

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.

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

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

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.

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

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 melihat, meraba dan merasakan obyek yang sedang dipelajari.

Dengan demikian multi media mempunyai fungsi : (1) memberikan motivasi, (2) memperkenalkan, memperbaiki, meninggalkan pengertian konsep-konsep ke fakta, (3) mempermudah abstraksi, (4) memberikan variasi pembelajaran, (5) efisiensi 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)

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 digolongkan 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

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 opaque proyektor dapat memproyeksi materi yang tidak tembus cahayanya seperti memproyeksi satu halaman buku berbeda dengan overhead projector, dimana informasi-informasi itu diproyeksikan diatas kertas bening tipis, sedangkan opaque 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 / foto yang telah dicetak atau bahan-bahan grafik. 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 network/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

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.

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 lebih 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

besar ongkos dan melibatkan banyak waktu dan tenaga. Informasi yang 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) Ruang, 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 menyilaukan 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.

- 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

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 entah teks yang tertulis maupun tidak tertulis. (Hakim, 2002) Dari sini akan mendapatkan ide dan inspirasi kemudian mengolahnya. Seorang penulis 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

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 seseorang akan semakin lancar menulis. Kemampuan menulis ibaratnya juga seperti mata pisau, agar tidak berkarat mata pisau harus dipakai dan diasah terus menerus.

Untuk menjadi penulis, seorang penulis perlu membaca berbagai buku tentang kategori 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

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.

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

yang mendasarinya. Kemampuan yang dimaksud adalah:

- a. Kemampuan memperoleh bahan,
- b. Kemampuan memilih ide dasar atau tema,
- c. Kemampuan memilih pokok bahasan,
- d. Kemampuan menyusun pernyataan secara logis,
- e. Kemampuan mengembangkan gagasan ke dalam 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

baik akan menghasilkan 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

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 menguasai 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

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 siswa 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

siswa dalam menerapkan teori deskripsi untuk mendeskripsikan keadaan kelas.

c. Aspek analisis

Aspek analisis, yaitu kesanggupan untuk memilihkan sesuatu kesatuan menjadi bagian-bagian yang mempunyai 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 kesatuan yang utuh. Dan dapat menimbulkan kesan atas kesatuan seluruh bagian tersebut.

e. Aspek evaluasi

Aspek evaluasi adalah kesanggupan memberikan

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 menyebutkan 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

berbahasa yang perlu dimiliki oleh seseorang, dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sehubungan dengan 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 bahwa 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.

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 sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi 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

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 dapat 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.

(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 peristiwa 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 misalnya 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*)

(6)Pesan moral

Yaitu pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang lewat sebuah cerita.

(7)Titik pandang penceritaan

Titik pandang penceritaan (point of view) adalah posisi 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 memahami isi cerita, mengingat kembali urutan jalannya cerita dengan harapan siswa dapat berfikir kritis dalam menceritakan 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

- 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

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 berasal 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 Sanskerta. Sumber ini diterima Perancis melalui versi Arab, beberapa abad kemudian, yaitu pada abad ke-VIII ditulis oleh Bidpa (atau Pilpay). Selanjutnya, pada

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 cerita salitis yang penuh teladan. La Fontaine menyuguhkan komedi manusia melalui komedi binatang. Dengan menunjukkan sifat buruk manusia, La Fontaine mengajarkan moral secara jenaka.

Seperti halnya di Indonesia, fabel 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.

Penulis memilih dongeng untuk ditelaah dengan 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 seperti 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 kepada siswa, sesuai minat anak, sesuai perkembangan dan

kebutuhan anak, menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, hasil belajar bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna, 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 manfaat 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

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

Cerita mendorong perkembangan 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 perasaannya 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 menunjukkan bahwa sebenarnya anak-anak membutuhkan 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.

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

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

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

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 Piaget, 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.

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 operational* dengan *characteristic logical 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

H₁ = Model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan menceritakan kembali pada anak TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo