EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI SECARA TERTULIS PADA ANAK TK AL-MANAR GEDANGAN - SIDOARJO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. K. D.2011 067
No. Reg. : D.2007/psi/067
ASAL BUKU :
HARGA :

Oleh :

NUR MAZIDATUL ITSNAINI
NIM. B07304036

GADJAHBELANG
8439407-5953789

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2011

Halaman Persetujuan Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN SURABAYA IAIN SUNAN AMPEL

SKRIPSI

Oleh :

Nama : Nur Mazidatul Itsnaini

Nim : B07304036

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Diujikan

Surabaya, 01 Juli 2011

Pembimbing

Dr.dr.Hj.Siti Nur Asiyah, M.Ag

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Surabaya, 27 Juli 2011

Mengesahkan

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel

Dekan

Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

Ketua

Dr.dr. Siti Nur Asiyah,M.Ag

NIP. 197209271996032002

Sekretaris

Tatik Mukhoyyaroh,S.Psi,M.Si

NIP. 19760511200912002

Penguji I

Drs. H. Hamim Rosyidi,M.Si

NIP. 196208241987031002

Penguji II

Siti K. Khotimah, M.Psi.Psi

NIP. 197711162008012018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Salah satu penyebab menurunnya kualitas manusia Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan yang dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran, penyebabnya dapat berasal dari kinerja guru yang rendah serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan penelitian ini, Antara lain:

"Ingin Mengetahui Apakah Model Pembelajaran Multimedia Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Secara Tertulis Pada Anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo"

Dalam hal ini peneliti menggunakan desain eksperimen yang berjenis eksperimen lapangan. Desain eksperimen dengan menggunakan media latar yang realistis diumana peneliti melakukan campur tangan dan melakukan manipulasi terhadap variabel bebas.

Desain dasar (suatu eksperimen) yang berjenis **one group pretest-posttest desaign** Desain ini pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (pre-tes) sebelum adanya perlakuan (treatment) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (post-test). Desainnya adalah sebagai berikut :

$$\boxed{R} \longrightarrow \boxed{O^1} \longrightarrow \boxed{X} \longrightarrow \boxed{O^2}$$

$$\boxed{O^1} \qquad\qquad \boxed{O^2}$$

Dalam penelitian ini dalam uji statistic menggunakan rumus statisti uji t :
Statistik uji-t

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\left\{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2=2}\right\}\left\{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right\}}}$$

Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan :

1. rata-rata hasil tes secara keseluruhan sebelum menggunakan media 64,00 dan setelah menggunakan media 76,00 siswa
2. Dari analisis data diperoleh t hitung 5,584 > 2,048 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman Judul i
Halaman Persetujuan Pembimbing ii
Halaman Pengesahan iii
Halaman Persembahan iv
Halaman Motto v
Kata Pengantar vi
Abstrak viii
Daftar Isi ix
Daftar Lampiran
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Efektifitas Model Pembelajaran Multimedia 7
B. Kemampuan Menulis dan Menceritakan Kembali 18
C. Kerangka Teoritik 41
D. Hipotesis 43
BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian 44
B. Subjek Penelitian 48
C. Instrumen Penelitian 48
D. Analisis Data 52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 54
B. Pengujian Hipotesis 60
C. Pembahasan 61
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
Daftar Pustaka 66
Lampiran-Lampiran 68

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Salah satu penyebab menurunnya kualitas manusia Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan yang dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran, penyebabnya dapat berasal dari kinerja guru yang rendah serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung (Depdikbud, 1998/1999:1).

Perwujudan masyarakat berkualitas merupakan tanggung jawab pendidikan, dalam rangka mempersiapkan peserta didik anak luar biasa sebagai subjek yang berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidang masing-masing. Hal tersebut diperlukan terutama untuk menghadapi era globalisasi, agar generasi bangsa dapat memainkan peranannya, oleh karena itu kemajuan di bidang pendidikan harus senantiasa ditingkatkan baik segi kuantitas maupun kualitas, serta penerapan berbagai inovasi mengenai pendidikan.

Akan tetapi dalam perkembangan dan dinamika masyarakat mengubah paradigma cakupan penyandang kelainan dari ketidakmampuan (Disablitiy) atau kecacatan (Handicapped) menjadi anak dengan kebutuhan pendidikan khusus (Hidivin With Special Educational Needs).

Redefinisi anak TK tersebut menyebabkan semakin luasnya cakupan bidang garapan dengan menggunakan pendekatan multi disipliner dan memerlukan layanan pendidikan yang lebih variatif serta diferensiatif. Sesuai perkembangan teori dan konsekuensi dari perubahan paradigma tersebut,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka perlu adanya penataan sistem pelayanan dan kelembagaan Pendidikan Taman Kanak-kanak, terutama guna mengemban visi dan misinya.Visi Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah terwujudnya pemenuhan hak asasi anak dengan kebutuhan khusus, agar menjadi manusia indonesia yang sehat, mandiri, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin sesuai dengan kemampuan. Misi Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah mewujudkan sistem dari iklim pendidikan yang demokratis dan berkualitas bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus yang berakhlak mulya, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, terampil, kooperatif, disiplin dan bertanggung jawab serta berwawasan kebangsaan sesuai dengan kemampuan.

Untuk mewujudkan keterampilan anak Taman Kanak-kanak dibutuhkan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang digariskan dalam GBHN mengenai tujuan yang harus dicapai oleh pendidikan.

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan baik (Mulyasa,2003:38).

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menuntut dukungan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas serta memberi peluang bagi guru dan peserta didik untuk melakukan inovasi dan improvisasi di sekolah terutama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkait dengan proses belajar mengajar, sehingga kemampuan guru lebih ditekankan dalam pembelajaran dari pada pembelajaran.

Guru dituntut harus mampu menciptakan suasana kondusif, kreatif dan inovatif untuk dalam proses belajar mengajar, agar siswa dapat mengembangkan kompetensinya, yaitu dengan tetap berpedoman pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa.

Perubahan kurikulum yang baik jika tidak didukung dengan kinerja guru maka keberhasilan pendidikan sangat sulit untuk tercapai, terkait dengan kualitas guru, banyak masih kita jumpai penerapan pembelajaran di sekolah yang masih tradisional dan belum menyesuaikan dengan perubahan kurikulum yang brlaku, hal ini disebabkan oleh perubahan kurikulum yang tidak disertai dengan peningkatan kualitas guru, seperti dengan melakukan sosialisasi dan pelatiahan guru mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan gagasan kurikulum tersebut.

Mengingat besarnya peranan pendidikan maka perlu disadari pentingnya penanggulangan terhadap masalah pendidikan terutama untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu alternatif untuk peningkatan mutu pendidikan adalah dengan penggunaan media pendidikan yang sesuai dalam pembelajaran.

Disamping itu untuk meningkatkan pendidikan, yang harus dilakukan adalah berusaha dengan segala kemampuan dan fasilitas yang ada untuk mengorganisasikan situasi dan aktivitas yang mendorong siswa belajar, sehingga dapat tercapai semua tujuan belajar yang dikehendaki dan penguasaan materi pun dapat ditingkatkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Agar anak mudah memahami materi yang diajarakan, maka langkah yang tepat adalah menggunakan media yang sesuai dengan tingkat usia dan karaktaearisik anak. Siswa TK khususnya TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo yang pada umumnya berusia 4-5 tahun. Menurut Piaget (dalam Ariadi,2004: 46) bahwa "usia 4-5 tahun merupakan masa *concrete operasional* dengan caracteristic *logikal thinking but limited to physically reality"*.Karena itu dalam menjelaskan materi khususnya hendaknya ditunjang dengan media pendidikan sebagai alat untuk mengkonkretkan pesan pembelajaran dengan harapan agar materi yang sudah disampaikan oleh guru dapat dikuasai siswa.

Namun masih banyak guru dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya ditunjang dengan media pembelajaran, hanya memanfaatkan buku pelajaran dan gambar yang ada dalam pelajaran tersebut. Padahal bila ditunjang dengan media mungkin akan dapat berpengaruh pada tingkat penguasaan materi siswa. Misalnya dengan penerapan pembelajaran Multi media. Berdasarkan fungsinya, multi media dapat berbentuk alat Bantu pembelajaran dan sarana pembelajaran (misalnya : bangku ; papan tulis, kapur tulis dan sebagainya

Menurut Estiningsih (dalam Supinah, 1997 : 47) pembelajaran yang terjadi dalam kelas terdiri dari tiga tahap : (1) tahap penanaman konsep (2) tahap pemahaman konsep, dan (3) tahap pemberian ketrampilan.

Alat Bantu pembelajaran merupakan multi media yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep benda seperti alat tulis atau benda konkrit lainnya disekitar sisa dapat berfungsi untuk memperagakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

materi pembelajaran, misalnya, sambil meraba dan melihat langsung, siswa dapat mengenal bentuk benda.

Keterampilan menulis merupakan alat komunikasi tidak langsung karena itu keterampilan menulis sangat penting bagi dunia pendidikan sebab akan membuahkan pembelajaran untuk berfikir kritis mengingat pentingnya keterampilan menulis, diharapkan Siswa dapat menceritakan kembali cerita secara tertulis setelah mendengarkan cerita dari guru dengan menggunakan model pembelajaran multimedia.

Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh peneliti di TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo, ketika mengajar hanya memanfaatkan buku pelajaran dan gambar yang ada tidak banyak membantu siswa dalam menceritakan kembali cerita secara tertulis karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi, urutan cerita serta karakter tokoh.

Berpijak dari hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengkajinya dalam bentuk tugas akhir dengan judul, "Efektifitas Model Pembelajaran Multimedia Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Secara Tertulis pada Anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

"Apakah Model Pembelajaran Multimedia Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Secara Tertulis Pada Anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo"?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan penelitian ini, ialah:

"Ingin Mengetahui Apakah Model Pembelajaran Multimedia Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Secara Tertulis Pada Anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo."

1.4 Manfaat Penelitian

Penulisan ini penting karena hasilnya dapat berguna bagi:

(1) Bagi guru

1. Dijadikan sarana dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
2. Sebagai sarana dalam membangkitkan motivasi belajar siswa

(2) Bagi siswa

1. Mempermudah siswa dalam menceritakan kembali isi cerita
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

(3) Bagi Peneliti

1. Untuk mengembangkan dan memperdalam wawasan keilmuan penulis
2. Dijadikan sebagia acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektifitas Model Pembelajaran Multimedia

1. Pengertian Efektifitas Model Pembelajaran Multimedia

Sebelum mendefinisikan Efektifitas Model Pembelajaran Multimedia, maka terlebih dahulu diperkenalkan beberapa pengertian sebagai berikut :

a. Efektifitas

Adapun definisi efektifitas dalam kamus besar Bahasa Indonesia"Efektifitas berarti dapat membawa hasil, berhasil guna dalam tindakan maupun usaha".(B.Indonesia,1985) Dari kata diatas maka efektifitas adalah ketepatan waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan agar dapat berhasil guna dalam melakukan usaha.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan efektifitas adalah efektifitas mengajar guru dan efektifitas belajar murid.

1) Efektifitas mengajar guru

Efektifitas mengajar guru terutama mencakup sejauh mana jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Efektifitas belajar murid

Efektifitas belajar murid terutama menyangkut sejauh mana tujuan-tujuan pelajaran yang diinginkan dapat dicapai melalui kegiatan belajar mengajar.

Dalam rangka pengembangan pembelajaran, usaha untuk meningkatkan efektifitas belajar murid dilakukan dengan memilih jenis-jenis metode (cara) dan alat yang dipandang paling baik didalam mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain Instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Guru memiliki peranan penting dalam acara pembelajaran. Diantara peranan guru tersebut adalah sebagai berikut:

1) Membuat satuan acara pembelajaran yang dilengkapi dengan evaluasi hasil belajar.
2) Meningkatkan perannya guru yang professional.
3) Melakukan pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan bahan belajar.
4) Dalam berhadapan dengan siswa, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing belajar, dan pemberi balikan belajar.

2. Efektifitas Pembelajaran

Dengan semakin aktifnya siswa dalam proses pembelajaran berarti semakin efektif pembelajaran tersebut. Keefektifan pembelajaran terdiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari empat indikator, yaitu kualitas pembelajaran (*quality of instruction*), kesesuaian tingkat pembelajaran (*Appropriate Levels of Instruction*), Insentif (*incentive*), dan waktu (*time*).(Slavin,1994) yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah banyaknya informasi/ keterampilan yang disajikan sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah, atau makin kecil tingkat kesalahan yang diperoleh. Semakin kecil tingkat kesalahan yang diperoleh berarti makin efektif pembelajaran tersebut. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran. Pencapaian tingkat penguasaan tujuan pengajaran biasanya disebut ketuntasan belajar yang merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran.

b. Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa (mempunyai keterampilan dan pengetahuan) untuk mempelajari materi baru. Dengan kata lain materi pembelajaran yang diberikan tidak terlalu sulit / tidak terlalu mudah.

c. Insentif

Insentif adalah seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan mempelajari materi yang diberikan. Semakin besar usaha guru dalam membimbing siswa menyelesaikan tugas-tugasnya misalnya, menunjukkan kesalahan yang dilakukan siswa dan sekaligus diberikan jalan penyelesaian yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benar. Maka keaktifan siswa makin besar pula, dengan demikian pembelajaran akan efektif.

d. Waktu

Waktu adalah lamanya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang disajikan. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.

Pembelajaran akan efektif apabila dilaksanakan oleh guru yang professional. Ada beberapa karakter guru yang professional antara lain adalah:

1) Mempunyai sifat-sifat mengajar dan mendidik serta berkemampuan untuk mengembangkan sifat-sifat tersebut.
2) Mempunyai kemampuan dan keterampilan secara profesional terhadap pengetahuan tentang pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai dengan bidang ilmunya.
3) Mempunyai kemampuan memberikan rangsangan kepada siswa untuk merespons pembelajaran dengan sungguh-sungguh, sehingga siswa menguasai bahan pembelajaran dengan baik.

Selain pendapat diatas, pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan).(Eggen&Kauchak,1996) Siswa tidak hanya secara pasif menerima pengetahuan yang diberikan guru. Dengan demikian dalam pembelajaran sangat perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pelajaran dan pengetahuannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semakin aktif siswa maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar, sehingga semakin efektif pula pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Multimedia

a. Pengertian Pembelajaran Multi Media

Pola berpikir abstrak, berpikir dengan menggunakan symbol-simbol dan gagasan-gagasan tanpa dikaitkan dengan benda fisik. Namun dalam menuntun anak TK berpikir abstrak perlu dibantu oleh multi media.(Nasution,1995)

Multi media diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses pembelajaran dan dapat terwujud perangkat keras maupun perangkat lunak. Berdasarkan fungsinya, multi media dapat berbentuk alat Bantu pembelajaran dan sarana pembelajaran (misalnya : bangku ; papan tulis, kapur tulis, komputer dan sebagainya.

Menurut Estiningsih pembelajaran yang terjadi dalam kelas terdiri dari tiga tahap : (1) tahap penanaman konsep (2) tahap pemahaman konsep, dan (3) tahap pemberian ketrampilan.(Supinah,1997)

Alat Bantu pembelajaran merupakan multi media yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep benda seperti alat tulis atau benda konkrit lainnya disekitar sisa dapat berfungsi untuk memperagakan materi pembelajaran, misalnya, sambil meraba dan melihat langsung, siswa dapat mengenal bentuk benda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dienes berpendapat bahwa setiap konsep pembelajaran dapat dipahami dengan mudah, apabila kendala utama yang menyebabkan anak sulit memahami dikurangi atau dihilangkan.(Ruseffendi,1980) Dienes berkeyakinan bahwa anak pada umumnya melakukan abstraksi berdasarkan intuisi dan pengalaman konkrit, sehingga cara mengajarkan konsep-konsep pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan obyek konkrit, dan permainan-permainan. Dengan demikian dalam mengajarkan materi pembelajaran perlu adanya "benda-benda konkrit yang merupakan model dari ide-ide pembelajaran", yang selanjutnya disebut multi media atau alat bantu pembelajaran. Multi media ini digunakan dengan maksud agar anak dapat mengoptimalkan panca inderanya dalam proses pembelajaran, mereka dapat melihhat, meraba dan merasakan obyek yang sedang dipelajari.

Dengan demikian multi media mempunyai fungsi : (1) memberikan motifasi, (2) memperkenalkan, memperbaiki, meninggalkan pengertian konsep-konsep ke fakta, (3) mempermudah abstraksi, (4) memberikan variasi pembelajaran, (5) effisiensi waktu, (6) mengembangkan suatu topik, dan (7) menunjang pembelajaran diluar kelas yang menunjukkan penerangan pembelajaran dalam keadaan sebenarnya.

Menurut jenisnya multi media terdiri dari 3 jenis, yaitu : (1) multi media klasikal, digunakan untuk pembelajaran klasikal, (2) multi media kelompok, digunakan untuk pembelajaran kelompok, dan (3)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

multi media individual, digunakan untuk pembelajaran individu. Multi media atau alat bantu pembelajaran yang baik adalah : sederhana, mudah diperoleh, mudah penggunaannya, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, dapat digunakan untuk beberapa topik, tahan lama disertai petunjuk, dan lembar kerja (terutama untuk jenis kelompok atau individu).

Ada beberapa cara dalam menggolongkan multi media, hal itu disebabkan oleh sifat dari multi media itu sendiri yang bertumpang tindih sehingga sulit untuk dipisah-pisahkan. Misalnya, grafik, biasanya digolongkan ke dalam multi media berupa bahan-bahan tulisan, akan tetapi justru multi media ini dapat disajikan dengan menggunakan multi media lainnya seperti white board, papan tulis Slide, film. Mengingat kesulitan-kesulitan ini maka diadakan penggolongan menurut (Syamsu Yusuf, 2005) multi media digolongan menjadi :

(1) Bahan-bahan tulisan, termasuk buku-buku, manual-manual latihan pamflet-pamflet, brosur-brosur, lembaran informasi, majalah dan surat kabar.

(2) Surface Aids. Multi media yang mempunyai permukaan yang datar, misalnya, papan tulis, white board, flip charts, papan pengumuman, papan magnetic dan papan flannel.

(3) Alat proyeksi, termasuk proyektor slide film strip overhead projects, opaque projectors (proyektor kabur, tidak memancarkan cahaya). Proyektor film (8,16,35 mm) dan proyektor-proyektor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

film mikro dan microfiche. Diantara proyektor-proyektor itu, ada yang dilengkapi dengan adapter (Alat penyesuai) sehingga proyektor itu dapat dipakai baik untuk menggunakan slide ataupun film trips. Suatu apaque proyektor dapat memproyeksi materi yang tidak tembus cahayanya seperti memproyeksi satu halaman buku berbeda dengan overhead proyector, dimana informasi-informasi itu diproyeksikan diatas kertas bening tipis, sedangkan oipaque proyektor penggunaannya memerlukan suatu kamar yang benar-benar gelap seperti menurut istilahnya, proyektor film mini memproyeksikan informasi-informasi melalui film mini (microfilm) microfilm berisikan rekaman-rekaman gambar / foro yang telah dicetak atau bahan-bahan garfik. Suatu microfiche adalah sebuah sheet dari microfilm. Faedah menggunakan ruangan kecil tempat menyimpannya seandainya semua materi barang-barang cetakan dimasukkan ke dalam microfilm, maka diperlukan sebuah file cabinet.

(4) Materi grafik, termasuk charts (pastel, batangan, line netwook/jaringan garis-garis dan sebagainya) meja-meja, gambar-gambar, lukisan-lukisan, kantor-kantor dan peta-peta grafik dipakai untuk menyajikan informasi dalam garis besarnya secara tajam dan jelas. Melukiskan hubungan bagian dengan lainnya dalam keseluruhannya. Dengan kata lain menggambarkan serangkaian peristiwa dalam jangka waktu tertentu, menggambarkan variasi-variasi dari 1 atau 2 variabel dalam keadaan dan pengaruh yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbeda-beda, (seperti dalam suatu anggaran/budget). Tempat melihat penyajian informasi yang aneka jenisnya ialah operation room.

(5) Tape recorder dan kaset, multi media ini dapat dipakai mencatat suatu ceramah (dimana itu nanti dapat diperbanyak) dan untuk mempertunjukkan slide dari naskah yang telah direkam sebelumnya. Dengan demikian telah diciptakan suatu audio visual dengan penggunaan multi media pendengaran dan multi media penglihatan.

(6) Radio Amerika Serikat radio digunakan dalam memperdalam program pendidikan pertanian di beberapa daerah yang terpencil di Australia, radio disediakan untuk program pendidikan anak-anak mengingat penyebaran sekolah-sekolah serta penduduknya yang tersebar di seantero daerah.

(7) Komersil publik dan radio tape / televisi. Hampir setiap orang menyadari kegunaan televisi yang bersifat publik / komersial untuk tujuan-tujuan pendidikan. Untuk kepentingan program latihan secara luas radio tape/ televisi merupakan multi media yang semakin bertambah popular.

Televisi radio tape adalah suatu multi media kombinasi antara pendengaran seperti halnya dengan film bicara. Perbedaan pokok antara film bicara (bioskop) dengan televisi/radio tape ialah film bicara diproses terlebih dahulu sebelum dipertunjukkan, sedangkan radio tape tidak perlu. Artinya ia dapat langsung dipakai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Fungsi Pembelajaran Muti Media

Dari multi media itu akan kita pilih yang lebih layak untuk dipakai dari yang lain dan mempertimbangkan faktor-faktor yang paling penting. Adapun fungsinya ialah : Berdaya guna (effectiveness). Andaikan informasi itu hanya diperlukan selama berlangsungnya ceramah saja, maka jelaslah informasi itu akan lebioh efektif menggunakan surface aid (papan tulis, papan magnetic, whiteboard dan sebagainya) dari pada menggunakan sejenisnya proyektor atau lainnya.

1) Kesederhanaan multi media yang kompleks membutuhkan banyak waktu bagi pengajar dan penggunaannya emmakan biaya yang besar. Seandainya multi media yang sederhana dapat memberikan hasil yang optimum, maka multi media yang sederhana itu harus dipakai.
2) Jumlah waktu yang tersedia dalam menyiapkan multi media software terserah kepada seorang pengajar untuk menentukan besarnya waktu dan untuk mengembangjan penggunaan multi media software dan untuk tujuan yang khusus.
3) Biaya harus dipertimbangkan besarnya yang diperlukan dalam menggunakan alat hardware maupun software (alat kelengkapannya).
4) Panjangnya masalah suatu informasi yang hanya sebagian kecil dari informasi keseluruhan akan diberikan tidaklah praktis kalau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

besar ongkos dan melibatkan banyak waktu dan tenaga. Informasi tang relatif sedikit disajikan dengan surface aid saja.

5) Sifat masalah beberapa informasi disajikan dengan menggunakan grafik. Sedangkan informasi lain memerlukan penjelasan panjang lebar akan lebih cocok dengan menggunakan bahan tertulis.

Fasilitas lingkungan yang diharuskan digunakan multi media.

1) Ruangan, Multi media yang digunakan harus dengan tempat (ukuran dan dimensinya) agar supaya informasi yang disajikan melalui multi media itu dapat jelas didengar dan dilihat

2). Cahaya

Multi media menggunakan proyektor, memerlukan kamar yang cukup cerah, sekurang-kurangnya cahaya itu tidak menyilaikan mata, Multi media yang digunakan proyektor memerlukan kamar gelap

3). Listrik

Seandainya fasilitas tidak tersedia listrik, maka penggunaan multi media dibatasi pada multi media yang tidak menggunakan sumber tenaga listrik, generator, battery.

c. Langkah-langkah Pembelajaran yang Multi Media

Informasi dapat disajikan melalui berbagai macam multi media. Bila seorang pengajar menjelaskan proses perencanaan dia menyiapkan seperangkat chart. Pengajar mempunyai beberapa pilihan menggunakan multi media manakah yang akan dipakai untuk memproyeksikan chart itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Menggambar chart diatas selembar kertas dan memeprbanyak chart tersebut untuk dibagi-bagikan kepada semua anggota klas.
2) Menggambar chart diatas papan tulis
3) Menggambar chart diatas whiteboard
4) Menggambar chart diatas flip chart
5) Memperagakan chart diatas papan pengumuman.
6) Menggunakan foto 35 mm dalam slide
7) Memproduksi chart kedalam film strip
8) Membuat peragaan dengan menggunakan overhead projector dengan jalan membuat chart diatas kertas bening (transparency)
9) Memproyeksikan chart dengan menggunakan opaque proyektor (proyektor yang tidak memantulkan)
10) Chart itu dimasukkan ke dalam film atau radio tape
11) Menggunakan pilihan-pilihan multi media tersebut diatas lebih dari satu macam multi media.

4. Menulis

a. Keterampilan Menulis

Telah disebutkan di depan bahwa keterampilan berbahasa ada empat, yaitu: berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut apabila dilihat dari aspek aktivitas pelaku atau pemakai bahasa dapat dipilah menjadi dua, yaitu (1) keterampilan berbahasa produktif yang meliputi berbicara dan menulis, (2) keterampilan berbahasa reseptif yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meliputi menyimak dan membaca. Apabila ditinjau dari segi media yang digunakan, keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat dipilah menjadi dua, yaitu: (1) keterampilan berbahasa lisan yang meliputi menyimak dan berbicara, (2) keterampilan berbahasa tulis yang meliputi membaca dan menulis.

Menulis adalah upaya mengekspresikan apa yang dilihat, dialami dan dipikirkan ke dalam bahasa tulisan. Hal-hal yang diperlukan dalam menulis adalah kepekaan dan sikap kritis berhadapan dengan teks kehidupan entak teks yang tertulis maupun tidak tertulis.(Hakim,2002) Dari sini akan mendapatkan ide dan inspirasi kemudian mengolahnya. Seorang penulis harus harus sering bertanya, menyaksikan, mendebat dan mengolah suatu ide dan peristiwa yang terekam dalam layar kesadarannya, sehingga menghasilkan tulisan yang cerdas dan berbobot. Sedangkan untuk mencari ide diperlukan cara menggumuli teks kehidupan yang sangat luas, bisa berupa teks tertulis seperti bacaan atau pustaka yang beraneka ragam (buku, surat kabar, majalah, jurnal, internet, dan sebagainya).

Mengingat pentingnya menulis, di sekolah dalam pelajaran bahasa Indonesia diajarkan materi atau pelajaran mengarang. Dengan diajarkannya materi mengarang diharapkan siswa mempunyai keterampilan dalam menulis. Seorang yang dapat membuat suatu tulisan (karangan) berarti ia telah menguasai tata bahasa, mempunyai perbendaharaan kata dan mempunyai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Dengan demikian karangan siswa dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa dalam pelajaran bahasa.

Dengan menulis berarti kita telah menginvestasikan kemampuan untuk bekal hidup di alam baqa, di saat ini bisa menolong. Hakim (2004: 54) menyatakan bahwa modal utama seorang penulis adalah kelancaran berbahasa. Kelancaran berbahasa ini hanya bisa dilatih dan diasah dengan membaca sebanyak mungkin dan latihan menulis terus menerus tanpa kenal lelah. Menulis adalah proses latihan dan mencoba, maka seseoang akan semakin lancar menulis. Kemampuan menulis ibaratnya juga seeprti mata pisau, agar tidak berkarat mata pisau harus dipakai dan diasah terus menerus.

Untuk menjadi penulis, seorang penulis perlu membaca berbagai buku tentang ketegori menulis, hal ini penting. Akan tetapi janganlah berhenti sebatas teori. Yang lebih lagi adalah praktik, yakni bagaimana pelajar mencoba latihan menulis secara terus menerus. Mencoba dan mencoba lagi sampai bisa, mencoba dan mencoba sampai lancar. Semakin sering mencoba akan semakin bagus.

Hakim (2004: 55) mengemukakan bahwa koreksi dan evaluasi pada sebuah tulisan, biasanya menyangkut dua hal, yaitu: bobot isi/tema serta teknik penyajian (meliputi bahasa, sistematika dan keruntutan). Problem utama bagi penulis pemula biasanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terletak pada kesulitan dalam membikin kalimat yang efektif. Bahasa biasanya terlalu berbelit-belit dan bertele-tele dalam merangkai kalimat. Kalimat yang bagus dan ideal bagi penulis adalah kalimat yang sedang-sedang saja, tidak terlalu pendek dan juga tidak terlalu panjang.

Menulis merupakan pergumulan yang intens dan total dengan kehidupan, seorang penulis yang baik akan berjuang sekuat tenaga untuk mencari ide dan memilih kata-kata yang bisa dihasilkan dan dipilihnya. Kalimat dan bahasa seorang penulis yang ideal seharusnya jernih, lugas, padat, enak dibaca dan komunikatif. Menulis pada hakikatnya merupakan proses yang resah. (Hakim, 2004: 57)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa secara produktif dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, kemampuan menulis merupakan kemampuan berbahasa seseorang secara produktif tulis. Begitu kompleksnya kegiatan menulis yang dilakukan seseorang, banyak pula sudut pandang yang digunakan melihatnya sehingga kemampuan menulis sering diberi batasan-batasan yang berbeda. Batasan tersebut antara lain bahwa kemampuan menulis lebih ditekankan dalam penggunaan bahasa dalam komunikasi. Dalam hal ini yang dimaksud adalah komunikasi secara tertulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Unsur Dasar Keterampilan Menulis

Menulis merupakan keterampilan yang cukup kompleks sebab dalam keterampilan menulis diperlukan sejumlah kemampuan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan menulis adalah (1) kemampuan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, dan (4) motivasi yang besar.

Dari sisi ruang lingkupnya, keterampilan menulis melibatkan tata bahasa, tata makna, kewacanaan, sistem kepenulisan, teknik pengolahan dan pengembangan gagasan, serta teknik pemaparannya. Secara garis besar kemampuan menulis didasarkan pada dua kemampuan yang mendasar, yaitu kemampuan mengolah ide atau gagasan dan kemampuan mengaplikasikan unsur kebahasaan (Keraf, 1998: 1). Kedua kemampuan dasar ini keberadaannya tidak identik karena keduanya memiliki ruang lingkup yang berbeda serta ciri-ciri yang berbeda pula. Kemampuan mengolah gagasan lebih mengarah pada kemampuan psikologi pada saat penulis mengolah banyak tulisan yang ditangkap menjadi konsep atau gagasan tertentu, sedangkan kemampuan mengaplikasikan unsur kebahasaan lebih mengarah pada pencarian dan pemberian wadah yang berupa bahasa dari suatu gagasan.

