

**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *FLASH CARD* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA  
SISWA KELAS VII-C SMP NEGERI 3 BAEBUNTA**

**SKRIPSI**

Oleh

**SUCIPTO**

**NIM 4510102237**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2015**

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR *FLASH CARD* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA  
SISWA KELAS VII-C SMP NEGERI 3 BAEBUNTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**

Oleh

**SUCIPTO  
NIM 4510102237**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2015**

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *FLASH CARD* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA  
SISWA KELAS VII-C SMP NEGERI 3 BAEBUNTA

Disusun dan diajukan oleh

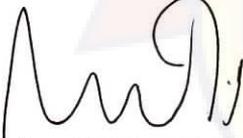
SUCIPTO  
NIM 4510102237



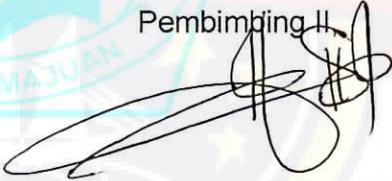
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 13 Maret 2015

Menyetujui:

Pembimbing I,

  
Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0922097001

Pembimbing II,

  
Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd.  
NIDN. 0905086901

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

  
Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.  
NIP. 196212311989031030

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

  
Dr. Muhammad Bakri, M.Pd.  
NIP. 196708021991081002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Untuk meningkatkan keterampilan Menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta". beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam hasil karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 2015

Yang Membuat Pernyataan



Sucipto



## ABSTRAK

**SUCIPTO, 2015.** "Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Untuk meningkatkan keterampilan Menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas "45" Makassar. Pembimbing Asdar, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah tindakan Kelas (Classroom Action Research). Data penelitian ini yaitu hasil pengamatan di lapangan, dokumentasi, dan pengamatan terhadap tindakan pembelajaran keterampilan Menulis. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan siswa SMP Negeri 3 Baebunta Kelas VII-C, yang berjumlah 26 siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis dengan menggunakan teknik skema pada siklus I dikategorikan rendah, sedangkan kemampuan menulis dengan menggunakan teknik skema pada siklus II, dikategorikan sedang dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta. Persentase kemampuan menulis dengan menggunakan teknik skema pada siklus I 26.92% atau 7 orang dari 26 siswa berada dalam kategori tuntas dan 73.07% atau 19 orang dari 26 siswa berada dalam kategori tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebesar 80.76% atau 21 dari 26 siswa berada dalam kategori tuntas dan 19.23% atau 5 siswa dari 26 orang berada pada kategori tidak tuntas.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan Semesta alam. Shalawat dan salam tetap terlantun bagi kekasih-Nya Muhammad Shalallahu 'alaihi wa sallam, beserta keluarganya yang mulia, sahabatnya yang tercinta, dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman

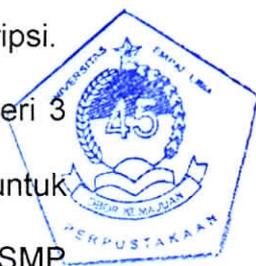
Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang tulus dan ikhlas memberikan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati, penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak atas segala bantuan yang telah diberikan, terutama kepada Asdar, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk mencurahkan segenap perhatian, arahan, dorongan, dan semangat serta pandangan-pandangan dengan penuh rasa kesabaran sehingga dapat membuka wawasan berpikir yang sangat berarti bagi penulis.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya teriring sujud saya kepada kedua orang tua saya, Ayahanda Irwan Sitte dan Ibunda Jasmia yang tidak pernah sedetikpun melewatkan hidupnya untuk mencurahkan pikiran, semangat, kasih sayang dan do'anya yang tulus

kepada penulis selama penulis menghirup udara di dunia ini, mudah-mudahan saya bisa menjadi seperti orang yang ibu bapak harapkan.

Selain itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas "45" Makassar.
2. Dr. Muhammad Bakri, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas "45" Makassar. dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas "45" Makassar, yang telah membagikan ilmunya kepada penulis selama ini, semoga Allah membalas semuanya.
5. Baharuddin, S.Pd., selaku kepala SMP Negeri 3 Baebunta yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
6. Fitriani, S.Pd., selaku Guru Bahasa Indonesia kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di kelas tersebut serta Bapak dan Ibu guru SMP Negeri 3 Baebunta yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penulis melakukan penelitian hingga selesai.



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pembahasan Teori .....	8
B. Kerangka Pikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	38
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	39
C. Fokus Penelitian .....	39
D. Defenisi Istilah .....	39
E. Prosedur Kerja Penelitian .....	40
F. Instrumen Penelitian .....	43

G. Teknik Pengumpulan Data .....	43
H. Teknik Analisis Data .....	44
I. Indikator Keberhasilan .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian Siklus I .....	47
B. Hasil Penelitian Siklus II .....	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran-Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Format Distribusi Nilai Siklus I dan II .....	45
Tabel 2. Format Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan Menulis Cerita pada Siklus I dan II.....	46
Tabel 4.1 Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I .....	52
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	55
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai pada Siklus I.....	57
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan pada Siklus I.....	58
Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II .....	64
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Siklus II .....	66
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai pada Siklus II.....	68
Tabel 4.8 : Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan pada Siklus II.....	69

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia (BI) pada tingkat pendidikan SMP saat ini telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penggunaan KTSP ini dimaksudkan agar sekolah dapat mengatur dan mengorganisasikan materi sesuai dengan kondisi sekolah. Dalam hal ini, sekolah dapat menetapkan materi beserta tingkat standar pencapaian hasil belajarnya sesuai dengan kondisi sekolah.

Dalam KTSP dinyatakan bahwa pembelajaran BI dimaksudkan agar siswa terampil berkomunikasi, sedangkan pengajaran sastra dimaksudkan agar siswa terdidik menjadi manusia yang berkepribadian, sopan, dan beradab, berbudi pekerti yang halus, memiliki rasa kemanusiaan, berkepedulian sosial, memiliki apresiasi budaya dan penyaluran gagasan, berimajinasi, berekspresi secara kreatif baik secara lisan maupun tulis (Depdiknas, 2006: 18).

Salah satu kompetensi menulis yang diharapkan dikuasai oleh siswa, yaitu menulis karangan. Karangan merupakan satuan bahasa terlengkap, dalam hierarki merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Karangan ini direalisasikan dalam bentuk karangan yang utuh (novel, buku seri ensiklopedia, dan sebagainya), paragraf, kalimat atau



kata yang membawa amanat yang lengkap (Kridalaksana, 2010: 231). Sejalan dengan uraian tersebut, Alwi (2005: 419) menyatakan bahwa karangan merupakan rentetan kalimat yang berkaitan yang menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi yang lain membentuk kesatuan. Selanjutnya, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Alwi dkk., 2005: 506) dinyatakan bahwa karangan adalah hasil mengarang cerita, buah pena, ciptaan, gubahan, cerita mengada-ada, dan hasil rangkaian.

Dalam proses belajar menulis (mengarang), berbagai kemampuan itu tidak mungkin dikuasai seseorang secara serentak. Semua kemampuan itu dapat dikuasai oleh para penulis yang sudah profesional melalui satu proses, setahap demi setahap. Proses penguasaan berbagai kemampuan berjalan cepat atau lambat bergantung pada besarnya potensi yang dimiliki dan ketekunannya dalam menulis.

Menulis atau mengarang merupakan suatu proses yang menggunakan lambang-lambang atau sejumlah huruf untuk menyusun, mencatat, dan mengomunikasikan, serta dapat menampung aspirasi atau makna yang ingin disalurkan kepada orang lain (Darmadi, 2010: 21). Selanjutnya, pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa tulisan yang dapat menghibur, memberi informasi, memengaruhi, dan menambah pengetahuan (Darmadi, 2010: 21).

Penyusunan sebuah tulisan memerlukan teknik tersendiri sehingga tulisan yang dibuat merupakan hasil buah pikiran seseorang yang bagus dibaca. Salah satu teknik yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis adalah menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi tulisan yang utuh. Misalnya, menyediakan bahan yang terbuat dari gambar-gambar.

Pencapaian peranan dan urgensi menulis sebagaimana diuraikan tersebut tentu sulit diperoleh. Hal ini disebabkan oleh minat siswa pada kegiatan menulis yang masih kurang. Siswa lebih menyukai berkomunikasi secara lisan karena berkomunikasi secara lisan lebih mudah dibandingkan dengan berkomunikasi secara tertulis. Sementara menulis lebih banyak memperhatikan kaidah kebahasaan, terutama pada penggunaan kalimat efektif, ejaan, dan tanda baca. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang berminat melakukan kegiatan menulis sebagai perwujudan bentuk komunikasi tertulis.

Salah satu jenis karangan yang dinilai menjadi momok dan menakutkan bagi siswa di Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta adalah tulisan cerita karena banyak aspek yang perlu diperhatikan. Selain penggunaan kalimat efektif, ejaan, dan tanda baca penyusunan sebuah tulisan dalam bentuk cerita juga memerlukan teknik tersendiri sehingga tulisan yang dibuat merupakan hasil buah pikiran seseorang yang bagus dibaca. Salah satu teknik yang perlu diperhatikan adalah penyajian

bahan-bahan dalam tulisan sebagai hasil pengidraan penulis yang dapat dijadikan sebagai gambaran yang memperkuat tulisan cerita.

Sebuah cerita dapat tersusun dengan berbagai komponen sebagai syarat terbentuknya suatu cerita yang lengkap dan bermakna. Komponen yang dimaksud seperti isi, penggunaan bahasa, keteraturan susunan dan urutan, pilihan kata, dan penyampaian sesuai dengan gerak, ekspresi, dan intonasi. Oleh karena itu, seseorang yang mampu bercerita, maka mampu pula berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal inilah yang harus ditanamkan pada siswa. Siswa diharapkan mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbagai ragam tulisan, termasuk melalui mengungkapkan pengalaman.

Kenyataan menunjukkan bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan untuk berkomunikasi secara lisan dalam situasi formal di kelas. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, tak seorang pun siswa yang memiliki keberanian untuk menjawab. Demikian juga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Hampir tidak pernah ada seorang siswa pun yang mau bertanya kepada guru, padahal masih banyak materi ajar yang belum dikuasai.

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian di kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta, proses pembelajaran semakin memprihatinkan ketika berlangsung penyajian materi keterampilan menulis cerita. Hasil keterampilan siswa menunjukkan hanya sekitar 60% siswa yang sudah

memiliki keterampilan menulis cerita. Hasil ini jauh dari standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) nasional, yaitu 75%. Selain itu, masalah yang tampak adalah (1) keterampilan siswa dalam menulis cerita masih rendah; (2) siswa kurang memiliki keaktifan dan kreativitas dalam belajar; (3) siswa sulit berinspirasi dan sulit menciptakan ide/gagasan; (4) sulit menulis cerita secara kronologis.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar menulis cerita. Berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa hasil pembelajaran menulis tahun 2010, nilai siswa hanya mencapai rata-rata 60. Demikian halnya dengan nilai ketuntasan yang tidak mencapai KKM, yakni 75% siswa yang mendapat nilai 65 ke atas.

Problematik pembelajaran menulis cerita tersebut perlu diatasi sehingga siswa dapat menulis karangan yang baik. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, yaitu menerapkan media yang menarik dan sesuai dengan karakter dan minat belajar siswa. Media yang mampu menuntun dan memudahkan siswa merangkai gagasan dalam wujud cerita. Media yang dimaksud media gambar. Salah satu variasi gambar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah bentuk *flash card*. *Flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan tanda simbol).

Menurut Latuheru (2009: 107) bahwa pembelajaran menulis cerita dengan bantuan media *flash card* (kartu gambar) diharapkan dapat

meningkatkan siswa dengan cepat. *Flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan tanda simbol) merupakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar. Melalui *flash card*, pembelajaran akan bermakna dan menarik sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menulis cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis termotivasi melakukan penelitian dengan judul: "Penggunaan Media Gambar *Flash card* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta." Hal ini dilakukan karena penelitian yang relevan kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini sangat perlu dilakukan untuk menemukan pemahaman yang baik tentang peran media *flash card* (kartu gambar) dalam pembelajaran menulis cerita sehingga diharapkan dapat mengungkap hasil pembelajaran menulis karangan. Beberapa penelitian tentang media gambar telah dilakukan sebelumnya, tetapi gambar yang dijadikan media bukan media *flash card*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana penggunaan media

gambar *flash card* agar dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu;

- a. Menambah pengetahuan bagi siswa tentang pembelajaran keterampilan menulis cerita melalui penggunaan media *flash card*.
- b. Memberikan pemahaman kepada guru tentang penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita.
- c. Memberikan masukan kepada guru bahasa dan sastra Indonesia di SMP untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran keterampilan menulis.
- d. Memberikan masukan kepada guru bahasa dan sastra Indonesia di SMP agar menggunakan media *flash card* (kartu gambar) dalam menulis karangan.
- e. Sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang relevan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pembahasan Teori**

##### **1. Menulis**

###### **a. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Menulis adalah rangkaian proses berpikir. Proses berpikir berkaitan erat dengan kegiatan penalaran. Penalaran yang baik dapat menghasilkan tulisan yang baik pula. Bahkan, tanpa penalaran tidak akan ada pengetahuan yang benar. Syafii'e (2010: 27) mengemukakan bahwa salah satu substansi retorika menulis adalah penalaran yang baik. Hal ini berarti untuk menghasilkan simpulan yang benar harus dilakukan penalaran secara cermat dengan berdasarkan pikiran yang logis. Penalaran yang salah akan menuntun kepada simpulan yang salah.

Kegiatan menulis itu ialah suatu proses, yaitu proses penulisan yang melewati beberapa tahap, yakni pramenulis, penulisan, dan perevisian. Ketiga tahap penulisan tersebut menunjukkan kegiatan utama yang berbeda. Dalam tahap pramenulis akan ditentukan hal-hal pokok yang akan ditulis, sedangkan tahap penulisan akan dilakukan kegiatan

mengembangkan gagasan dalam kalimat, paragraf, dan wacana (Akhadiah, dkk., 1994: 2).

Menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisi gagasan. Banyak yang melakukannya secara spontan, tetapi juga ada yang berkali-kali mengadakan koreksi dan penulisan kembali (Sumardjo, 2010: 30). Senada dengan hal itu, *California Writing Project* (Depoter & Hernacki, 2010: 50) menyatakan bahwa proses menulis itu meliputi (1) persiapan, mengelompokkan, dan menulis cepat, (2) draf kasar, gagasan dieksplorasi dan dikembangkan, (3) berbagi, seorang rekan membaca draf tersebut dan memberikan umpan balik, (4) memperbaiki, dan umpan balik, perbaiki tulisan tersebut dan bagikan lagi, (5) penyuntingan, perbaiki semua kesalahan, tatabahasa, dan tanda baca, (6) penulisan kembali, memasukkan isi yang baru dan perubahan penyuntingan, dan (7) evaluasi, periksalah apakah tugas ini sudah selesai.

Menulis kreatif merupakan kegiatan menulis yang berkembang dari gagasan yang kreatif. Mirriam (2006: 169) menyarankan bahwa menulis kreatif merupakan gagasan yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam sebuah tulisan. Gagasan kreatif yang sudah diungkapkan dalam bentuk tulisan akan menggambarkan hal-hal yang ingin dikembangkan oleh penulis.



#### b. Fungsi Hasil Belajar Menulis

Kemampuan menulis adalah keterampilan seseorang menggunakan bahasa tulis sebagai alat, baik wadah maupun media untuk memaparkan isi jiwanya, penghayatan, dan pengalamannya secara teratur.

Hairston (dalam Halim, 2004: 23) menyatakan bahwa beberapa fungsi yang menyebabkan kemampuan menulis itu menjadi penting, yaitu:

- 1) Kegiatan menulis adalah suatu sarana untuk menemukan sesuatu.  
Dalam hal ini, dengan menulis kita dapat merangsang pemikiran kita dan kalau itu dilakukan dengan intensif, maka akan dapat membuka penyumbat otak kita dalam rangka mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar pemikiran kita.
- 2) Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru. Ini terutama terjadi kalau kita membuat hubungan antara ide yang satu dengan yang lain dan melihat keterkaitannya secara keseluruhan.
- 3) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki. Dengan menuliskan berbagai ide itu berarti kita harus dapat mengaturnya di dalam suatu bentuk tulisan yang padu.
- 4) Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang. Dengan menuliskan ide-ide itu ke dalam suatu tulisan

berarti akan melatih diri kita untuk membiasakan membuat jarak tertentu terhadap ide yang kita hadapi dan mengevaluasinya.

- 5) Kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk menyerap dan memproses informasi. Bila kita akan menulis sebuah topik, maka hal itu berarti kita harus belajar tentang topik itu dengan lebih baik. Apabila kegiatan seperti itu kita lakukan terus-menerus, maka berarti akan dapat mempertajam kemampuan kita dalam menyerap dan memproses informasi.
- 6) Kegiatan menulis akan memungkinkan kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah sekaligus. Dengan menempatkan unsur-unsur masalah dalam sebuah tulisan berarti kita akan dapat menguji dan, kalau perlu, memanipulasinya.
- 7) Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

#### c. Teknik Pembelajaran Menulis

Halim (2004: 16) mengemukakan bahwa indikator keterampilan menulis ini, yaitu: 1) kemampuan memilih ide yang akan dipaparkan; 2) kemampuan menata atau mengorganisasikan ide pilihannya secara sistematis; 3) kemampuan menggunakan bahasa menurut kaidah-kaidah serta kebiasaan pemakaian bahasa yang telah umum sifatnya; 4) kemampuan menggunakan gaya bahasa, yaitu pilihan struktur dan kosakata untuk memberikan nada atau makna terhadap karangan itu; 5)

kemampuan mengatur mekanisme tulisan, yaitu tata cara penulisan lambang-lambang bahasa tertulis (ejaan) yang dipaparkan dalam bahasa tersebut.

Baradja (dalam Nurhadi, 2004: 343) menyebutkan lima tahap dalam latihan menulis, yaitu 1) mencontoh, yakni pembelajaran menulis melalui atau sesuai contoh; 2) reproduksi, yakni pembelajaran menulis tanpa model; 3) rekombinasi atau transformasi, yakni pembelajar mulai menggabungkan kalimat yang pada mulanya berdiri sendiri menjadi gabungan beberapa kalimat; 4) menulis terpimpin, pembelajar mulai berkenalan dengan penulisan alinea; 5) menulis, yakni pembelajar mulai menulis bebas untuk mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan yang sebenarnya.

Parera dan Tasai (2009: 14-15) menganjurkan beberapa teknik secara berjenjang untuk keterampilan menulis, yaitu: 1) menyalin naskah dalam bahasa, 2) menulis kembali (merekproduksi) hal yang telah didengar atau dibaca, 3) melakukan kombinasi antara hal yang telah dibaca dan didengar dengan adaptasi kecil, 4) menulis terpimpin, dan 5) menyusun karangan atau komposisi dengan tema, topik, atau judul yang dipilih siswa sendiri.

#### d. Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Cerita

Seperti yang dikemukakan di atas adalah bahwa apabila guru ingin mencapai tujuan pendidikan nasional, maka terlebih dahulu guru tersebut

harus menanamkan minat kepada para siswanya. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nurhadi (2004: 343) yang menyatakan bahwa: (Jika dilihat dari tugas pendidik guru) bahwa tidak mudah untuk menjadi pendidik, sebab di samping memberikan pengetahuan pada siswa peserta didik) juga mencarikan, menunjukkan atau memberikan alat-alat atau cara-cara yang menimbulkan minat serta merangsang peserta didik untuk memecahkan atau mengatasi persoalan-persoalan sendiri.

Apabila siswa menunjukkan minat belajar yang rendah adalah merupakan tugas dari para guru mengabaikan minat belajar siswa, maka hasil belajar siswa berada pada tahap yang terendah. Atas permasalahan di atas dapat diambil simpulan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru perlu menanamkan minat belajar terlebih dahulu kepada para siswanya. Ini diperjelas oleh pernyataan Nurhadi (2004: 343) yang menyatakan bahwa "dalam kaitannya dengan belajar, minat mempunyai andil yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan". Seseorang akan memetik hasil dari yang namanya belajar manakala ia berminat terhadap sesuatu yang ia pelajari.

#### e. Kriteria Hasil Belajar Meningkat

Seperti penjelasan sebelumnya yang mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang sebelumnya tidak dapat dilakukan menjadi sesuatu yang dapat dilakukan.

Adapun ciri-ciri perubahan sebagai hasil belajar dikemukakan oleh Nurhadi (2004: 343) yaitu:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar,
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional,
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif,
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara,
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah,
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku,



Ciri-ciri perubahan sebagai hasil menurut Nurhadi (2004: 343), sebagai berikut:

- 1) Perubahan itu terjadi secara sadar. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau setidaknya tidaknya individu merasakan terjadinya suatu perubahan dalam dirinya misalnya, ia menyadari kecakapannya bertambah, pengetahuannya bertambah. Dengan demikian, perubahan tingkah laku yang terjadi karena mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena individu yang bersangkutan tidak menyadari akan terjadinya perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan

menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya, seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak tahu menulis menjadi tahu menulis. Perubahan ini terus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan setuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, semakin banyak usaha belajar dilakukan, maka akan makin banyak usaha belajar dilakukan, maka akan makin banyak dan makin baik perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu terjadi tidak dengan sendirinya, tetapi karena usaha individu itu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari tidak termasuk perubahan dalam arti belajar.

4) Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara. Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti: keluar air mata, berkeringat, bersin, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan piano, setelah belajar tidak akan

hilang begitu saja, tetapi akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih.

- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Ini perubahan bahwa tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perbuatan tingkah laku yang benar-benar terjadi dan disadari. Misalnya, seorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar yang dilakukan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang telah ditetapkan.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu dan sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka jelas bahwa untuk melihat hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perubahan yang dialami oleh orang tersebut. Untuk mengukur tingkat hasil belajar seorang adalah dengan menggunakan tes hasil belajar.

## **2. Pengertian Cerita**

Cerita adalah serangkaian peristiwa yang berusaha menjawab pertanyaan tentang apa yang terjadi atau bagaimana proses terjadinya sesuatu peristiwa. Untuk memahami konsep istilah cerita dipaparkan

beberapa pengertian cerita. Cerita sebagai pengisahan yang berhubungan dengan penyajian berupa peristiwa. Pokok masalahnya dengan suatu peristiwa yang disusun dalam bentuk cerita.

Keraf (2005: 136) mengidentifikasikan cerita sebagai suatu bentuk paparan yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca maupun pendengar suatu peristiwa yang telah terjadi. Cerita sebagai perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu. Apa yang terjadi tidak lain dari tindak tanduk yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam suatu rangkaian waktu. Cerita adalah suatu peristiwa atau kejadian.

Keraf (2005: 140) menyatakan bahwa bercerita adalah menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan terjadinya, dengan maksud memberi arti kepada sebuah kejadian atau serentetan kejadian, dan agar pembaca dapat memetik hikmahnya dari cerita itu. Dengan kata lain, cerita ini hendak memenuhi keinginan pembaca yang selalu bertanya-tanya. "Apa yang terjadi?" Penataan peristiwa didasarkan alas urutan waktu ( kronologis).

Enre (2008: 90) mengatakan bahwa cerita adalah karangan yang bersifat subjektif. Isinya bergantung pada selera pengarang. Maksudnya, sekalipun cerita itu bersumber dari suatu kenyataan, misalnya biografi, namun materi cerita dan penyusunannya tidak terlepas dari keinginan pengarang. Cerita dapat berisi fakta yang benar-benar terjadi, dapat pula

berisi sesuatu yang khayali. Cerita yang berupa fakta misalnya otobiografi atau biografi seseorang tokoh terkenal. Isi wacana itu benar-benar nyata atau berdasarkan fakta sejarah yang tidak dibuat-buat. Namun, cerpen, novel, roman, hikayat, drama, dongeng, dan lain-lain digolongkan cerita yang khayali karena disusun atas dasar imajinasi seseorang pengarang yang tidak pernah terjadi.

Dalam cerita sering terlihat dialog tokoh-tokoh cerita, di samping uraian biasa. Dialog cerita memang terasa lebih hidup dan menarik sehingga lebih dapat mengasyikkan bagi pembaca. Lukisan watak, pribadi, kecerdasan sikap, dan tingkat pendidikan tokoh dalam cerita yang disuguhkan sering dapat lebih tepat dan mengena apabila ditampilkan lewat dialog-dialog. Tokoh yang kejam, buta huruf atau lemah lembut yang sangat penyantun akan lebih hidup apabila diceritakan dalam bentuk percakapan, daripada diceritakan dengan uraian biasa.

Mustopo (2010: 35) mendefinisikan cerita rekaan sebagai suatu bentuk cerita atau prosa kisah yang mempunyai pemeran, pelaku, peristiwa, dan alur yang dihasilkan oleh daya khayal atau imajinasi. Suhariato (1982: 27) menjelaskan bahwa cerita rekaan atau prosa, ciri khasnya adalah bentuknya yang bersifat pembeberan perasaan yang dipikirkan pengarangnya secara terperinci, adanya pembagian kesatuan-kesatuan makna dalam wujud paragraf atau alinea dan kekhasan penggunaan bahasa yang konstruktif. Aminuddin (2009: 66) menyatakan

bahwa cerita rekaan adalah kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeran, latar tahapan, dan rangkain cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. Suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan khayalan sesuatu yang tidak terjadi sungguh-sungguh sehingga dia tidak perlu dicari kebenarannya dalam dunia nyata.

Sesuai dengan batasan cerita rekaan tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita rekaan adalah kelahiran yang imajiner dari pembelajaran, baik berupa pandangan kenyataan kontemplasi, penghayatan, dan penilaian terhadap peristiwa yang pernah dikenal dan diuntai atau dipeberkan dalam kesatuan-kesatuan makna yang dimanifestasikan ke dalam suatu rangkain cerita.

Berdasarkan jenis-jenis narasi (cerita rekaan) di atas, dapat dikemukakan pola penceritaan sebuah narasi (cerita rekaan). Unsur-unsur narasi (cerita rekaan) menurut Keraf (2003: 145) sebagai berikut:

- a. Alur, yakni rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu yang berusaha memulihkan situasi narasi ke dalam suatu situasi yang seimbang dan harmonis.
- b. Bagian pendahuluan, yakni bagian yang menyajikan situasi dasar, memungkinkan pembaca memahami adegan-adegan selanjutnya. Oleh karena itu, bagian ini sering disebut eksposisi. Bagian pendahuluan menentukan daya tarik dan selera pembaca terhadap

bagian-bagian berikutnya. Bagian pendahuluan harus merupakan seni tersendiri yang berusaha menjangkit minat dan perhatian pembaca.

- c. Bagian perkembangan. Perkembangan tentu saja terjadi pertikaian sebagai akibat logis dan situasi awal yang mengandung faktor-faktor peledak. Dari pertikaian timbul penggawatan yang menyiapkan jalan untuk mencapai puncak dari seluruh narasi.
- d. Bagian penutup, merupakan bagian terakhir dari suatu narasi atau disebut juga peleraian. Dalam bagian ini di komplikasi akhirnya dapat diatasi dan diselesaikan. Namun, tidak selalu terjadi bahwa bagian peleraian betul-betul memecahkan masalah yang dihadapi.

### **3. Media *Flash card* sebagai Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* 'tengah, perantara' (Arsyad, 2002: 3). Secara harfiah, kata media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya, istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad, 2002: 4). Batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjojo dalam Latuheru, 2009: 108).

Media pendidikan adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik media cetak maupun audio visual serta segala peraltannya (Sardiman, 2007: 19). Media pendidikan adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Gagne dalam Sardiman, 2007: 19). Bigss (dalam Sardiman, 2007: 19) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

#### b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik alat peraga yang sering dipergunakan dalam proses belajar mengajar menurut Sardiman, (2007: 24-25), sebagai berikut:

- 1) Papan tulis dan papan panel. Papan tulis dan papan panel merupakan peralatan tradisional yang sangat diperlukan keberadaannya di kelas. Alat itu cocok dipergunakan untuk semua tingkatan pendidikan.

