

keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar guru menetapkan beberapa tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah berhasil mencapai tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.¹⁰

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹¹ Ketiga domain tersebut akan memberikan tolak ukur dalam keberhasilan belajar yang ditempuh siswa dalam proses pembelajaran. menurut ranah tersebut mempunyai beberapa domain kemampuan yang mendukung keberhasilan belajar. Menurut Anderson dan Krathwohl masing-masing ranah itu dapat dibagi dalam berbagai dimensi atau kategori dan.¹²

¹⁰Jihad Dan Haris, *Evaluasi Pembelajaran*,(Yogjakarta: Multi Presindo 2010), hal 14

¹¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: PT. Remaja1999), hal 22- 31

¹² B.P Sitepu,2012, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya 2012), hal 92-97

Materi cerita anak merupakan salah satu materi dalam Standar Kompetensi (SK) keterampilan membaca. Keterampilan membaca penting bagi siswa dari kegiatan membaca siswa mampu memperoleh berbagai macam pengetahuan. Sedangkan yang diharapkan setelah melakukan kegiatan membaca cerita anak siswa mampu memperoleh informasi tentang cerita anak yang mereka baca.

Macam-macam cerita anak

Cerita untuk anak adalah cerita yang diperuntukkan bagi anak baik cerita yang menyangkut kehidupan anak maupun cerita tentang binatang, cerita para tokoh-tokoh yang berjasa bagi bangsanya, cerita tentang alam, dan cerita kepercayaan. Cerita anak secara umum meliputi (1) buku bergambar, (2) cerita rakyat, baik berupa cerita binatang, dongeng, legenda, maupun mite, (3) fiksi sejarah, (4) fiksi realistik, (5) fiksi ilmiah, (6) cerita fantasi, dan (7) biografi.

1) Buku Bergambar

Buku bergambar juga banyak diartikan sebagai buku berisi cerita untuk anak-anak yang digarap melalui pemanfaatan tulisan dan gambar. Bagi anak-anak, buku bergambar idealnya bersifat atraktif, memberikan gambaran tentang sesuatu secara jelas, dan bisa membangkitkan pengalaman keindahan secara kreatif. Nilai demikian tercapai apabila melalui buku bergambar yang dibacanya anak bisa membentuk penghubungan antara

- c) Legenda merupakan cerita kepahlawanan dari sosok tokoh yang dianggap sakti, suci, atau memiliki kelebihan tertentu dibandingkan manusia pada umumnya. Meskipun jelas merupakan cerita yang bersifat imajinatif, karena biasa dihubungkan dengan peristiwa kesejarahan akhirnya legenda sering dianggap sebagai cerita yang seakan sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda yang dikenal mendunia
- d) Mite merupakan cerita yang berkaitan dengan asal usul kehidupan manusia, asal usul keberadaan suatu tempat yang berhubungan dengan kehidupan dewa-dewi maupun tokoh yang memiliki hubungan dengan kehidupan.
- 4) Fiksi sejarah merupakan cerita yang isinya memanfaatkan peristiwa kesejarahan yang dibaurkan dengan cerita fiksi. Fiksi sejarah yang dikenal luas masyarakat di dunia adalah cerita tentang perjalanan Columbus.
- 5) Fiksi realistik merupakan cerita yang menggambarkan peristiwa dan cerita yang akrab dengan kehidupan sehari-hari. Cerita tersebut mungkin berkaitan dengan kehidupan keluarga, perjalanan wisata, maupun peristiwa yang menggambarkan upaya pelaku memecahkan permasalahan yang tidak lazim.
- 6) Cerita fantasi dan fiksi ilmiah merupakan cerita yang menggambarkan pelaku, peristiwa, maupun latar secara fantastis, dalam arti di luar nalar tetapi mampu menekan ketidakpercayaan pembaca sehingga sesuatu sungguh-sungguh tidak akan bisa terjadi dalam kehidupan nyata tergambar sebagai sesuatu yang seakan-akan bisa benar-benar terjadi. Cerita fantasi

- 1) pengalaman dan kegiatan siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan siswa.
- 2) kegiatan yang dipilih sesuai dan bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan dapat bertahan lebih lama.
- 4) Pembelajaran terpadu dapat menumbuh kembangkan keterampilan berfikir siswa.
- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis (bermanfaat) sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan siswa.
- 6) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa ke arah belajar yang dinamis, optimal, dan tepat guna.
- 7) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan kembangkan interaksi sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain.
- 8) Membangkitkan motivasi belajar serta memperluas wawasan dan aspirasi guru dalam mengajar.