Kemampuan mengolah dan mengembangkan gagasan yang merupakan kemampuan mengolah dan menyusun konsep sehingga menjadi satu kesatuan proposisi terdiri atas sejumlah kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mendasarinya. Kemampuan yang dimaksud adalah:

a. Kemampuan memperoleh bahan,
b. Kemampuan memilih ide dasar atau tema,
c. Kemampuan memilih pokok bahasan,
d. Kemmapuan menyusun pernyataan secara logis,
e. Kemampuan mengembangkan gagasan ke dalan suatu paragraf, dan
f. Kemampuan mengembangkan gagasan dalam bab atau dalam keseluruhan karangan.

Dalam berpihak dari uraian di atas, yang perlu diperhatikan oleh seorang penulis agar dapat menghasilkan tulisan yang baik dan benar adalah kemampuan untuk mengolah gagasan tersebut dengan menggunakan unsur-unsur kebahasaan. Dengan demikian antar gagasan dan unsur kebahasaan harus berjalan seiring dan sejalan untuk menghasilkan karangan yang baik dan utuh.

c. Kendala-kendala dalam Menulis

Abu (2002: 71) menyebutkan bahwa problematika bagi seorang penulis diantaranya:

a. Sulit mendapatkan ide atau inspirasi

Ide atau inspirasi merupakan modal awal seorang penulis dalam membuat tulisan. Ide dianggap langkah penting pertama sebelum menuju langkah berikutnya. Ide yang baik ditunjang dengan pemahaman masalah dan penjabarannya yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baik akan menhasilkan tulisan yang berkualitas. Intinya, sebuah tulisan akan sulit dan tidak mungkin terwujud jika sebelumnya tidak ada ide.

b. Kesulitan menentukan tema

Tema dalam karang-mengarang adalah pokok pikiran yang mendasari karangan yang akan disusun. Adapun dalam tulis-menulis, tema adalah pokok bahasan yang akan disusun menjadi tulisan. Tema bisa berarti juga gagasan utama. Dalam berbagai kamus kontemporer tema diartikan sebagai dasar isi cerita, amanat cerita, persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam karangan. Tema tulisan merupakan arah tulisan atau tujuan tulisan tersebut.

c. Kesulitan membuat judul

Judul sebuah cerita ibarat kepala yang menopang alur kehidupan. Tanpa judul sebuah tulisan ibarat seseorang tanpa kepala. Judul harus singkat, padat, menarik dan menggambarkan isi bahasan. Dalam membuat judul yang baik penulis harus memahami tema yang akan dibahas.

d. Sulit memulai/membuat lead

Sulit memulai adalah masalah yang paling banyak dikeluhkan para penulis. Hal ini tidak terbatas pada penulis pemula, tapi penulis profesional pun mengeluhkan masalah ini. Bahkan jika dikalkulasikan dari semua masalah jurnalistik, masalah ini memiliki prosentase tertinggi sebagai masalah yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paling populer.

e. Sulit menjabarkan atau mengembangkan tulisan

Sulit menjabarkan yang dimaksud di sini adalah bukan sebatas kesulitan membuat kalimat pembuka tapi kesulitan menyelesaikan tulisan hingga tuntas. Kadang ide sudah ada, penulis masih bingung, apa yang mesti dilakukan dengan ide itu karena begitu gelap untuk menjabarkannya. Penyebab kemandegan ini adalah:

1) Penulis tidak mengusai masalah atau materi yang dibahas
2) Kurang referensi
3) Tidak jelas kerangka karangannya (kerangka pemikirannya)
4) Belum terbiasa membuat tulisan

Abu (2002: 126) menyebutkan bahwa aturan main dalam kepenulisan secara garis besar antara lain: 1) Materi dan gagasan penulisan hendaknya tidak bertentangan dengan Undang-Undang Dasar 1945, Pancasila dan peraturan yang berlaku lainnya; 2) Isi tulisan tidak menyinggung kebersamaan dalam kerukunan sesama warga negara dan warga masyarakat secara keseluruhan (misalnya masalah SARA: suku, agama, ras dan antargolongan); 3) Seorang penulis hendaknya bersikap jujur dalam segala hal yang berkaitan dengan materi penulisannya. Misalnya berkaitan dengan penyebutan identitas diri, penyebutan pekerjaan, penyebutan alamat tempat tinggal, status jabatan dan sebagainya. Ketidakjujuran seorang penulis akan merugikan dirinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sendirinya; 4) mengirim tulisan dengan ketikan rapi, tanpa banyak coretan; 5) menggunakan bahasa yang baik dan benar; 6) tidak melanggar hak cipta orang lain. Seperti menjiplak, mengutip tanpa disebutkan sumbernya; dan 7) tidak mengirim tulisan yang sama kepada media yang lain kecuali ada kesepakatan antara pihak yang terkait.

d. Aspek-aspek penulisan

Aspek pengukuran atau pedoman penilaian sangat berkaitan dengan alat yang dipakai untuk mengambil data sebab ada salah satu alat yang hanya dapat dipakai untuk mengukur kemampuan tingkat rendah. Sebaliknya ada yang hanya dipakai untuk mengukur kemampuan tingkat tinggi. Aspek ini dibagi menjadi 2 bagian: yaitu (1) aspek yang diukur, dan (2) kriteria penulisan.

a. Aspek-aspek yang diukur

Aspek yang dipakai untuk mengukur tingkat kemampuan sisiwa yang terdapat dalam tes, yaitu (1) aspek aplikasi: 92) aspek analisis: (3) aspek sintesis; (4) aspek evaluasi. Keempat aspek ini merupakan tolak ukur dalam tes penelitian ini. Selanjutnya masing-masing aspek itu dijelaskan di bawah ini.

b. Aspek Aplikasi

Aspek aplikasi, yaitu kesanggupan untuk menerapkan teori, dalil, hukum yang sifatnya abstrak dalam pemecahan suatu masalah pada situasi yang baru (Sudjana, 1994:15). Dalam aspek alam terlihat kemampuan atau ketidakmampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dalam menerapkan teori deskripsi untuk mendeksripsikan keadaan kelas.

c. Aspek analisis

Aspek analisis, yaitu kesanggupan untuk memilihkan sesuatu kesatuan menjadi bagian-bagian yang mempunayi arti sehingga jelas strukturnya, urutannya maupun tingkatnya (Sudjana, 1994:16). Aspek ini dipakai untuk menilai kemampuan siswa dalam melukiskan setiap rincian yang merupakan bagian dari kesatuan yang lebih besar. Bagian-bagian itu meliputi: bagian depan, bagian samping kanan; bagian belakang; bagian samping kiri. Urutan bagian-bagian ini merupakan tuntutan dalam menulis wacana deskripsi atau dalam mendeskripsikan rumah atau tempat tinggal.

d. Aspek sintetis

Aspek sintetis adalah kesanggupan menyatakan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh yang mempunyai arti (Sudjana, 1994:10). Dalam hal ini kemampuan yang dinilai, yaitu kemampuan menyatukan antar bagian yang tercantum dalam soal atau perintah. Pendeskripsian itu diharapkan dapat menimbulkan atau membentuk satu kesauan yang utuh. Dan dapat menimbulkan kesan atas kesatuan seluruh bagian tersebut.

e. Aspek evaluasi

Aspek evaluasi adalah kesanggupan memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertimbangan tentang nilai sesuatu ditinjau dari berbagai sudut pandang (Sudjono, 1994:17). Evaluasi merupakan aspek tingkat tinggi yang berarti menuntut kemampuan-kemampuan siswa dalam menyusun wacana deskripsi. Siswa dapat menyusun wacana deskripsi bukan bentuk wacana yang lain.

f. Kriteria Penulisan

Kriteria ini dipakai untuk menentukan bobot nilai yang diperoleh siswa, yaitu nilai setiap bagian yang terdapat pada rumah atau tempat tinggal tersebut atau nilai maksimal yang diperoleh siswa pada setiap bagian. Hal itu dapat dilihat di bawah ini:

1) Bagian depan nilai maksimal adalah 30, nilai ini dapat diperoleh jika siswa menyebutkan seluruh isi bagian depan rumah.
2) Bagian samping kanan nilai maksimalnya adalah 15 nilai ini diperoleh, jika siswa dapat menyebutkan seluruh isi bagian samping kanan rumah.
3) Bagian belakang nilai maksimalnya adalah 30, nilai ini diperoleh, jika siswa dapat menyebutan seluruh isi bagian belakang rumah.
4) Bagian samping kiri nilai maksimalnya adalah 15, nilai ini diperoleh jika siswa dapat menyebutkan seluruh isi bagian samping kiri rumah.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbahasa yang perlu dimiliki oleh seseorang, dlama kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis snagat dibutuhkan. Kiranya tidaklah berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sehubungan dnegan hal ini ada seorang penulis yang mengatakan bahwa, "menulis dipergunakan oleh orang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, memberitahukan dan mempengaruhi. Maksud serta tujuan seperti hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas. Kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata dan struktur kalimat". (Morsey, 1976:122)

Dalam kegiatan tulis-menulis banyak persyaratan yang harus dipenuhi. Sebuah tulisan yang baik memiliki beberapa ciri, diantaranya: bermakna, jelas, lugas, merupakan satu kesatuan. Singkat dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan, selain itu tulisan yang baik harus bersifat komunikatif. Tidaklah berlebihan jika dikatakan bahawa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan yang pertama menyangkut isi karangan, sedangkan yang kedua menyangkut kemampuan menggunakan bahasa dan teknik penulisannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menulis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar. Dengan memiliki kemampuan menulis, siswa dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalamannya ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Disamping itu siswa pun dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuannya melalui tulisan-tulisan.

Kemampuan menulis seperti juga halnya dengan kemampuan berbahasa yang lain, dapat dimiliki melalui latihan dan bimbingan yang intensif. Kemampuan menulis sudah mulai dilatihkan ditingkat Sekolah dasar, kalau dasarnya sudah kuat dan kokoh, tentu bentuk karangan yang bagaimanapun yang akan dikembangkan tidak menjadi persoalan lagi, dan keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak.

e. Menulis Karangan

Menulis sebagia suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomuniasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif ekspresif, dalam kegiatan menulis karangan maka sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosakata.