- 2) **Media grafis.** Media grafis tergolong media visual (pandang) yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima dengan mengandalkan indera penglihatan, seperti alat peraga audiovisual, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, dan peta.
- 3) **Media audio-visual (pandang-dengar).** Media audio berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan. Pesannya dituangkan dalam bentuk auditif. Media ini memiliki perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Yang termasuk dalam alat peraga ini antara lain: radio, alat perekam pita magnetik dan CD, dan laboratorium bahasa.
- 4) **Media proyeksi diam.** Media proyeksi diam (*still ployectid medium*) adalah alat untuk menyalurkan pesan dengan cara diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Berbagai jenis media proyeksi diam, antara lain: film bingkai (*slide*), film rangkai (*strip*), *overhead* proyektor, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *micropojection*, dan *microfilm*.

c. *Flash card* (Kartu Gambar)

1) Pengertian Media *Flash card* (Kartu Gambar)

Gambar merupakan "tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan yang menarik sehingga membentuk lukisan yang indah" (Alwi, dkk., 2005: 329). Gambar merupakan "perwakilan suatu objek yang menyerupai

aslinya yang didesain sedemikian rupa untuk menghasilkan nilai keindahan.”

Selain yang dipaparkan tersebut, gambar sangat beragam. Dalam pembelajaran, gambar yang lazim dikenal dan cocok diterapkan yaitu gambar, bencana alam, pemandangan/lingkungan, dan gambar. Dalam pembelajaran menulis, khususnya pada jenjang pendidikan SMP, gambar sangat cocok diterapkan untuk membantu siswa menciptakan ide dan gagasan.

Dalam proses belajar mengajar, khususnya menulis dikenal berbagai media pendidikan. Beraneka ragam media pengajaran yang digunakan, tersedianya bahan untuk mengadakan pembuatan media pada berbagai sekolah.

Gambar dengan berbagai tampilan model dan bentuk menarik minat belajar menulis anak. Gambar menampilkan sifat, wujud, karakter, ciri dan lain-lain tentang suatu objek. Gambar merupakan wakil atau bayangan dari objek langsungnya/ aslinya.

Menampilkan gambar dalam pembelajaran menulis maka siswa akan menulis segala yang ditangkap oleh pancaindranya, terutama melalui penglihatan. Misalnya, menampilkan gambar kuda, maka siswa akan menuliskan idenya dalam bentuk kelompok kata tentang *kuda, pelana, berlari, maka rumput, berkaki empat*, dan sebagainya. Dengan demikian, melalui tampilan gambar, siswa

akan mudah menciptakan kosakata lalu dikembangkan menjadi sebuah kalimat yang membentuk sebuah karangan.

Pengembangan pembelajaran menulis karangan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media gambar. Gambar ini sangat cocok diterapkan ditingkat SMP, karena siswa pada level ini sangat senang pada yang humor, lucu, dan menyenangkan bagi dirinya. Dengan demikian, melalui kesenangannya akibat lucu dan humor yang ditimbulkan gambar menggugah rasa siswa untuk menceritakan unsur kelucuan dan ejekan, ejekan, atau pesan yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut. Jadi, gambar ini membantu siswa menciptakan ide dan gagasan berdasarkan gambar yang dilihatnya dalam bentuk cerita.

Gambar bagi siswa sekarang ini tidak lagi merasakan sulit menemukannya. Gambar dapat diperoleh dengan mudah melalui majalah, koran, buku cerita, dan berbagai media lainnya.

Menurut Arsyad (2002: 116) bahwa gambar dapat dibuat dalam bentuk *flash card*. *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun pembaca kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Dalam pengajaran bahasa, gambar tersebut dapat pula digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun secara tertulis. Gambar

yang merupakan rangkaian kegiatan atau ceritera disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mengungkapkan adegan dan kegiatan-kegiatan tersebut yang apabila dirangkaikan akan menjadi suatu ceritera. Gambar ceritera ini akan lebih menarik lagi jika didasarkan kepada ceritera rakyat atau dongeng-dongeng populer bagi masyarakat dan siswa pada khususnya. Misalnya, 'Ayo, Kita Memancing' merupakan kegiatan liburan yang menyenangkan bagi siswa secara umum. Atau ceritera "Sang Kura-kura dan Sang Kelinci" yang berlomba dan Kura-kura memenangkan perlombaan itu.

Gambar garis dapat digunakan pada media *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu). *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad, misalnya, dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa Arab atau bahasa Inggris). Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan. Misalnya, petani dalam melakukan aktivitas pertanian, gambar

gerakan atau kegiatan petani dapat dibuat *flash-card* seperti tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 *Flash card Membajak Lahan Pertanian*



Gambar 2.2 *Flash card Kegiatan Menanam di Ladang*

## 2) Implikasi *Flash card* dalam Pembelajaran

Gambar dapat digolongkan sebagai gambar diam dalam pembelajaran. Menurut Zulkarnain (2004: 23-24) bahwa media gambar diam mempunyai implikasi dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Penggunaan gambar dapat merangsang siswa atau perhatian siswa.
- b) Gambar-gambar yang dipilih dapat diadaptasikan secara tepat membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.



- c) Gambar-gambar garis sederhana seringkali lebih efektif digunakan untuk penyampai informasi daripada dengan gambar bayangan, ataupun gambar fotografi yang sederhana. Gambar-gambar yang realis dan dilengkapi dengan gambar visual yang terlalu banyak, ternyata kurang baik sebagai peransang belajar dibandingkan gambar potret yang sederhana saja.
- d) Warna pada gambar biasanya menimbulkan masalah. Sekalipun gambar berwarna lebih dapat menarik perhatian siswa daripada gambar hitam putih, tidak selamanya gambar berwarna merupakan pilihan terbaik untuk mengajar atau belajar. Suatu hasil penelitian menyarankan agar penggunaan warna haruslah realistik memang lebih disukai.
- e) Kalau bermaksud mengajarkan konsep soal gerak, sebuah gambar diam mungkin kurang efektif digunakan jika dibandingkan sepotong film bergerak yang menunjukkan gaya yang sama. Dalam hal ini, suatu urutan gambar diam, seperti yang dibuat oleh kamera foto 35 mm dapat mengurangi informasi yang terlalu banyak ditampilkan oleh suatu film gerak.
- f) Isyarat yang bersifat nonverbal atau simbol seperti tanda panah, ataupun tanda-tanda lainnya pada gambar diam dapat memperjelas atau mungkin pula mengubah pesan yang sebenarnya dimaksudkan untuk dikomunikasikan.

Berdasarkan uraian tersebut, media *flash card* memiliki keuntungan dalam pembelajaran menulis. Hal ini sejalan pendapat Hamalik (2009: 63) bahwa ada beberapa keuntungan gambar digunakan dalam kegiatan pendidikan/pengajaran, antara lain:

- a) Gambar konkret, melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas, sesuatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata.
- b) Gambar dapat mengatasi batas waktu dan ruang; gambar-gambar itu merupakan penjelasan dari benda-benda yang sebenarnya kerap kali tak mungkin dilihat letaknya jauh atau terjadi pada masa lampau.
- c) Gambar dapat mengatasi kekurangan daya mampu pancaindera manusia.
- d) Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah, karena itu gambar bernilai terhadap semua pelajar di sekolah.
- e) Gambar-gambar mudah diperoleh dan murah.
- f) Gambar mudah digunakan, baik untuk perseorangan maupun untuk kelompok siswa, misalnya satu gambar dapat dilihat oleh seluruh penghuni kelas bahkan seluruh penghuni sekolah.

Selanjutnya, Subana dan Sunarti (2009: 321) mengemukakan bahwa gambar mempunyai sejumlah implikasi bagi

pengajaran, yaitu: (1) penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa, (2) penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa, (3) gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasikan secara tepat membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya, (4) gambar-gambar dengan garis sederhana seperti gambar dapat lebih efektif sebagai penyampai informasi ketimbang gambar dengan bayangan ataupun gambar fotografi yang sebenarnya, (5) penggunaan warna pada gambar diam sebaiknya jangan terlalu mencolok, sebaiknya penggunaan gambar harus realistis dan mencolok bukan sekadar memakai warna saja, melainkan dapat merangsang siswa untuk belajar untuk belajar melalui gambar tersebut.

### 3) Langkah-langkah Penerapan Media *Flas Card*

Untuk melatih daya pikir dan daya nalar perlu diberikan pelajaran mengarang. Pelajaran mengarang diberikan secara sederhana dan cukup tiga sampai lima baris saja. Yang paling penting anak dapat menuliskan buah pikirannya. Dapat mengorganisasikan antara ingatan, pengalaman, dan tulisan. Perhatikan bentuk, ukuran, kerapian, dan kelengkapan tulisannya. Jangan lupa pula memperhatikan rangkaian huruf dan kata-katanya dalam suatu kalimat. Pelajaran mengarang sederhana ini dapat



diberikan pada akhir cawu tiga takkala perbendaharaan huruf, kata atau kalimat yang dikenalnya sudah banyak. Untuk memudahkan siswa dalam pengajaran mengarang diperlukan gambar-gambar atau cerita-cerita dari guru, sehingga daya ingat dan imajinasi siswa berkembang.

Media *flash card* memiliki keunggulan, yaitu (1) guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa. (2) Melatih berpikir logis dan sistematis siswa. Adapun kekurangannya, yaitu menyita banyak waktu dan banyak siswa yang pasif jika guru tidak pandai menerapkan strategi ini.

Langkah-langkah pelaksanaan menurut (Alwi, dkk, 2005: 345) sebagai berikut:

- a) Guru menunjukkan suatu gambar.
- b) Guru bercerita sambil bertanya tentang isi gambar tersebut.
- c) Siswa mendengarkan sambil menjawab pertanyaan guru.
- d) Siswa diberi tugas menuliskan karangan sederhana sesuai gambar atau cerita guru dengan kata-katanya sendiri.

Langkah-langkah penerapan media *flash card* menurut Suprijono (2009: 125) sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Menyajikan materi sebagai pengantar.

- c) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
- d) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang /mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f) Dan alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g) Kesimpulan /rangkuman.

#### **4. Penilaian Cerita dengan Menggunakan Media *Flash Card***

Pendekatan penilaian karangan atau tulisan yang umumnya digunakan oleh guru bahasa dalam menilai karangan siswa ada dua macam yaitu: pendekatan penilaian holistik dan pendekatan penilaian analitik. Kedua macam penilaian ini digunakan secara bergantian sesuai dengan tujuan karangan. Jika penilaian ditujukan untuk mengetahui gambaran umum tentang kemampuan siswa menggunakan bahasa tulis, maka yang digunakan adalah pendekatan penilaian holistik. Sebaliknya, jika penilaian diadakan dalam rangkaian proses belajar mengajar dalam kebutuhan diagnostik, maka digunakan pendekatan penilaian analitik.

Holistik adalah penilaian secara menyeluruh berdasarkan pesan yang diperoleh dari hasil membaca karangan secara selintas (Nurgiyantoro, 2008: 303). Menurut Omagio (dalam Tolla dan Marlan, 1991: 29) penilaian holistik adalah suatu penilaian yang memungkinkan pembaca menafsirkan tingkat kemampuan penulis yang disajikan dalam karangannya.

Penilaian holistik sesuai dengan sifatnya menyeluruh lazim digunakan untuk menilai karangan yang tidak bertujuan diagnostik. Misalnya, karangan pada ujian akhir suatu program pengajaran, karangan yang berhubungan dengan kenaikan kelas, karangan yang diadakan dalam rangka penelitian dan sebagainya.

Penggunaan dua pendekatan penilaian secara bersamaan dalam menilai suatu karangan lazim dilakukan oleh guru di sekolah. Tujuannya ialah selain untuk memperoleh informasi tentang kemampuan menggunakan bahasa tulis secara integratif, juga untuk mengetahui dimana letak kelemahan dan kelebihan siswa dalam menggunakan komponen-komponen bahasa tulis secara diskrit atau terpilah-terpilah. Cara ini konsisten dengan penegasan Macmoed (dalam Nurgiyantoro, 2008: 279) bahwa penilaian yang bersifat objektif dan dapat memperoleh informasi yang lebih terinci tentang kemampuan siswa untuk keperluan diagnostik, edukatif, maka penilaian analitik juga tetap relevan diperlukan oleh guru.

Model penilaian penelitian ini adalah penilaian analitik dengan skala penilaian 1-100. Model penilaian ini diadaptasi dari Kurniawan (2005: 15) dan Nurgiyantoro (2008: 23). Jadi, skor maksimal tes menulis narasi adalah 100 dengan kriteria penilaian sebagai berikut ini.

a. Isi cerita dengan penilaian: (skor 1-5)

- 1) Kesesuaian isi cerita dengan gambar *flash card* sehingga bermakna, menarik, tepat, jalan pikiran baik.
- 2) Pada umumnya baik, tetapi tidak dikembangkan sehingga terjadi banyak pengulangan.
- 3) Pengembangan isi cerita kurang relevan dengan *flash card*.
- 4) Cerita tidak relevan dengan *flash card* yang diminta.
- 5) Tidak tampak usaha pengembangan cerita berdasarkan *flash card*.

b. Sistematika dan kronologis penyampaian cerita dengan penilaian: (skor 1-5):

- 1) Cerita disampaikan dengan tersusun secara teratur, meyakinkan, alur mudah diikuti.
- 2) Fakta tersusun dalam cerita dengan baik, tetapi agak berbelit-belit.
- 3) Ada usaha menceritakan tema dengan baik tetapi batas ide dan keterampilan berkomunikasi tidak jelas.
- 4) Urutan cerita sulit diikuti dan sulit dipahami.
- 5) Cerita tidak terencana.

c. Penggunaan bahasa dengan penilaian: (skor 1-5):

- 1) Kalimat lancar, cermat meskipun sedikit ada kesalahan tata bahasa.
  - 2) Kalimat lancar, cermat, tetapi ada beberapa kesalahan tata bahasa menyebabkan kalimat menjadi rancu.
  - 3) Kesalahan bahasa yang cukup prinsip yang menyebabkan kalimat tidak gramatikal.
  - 4) Ada beberapa kalimat yang tidak dapat dipahami.
  - 5) Kalimat dalam cerita tidak dapat dipahami.
- d. Pilihan kata dengan penilaian: (skor 1-5):
- 1) Pemakaian kata lancar, tepat, tidak bermakna ganda.
  - 2) Kata jelas tetapi kurang tepat penggunaannya.
  - 3) Kata kurang jelas dan kurang tepat penggunaannya.
  - 4) Banyak kata tidak tepat menyebabkan kalimat sulit dipahami.
  - 5) Pemakaian kata tidak tepat, bentuk kata semua salah.
- e. Penggunaan ejaan dan tanda baca dengan penilaian: (skor 1-5):
- 1) Pemakaian ejaan dengan tanda baca baik sekali, penulisan suku kata semuanya benar.
  - 2) Ada kesalahan ejaan dan tanda baca.
  - 3) Banyak kesalahan ejaan dan tanda baca tetapi masih dapat dipahami.
  - 4) Kesalahan ejaan dan tanda baca banyak sekali.
  - 5) Penggunaan ejaan dan tanda baca serba salah.

## B. Kerangka Pikir

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menuntut keterampilan siswa di bidang menulis. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa adalah menulis cerita.

Dalam menulis karangan cerita, siswa diharapkan mampu mengungkapkan dan menceritakan kepada pembaca peristiwa demi peristiwa yang bergerak dari awal sampai akhir sehingga pembaca akan mendapatkan gambaran yang jelas, seolah-olah dia sendiri melihat objek yang dituturkan penulis.

Sebuah tulisan dapat tersusun dengan berbagai komponen sebagai syarat terbentuknya suatu karangan yang lengkap. Komponen yang seperti isi paragraf, organisasi karangan, kohesi dan koherensi, diksi atau pilihan kata, dan penggunaan ejaan dan tanda baca.

Pembelajaran menulis cerita dengan media gambar *flash card* dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pramenulis, tahap menulis, dan pascamenulis. Kegiatan pada tahap pramenulis terdiri atas persiapan, inkubasi, dan inspirasi. Dalam tahap persiapan, seorang penulis telah menyadari apa yang akan ditulis dan bagaimana menuliskannya.

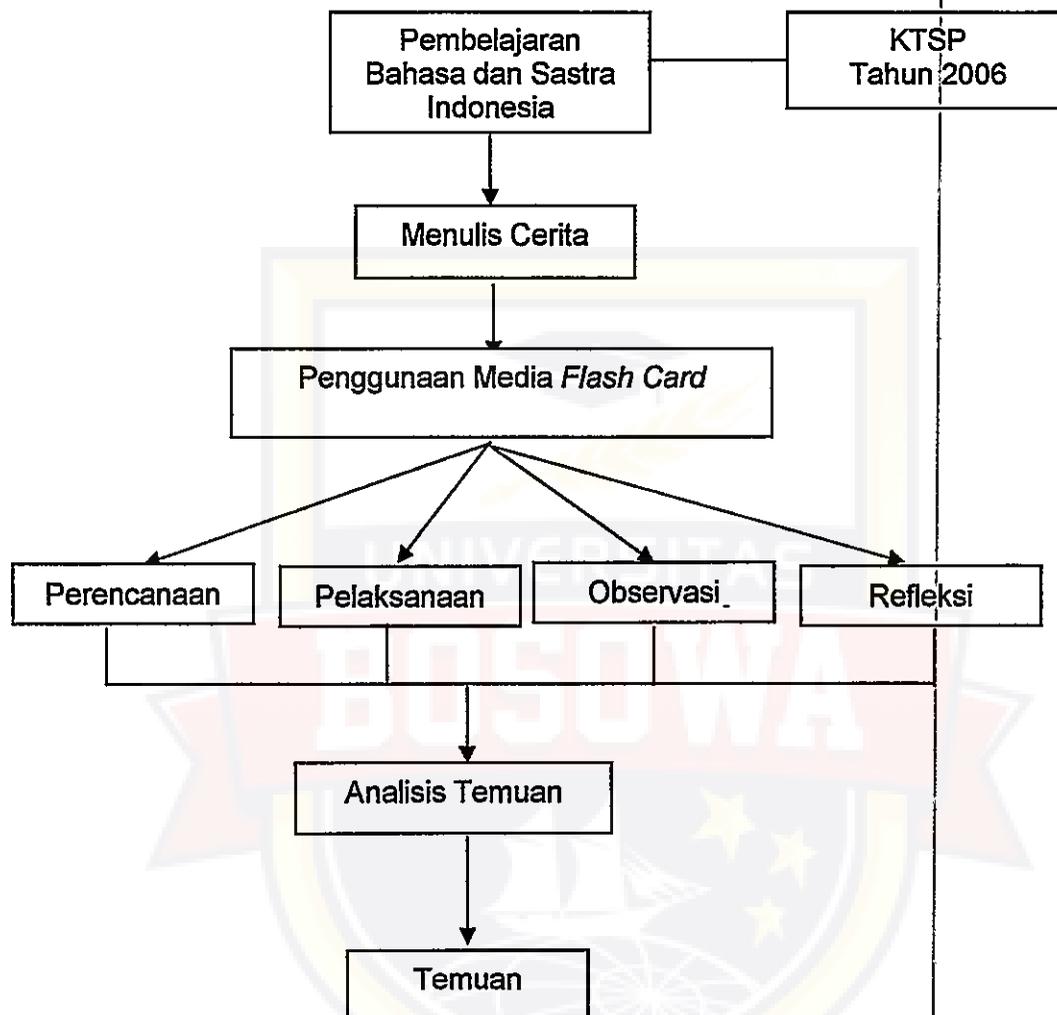
Kedua adalah tahap menulis (iluminasi) yang merupakan kegiatan yang utama sebagai lanjutan kegiatan setelah berinspirasi dan

berinkubasi. Semua gagasan dari hasil inspirasi dan inkubasi, diluminasikan (dituangkan) ke dalam tulisan.

Tahap pascamenulis merupakan tahap untuk memeriksa, menilai, dan merevisi tulisan siswa berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang dimiliki. Siswa dapat membuang bagian penalaran yang tak perlu, lalu menambahkan yang mungkin perlu ditambahkan, memindahkan bagian atas ke tengah atau ke bawah, memotong kalimat atau menambah supaya lebih jelas dan bermakna.

Setelah tahap perevisian, cerita siswa dinilai sesuai dengan kriteria penulisan cerita berdasarkan media gambar *flash card*. Hasil penilaian cerita siswa tersebut menjadi ukuran kemampuan menulis cerita.

Untuk menggambarkan hal tersebut, penelitian penerapan media gambar *flash card* dalam peningkatan kemampuan menulis cerita dirancang dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat bagan berikut ini.

**BAGAN KERANGKA PIKIR**

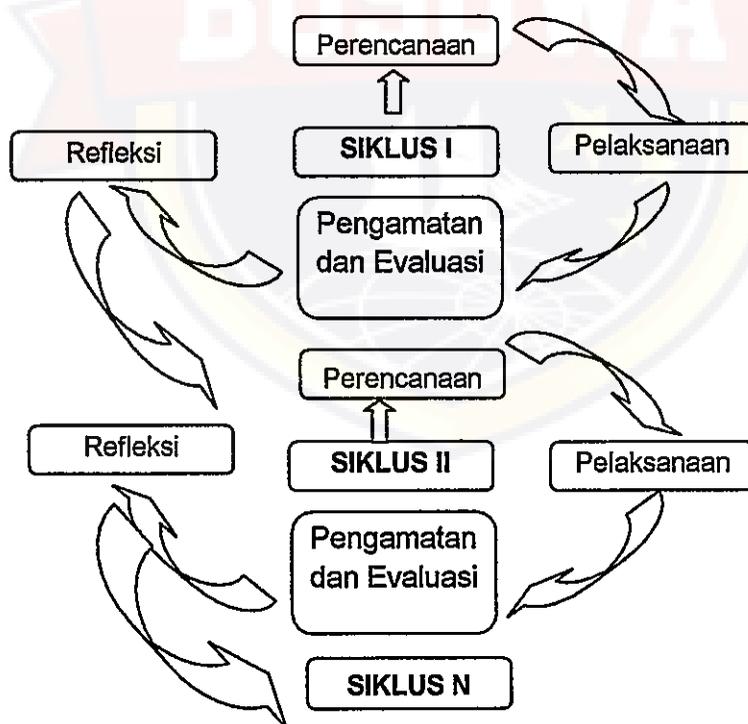
Gambar 3.1 Skema Kerangka Pikir

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yang bertujuan menggambarkan peningkatan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan bersiklus, terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2. Model PTK Kurt Lewin (dalam Arikunto, 2008: 16)

## B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2014/2015.

## C. Fokus Penelitian

Untuk menjawab permasalahan, difokuskan penelitian ini, yaitu:

1. Faktor siswa, yaitu mengamati perubahan aktivitas siswa, seperti yang bertanya materi pelajaran yang belum dimengerti, yang mampu menjawab pertanyaan lisan guru, yang menyelesaikan tugas, yang meminta bantuan saat bekerja, yang melakukan kegiatan lain saat bekerja, dan yang mengerjakan tugas di depan atau di papan tulis.
2. Faktor proses, yaitu mengamati keaktifan siswa dalam menulis cerita.
3. Faktor hasil, yaitu siswa dievaluasi melalui pemberian tes menulis cerita yang diberikan setiap siklus.

## D. Definisi Istilah

Istilah dalam penelitian ini perlu dipaparkan untuk memperjelas maksud penelitian. Istilah yang digunakan adalah menulis cerita, media *flash card*, dan peningkatan. Cerita adalah karangan yang berisi penceritaan serangkaian peristiwa yang berusaha menjawab pertanyaan tentang apa yang terjadi atau bagaimana proses terjadinya sesuatu peristiwa atau perbuatan yang diungkapkan dalam cerita ada

yang benar-benar dan ada pula yang hanya berdasarkan imajinasi penulis. Media *flash card* adalah suatu media dan sarana pembelajaran menulis yang berbasis gambar yang dapat menggugah inspirasi dalam menciptakan ide dan gagasan dan dituangkan dalam bentuk cerita tertulis. Adapun yang dimaksud dengan peningkatan adalah suatu perubahan positif yang signifikan hasil belajar menulis sebagai implikasi dari penerapan media gambar *flash card* yang efektif.

## E. Prosedur Kerja Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Untuk melihat penguasaan siswa dalam menulis, maka diberikan tes dalam setiap siklus, sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa.

### Siklus I

#### 1. Perencanaan

- a. Menelaah kurikulum dan materi Kelas VII-C semester genap tahun pelajaran 2014/2015 untuk mengetahui kesesuaian waktu antara materi pelajaran dengan rencana penelitian.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.



## 2. Pelaksanaan Tindakan

Bentuk-bentuk tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Pengajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis cerita.
- b. Mengamati aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan menulis cerita selama pemberian tindakan.
- c. Pemberian tugas untuk mengetahui pencapaian indikator hasil belajar setelah proses pembelajaran.
- d. Pemberian PR untuk melatih siswa mengerjakan tugas.
- e. Perbaikan jawaban siswa terhadap indikator yang belum dicapai di atas suatu tugas yang diberikan sampai indikator tersebut tercapai dan menuliskan komentar tentang kekurangan dan kelebihan siswa terhadap tugas yang dikerjakan.
- f. Tiap pertemuan guru mencatat semua kejadian yang dianggap penting seperti kehadiran siswa dan keaktifan siswa mengikuti pelajaran.

## 3. Observasi dan Evaluasi

Proses observasi yang dilakukan dalam hal ini adalah mendokumentasikan pengaruh tindakan yang diberikan selama proses pembelajaran menulis cerita berupa pengamatan terhadap kondisi

selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Adapun evaluasi yaitu tes menulis cerita.

#### 4. Refleksi

Hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisa. Dari analisis tersebut peneliti dapat mencermati dan merefleksikan tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan proses pembelajaran menulis cerita. Hal-hal yang dianggap kurang diperbaiki dan yang sudah baik dipertahankan untuk selanjutnya.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

- a. Menelaah hasil siklus I.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Bentuk-bentuk tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan siklus I dengan mengacu pada RPP yang telah disusun untuk siklus II.

#### 3. Observasi dan Evaluasi

Proses observasi yang dilakukan dalam hal ini adalah mendokumentasikan pengaruh tindakan yang diberikan selama proses pembelajaran menulis cerita berupa pengamatan terhadap kondisi

selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Adapun evaluasi yaitu tes menulis menulis cerita.

#### 4. Refleksi

Hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisa. Dari analisis tersebut peneliti dapat mencermati dan merefleksikan tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan proses pembelajaran menulis cerita. Hal-hal yang dianggap kurang diperbaiki dan yang sudah baik dipertahankan untuk selanjutnya.

### F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data penerapan media *flash card* dalam peningkatan kemampuan menulis cerita.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes.

#### 1. Teknik Observasi

Observasi dilakukan terhadap aktivitas observer sebagai peneliti, guru, dan siswa selama proses tindakan berlangsung. Tujuan penggunaan teknik ini adalah untuk memperoleh data berupa tindakan

observer dan guru dalam mengarahkan dan mengontrol siswa serta tindakan siswa dalam pembelajaran menulis cerita.

## 2. Teknik Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk pendokumentasian gambar aktivitas pembelajaran menulis cerita serta pendokumentasian tulisan siswa.

## 3. Teknik Tes

Tes yang diberikan kepada siswa adalah tes menulis cerita. Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai hasil pengembangan penerapan media gambar *flash card* dalam peningkatan kemampuan menulis cerita.

## H. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan selama pengumpulan data dan setelah proses pengumpulan data berakhir. Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahap, yaitu (1) menyajikan data, (2) mendeskripsikan data, dan (3) menarik kesimpulan dan verifikasi (Miles dan Huberman, 2008: 16). Tahapan tersebut dapat dijelaskan seperti berikut ini.

1. Menyajikan data atau memaparkan semua data dalam bentuk satuan-satuan informasi sesuai dengan jenis masalah. Jadi, terdapat data tindakan pembelajaran menulis yang disajikan secara sistematis. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penarikan kesimpulan secara tepat.

2. Mendeskripsikan data dilakukan dengan menunjukkan dan menguraikan data proses dan hasil belajar yang diperoleh di kelas.
3. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menafsirkan makna data yang tersaji. Hasil penafsiran makna data akan diverifikasi untuk memperoleh simpulan akhir yang dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, verifikasi dilakukan dengan cara meninjau kembali catatan lapangan hasil pengamatan, hasil tes, melakukan wawancara dengan siswa, dan berdiskusi dengan guru yang berperan sebagai praktisi. Selain itu, verifikasi dilakukan dengan membandingkan hasil proses dan hasil tindakan pembelajaran dari siklus ke siklus. Alur proses analisis data dapat digambarkan melalui gambar berikut:

Pada saat analisis dan penyajian data hasil belajar menulis cerita digunakan model statistik deskriptif, yaitu rata-rata dan persentase, standar deviasi, tabel frekuensi, persentase nilai terendah dan tertinggi, sedangkan analisis kualitatif yang digunakan adalah kategorisasi. Kategorisasi yang digunakan untuk menentukan kategori skor.

Tabel 1. Format Distribusi Nilai Siklus I dan II

No	Interval (dalam skor)	Kategori
1	0 – 34	Sangat rendah
2	35 – 54	Rendah
3	55 – 64	Sedang
4	65 – 84	Tinggi
5	85 – 100	Sangat tinggi
Jumlah		

Tabel 2. Format Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan Menulis Cerita pada Siklus I dan II

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Persentase (%)
Siklus I dan II	Nilai 65 ke atas	Tuntas	$\geq 75\%$
	Nilai di bawah 65	Tidak tuntas	$< 75$

### I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah bila terjadi perubahan aktivitas siswa dalam menulis cerita. Adapun dari segi hasil belajar apabila terjadi peningkatan nilai menulis yang meliputi isi karangan, organisasi karangan, penggunaan bahasa, diksi, dan EYD. Siswa dinyatakan berhasil apabila mencapai 75% yang memperoleh nilai 65 ke atas.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Adapun yang dianalisis adalah skor hasil belajar siswa secara deskriptif, data mengenai hasil belajar dan perubahan sikap siswa yang diambil dari pengamatan dan tanggapan serta refleksi yang diberikan.

#### A. Hasil Penelitian Siklus I

##### 1. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut.

- a. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan pengarah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Guru menerapkan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun secara kolaboratif, sedangkan peneliti mengamati secara totalitas.
- b. Peneliti menyiapkan lembar observasi/pengamatan.

c. Kegiatan yang direncanakan dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa, meliputi:

- 1) Menyusun RPP;
- 2) Memilih materi yang sesuai dengan minat siswa;
- 3) Memilih tema cerita berdasarkan pengalaman siswa;
- 4) menyiapkan media *lash card* pembelajaran.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

## 2. Pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir. Hal ini tampak berikut ini.

Tahap ini adalah inti pembelajaran keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Peneliti bertindak sebagai pelaksana yang melaksanakan pembelajaran, sedangkan guru yang mengajar sebagai kolaborator yang mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan (6x35 menit). Penyajian materi menggunakan metode penugasan disertai dengan metode tanya-jawab yang dilakukan secara langsung oleh

guru dengan medianya adalah media *flash card*. Kegiatan guru secara terstruktur terdiri atas tiga tahap, yaitu:

a. Kegiatan awal:

- 1) Apersepsi dan mengecek persiapan siswa.
- 2) Guru menunjukkan gambar, dan menyuruh siswa memahami pesan yang terdapat pada gambar *flash card*.
- 3) Guru mengajukan pertanyaan tentang aktivitas atau pesan pada gambar.

b. Kegiatan Inti:

- 1) Siswa mengamati gambar dan langkah menyusun karangan berdasarkan media gambar.
- 2) Siswa menulis karangan dengan menggunakan kata penghubung yang akan diurut menjadi sebuah cerita berdasarkan gambar *flash card*.
- 3) Siswa menulis karangan berdasarkan gambar yang ada dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.

Dalam membimbing siswa menulis karangan, guru mengikuti tahap-tahap berikut ini sebagai langkah praktis dan memudahkan siswa menulis karangan.

- 1) Tahap menampilkan gambar *flash card* yang terdiri atas beberapa kegiatan guru, yaitu:

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa memperhatikan gambar *flash card*.
  - b) Guru mengarahkan siswa pada topik yang akan disusun dan ditulis berdasarkan gambar *flash card*.
  - c) Guru mengaktifkan skemata siswa yang berhubungan dengan gambar *flash card*.
- 2) Tahap menjelaskan gambar *flash card* terdiri atas beberapa kegiatan guru, yaitu:
- a) Guru mengarahkan perhatian siswa terhadap gambar *flash card* yang ditampilkan.
  - b) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang gambar *flash card* yang ditampilkan. Pertanyaan yang cocok, seperti *apakah kalian pernah melihat di lingkungan sekitar kegiatan petani sesuai dengan gambar?, apa yang dilakukan oleh petani sesuai dengan gambar tersebut?* Pertanyaan ini dapat membuka skemata dan inspirasi siswa tentang gambar *flash card* yang ditampilkan.
  - c) Guru menjelaskan tiap-tiap gambar yang ditampilkan.
- 3) Tahap menyusun kalimat. Kegiatan guru, yaitu:
- a) Guru memberikan contoh cara menyusun kalimat yang tepat menurut media gambar *flash card*.

- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyusun kalimat yang tepat berdasarkan aktivitas dan pesan dalam gambar *flash card*.
- 4) Tahap menulis karangan. Kegiatan guru, yaitu:
- a) Guru menuntun siswa menyusun kerangka dan mengarahkan menulis karangan berdasarkan gambar *flash card*.
- b) Siswa membacakan hasil karangan dan siswa/kelompok lain menanggapi.
- c) Guru memeriksa pekerjaan siswa.
- d) Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang paling kompak dan hebat.
- c. Kegiatan akhir
- 1) Siswa dan guru menyimpulkan materi menulis karangan berdasarkan gambar *flash card*.
- 2) Siswa dan guru melakukan refleksi.

Pada siklus I, penyajian materi menggunakan metode inkuiri disertai dengan metode tanya-jawab yang dilakukan secara langsung oleh guru. Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran dengan memotivasi siswa dengan penggunaan penguatan nonverbal berupa mimik wajah serius dengan memandang tajam ke seluruh siswa, memandang tajam merupakan penguatan negatif yang diberikan guru untuk menampakkan kewibawaan sekaligus untuk memusatkan

perhatian siswa. Pada saat guru memberikan pertanyaan awal, dijawab serempak oleh seluruh siswa sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi ribut. Melihat keadaan demikian, guru memberikan penguatan dengan memuji siswa secara keseluruhan, setelah itu siswa dituntut untuk menjawab namun terlebih dahulu mengacungkan tangan kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab dan atas jawabannya itu, diberi penguatan verbal berupa pujian. Pada saat diberikan penguatan, siswa lain hanya tersenyum sambil memuji temannya yang memberi tanggapan.

### 3. Observasi/Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aktivitas siswa	Frekuensi	Kategori				
			Sangat Tinggi (85 – 100%)	Tinggi (65- 84%)	Sedang (55 - 64%)	Rendah (35- 54%)	Sangat Rendah (0- 34%)
1.	Menyimak pengarahan dan penjelasan guru	21	80,76				
2.	Kerjasama di kelompoknya	11				42,30	
3.	Aktif berdiskusi	14			53,84		

4.	Mengeluarkan pendapat	16		61,53	
5.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	21	80,76		
6.	Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat	15		57,69	
7.	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM				
	a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi	8			30,76
	b. Keluar masuk kelas	10		38,46	
	c. Bermain-main	9		34,61	

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum tampak adanya keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada indikator perilaku yang tidak relevan dalam kegiatan belajar mengajar masih ada siswa yang tidak terlibat di dalam indikator tersebut.

Aktivitas siswa pada siklus I belum menunjukkan adanya keseriusan dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelasnya. Hal ini terlihat pada indikator memberi tanggapan, kerjasama di kelompoknya, menjawab pertanyaan dengan benar dan

tepat, dan mencatat materi. Untuk indikator lainnya, yaitu mengajukan pertanyaan dan mengajukan pertanyaan yang relevan hanya sebagian siswa saja yang terlibat di dalamnya, ini disebabkan konsentrasi siswa yang belum terfokus dengan suasana belajar baru yang menuntut siswa untuk aktif bekerjasama di kelompoknya dan juga siswa belum mampu mengungkapkan pertanyaan dengan menggunakan kalimat yang tepat dan keberanian untuk menjawab pertanyaan juga masih kurang sehingga masih ada siswa kelihatan bingung dan bersikap pasif. Selain itu, tingkat persentase siswa yang melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan materi dikategorikan tinggi. Jadi, aktivitas siswa siklus I masih berada pada kategori sedang. Hal inilah yang menjadi bahan refleksi untuk pelaksanaan Siklus II.

#### 4. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian pokok bahasan. Dari analisis deskriptif nilai hasil belajar disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek yang dinilai					Skor	Tingkat Keberhasilan (%)
		Isi Cerita	Sistematika dan kronologis penyampaian cerita	Penggunaan Bahasa	Pilihan Kata	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca		
1	Riswan J.	1	1	1	2	2	7	46,66
2	Suandi	1	1	1	2	2	7	46,66
3	Deni Feri A	2	3	2	2	3	12	80
4	Andi Sahar	1	2	2	2	3	10	66,66
5	Susanto	2	1	2	1	2	8	53,33
6	Zulfiddar	2	2	1	2	1	8	53,33
7	Abd. Halik	1	2	1	2	2	8	53,33
8	Fajri	1	2	1	2	2	8	53,33
9	Riswan G.	2	1	2	2	1	8	53,33
10	Nurmia Syam	1	2	2	2	1	8	53,33
11	Fatmawati	2	3	2	2	3	12	80
12	Sutriani	1	2	1	2	2	8	53,33
13	Rahmadani R.	1	2	1	2	2	8	53,33
14	Sri Nurliani	1	2	2	2	1	8	53,33
15	Amalia Saputri	2	2	2	3	3	12	80
16	Ayu Andira	2	3	2	2	3	12	80
17	Nurmi	1	2	1	1	2	7	46,66
18	Syamsinar B.	1	2	2	1	1	7	46,66
19	Rahmadani M.	2	2	3	2	3	12	80
20	Rahmawati	2	3	2	2	3	12	80
21	Armi	1	2	1	1	2	7	46,66
22	Irmawati	2	2	3	2	2	11	73,33
23	Halima	1	1	2	2	1	7	46,66
24	Nursanti	1	2	1	2	2	8	53,33
25	Rahmi	1	2	1	2	2	8	53,33
26	Ika Prawiastuti	2	2	1	2	2	9	60
	Jumlah						232	
Nilai Rata-rata $232/15 = 15.47 \times 100/26 = 59.49$								

## Keterangan Standar Nilai

1 = Sangat kurang    2 = kurang    3 = cukup    4 = baik    5 = sangat baik

SB = sangat baik, nilai 5, tingkat penguasaannya 85% - 100%

B = baik, nilai 4, tingkat penguasaannya 70% - 84%

C = cukup, nilai 3, tingkat penguasaannya 55% - 69%

K = Kurang, nilai 2, tingkat penguasaannya 40% - 54%

SK = Sangat kurang, nilai 1, tingkat penguasaannya - 40%

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa Rerata nilai siswa terteliti dalam kemampuan menulis cerita mencapai 59.49%. Dengan demikian, hasil capaian tersebut berkualifikasi Cukup. Hasil tersebut bila dilihat per-aspek maka ditemukan bahwa (1) pada aspek isi cerita; terdapat 15 orang siswa atau 59.69% mencapai kualifikasi sangat kurang, 11 orang siswa atau 42.30% mencapai kualifikasi kurang, (2) pada aspek sistematika dan kronologis penyampaian cerita ; terdapat 5 orang siswa atau 19.23% mencapai kualifikasi sangat kurang, 17 orang siswa atau 65.38% mencapai kualifikasi kurang, 4 orang siswa atau 15.38% mencapai kualifikasi cukup, dan (3) pada aspek penggunaan bahasa; terdapat 12 orang siswa atau 46.15% mencapai kualifikasi sangat kurang, 12 orang siswa atau 46.15% mencapai kualifikasi kurang, dan 2 orang siswa atau 7.69% mencapai kualifikasi cukup, (4) pada aspek pilihan kata, terdapat 4 siswa atau 15.38% dengan kualifikasi kurang, dan 21 orang siswa atau 80.77% mencapai kualifikasi kurang, dan 1 orang siswa atau 3.84% dengan kualifikasi cukup, dan (5) pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca, terdapat 6 orang siswa atau 23.08% mencapai kualifikasi kurang, 13 orang siswa atau 50% mencapai kualifikasi sangat kurang, dan 7 orang siswa atau 26.92% mencapai kualifikasi cukup.

Berdasarkan data hasil belajar tersebut di atas disimpulkan bahwa hasil pembelajaran yang dicapai pada pemberian tindakan siklus pertama tersebut berkualifikasi cukup. Hasil keseluruhan yang dicapai siswa terteliti dalam pembelajaran kemampuan menulis cerita dengan menggunakan media gambar *flash card* disiklus pertama yang menunjukkan bahwa masih terdapat kesulitan yang dialami siswa dari hasil yang dicapai. Bentuk kesulitan yang dialami adalah masih sangat kurang, tepatnya dalam menulis isi cerita (pengembangan isi cerita serta kesesuaian isi cerita dengan gambar *flash card*) dan tidak tampak usaha pengembangan cerita berdasarkan *flash card*.

Apabila nilai hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai pada Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
			Siklus I	Siklus I
1	85 – 100	Sangat tinggi	-	-
2	70 – 84	Tinggi	7	26.92
3	55 – 69	Sedang	2	7.69
4	40 – 54	Rendah	17	65.38
5	0 – 39	Sangat Rendah	-	-
J u m l a h			26	100

Hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa hasil keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta

melalui penggunaan media gambar *flash card* siklus I dikategorikan rendah dengan nilai persentase 65.38%.

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, distribusi frekuensi, persentase, serta kategori ketercapaian ketuntasan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* pada siklus I ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan pada Siklus I

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus I	Nilai 65 ke atas	Tuntas	7	26.92
	Nilai di bawah 65	Tidak tuntas	19	73.07

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, terlihat bahwa persentase keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* pada siklus I sebesar 26.92% atau 7 orang dari 26 siswa berada dalam kategori tuntas dan 73.07% atau 19 orang dari 26 siswa berada dalam kategori tidak tuntas. Hal ini berarti bahwa terdapat 19 orang dari 26 siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual.

Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu  $\geq 75\%$ , data hasil penelitian pada siklus I di atas dianggap belum tuntas kelas di mana yang tuntas mencapai 26.92%. Penelitian ini

perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan hasil belajar belum terlihat.

## 5. Refleksi

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan untuk keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Sebelum memasuki materi pokok, terlebih dahulu guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menciptakan suasana yang membuat siswa dapat termotivasi belajar, membentuk kelompok, menyajikan materi pelajaran dengan menampilkan media, membagikan bacaan kepada siswa, menugasi siswa untuk membaca materi pelajaran, mengadakan tanya jawab, memberikan tugas kepada siswa yang ada pada LKS yang telah disediakan, dan siswa ditugasi menyimpulkan materi dengan menggunakan kata-kata sendiri. Pada tahap ini, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan yang pada akhirnya siswa tersebut menemukan kesulitan-kesulitan pada saat mengerjakan tugas.

Pada akhir pertemuan pertama guru memberikan latihan soal mengerjakan tugas. Namun, masih banyak siswa yang tidak menyelesaikan pekerjaannya dengan berbagai alasan. Pembelajaran tahap akhir yakni memberi penghargaan kepada kelompok dan siswa yang dapat mendorong peningkatan pembelajaran. Namun, kalau

dipresentasikan secara klasikal belum terlalu banyak peningkatan. Hal ini disebabkan oleh siswa belum dapat menyesuaikan secara langsung model pembelajaran yang baru diterapkan oleh guru.

Kurangnya meningkatnya keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* pada siklus I disebabkan pula oleh bimbingan bertanya jawab yang kurang menarik, sulit menciptakan pertanyaan, kegiatan belajar mengajar kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah sendiri, kurangnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya, guru dalam mengajar kurang memahami penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep yang diajarkan, guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional dengan alasan cukup sederhana dan mudah dilakukan, tidak ada penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep. Berdasarkan hal ini maka tidak mengherankan jika kemudian hari diperoleh hasil belajar yang masih kurang memuaskan.

## **B. Hasil Penelitian Siklus II**

### **1. Perencanaan**

Kegiatan awal yang dilakukan dalam perencanaan siklus II adalah menelaah kekurangan pembelajaran bahasa Indonesia siklus I dan menentukan materi dan media untuk siklus II, yaitu penerapan media

*flash card* dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita. Kemudian mempelajari bahan yang diajarkan dari berbagai sumber seperti buku-buku yang membahas tentang menulis, baik dari buku sumber yang relevan maupun dari buku paket. Selanjutnya, membuat rencana pembelajaran untuk tiga kali pertemuan. Menyediakan sarana pendukung yang diperlukan, membuat lembar observasi untuk melihat keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar sebagai alat evaluasi.

## 2. Pelaksanaan

Struktur pelaksanaan pembelajaran siklus II hampir sama dengan siklus I, yakni tetap mengulangi semua kegiatan pembelajaran. Hanya saja, semua kegiatan tersebut lebih dioptimalkan sesuai dengan kekurangan siklus I.

Pada siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan (6x35 menit). Penyajian materi menggunakan metode inkuiri dan kooperatif disertai dengan metode tanya-jawab yang dilakukan secara langsung oleh guru dan mediana adalah gambar *flash card*. Kegiatan guru sama dengan siklus II yang secara terstruktur terdiri atas tiga tahap, yaitu:

### a. Kegiatan awal:

- 1) Mengecek kesiapan siswa.
- 2) Apersepsi dan memutar musik.
- 3) Tanya jawab tentang aktivitas masyarakat di lingkungan sekitar siswa.

b. Kegiatan Inti:

- 1) Siswa mengamati gambar dan langkah menyusun karangan berdasarkan media gambar.
- 2) Siswa menulis dengan menggunakan kata penghubung yang akan diurut menjadi sebuah cerita berdasarkan gambar.
- 3) Siswa menulis berdasarkan gambar yang ada dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.

Dalam membimbing siswa menulis, guru juga mengikuti tahap berikut ini sebagai langkah praktis dan memudahkan siswa menulis karangan.

- 1) Tahap menampilkan gambar yang terdiri atas beberapa kegiatan guru, yaitu:
  - a) Guru mengarahkan siswa memperhatikan gambar seri.
  - b) Guru mengarahkan siswa mengidentifikasi pesan dalam gambar.
  - c) Guru mengaktifkan skemata siswa yang berhubungan dengan gambar melalui tanya jawab tentang hubungan gambar dengan kehidupan siswa.
- 2) Tahap menjelaskan gambar terdiri atas beberapa kegiatan guru, yaitu:
  - a) Guru mengarahkan perhatian siswa terhadap gambar yang ditampilkan.



b) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang gambar yang ditampilkan, berkaitan dengan *apa, di mana, siapa, dan mengapa*.

c) Guru menjelaskan secara singkat gambar yang ditampilkan.

3) Tahap menyusun kalimat. Kegiatan guru, yaitu:

a) Guru memberikan contoh cara menyusun kalimat yang tepat menurut media gambar.

b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyusun kalimat yang tepat berdasarkan gambar dan mengoreksi jika terdapat kesalahan.

4) Tahap menulis karangan. Kegiatan guru, yaitu:

a) Guru mengarahkan siswa menulis karangan berdasarkan gambar.

b) Siswa membacakan karangan dan siswa lain menanggapi.

c) Guru memeriksa pekerjaan siswa dan dikembalikan ke empunya.

d) Siswa melakukan revisi karangan yang ditulis.

c. Kegiatan akhir

1) Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran.

2) Siswa dan guru melakukan refleksi.

Pada siklus II dalam menyajikan materi menggunakan metode kooperatif, disertai dengan metode tanya-jawab yang dilakukan secara langsung oleh guru. Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran

2.	Kerjasama di kelompoknya	24	92,30		
3.	Aktif berdiskusi	24	92,30		
4.	Mengeluarkan pendapat	22		84,61	
5.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	24	92,30		
6.	Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat	24	92,30		
7.	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM				
	a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi	4			15,38
	b. Keluar masuk kelas	3			11,53
	c. Bermain-main	3			11,53

Aktivitas siswa pada siklus II sudah terlihat dengan jelas adanya keseriusan dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat pada beberapa indikator mengalami peningkatan frekuensi di mana hampir semua siswa ikut terlibat di dalamnya, ini disebabkan karena minat belajar siswa. Indikator yang perlu ditekankan, yaitu siswa yang keluar masuk, bermain-main, dan membicarakan hal yang tidak relevan dengan materi pelajaran berkurang drastis, sebaliknya siswa yang aktif menyimak, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan meningkat sangat signifikan.

#### 4. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian pokok bahasan. Dari analisis deskriptif nilai hasil belajar disajikan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Aspek yang dinilai					Skor	Tingkat Keberhasilan (%)
		Isi Cerita	Sistematis dan kronologis penyampaian cerita	Penggunaan Bahasa	Pilihan Kata	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca		
1	Riswan J.	2	2	2	2	2	10	66,66
2	Suandi	3	2	2	2	2	11	73,33
3	Deni Feri A.	3	3	3	3	3	15	100
4	Andi Sahar	3	3	3	3	3	15	100
5	Susanto	3	2	2	3	2	12	80
6	Zulfiddar	2	2	2	2	3	11	73,33
7	Abd. Halik	2	2	2	2	2	10	66,66
8	Fajri	2	2	2	2	3	11	73,33
9	Riswan G.	2	2	2	3	2	11	73,33
10	Nurmia Syam	2	2	2	2	2	10	66,66
11	Fatmawati	3	3	3	3	3	15	100
12	Sutriani	3	2	2	2	2	11	73,33
13	Rahmadani R.	3	2	2	2	2	11	73,33
14	Sri Nurliani	3	2	2	3	2	12	80
15	Amalia Saputri	3	3	3	3	3	15	100
16	Ayu Andira	2	2	2	2	3	11	73,33
17	Nurmi	3	2	2	2	2	11	73,33
18	Syamsinar B.	2	2	2	2	2	10	66,66
19	Rahmadani M.	3	3	3	3	3	15	100
20	Rahmawati	3	3	3	3	3	15	100
21	Armi	2	2	2	2	2	10	66,66
22	Irmawati	2	3	3	3	3	14	93,33

23	Halima	2	2	2	2	3	11	73,33	
24	Nursanti	3	2	2	2	2	11	73,33	
25	Rahmi	2	2	2	3	3	12	80	
26	Ika Prawiastuti	2	2	2	3	2	11	73,33	
	Jumlah						311		
								Nilai Rata-rata $311/15=20.73 \times 100/26=79.74$	

Berdasarkan data pada Tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa Rerata nilai siswa terteliti dalam kemampuan menulis cerita pada siklus II mencapai 79,74%. Dengan demikian, hasil capaian tersebut berkualifikasi Baik. Hasil tersebut bila dilihat per-aspek maka ditemukan bahwa (1) pada aspek menentukan isi cerita; terdapat 13 orang siswa atau 50% mencapai kualifikasi kurang, 13 orang siswa atau 50% mencapai kualifikasi cukup, (2) pada aspek sistematika dan kronologis penyampaian cerita; terdapat 19 orang siswa atau 73.07 % mencapai kualifikasi kurang, 7 orang siswa atau 26.92% mencapai kualifikasi cukup, dan (3) pada aspek penggunaan bahasa; terdapat 19 orang siswa atau 73.07% mencapai kualifikasi kurang, 7 orang siswa atau 26.92% mencapai kualifikasi cukup, (4) pada aspek pilihan kata, terdapat 14 siswa atau 53.84% dengan kualifikasi kurang, dan 12 orang siswa atau 46.15% mencapai kualifikasi cukup, dan (5) pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca, terdapat 14 siswa atau 53.84% dengan kualifikasi kurang dan 12 orang siswa atau 46.15% mencapai kualifikasi cukup.

Hasil keseluruhan yang dicapai siswa terteliti dalam pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan media gambar *flash card* disiklus

kedua yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis isi cerita, sistematika dan kronologis penyampaian cerita umumnya telah mampu mengembangkan isi cerita, siswa telah dapat menggunakan bahasa dengan lancar dan cermat, siswa dapat menggunakan pilihan kata dengan tepat dalam cerita, serta telah mampu menggunakan ejaan dan tanda baca dalam menulis cerita.

Perkembangan keterampilan menulis cerita siswa berdasarkan hasil penilaian siklus pertama, dan kedua, menunjukkan perkembangan. Dalam hal ini, semua siswa mengalami peningkatan. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya (siklus ketiga) karena semua siswa telah berhasil mencapai target, baik berdasarkan penilaian proses atau aktivitas siswa maupun berdasarkan penilaian hasil.

Apabila nilai hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai pada Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
			Siklus II	Siklus II
1	85 – 100	Sangat tinggi	7	26.92
2	70 – 84	Tinggi	14	53.84
3	55 – 69	Sedang	5	19.23
4	40 – 54	Rendah	0	0
5	0 – 39	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			26	100

Hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* siklus II dikategorikan tinggi. Selanjutnya, pada siklus II terlihat bahwa penerapan media gambar *flash card* berada pada kategori tinggi dengan nilai persentase 53,84%.

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, distribusi frekuensi, persentase, serta kategori ketercapaian ketuntasan penerapan media gambar *flash card* pada siklus II ditunjukkan pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 : Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan pada Siklus II

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus II	Nilai 65 ke atas	Tuntas	21	80.76
	Nilai di bawah 65	Tidak tuntas	5	19.23

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, terlihat bahwa persentase keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* pada siklus II sebesar 80.76% atau 21 dari 26 siswa berada dalam kategori tuntas dan 19.23% atau 5 siswa dari 26 orang berada pada kategori tidak tuntas. Dari siklus I sampai siklus II, keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

ada hubungannya dengan pelajaran seperti berbicara sesama teman dan keluar masuk ruangan tanpa alasan yang jelas.

Peningkatan aktivitas dan respons positif siswa dipengaruhi oleh media gambar *flash card* yang membantu siswa mengatasi masalahnya dalam menulis. Selain itu, kecermatan guru mengidentifikasi dan mengatasi masalah siswa melalui hasil interogasi tentang penyebab kurangnya motivasi dan keaktifan dalam belajar, terutama dalam menulis. Setiap siswa diinterogasi sehubungan dengan pembelajaran dengan menggunakan media gambar, baik ketidaksenangannya maupun kesenangannya. Atas masalah yang diutarakan, guru membantu menyelesaikannya.

Selama kegiatan berlangsung hingga akhir pertemuan dengan menerapkan media gambar *flash card* dalam pembelajaran menyusun karangan, banyak terjadi perubahan pada siswa dalam menulis sehingga pembelajaran dinyatakan tercapai dengan maksimal.

Tercapainya pembelajaran menulis siklus II disebabkan oleh beberapa kreativitas guru seperti tampak berikut ini.

- 1) Guru mengidentifikasi masalah siswa dan membantu menyelesaikannya, seperti kesulitan siswa memahami pesan dalam *flash card*, kesulitan siswa mengembangkan kerangka. Masalah ini dibantu oleh guru yang akhirnya siswa mampu menulis karangan.
- 2) Guru membantu dan mengarahkan siswa menyelesaikan masalah.

- 3) Guru memberikan motivasi belajar siswa.
- 4) Guru menerapkan pujian/penguatan, baik verbal, nonverbal, maupun hadiah.
- 5) Guru menerapkan hukuman bagi siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.
- 6) Media yang digunakan adalah media gambar *flash card* dan guru menuntun siswa dalam menulis dengan media gambar terutama dalam mengidentifikasi karakteristik gambar yang dijadikan bahan menulis.
- 7) Guru menuntun siswa secara terstruktur dalam menulis, mulai proses observasi media gambar, diksi, ketepatan kalimat, ejaan, dan kerapian.
- 8) Gambar *flash card* disesuaikan dengan konteks sosial kehidupan siswa seperti aktivitas pertanian dan perkebunan yang juga merupakan aktivitas sehari-hari anak dan keluarganya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa masalah yang dihadapi siswa senantiasa dipecahkan masalahnya pada siklus II. Masalah tersebut diketahui pula berdasarkan hasil tes dan aktivitas siswa siklus II yang rata-rata mengalami peningkatan.

Pada umumnya, kegiatan siswa pada siklus ini, semangat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ini meningkat. Hal ini terlihat dari perhatian serius dari siswa dalam menanggapi materi. Sikap siswa

pada umumnya baik dalam memberikan tanggapan atau respons positif terhadap metode dan media yang disajikan. Pada saat guru memantau siswa dalam mempelajari materi ternyata pada umumnya aktif. Selain itu, tidak ada siswa yang melakukan aktivitas lain.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil analisis kuantitatif dan kualitatif tampak bahwa pada dasarnya penggunaan media gambar *flash card* dapat memberikan perubahan nilai dan perilaku siswa dalam belajar. Hal ini dinyatakan sebab sebelum penerapan metode kooperatif, yang diterapkan guru adalah pengajaran yang berpusat pada siswa dan ketika siswa diberi suatu masalah, mereka tidak mampu memecahkan masalah tersebut dengan usaha sendiri. Langkah-langkah pelaksanaan menurut (Alwi, dkk, 2005: 345) sebagai berikut; a) Guru menunjukkan suatu gambar; b) guru bercerita sambil bertanya tentang isi gambar tersebut; c) siswa mendengarkan sambil menjawab pertanyaan guru; d) siswa diberi tugas menuliskan karangan sederhana sesuai gambar atau cerita guru dengan kata-katanya sendiri.

Berbeda dengan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Pada siklus I selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Disebabkan adanya tugas yang

diberikan pada setiap pertemuan. Siswa diharapkan memperlihatkan sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan. Hal ini senada yang diungkapkan Latuheru (2009: 107) bahwa pembelajaran menulis cerita dengan bantuan media *flash card* (kartu gambar) diharapkan dapat meningkatkan siswa dengan cepat. *Flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan tanda simbol) merupakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar. Melalui *flash card*, pembelajaran akan bermakna dan menarik sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menulis cerita.

Selain itu, pada akhir siklus ini siswa sudah memperlihatkan aktivitas yang cukup baik dalam belajar kelompok. Seperti siswa yang belum mengerti sudah mulai bertanya kepada teman kelompoknya atau gurunya begitu pula siswa yang sudah mengerti dengan tulus memberikan bimbingan kepada temannya sampai mengerti, siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis dan motivasi untuk belajar meningkat. Kegiatan tersebut sesuai langkah-langkah penerapan media *flash card* menurut Suprijono (2009: 125) sebagai berikut; guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; b) menyajikan materi sebagai pengantar; c) guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi; d) guru menunjuk/memanggil

siswa secara bergantian memasang /mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis; e) guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut, f) dan alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Sampai pada pertemuan akhir siklus satu setelah diadakannya tes akhir siklus satu terlihat terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa di mana nilai rata-rata yang dicapai siswa masih kurang. Namun, hal yang belum maksimal pada siklus I adalah guru kurang menuntun siswa secara kelompok dan individu dalam belajar serta pemberian penguatan yang kurang.

Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus satu, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu demi peningkatan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Pada siklus I dan II, aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, bertanya pada waktu pembelajaran berlangsung, keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk mengajukan diri mengerjakan soal. Menurut Zulkarnain (2004: 23-24) bahwa media gambar diam mempunyai implikasi dalam pembelajaran, yaitu; 1) penggunaan gambar dapat merangsang siswa atau perhatian siswa, 2) gambar-gambar yang dipilih dapat diadaptasikan

secara tepat membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.

Setelah diberikan tes akhir siklus dua, nilai rata-rata yang dicapai siswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* meningkat. Hal ini dipertegas oleh Macmoed (dalam Nurgiyantoro, 2008: 279) bahwa penilaian yang bersifat objektif dan dapat memperoleh informasi yang lebih terinci tentang kemampuan siswa untuk keperluan diagnostik, edukatif, maka penilaian analitik juga tetap relevan diperlukan oleh guru.

Pembelajaran penerapan pembelajaran kooperatif dalam keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* menurut siswa merupakan teknik yang baru dilakukan. Sebelumnya, siswa tidak pernah belajar berkelompok dengan media gambar *flash card* melalui pembentukan kelompok yang diberikan nomor per siswa. Teknik ini bagi siswa merupakan sesuatu yang baru dan membantu mereka dalam belajar. Jika ada hal yang tidak bisa dipahami, maka dapat diselesaikan melalui kerja sama kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, pembelajaran dengan penerapan media gambar *flash card* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar memahami cerita. Kelompok belajar terdiri atas golongan

siswa berprestasi yang tinggi dengan rendah yang dipasangkan. Masalah yang dialami oleh siswa, bukan menjadi masalah pribadi, melainkan menjadi masalah bersama dan diselesaikan secara kelompok.

Perbandingan persentase ketuntasan keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* pada siklus I sebesar 26.92% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.76%. Dari siklus I sampai siklus II, keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

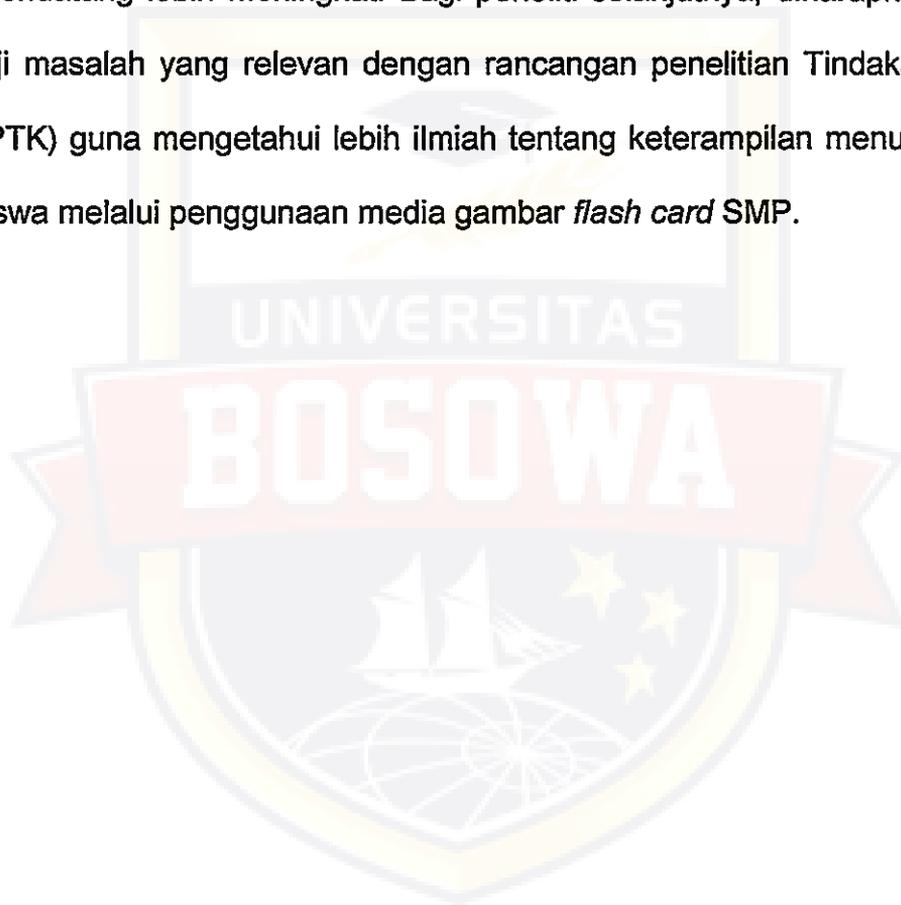
Penyajian hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini tentang keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa siklus I dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata 59.49 dan meningkat pada siklus II menjadi kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 79.74. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 26.92% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.76%. Dengan demikian, keterampilan menulis cerita siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Baebunta melalui penggunaan media gambar *flash card* meningkat.
2. Penggunaan media gambar *flash card* meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Indikator peningkatan tersebut dapat dicermati berdasarkan hasil belajar dari siklus I dan ke siklus II yang mengalami perubahan, terutama pada perubahan sikap, motivasi, antusias, dan nilai siswa belajar siswa memahami materi.

#### B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan di atas, diajukan saran, yaitu guru hendaknya menggunakan media gambar *flash card* karena media ini

memotivasi siswa, menciptakan masyarakat belajar, serta dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Bagi siswa, hendaknya lebih meningkatkan proses dan keaktifan dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya menulis cerita sehingga hasil yang diperoleh di masa mendatang lebih meningkat. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mengkaji masalah yang relevan dengan rancangan penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna mengetahui lebih ilmiah tentang keterampilan menulis cerita siswa melalui penggunaan media gambar *flash card* SMP.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Akhadiah, Sabarti, dkk., 2007. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, Hasan. 2002. *Paragraf*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Darmadi, Kaswan. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depoter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2010. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan Abudurrahman Bandung: Kaifa.
- Enre, Fachruddin Ambo. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Ujung Pandang: Badan Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Halim, Amran. 2004. *Teknik Pengajaran Menulis*. Jakarta: Djambatan.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar-mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Keraf, Gorys. 2005. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 2010. *Kamus Linguistik. Edisi ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, Endang. 2005. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Latuheru, J.D., 2009. *Media Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang

- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 2008. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Diterjemahkan oleh Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Mirriam, Caryn. 2006. *Daripada Bete Nulis Aja*. Bandung: KAIFA.
- Mustopo, Habib M. 2010. *Ilmu Belajar Dasar, Kumpulan Esai Manusia dan Belajar*. Surabaya: Indonesia Usaha Nasional.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2008. *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004: Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo.
- Pahuddin, Ali. 2007. "Lagu Daerah Mandar (Suatu Kajian tentang Cerminan Pergeseran Orientasi Nilai Budaya Dilihat dari Sudut Pandang Antropologi Seni)". *Tesis tidak diterbitkan*. Makassar: PPS Universitas Negeri Makassar.
- Parera, Jos Daniel dan Tasai, S. Amran. 2009. *Pintar Berbahasa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman, Arief. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Subana, M. dan Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suharianto, S., 1982. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Duta.
- Sumardjo, J., 2010. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafi'ie, Imam. 2010. *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Zulkarnain, Yusufhadi. 2004. *Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII-C /II

Alokasi Waktu : 2x 35 menit

**I. Standar Kompetensi**

- Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis

**II. Kompetensi Dasar**

- Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

**III. Indikator**

## a. Kognitif:

Proses : Menentukan sistematika penulisan karangan

Produk : Menulis karangan berdasarkan pengalaman pribadi dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

## b. Afektif:

Karakter : Kerjasama menganalisis sistematika dalam penulisan karangan

Sosial : Saling membantu menyelesaikan soal-soal latihan

## c. Psikomotor

Terampil menulis berdasarkan pikiran, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk karangan.

**IV. Tujuan Pembelajaran**

## a. Kognitif:

**Proses** : Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa diharapkan mampu

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan

**Produk** : Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menulis karangan

b. Afektif:

**Karakter**: Selama proses pembelajaran, siswa memiliki kebiasaan bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas dengan teliti

Selama proses pembelajaran, siswa memiliki inisiatif atau prakarsa dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan benar

**Sosial** : Selama proses pembelajaran, siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan soal-soal latihan

c. Psikomotor:

Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan terampil dalam menulis karangan

## V. Metode / Model Pembelajaran

Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi

Model Pembelajaran

1. Kooperatif Learning Tipe *Picture and Picture* (Berbasis Penyajian Gambar)

## VI. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mempersiapkan siswa.
2. Guru menyampaikan tema/subtema pembelajaran.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Mengadakan apersepsi

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Tahap Penanaman Konsep

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran
  - b. Guru membentuk kelompok
  - c. Siswa membaca materi dan menjelaskan pengertian menulis, mengarang, kerangka karangan, dan gambar.
2. Tahap Menampilkan Gambar
    - a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa memperhatikan gambar
    - b. Guru mengarahkan siswa pada topik yang akan disusun dan ditulis
    - c. Guru mengaktifkan skemata siswa yang berhubungan dengan gambar
  3. Tahap Menjelaskan Gambar
    - a. Guru mengarahkan perhatian siswa terhadap gambar yang ditampilkan
    - b. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang gambar yang ditampilkan
    - c. Siswa menjelaskan gambar yang ditampilkan
  4. Tahap Menyusun Kalimat
    - a. Guru memberikan contoh cara menyusun kalimat yang tepat menurut gambar.
    - b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyusun kalimat yang tepat berdasarkan gambar.
  5. Tahap Menyusun Kerangka Karangan

Siswa menyusun kerangka karangan berdasarkan gambar dengan tuntunan guru
  6. Tahap Pembahasan
    - a. Guru memeriksa pekerjaan siswa
    - b. Siswa melaporkan hasil pekerjaan
- C. Kegiatan Akhir (10 menit)
1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pembelajaran

2. Gara memberi motivasi dan tugas kepada siswa

**VII. Alat dan Pembelajaran**

- Media Gambar
- Buku Bahasa Indonesia, Kelas VII
- KTSP 2006

**VII. Penilaian**

Soal/Instrumen : Terlampir



2. Gara memberi motivasi dan tugas kepada siswa

### VII. Alat dan Pembelajaran

- Media Gambar
- Buku Bahasa Indonesia, Kelas VII
- KTSP 2006

### VII. Penilaian

Soal/Instrumen : Terlampir



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII-C /II

Alokasi Waktu : 2x 35 menit

Pertemuan : II

### I. Standar Kompetensi

- Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis

### II. Kompetensi Dasar

- Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

### III. Indikator

#### a. Kognitif:

**Proses** : Menentukan sistematika penulisan karangan

**Produk** : Menulis karangan berdasarkan pengalaman pribadi dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

#### b. Afektif:

**Karakter:** Kerjasama menganalisis sistematika dalam penulisan karangan

**Sosial** : Saling membantu menyelesaikan soal-soal latihan

#### c. Psikomotor

Terampil menulis berdasarkan pikiran, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk karangan.