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis karangan sangat penting bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir secara kritis, selain itu memudahkan anak didik kita memperdalam daya tanggap atau persepsi anak serta dalam menyusun urutan jalannya cerita. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita mengenai gagasan-gagasan masalah dan kejadian-kejadian yang ada dalam sebuah cerita. secara singkat, belajar menulis adalah belajar berfikir dalam atau dengan cara tertentu (D'Angelo, 1980:5)

Kegiatan menulis melibatkan aspek: penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan serta pengembangan model karangan. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa kegiatan menulis melibatkan aspek bahasa dan isi.

Dalam sebuah karangan terdapat komponen-komponen atau struktur yang membentuk sebuah narasi menurut Gorys Keraf (2001:145). Struktur adalah komponen-komponen yang membentuk sesuatu. Struktur narasi dpaat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya: Perbuatan, penokohan, latar dan sudut pandang tetapi dapat juga dianalisa berdasarkan alur (plot).

Komponen-komponen atau struktur yang membentuk sebuah cerita. Antara lain:

(1) Tokoh

Penokohan atau karaktersitik adalah penyajian watak tertentu oleh pengarang dalam suatu cerita.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2) Alur cerita

Istilah lain yang sama maknanya dengan alur atau plot adalah trap atau dramatic conflict, yang bermakna "Struktur gerak atau laku drama dalam suatu fiksi atau drama (Brooks and Warren, 1959:686)

(3)Latar

Latar atau setting adalah lingkungan fisik tempat kegiatan berlangsung, semua keterangan, paparan dan uraian yang menunjukkan waktu terjadinya peristiwa, tempat terjadinya peristwa dan suasana terjadinya peristiwa.

(4)Tema cerita

Tema adalah gagasan utama atau pikiran pokok.

Tema suatu cerita dapat dinyatakan secara eksplisit dan implisit.

a. Secara eksplisit misalnya dapat dinyatakan dalam judul cerita, dalam paparan secara langsung oleh pengarangnya
b. Secara implisit atau tersirat mislanya dinyatakan dalam dialog antara tokoh-tokoh cerita. Tema yang dinyatakan dengan cara ini dapat diketahui setelah seluruh cerita dibaca.

(5)Waktu

Waktu meliputi urutan penampilan, penyajian karya tersebut maupun masa atau periode pebuatannya. Ada 2 jenis urutan-urutan waktu yang dapat dipakai para penulis yaitu:

a) Secara kronologis
b) Sorot balik (flashback)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(6)Pesan moral

Yaitu pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang lewat sebuah cerita.

(7)Titik pandang penceritaan

Titik pandang penceritaan (point of view) adalah posiis fisik, tempat, persona, pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa.

f. Tujuan Menulis Karangan

Tujuan menulis karangan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan ide, penghayatan dalam memahmai isi cerita, mengingat kembali urutan jalannya cerita dengan harapan siswa dapat berfikir kritis dalam meceritakan kembali isi cerita melalui sebuah tulisan.

Melalui sebuah materi menulis karangan atau cerita, penulis juga bisa mengajarkan atau melatih menulis siswa Taman Kanak-kanak yang bahan pengajaran penulisannya ditentukan pada masalah ejaan, misalnya:

- Penggunaan huruf besar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan. Penulisan huruf besar ini ditekankan pada penulisan huruf pertama, nama orang, nama hari, kota, kata sapaan, judul karangan dan lain sebagainya
- Penulisan kata ulang, kata gabungan berawalan dan berakhiran dan, cara penulisan klitika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Beberapa tanda baca, diperluas dengan penggunaan tanda petik (“) untuk kalimat langsung sederhana
- Cara menuliskan .kata depan di dan awalan di serta kata depan ke- dan awalan ke-.

Dalam menulis sebuah karangan, semua komponen yang memmbangun karangan itu juga dituntut. Pada awal siswa mulai mengarang, siswa sudah dituntut mampu mengemukakan ide atau pesan dengan ejaan yang benar, dengan kosakata yang tepat dan mampu membuat kalimat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa TK. Itulah sebabnya dikatakan kemampuan menulis itu sangat kompleks.

g. Penggolongan Tulisan atau Karangan

Tulisan atau karangan sebagai penuangan ide, gagasan dan pemikiran secara garis besar dogolongkan dalam 2 bagian yaitu:

1. Prosa

   Prosa adalah tulisan atau karangan yang didalamnya menggambarkan atau memaparan mengenai suatu hal atau kejadian tertentu yang dapat memberikan suatu informasi atau pengetahuan kepada pembaca.

2. Dongeng

   Dongeng termasuk bentuk prosa lama, dilihat dari isinya, dongeng dibedakan menjadi 5 macam, yaitu:

   a. Dongeng yang lucu

      Contoh: Abu Nawas, pak belatung, Si Kabayan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Fabel yakni dongeng tentang binatang

Contoh: Si Kancil, Raja Hutan dan Seekor Tikus

c. Legenda yaitu dongeng tentang asal-usul suatu tempat

Contoh: - Asal mula kota Banyuwangi

- Malin kundang anak durhaka

d. Sage yaitu dongeng yang mengandung unsur-unsur sejarah

Contoh: - Ciung Wanara

- Lutung Kasarung

e. Mitos (mite) yaitu dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat

Contoh: - Dewi Sri (dipercayai sebagai ratu padi)

- Nyai Loro Kidul (dipercayai sebagai ratu laut kidul)

Berdasarkan penggolongan tulisan atau karangan tersebut diatas, penulis memilih dongeng untuk ditelaah. Cerita yang termasuk dongeng sangatlah banyak dan jenisnya pun sangat beragam dan salah satu yang penulis pilih adalah cerita tentang binatang atau yang disebut dengan Fabel.

h. Fabel

Seperti kita ketahui fabel berasa dari tradisi yang sudah sangat lama. Sumber fabel yang terdapat dalam kesusastraan Eropa berasal dari Greco-latin yang diperkaya oleh masukan dari belahan dunia Timur melalui Pancatanira (2 abad SM) dan berbahasa Sansekerta. Sumber ini diterima Perancis melalui versi Arab, beberapa abad kemudian, yaitu pada abad ke-VIII ditulis oleh Bidpa (atau Pilpay). Selanjutnya, pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

abad ke-12, Jean de Capolie menyadurnya dalam bahasa latin. Pengarang Yunani yang sangat terkenal Aesope, diduga kuat telah mengumpulkan cerita-cerita tentang binatang yang terdapat di Asia kecil. Fabel-fabelnya diperkirakan masuk ke Athena antara 5 atau 4 abad SM. Dimasa para pengarang berbahasa latin, kita kenal juga Phedre. Seorang budak yang hidup pada jaman Raja Auguste (abad I). Dia merupakan pengarang kumpulan cerita binatang yang menjadi titik tolak dari berbagai koleksi di abad pertengahan, berbentuk puisi dan berbahasa latin (A. Viala, 2004:221)

Menurut gambaran transmisi fabel, cerita binatang yang bermutu dari India, tidak hanya menyebar ke Barat ke arah Afrika, tetapi juga ke Timur ke arah Malaysia dan Indonesia. La Fontaine (1621–1658) menyatakan dirinya sebagai penerus, peniru dan murid setia Aesope. Mula-mula fabelnya merupakan cara pertahanan politik bagi sahabatnya Fouquet dan merupakan setir politik yang ditujukan pada Colbert, tetapi tujuan itu diselubungi oleh ceriti salitis yang penuh teladan. La Fontaine menyuguhkan komedi manusia melalui komedi bianatang. Dengan menunjukkan sifat buruk manusia, La Fontaine mengajarkan moral secara jenaka.

Seperti halnya di Indonesia, fael tak habis-habisnya menebarkan daya tariknya yang besar. Di Indonesia dapat kita temukan sejumlah tertentu fabel yang berasal dari India dan Eropa, yang sedikit banyak telah mengalami transformasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penulis memilih dongeng untuk ditelaah denegan alasan berikut: pentingnya dongeng sebagai khayali yang bersifat kolektif dari suatu kelompok masyarakat. Cerita-cerita tersebut merupakan suatu gambaran simbolis dari situasi dan tingkah laku sosial, suatu ilusi yang disampaikan melalui penceritaan, dongeng mengandung penjelasan yang dapat diterapkan dalam kehidupan dengan memaparkan contoh penerapannya.

Fabel adalah metafora yang berbentuk cerita mengenai binatang, tumbuh-tumbuhan serta makhluk tak bernyawa yang bertingkah laku sepetri manusia, fabel mengandung ajaran moral, dalam kesusastraan kita mengenal fabel kancil dan kura-kura, kancil dan buaya, raja hutan dan seekor tikus.

5. Kemampuan Menceritakan Kembali

a) Pengertian bercerita

Untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa maka salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan bercerita. Dengan bercerita maka anak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pesan, serta pengalaman yang sudah mereka alami dalam kehidupannya sehingga kemampuan menceritakan kembali apa yang telah didengar anak menjadi lebih baik. Selain itu mereka juga bisa bermain dengan imajinasinya.

Bercerita dalam kurikulum berbasis kompetensi memenuhi kriteria ciri-ciri pembelajaran TK, yakni memberikan pengalaman psikologis dan linguistik kepasa siswa, sesuai minat anak, sesuai perkembangan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebutuhan anak, menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, hasil belajar bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakana, mengembangkan keterampilan berfikir siswa dengan permasalahan yang dihadapi dan menumbuhkan kepekaan sosial, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan atau perasaan orang lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menceritakan kembali merupakan kemampuan anak menceritakan kembali apa yang telah dilihat maupun didengar anak. Dengan bercerita dapat mengembangkan keterampilan berfikir siswa dengan permasalahan yang dihadapi dan menumbuhkan kepekaan siswa.

b) Manfaat Cerita Bagi Anak Usia Dini

Cerita merupakan tujuan unuversal manusia dari anak-anak sampai orang dewasa. Bagi anak-anak cerita tidak hanya memberi menfaat emosi tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Oleh karena itu erlu diyakini bahwa bercerita merupakan aktivitas penting dan tak terpisahkan dalam program pendidikan untuk anak usia dini. Cerita bagi anak mempunyai manfaat yang sama pentingnya dengan aktivitas dan program pendidikan itu sendiri. Ditinjau dari berbagai aspek manfaat tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

c) Membantu Pendidikan Pribadi dan Moral Anak

Cerita mempunyai keuntungan psikologis yang tidak diperoleh jika anak menyaksikan cerita yang sama melalui media audio visual. Banyak VCD cerita rakyat memang membuat anak-anak memperoleh efek kedekatan dan kebersamaan dengan si pencerita. Anak tidak memperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehangatan seperti jika meraka mendapatkan cerita itu dari guru atau orangtuanya. Efek inilah yang menjadi dasar bagi guru untuk menyemaikan nilai-nilai moral, etika, dan pekerti.

Cerita mendorong perkembanan anak karena beberapa sebab. Pertama, menghadapkan siswa dalam situasi yang mengandung "konsiderasi" yang sedapat mungkin mirip dengan yang dihadapi siswa dalam kehidupannya. Kedua, cerita dapat memancing siswa untuk menganalisis situasi dengan melihat bukan hanya yang nampak tetapi juga sesuatu yang tersirat di dalamnya, untuk menemukan isyarat-isyarat halus yang tersembunyi tentang perasaan, kebutuhan, dan kepentingan orang lain. Ketiga, cerita mendorong siswa untuk menelaah perasaanya sendiri sebelum ia mendengar respon orang lain untuk dibandingkan. Keempat, pemahaman dan penghargaan atas apa yang diucapkan atau dirasakan tokoh hingga akhirnya anak memiliki konsiderasi lain dalam alam nyata (Nasution, 1989:162-163).

d) Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi dan Fantasi

Masa usia pra sekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak mengarang suatu cerita. Hal ini menunjukan bahwa sebenarnya anak-anak menbutuhkan sarana untuk menyalurkan imajinasinya. Salah satu tempat yang tepat adalah dengan cerita.

Pada saat menyimak cerita imajinasi anak bisa dirangsang. Anak membayangkan sendiri bagaimana perilaku tokoh dalam cerita. Anak juga dapat merasakan ketegangan jika dalam cerita itu terdapat alur yang mengalami ketegangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Memacu Kemampuan Verbal Anak

Selama mendengar cerita anak belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna dibunyikan secara benar, bagaimana kata-kata disusun secara logis dan mudah dipahami. Memacu kecerdasan linguistik merupakan kegiatan yang sangat penting. Di Amerika kemampuan berbahasa termasuk dalam urutan kecerdasan yang paling dihargai, sama halnya dengan kemampuan logis-matematik (Amstrong,1993). Dalam mengembangkan kemampuan linguistik maka cerita merupakan salah satu cara yang tepat. Dalam menyimak cerita anak belajar tata cara berdialog dan bernarasi dan terangsang untuk menirukannya. Kemampuan verbal anak lebih terstimulus secara efektif pada saat guru melakukan tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita.

f) Merangsang Minat Menulis Anak

Menurut Leonhardt anak yang gemar mendengardan membaca cerita akan memiliki kemampuan berbicara, menulis dan memahami gagasan rumit secara lebih baik (Leonhardt,1997 : 27). Ini berarti selain memacu kemampuan berbicara, menyimak juga merangsang minat menulis anak. Cerita dapat menimbulkan inspirasi anak untuk membuat cerita. Anak terpacu mempergunakan kata-kata dan terpacu menyusun kata-kata yang diperolehnya menjadi sebuah cerita.

g) Merangsang Minat Baca Anak

Bercerita dengan media buku menjadi stimulus yang efektif bagi anak Taman Kanak-Kanak karena pada waktu itu minat baca anak mulai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tumbuh. Minat itulah yang harus diberi sarana yang tepat antara lain melalui kegiatan becerita.

h) Membuka Cakrawala Pengetahuan Anak

Melalui kegiatan bercerita anak akan mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya mungkin belum mereka ketahui dan merangsang mereka untuk mengetahui lebih lanjut tentang apa yang diceritakan guru. Dalam sebuah seminar tentang"Kreatifitas dan Kecakapan Hidup", Dr Gede Raka mengataka (2002) bahwa ceritaseorang guru yang menarik tentang ilmu engetahuan menggerakkan anaknya untuk mencari tahu lebih banyak tentang ilmu tersebut.

6. KERANGKA TEORITIK

Menurut Piaget (*dalam* Nur, 1998), perkembangan kognitif anak dan remaja dibagi menjadi empat tahap, antara lain:

1. Tahap Sensorimotor (Lahir sampai usia 2 tahun) merupakan tahap paling awal, bayi dan anak-anak kecil mengeksplorasi dunia mereka dengan menggunakan indera-indera dan keterampilan motoris mereka.
2. Tahap Praoperasional (Usia 2 sampai 7 tahun) merupakan tahap yang menunjukkan perkembangan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek di dunia. Tahap ini merupakan pemikiran anak yang masih egosentris dan sentrasi.
3. Tahap Operasi kongkrit (Usia 7 sampai 11 tahun) merupakan tahap yang mencerminkan pendekatan yang terikat pada dunia nyata. Anak membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah, namun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya sepanjang mereka melibatkan obyek-obyek dan situasi-situasi yang ia kenal.

4. Tahap Operasi Formal (Usia 11 sampai dewasa) merupakan tahap pemikiran abstrak dan murni simbolis untuk dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Periode perkembangan remaja mulai dengan pubertas. Periode pubertas, atau remaja awal, adalah waktu terjadinya perkembangan intelektual dan fisik yang cepat. Remaja pertengahan adalah periode penyesuaian yang lebih stabil terhadap pengintegrasian perubahan-perubahan remaja awal. Remaja akhir ditandai dengan transisi menuju tanggungjawab, pilihan-pilihan, dan kesempatan-kesempatan masa dewasa.

Pubertas merupakan suatu rangkaian perubahan-perubahan fisiologis atau hayati yang membuat organisme belum matang mampu bereproduksi atau menghasilkan keturunan. Hampir setiap organ atau sistem tubuh dipengaruhi oleh perubahan-perubahan ini. Pada saat seluruh tubuh berubah saat pubertas, otak dan fungsi-fungsinya juga berubah. Seperti halnya jatuh tempo perubahan-perubahan pubertas bervariasi lebar antar individu, demikian juga jatuh tempo perubahan-perubahan intelektual.

Menurut Pieget, perkembangan kognitif pada usia dini berada pada periode *preoperasional*, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksud dengan operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau "*symbolic function*", yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk merepresentasikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan simbol (kata-kata, bahasa gerak, dan benda). Dapat juga dikatakan sebagai "*semiotic function*", kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/isyarat, benda dan peristiwa) untuk melambangkan suatu kegiatan, benda yang nyata, atau peristiwa.

Menurut Piaget (dalam Ariadi,2004: 46) bahwa "usia 4-5 tahun merupakan masa *concrete operasional* dengan caracteristic *logikal thinking but limited to physically reality*".Karena itu dalam menjelaskan materi khususnya hendaknya ditunjang dengan media pendidikan sebagai alat untuk mengkonkretkan pesan pembelajaran dengan harapan agar materi yang sudah disampaikan oleh guru dapat dikuasai siswa.

Melalui kemampuan diatas, anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Dia dapat menggunakan kata-kata peristiwa dan benda untuk melambangkan sesuatu.

7. HIPOTESIS

Ho = Model pembelajaran multimedia tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan menceritakan kembali pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo

H_1 = Model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan menceritakan kembali pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan salah satu factor yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian, tergantung pada tempat dan tidak tepatnya dalam memilih serta menerapkan metode penelitian terkait.

Dengan memilih dan merupakan metode yang tepat, maka berbagai kemungkinan bagi adanya kesalahan dan penyimpangan dapat dihindari dan data yang diperoleh merupakan data yang bebas dan obyektif serta dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun model atau bentuk penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berupa menghitung data , mengolah, menganalisa dan menafsirkan angka-angka hasil perhitungan statistic.

A. Rancangan Penelitian

Agar penggunaan model pembelajaran multimedia dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan ada 3 langkah utama:

1. Perencanaan penggunaan

   Dimaksudkan agar program pengajaran dapat terlaksana dengan baik sebelum melaksanakan kegiatan, meliputi:

   a. Merumuskan tujuan

      Tujuan harus dirumuskan secara khusus yang dipusatkan pada perubahan tingkah laku siswa.

   b. Merumuskan materi atau bahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Memilih materi yang cocok, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Menetapkan strategi belajar mengajar

Untuk menunjang tercapainya tujuan.

d. Menetapkan alat dan sumber

Menetapkan aat dan sumber yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran.

e. Menentukan alat evaluasi

Dalam hal ini alat evaluasi yang digunakan adalah tes tulis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (pre tes) dan post tes.

2. Pelaksanaan kegiatan

a. Mempersiapkan bahan dan alat

b. Menyampaikan tujuan dan tema cerita

c. Menyampaikan cerita dnegan menggunakan peyampaian tertentu yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (bab II) yakni aplikasi model pembelajaran multimedia.

3. Desain Penelitian Eksperimen

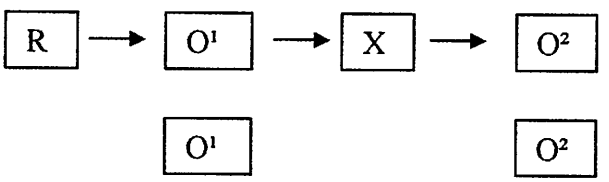
Dalam hal ini peneliti menggunakan desain eksperimen yang berjenis eksperimen lapangan. Desain eksperimen lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan latar yang realistis diumana peneliti melakukan campur tangan dan melakukan manipulasi terhadap variabel bebas.

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam desain penelitian eksperimen :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pengukuran prates atau "observasi keadaan awal, yaitu keadaan sebelum diberikan perlakuan atau treatment" terhadap variabel tergantung.
2. Pemberian treatment yang berbeda kepada kelompok-kelompok yang dikenai eksperimen atau melakukan manipulasi variabel bebas.
3. Pengukuran pascates atau "observasi keadaan akhir setelah diberikan treatment" terhadap variabel tergantung.

Desain dasar (suatu eksperimen) yang berjenis **one group pretest-posttest desaign** (Sugiono,2007). Desain ini pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (pre-tes) sebelum adanya perlakuan (treatment) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (post-test). Desainnya adalah sebagai berikut :



Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal pada suatu objek yang akan diteliti (pre-test), kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (treatment). Dimana dalam pemberian treatment ini dilakukan selama 1 minggu dan diperkirakan bahwa ada 6 kali pertemuan dalam menerapkan model pembelajaram multimedia. Setelah itu pengukuran dilakukan lagi untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukan treatment (pasca test).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan

X : digunakan untuk mewakili pemaparan (exposure) suatu kelompok yang diuji terhadap suatu perlakuan eksperimental pada variabel bebas kemudian efek pad variabel tergantungnya akan diukur.

O : menunjukkan adanya suatu pengukuran atau observasi tergantung yang sedang diteliti pada individu, kelompok atau objek tertentu.

R : menunjukkan bahwa individu atau kelompok telah dipilih dan ditentukan secara random untuk tujuan-tujuan study

Menurut Burhan Bungin (2008:50). Berikut ini adalah langkah-langkah dalam desain penelitian eksperimen yaitu :

1. Menentukan subjek-subjek yang mana disini subjeknya diambil semua yang akan masuk ke dalam kelompok control maupun kelompok eksperimen.
2. Pengukuran prates atau "observasi keadaan awal, yaitu keadaan sebelum diberikan perlakuan atau treatment eksperimental terhadap variable tergantung.
3. Pemberian treatment yang berbeda kepada kelompok-kelompok yang dikenai eksperimen atau melakukan manipulasi variable bebas.
4. Pengukuran pascates atau "observasi keadaan akhir setelah diberikan treatment" terhadap variabel tergantung.

Dalam hal ini pemberian treatment kami yaitu berupa penampilan LCD mengenai cuaca dan proses turunnya hujan. Disini dijelaskan dan ditampilkan secara detail bagaimana cuaca dan proses akan terjadinya turun hujan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal (pre-test) pada kelompok yang akan diteliti. Peneliti melakukan test sebelum dilakukan treatment, kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (treatment) pada kelompok tersebut. Di mana dalam pemberian treatment ini dilakukan selama 1 minggu dan diperkirakan ada 5 kali pertemuan dalam menerapkan model pembelajaran multimedia.

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah semua siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo sebanyak 15 siswa. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran multimedia sebagai upaya meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa atau anak didik TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo kelompok TK B, Dengan Perimbangan TK B dapat diambil hasilnya dibanding anak TK A yang relative baru. TK B berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak putri dan 6 anak putrid

C. Instrumen Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang termasuk variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran multimedia, sedangkan variabael terikat adalah kemampuan menceritakan kembali secara tertulis. Untuk lebih jelasnya variabel dijelaskan di bawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan untuk mengetahui harus dicapai dengan cara-cara atau metode yang efisien dan akurat. Alat ukur/ instrument penelitian ini adalah dengan menggunakan multimedia berupa laptop dan LCD.

Prosedur Pelaksanaan Eksperimen Model Pembelajaran Multimedia

a. Memberi latihan yang pertama (pre-test) untuk mengetahui perkembangan dan kemampuan siswa dalam bercerita secara tertulis sebelum diberikan model pembelajaran multimedia
b. Kemudian menerapkan Model Pembelajaran Multimedia
c. Memberikan latihan yang kedua (post test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan Model Pembelajaran Multimedia.
d. Menganalisa hasil prestasi siswa setelah diberikan Model Pembelajaran Multimedia, apakah adapeningkatan atau tidak.

Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:91), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi titik perhatian:

1) Variabel bebas (independent variabel)

Variabel bebas adalah kondisi yang mempengaruhi suatu gejala. Variabel bebas memberi pengaruh kepada variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan model pembelajaran multimedia.

a. Definisi Operasional

Model Pembelajaran Multimedia adalah suatu model atau tehnik yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berupa alat bantu. Multi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses pembelajaran dan dapat terwujud perangkat keras maupun perangkat lunak. Berdasarkan fungsinya, multi media dapat berbentuk alat Bantu pembelajaran dan sarana pembelajaran (misalnya : bangku ; papan tulis, kapur tulis, komputer dan sebagainya.

b. Alat Ukur

Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu menggunakan bantuan laptop dan LCD serta CD pembelajaran mengenai cuaca dan proses turunnya hujan.

c. Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini, karena alat ukur yang digunakan dalam bentuk CD pembelajaran yang dengan bantuan laptop dan LCD dalam suatu proses pembelajaran berlangsung, maka dapat diketahui diterima atau tidaknya suatu pembelajaran nantinya dengan melihat respon dari siswa apakah dengan adanya pemberian model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada siswa yang diberikan melalui pre-test dan post-test apakah ada perubahan nilai, karena jika nilai siswa yang mengikuti tes berubah menjadi baik maka suatu alat ukur yang digunakan oleh peneliti diterima oleh siswa dengan baik begitu sebaliknya jika nilai siswa tetap dari kedua tes tersebut atau lebih buruk maka suatu alat ukur dikatakan tidak diterima.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Variabel terikat (dependent variabel)

Variabel terikat adalah kondisi yang dipengaruhi suatu gejala. Variabel terikat yang dipengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan menceritakan kembali secara tertulis anak

a. Definisi Operasional

Yaitu Untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa maka salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan bercerita. Dengan bercerita maka anak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pesan, serta pengalaman yang sudah mereka alami dalam kehidupannya sehingga kemampuan menceritakan kembali apa yang telah didengar anak menjadi lebih baik. Selain itu mereka juga bisa bermain dengan imajinasinya.

b. Alat Ukur

Berupa tes tulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menceritakan kembali secara tertulis.

c. Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini, karena alat ukur yang digunakan adalah sebuah tes tulis. Maka dapat diketahui diterima atau tidaknya suatu pembelajaran nantinya dengan melihat respon dari siswa apakah dengan adanya pemberian model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada siswa yang diberikan melalui pre-test dan post-test apakah ada perubahan nilai, karena jika nilai siswa yang mengikuti tes berubah menjadi baik maka suatu alat ukur yang digunakan oleh peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diterima oleh siswa dengan baik begitu sebaliknya jika nilai siswa tetap dari kedua tes tersebut atau lebih buruk maka suatu alat ukur dikatakan tidak diterima.

D. Analisis Data

Pada tahap ini penulis menganalisa data-data yang telah didapat dengan mendeskripsikan kemampuan siswa dalam bercerita dari penggunaan model pembelajaran multimedia pada siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo serta upaya mengidentifikasi kendala-kendala yang kterjadi selama penggunaan media ini.

Kemudian dari hasil analisa data tersebut diberikan kesimpulan serta solusi untuk mengantisipasi berbagai kendala yang ada.

Berikut pedoman pelajaran yang digunakan penulis untuk menilai hasil tes siswa.

Aspek yang dinilai:

- Kelancaran Cerita : bobot 50
- Ketepatan isi : bobot 30
- Susunan kalimat : bobot 10
- Pilihan kata : bobot 10

Jumlah : 100

Untuk menentukan mean (rata-rata) digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma f.x}{M}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$\sum f.x$ = Jumlah Frekuensi x nilai (jumlah nilai secara keseluruhan)

N = Populasi (subjek penelitian).

Setelah menentukan mean (rata-rata) langkah selanjutnya mengolah data tersebut. Karena data yang peneliti peroleh adalah data kuantitatif yaitu skor tes, maka penulis menggunakan metode analisis statistik. Uji statistik yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata (uji satu pihak). Karena uji normalitas merupakan prasyarat untuk digunakannya uji-t. Maka sebelum data kuantitatif dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$S^2 = \frac{\sum\left(X_i - \overline{X}\right)^2}{n-1} \quad \text{dan} \quad S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^{\,2} + (n_2 - 1)S_2^{\,2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\overline{X_1}$ = Skor rata-rata pada kelompok eksperimen

$\overline{X_2}$ = Skor rata-rata pada kelompok kontrol

n_1 = Jumlah siswa pada kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah siswa pada kelompok kontrol

$S_1^{\,2}$ = Standard deviasi pada kelompok eksperimen

$S_2^{\,2}$ = Standard deviasi pada kelompok kontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Al-Manar

Pada awalnya sarana pendidikan untuk anak usia dini sangat terbatas sekali khususnya di desa Wedi Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo. Di dalam satu daerah hanya ada dua sarana pendidikan untuk anak usia dini. Karena di zaman sekarang ini banyak orang tua yang menginginkan anak-anak mereka mendapatkan pendidikan yang baik sedini mungkin untuk mempersiapkan masa depan mereka yang lebih cemerlang.

Apabila sejak usia anak educasi anak diperdalam, maka secara tidak langsung akan melatih anak lebih mandiri, kreatif, dan lebih berani. Maka dari itu berdirilah TK Al-Manar. Al-Manar sendiri berasal dari kata "Munir", yang artinya menerangi.TK Al-Manar sendiri didirikan oleh Bapak Drs.H.Moh.Fadhol, TK Al-Manar berdiri pada Tanggal 20 Mei 2009. Pada saat ini Tk Al_manar dikepalai oleh ibu Awalul Hasanah,S.pd dan mempunyai 6 orang staf pengajar.

Sesuai dengan namanya TK-Almanar mempunyai tujuan agar bisa memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi anak didiknya agar mempunyai masa depan yang cemerlang kelak nanti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Perencanaan penggunaan

Dimaksudkan agar program pengajaran dapat terlaksana dengan baik sebelum melaksanakan kegiatan, meliputi:

a.Merumuskan tujuan

Tujuan harus dirumuskan secara khusus yang dipusatkan pada perubahan tingkah laku siswa.

b.Merumuskan materi atau bahan

Memilih materi yang cocok, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c.Menetapkan strategi belajar mengajar

Untuk menunjang tercapainya tujuan.

d.Menetapkan alat dan sumber

Menetapkan aat dan sumber yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran.

e.Menentukan alat evaluasi

Dalam hal ini alat evaluasi yang digunakan adalah tes tulis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (pre tes) dan post tes.

2.Pelaksanaan kegiatan

a.Mempersiapkan bahan dan alat

b.Menyampaikan tujuan dan tema cerita

c.Menyampaikan cerita dnegan menggunakan peyampaian tertentu yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (bab II) yakni aplikasi model pembelajaran multimedia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1

Daftar nilai siswa dalam menceritakan kembali cerita sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran multimedia siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo

	Aktivitas yang diamati	Klasifikasi	
		Ya	Tidak
1	Siswa mendengarkan dengan seksama yang disampaikan oleh guru	√	
2	Siswa dapat menjawab dengan benar pertanyaan dari guru	√	
3	Siswa bersikap tertib saat kegiatan menulis kembali isi cerita		√
4	Siswa mengalami kesulitan pada saat kegiatan menulis kembali isi cerita	√	
5	Guru memberikan motivasi untuk menumbuhkan semangat siswa	√	
6	Dalam menggunakan media, guru memperagakan dengan baik	√	
7	Guru menggunakan media yang belum siswa ketahui sebelumnya	√	
8	Guru dalam mengajar selalu menggunakan media pembelajaran		√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.Deskripsi Hasil Penelitian

a) Penyajian Data

Pada bab sebelumnya (bab III) sudah dijelaskan bahwa penulis menggunakan tes performen sebagai instrumen untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan model pembelajaran multimedia siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo

Data mentah yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak akan ada gunanya jika tidak dianalisis. Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

Penulis akan menganalisa data-data tersebut untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Penulis akan menganalisa data-data tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tabulasi data
2 Perhitungan statistik
3 Pengujian hipotesis

1. Tabulasi data

Tabulasi adalah membuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode dengan analisis yang dibutuhkan. Data yang disajikan pada tabel 1.1 merupakan tabel data mentah yang belum bisa dipergunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut disajikan tabel 2 sebagai tabulasi data yang diperoleh.

Tabel 2

Tabel Kerja (tabulasi data)

No	X_1	X_2	$(X_1-\overline{X_1})$	$(X_2-\overline{X_2})$	$(X_1-\overline{X_1})^2$	$(X_2-\overline{X_2})^2$
1	70	60	-6	-4	36	16
2	70	60	-6	-4	36	16
3	85	70	9	6	81	36
4	75	60	-1	-4	1	16
5	80	70	4	6	16	36
6	70	55	-6	-9	36	81
7	70	65	-6	1	36	1
8	85	70	9	6	81	36
9	75	60	-1	-4	1	16
10	80	70	4	6	16	36
11	70	55	-6	-9	36	81
12	70	60	-6	-4	36	16
13	85	70	9	6	81	36
14	75	65	-1	1	1	1
15	80	70	4	6	16	36
	1140	960			510	460

2. Perhitungan Statistik

a. Mencari mean

1). Mean dari kelompok eksperimen

$n_1 = 15$ dan $\sum X_1 = 1140$, maka:

$$\overline{X_1} = \frac{\sum X_1}{n_1}$$

$$= \frac{1140}{15}$$

$$= 76$$

2). Mean dari kelompok kontrol

$n_2 = 15$ dan $\sum X_2 = 960$, maka:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\overline{X_2} = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

$$= \frac{960}{15}$$

$$= 64$$

b. Mencari Standard Deviasi

1). Standard deviasi kelompok eksperimen

$n_1 = 15$ dan $(X_1 - \overline{X_1})^2 = 510$, maka :

$$S_1^{\ 2} = \frac{\sum (X_1 - \overline{X_1})^2}{n_1 - 1}$$

$$= \frac{510}{14}$$

$$= 36{,}4286$$

2). Standard deviasi kelompok kontrol

$n_2 = 15$ dan $(X_2 - \overline{X_2})^2 = 460$, maka :

$$S_2^{\ 2} = \frac{\sum (X_2 - \overline{X_2})^2}{n_2 - 1}$$

$$= \frac{460}{14}$$

$$= 32{,}8571$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Statistik uji-t

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\left\{\frac{(n_1 - 1)S_1^{\,2} + (n_2 - 1)S_2^{\,2}}{n_1 + n_2 - 2}\right\}\left\{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right\}}}$$

$$= \frac{76 - 64}{\sqrt{\left\{\frac{(15-1)36{,}4286 + (15-1)32{,}8571}{15+15-2}\right\}\left\{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right\}}}$$

$$= \frac{12}{\sqrt{\left\{\frac{51.0004 + 459.9994}{28}\right\}\left\{\frac{2}{15}\right\}}}$$

$$= \frac{12}{\sqrt{\frac{969{,}9998}{28} \times \frac{2}{15}}}$$

$$= \frac{12}{\sqrt{\frac{1940}{420}}}$$

$$= \frac{12}{\sqrt{4{,}619}}$$

$$= \frac{12}{2{,}149}$$

$$= 5{,}584$$

3.Pengujian Hipotesis

Fungsi dari sebuah hipotesis adalah untuk memberi suatu pernyataan terkaan tentang hubungan tentatif antara fenomena-fenomena dalam penelitian. Setelah hipotesis dirumuskan, langkah selanjutnya dapat diketahui apakah hipotesis yang ada dapat diterima atau ditolak. Dalam menggunakan uji-t, cara merumuskan hipotesis adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (model pembelajaran multimedia dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo kurang efektif)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (model pembelajaran multimedia dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo cukup efektif).

Menentukan taraf signifikan adalah sebagai berikut:

Untuk menghitung derajat kebebasan atau dk digunakan rumus

$dk = n_1 + n_2 - 2$

maka derajat kebebasannya adalah:

dk = 15 + 15 – 2

= 28

Dengan menggunakan taraf signifikan 5 % dan derajat kebebasan 28, maka diperoleh t tabel sebesar 2,048.

Menentukan kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $-2{,}048 \leq t \leq 2{,}048$

H_1 diterima jika $t \leq -2{,}048$ atau $t \geq 2{,}048$

B. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, dalam menggunakan model pembelajaran multimedia menunjukkan adanya peningkatan. Dari deskripsi data di atas diketahui bahwa rata-rata nilai tes siswa sebelum penggunaan model pembelajaran multimedia adalah 64,00 dan setelah penggunaan model pembelajaran multimedia rata-ratanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah 76,00. Rata-rata hasil tes secara keseluruhan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran multimedia.

Dari data hasil performen, dapat didistribusikan frekuensi tingkat kemampuan siswa dalam menceritakan kembali secara tertulis. Peningkatan ini ditunjukkan dari hasil mengarang siswa yang banyak mengalami perbaikan, seperti kelancaran siswa dalam bercerita setelah guru menyampaikan cerita dengan menggunakan model pembelajaran multimedia, pemahaman siswa terhadap isi cerita, penulisan alur cerita yang sudah runtut, pemahaman siswa terhadap karakter dari setiap tokoh, selain itu penggunaan ejaan yang banyak mengalami perbaikan misalnya: penggunaan huruf besar, penulisan kata ulang, penggunaan tanda baca koma (,) tanda petik (") untuk kalimat langsung sederhana yang banyak diperhatikan siswa karena perhatian siswa lebih tertuju keada isi cerita. Dari pengamatan tersebut penulis mengingat siswa dengan memberikan penjelasan kepada para siswa bahwa, "Tujuan dalam kegiatan menulis karangan selain isiswa dapat berpikir kritis dalam menceritakan kembali isi cerita", hal yang perlu diperhatikan adalah pada masalah ejaan, misalnya:

- Isi cerita kurang benar
- Kalimat yang diucapkan tidak sempurna

Dari hasil pembelajaran itu siswa dapat membuat kalimat dengan benar. Selain itu dari hasil s tersebut nantinya dapat dibaca dengan benar dan baik oleh guru maupun siswa itu sendiri, itulah sebabnya dikatakan kemampuan sangat kompleks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwasanya dari perhitungan penelitian dpaat dilihat adanya perbedaan antara hasil menceritakan kembali dnegan menggunakan model pembelajaran multimedia dan tanpa menggunakan model pembelajaran multimedia. Hasil tes yang diperoleh lebih baik penyampaian cerita dengan menggunakan model pembelajaran multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran multimedia dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo dan dimungkinkan dengan menggunakan model pembelajaran multimedia anak akan lebih mengerti dibandingkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran multimedia.

Dari analisis data diperoleh t hitung 5,584 > 2,048 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas model pembelajaran multimedia terhadap kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo cukup efektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat memberikan simpulan, sebagai berikut:

Penggunaan model pembelajaran multimedia sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita pada siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo menunjukkan pengaruh yang signifikan (berarti). Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil tes siswa yakni dari 15 siswa megalami kenaikan nilai, rata-rata hasil tes secara keseluruhan sebelum menggunakan media 64,00 dan setelah menggunakan media 76,00 siswa yang kurang mampu menceritakan kembali isi cerita hanya satu atau monoton dengan kata-kata, namun setelah guru menyampaikan cerita dengan menggunakan model pembelajaran multimedia hasil performen siswa mengalami peningkatan. Jadi Model Pembelajaran Multimedia Efektif Dalam menuingkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Pada Anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo.

B. Saran

Setelah penulis mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan hasil penelitian, selanjutnya penulis ingin memberikan pendapat atau saran baik kepada guru, siswa, kepala sekolah serta para peneliti, antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Hendaknya guru TK lebih memperhatikan cara meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam hal menulis karangan dengan menggunakan media dan metode yang tepat.
2. Hendaknya kepala sekolah selalu memberi dorongan kepada semua dewan guru agar melakukan pembelajaran yang menyenangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Rofi'udin, Ahmad dan Darmiati Zuchdi. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.

Akhadiah, Sabarti dkk. 1991. *Bahasa Indonesia II.* Jakarta. Depdikbud.

Rachel Good Child. Januari 2004. *The Joy of Reading*: Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Keraf, Gorys . 2001. *Argumentasi dan Narasi.* Jakarta: Gramedia.

Hidayat Syamsul, Pamungkas. Maret 1994. *Inti Sari Kata Bahasa Indonesia.* Surabaya. Apollo.

Aksayati. 2000. *Sastra Bandingan Fabel Sunda dan Prancis.* Jurnal Ilmu Pendidikan, (online). http://www.apfi.ppsi.com/ cadence 19 / pedagog 19-8. Html, diakses 27 September 2006

Suharsimi, Arikunto. 1993. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Henry Guntur. 5 Juni 1982. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Surakhmad, Winarno. April 1986. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar (edisi ke-V).* Bandung: Tarsito.

Arif S. Sadirman. 1993. *Media pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya).* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Naria Sudjana. 1991. *Media pengajaran.* Bandung: Sinar Baru.

Nur, Muhammad. 1991. *Teori-Teori Perkembangan*. Surabaya:UNESA

Martuti. 20099.*Pendidik Cerdas dan Mencerdaskan*. Yogyakarta:Kreasi Wacana

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:PT. Rineka Cipta

B.Hurlock,Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I.*Erlangga

Joni, Raka.1993. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan.* Malang : IKIP Malang Press

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kartono, Kartini. 1995. Psikologi Anak (psikologi perkembangan). Bandung : CV. Mandar MAju

Latuheru, John<D. 1998. Media Pembelajaran : Dalam Proses Belajar Masa Kini. Jakarta : Depdikbud

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id