### IV. Tujuan Pembelajaran

#### a. Kognitif:

**Proses** : Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa diharapkan mampu

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan

**Produk** : Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menulis karangan

b. Afektif:

**Karakter**: Selama proses pembelajaran, siswa memiliki kebiasaan bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas dengan teliti

Selama proses pembelajaran, siswa memiliki inisiatif atau prakarsa dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan benar

**Sosial** : Selama proses pembelajaran, siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan soal-soal latihan

c. Psikomotor:

Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan terampil dalam menulis karangan.

## V. Metode / Model Pembelajaran

Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi

Model Pembelajaran

Kooperative Learning Tipe *Picture and Picture* (Berbasis Penyajian Gambar)



## VI. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, dan mengabsen siswa.</li> <li>• Melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang akan dipelajari untuk memancing daya ingat siswa (apersepsi)</li> <li>• Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti materi/pelajaran yang akan diajarkan.</li> </ul>	5 menit

2.	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru kembali menampilkan gambar untuk merangsang kembali ingatan dan pemahaman siswa tentang gambar yang telah didiskusikan dan dibahas pada pertemuan sebelumnya</li> <li>• Siswa mencermati kembali kerangka karangan yang telah disusun.</li> <li>• Siswa mengembangkan kerangka yang telah disusun menjadi karangan</li> <li>• Setelah karangan selesai, setiap kelompok membacakan hasil pekerjaannya dan siswa lain menanggapi</li> </ul>	60 menit
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk menyampaikan kendala dalam pembelajaran.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk kembali tenang dan selanjutnya refleksi.</li> <li>• Guru memberikan motivasi belajar agar mampu menyusun karangan.</li> <li>• Guru mengakhiri pelajaran.</li> </ul>	5 menit

## VII. Alat dan Pembelajaran

- a. Media Gambar
- b. Buku Bahasa Indonesia, Kelas VII
- c. KTSP 2006

## VIII. Penilaian

Soal/Instrumen : Terlampir

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII-C /II

Alokasi Waktu : 2x 35 menit

Pertemuan : III

### I. Standar Kompetensi

- Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis

### II. Kompetensi Dasar

- Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

### III. Indikator

#### a. Kognitif:

**Proses** : Menentukan sistematika penulisan karangan

**Produk** : Menulis karangan berdasarkan pengalaman pribadi dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan

#### b. Afektif:

**Karakter**: Kerjasama menganalisis sistematika dalam penulisan karangan

**Sosial** : Saling membantu menyelesaikan soal-soal latihan

#### c. Psikomotor

Terampil menulis berdasarkan pikiran, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk karangan.

### IV. Tujuan Pembelajaran

#### a. Kognitif:

**Proses** : Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa diharapkan mampu

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan

**Produk** : Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menulis karangan

b) Afektif:

**Karakter**: Selama proses pembelajaran, siswa memiliki kebiasaan bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas dengan teliti

Selama proses pembelajaran, siswa memiliki inisiatif atau prakarsa dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan benar

**Sosial** : Selama proses pembelajaran, siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan soal-soal latihan

c) Psikomotor:

Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan terampil dalam menulis karangan

## V. Metode / Model Pembelajaran

Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

Model Pembelajaran

Kooperative Learning Tipe *Picture and Picture* (Berbasis Penyajian Gambar)

## VI. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Kegiatan Awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, dan mengabsen siswa.</li> <li>• Melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang akan dipelajari untuk memancing daya ingat siswa (apersepsi)</li> <li>• Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti materi/pelajaran yang akan diajarkan.</li> </ul>	5 menit

2.	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengorganisasikan kelompok</li> <li>• Guru menugasi siswa menukarkan karangannya dengan kelompok lain dan kelompok lain mengoreksi kesalahan karangan berdasarkan isi, organisasi karangan, penggunaan bahasa, diksi, dan EYD.</li> <li>• Setelah dikoreksi oleh kelompok lain, dikembalikan ke kelompok asalnya dan direvisi.</li> <li>• Siswa membacakan kembali karangannya setelah direvisi</li> <li>• Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang karangannya paling bagus, sedang, dan kurang.</li> </ul>	60 menit
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk menyampaikan kendala dalam pembelajaran.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk kembali tenang dan selanjutnya refleksi.</li> <li>• Guru memberikan motivasi belajar agar mampu membuat karangan di masa yang akan datang.</li> <li>• Guru mengakhiri pelajaran.</li> </ul>	5 menit

### VII. Alat dan Pembelajaran

1. Media Gambar
2. Buku Bahasa Indonesia, Kelas VII
3. KTSP 2006

### VIII. Penilaian

Soal/Instrumen : Terlampir

Lampiran 2.

### INSTRUMEN PENELITIAN SIKLUS I

Petunjuk:

1. Tulislah nama, NIS, dan nomor urut Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu gambar kartu gambar (*flash card*) berikut ini!
3. Tulislah berbagai kegiatan, pokok informasi, dan hal-hal yang tergambar sesuai dengan gambar berikut ini, lalu urutkan pokok informasi yang Anda temukan!
4. Buatlah kerangka karangan sesuai dengan gambar!
5. Kembangkan kerangka yang Anda buat menjadi karangan!



Gambar 1. Bermain Bola



Gambar 2. Kerja Bakti Membersihkan Sekolah

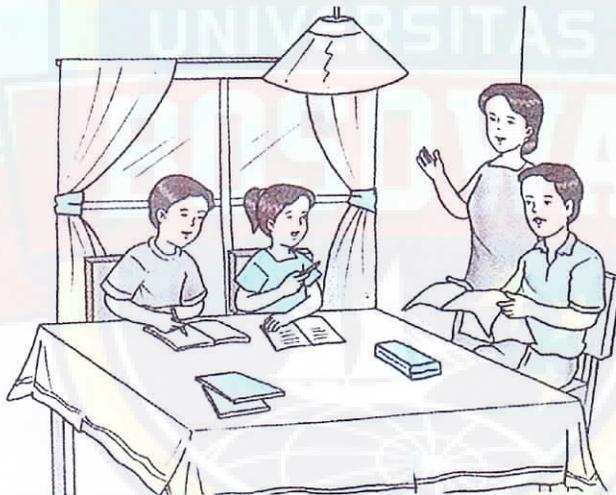


## Lampiran 3

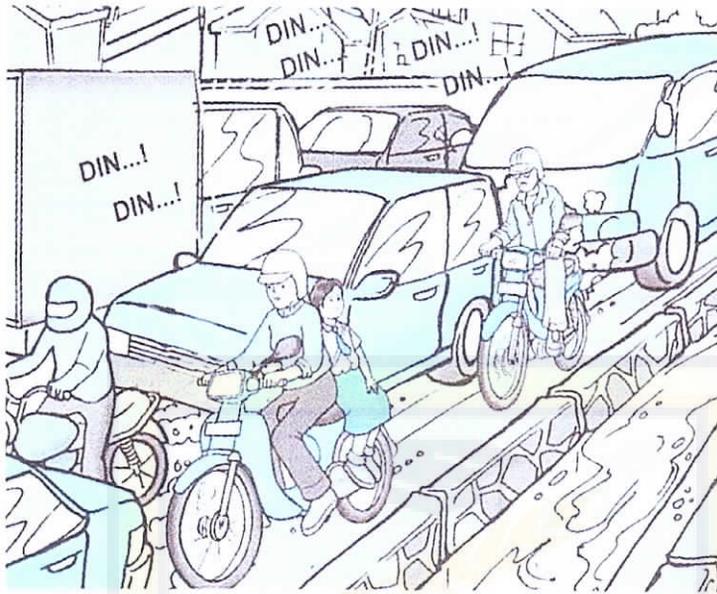
**INSTRUMEN PENELITIAN SIKLUS II**

Petunjuk:

1. Tulislah nama, NIS, dan nomor urut Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu gambar kartu gambar (*flash card*) berikut ini!
3. Tulislah berbagai kegiatan, pokok informasi, dan hal-hal yang tergambar sesuai dengan gambar berikut ini, lalu urutkan pokok informasi yang Anda temukan!
4. Buatlah kerangka karangan sesuai dengan gambar!
5. Kembangkan kerangka yang Anda buat menjadi karangan!



Gambar 1. Pak Abas menemani Angga dan Anggi yang sedang belajar



Gambar 2. Kemacetan Lalu Lintas



## Lampiran 4.

**RUBRIK PENILAIAN MENULIS CERITA DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA  
GAMBAR *FLASH CARD***

No	Aspek Penilaian	Descriptor/Indikator	Kualifikasi				
			1	2	3	4	5
1	Isi Cerita	1) Kesesuaian isi cerita dengan gambar <i>flash card</i> sehingga bermakna, menarik, tepat, jalan pikiran baik. 2) Pada umumnya baik, tetapi tidak dikembangkan sehingga terjadi banyak pengulangan. 3) Pengembangan isi cerita kurang relevan dengan <i>flash card</i> . 4) Cerita tidak relevan dengan <i>flash card</i> yang diminta. 5) Tidak tampak usaha pengembangan cerita berdasarkan <i>flash card</i> .					
2	Sistematika dan kronologis penyampaian cerita dengan penilaian	1) Cerita disampaikan dengan tersusun secara teratur, meyakinkan, alur mudah diikuti. 2) Fakta tersusun dalam cerita dengan baik, tetapi agak berbelit-belit. 3) Ada usaha menceritakan tema dengan baik tetapi batas ide dan keterampilan berkomunikasi tidak jelas. 4) Urutan cerita sulit diikuti dan sulit dipahami. 5) Cerita tidak terencana.					
3	Penggunaan bahasa dengan penilaian	1) Kalimat lancar, cermat meskipun sedikit ada kesalahan tata bahasa. 2) Kalimat lancar, cermat, tetapi ada beberapa kesalahan tata bahasa menyebabkan kalimat menjadi rancu. 3) Kesalahan bahasa yang cukup prinsip yang menyebabkan kalimat tidak gramatikal. 4) Ada beberapa kalimat yang tidak dapat dipahami. 5) Kalimat dalam cerita tidak dapat dipahami.					
4	Pilihan kata	1) Pemakaian kata lancar, tepat, tidak					

dengan penilaian		bermakna ganda. 2) Kata jelas tetapi kurang tepat penggunaannya. 3) Kata kurang jelas dan kurang tepat penggunaannya. 4) Banyak kata tidak tepat menyebabkan kalimat sulit dipahami. 5) Pemakaian kata tidak tepat, bentuk kata semua salah.					
------------------	--	--	--	--	--	--	--

· Keterangan:

SB = sangat baik, nilai 5, tingkat penguasaannya 85% - 100%

B = baik, nilai 4, tingkat penguasaannya 70% - 84%

C = cukup, nilai 3, tingkat penguasaannya 55% - 69%

K = Kurang, nilai 2, tingkat penguasaannya 40% - 54%

SK = sangat kurang, nilai 1, tingkat penguasaannya - 40%

Jumlah skor yang diperoleh

Penentuan Skor =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Jumlah skor maksimal

## Lampiran 5

## DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama	Aspek yang dinilai					Skor	Tingkat Keberhasilan (%)
		Isi Cerita	Sistematika dan kronologis penyampaian cerita	Penggunaan an Bahasa	Pilihan Kata	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca		
1	Riswan J.	1	1	1	2	2	7	46,66
2	Suandi	1	1	1	2	2	7	46,66
3	Deni Feri A	2	3	2	2	3	12	80
4	Andi Sahar	1	2	2	2	3	10	66,66
5	Susanto	2	1	2	1	2	8	53,33
6	Zulfidhar	2	2	1	2	1	8	53,33
7	Abd. Halik	1	2	1	2	2	8	53,33
8	Fairi	1	2	1	2	2	8	53,33
9	Riswan G.	2	1	2	2	1	8	53,33
10	Nurmia Syam	1	2	2	2	1	8	53,33
11	Fatmawati	2	3	2	2	3	12	80
12	Sutriani	1	2	1	2	2	8	53,33
13	Rahmadani R.	1	2	1	2	2	8	53,33
14	Sri Nurliani	1	2	2	2	1	8	53,33
15	Amalia Saputri	2	2	2	3	3	12	80
16	Ayu Andira	2	3	2	2	3	12	80
17	Nurmi	1	2	1	1	2	7	46,66
18	Syamsinar B.	1	2	2	1	1	7	46,66
19	Rahmadani M.	2	2	3	2	3	12	80

20	Rahmawati	2	3	2	2	3	12	80
21	Arimi	1	2	1	2	2	7	46,66
22	Irmawati	2	2	3	2	2	11	73,33
23	Halima	1	1	2	2	1	7	46,66
24	Nursanti	1	2	1	2	2	8	53,33
25	Rahmi	1	2	1	2	2	8	53,33
26	Ika Prawlastuti	2	2	1	2	2	9	60
	Jumlah						232	
$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{232}{15} = 15.47 \times 100 / 26 = 59.49$								

## Lampiran 6

## DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama	Aspek yang dinilai				Skor	Tingkat Keberhasilan (%)
		Isi Cerita	Sistematika dan kronologis penyampaian cerita	Penggunaan an Bahasa	Pilihan Kata		
1	Riswan J.	2	2	2	2	10	66,66
2	Suandi	3	2	2	2	11	73,33
3	Deni Feri A.	3	3	3	3	15	100
4	Andi Sahar	3	3	3	3	15	100
5	Susanto	3	2	2	2	12	80
6	Zulfiddar	2	2	2	2	11	73,33
7	Abd. Halik	2	2	2	2	10	66,66
8	Fajri	2	2	2	2	11	73,33
9	Riswan G.	2	2	2	2	11	73,33
10	Nurmia Syam	2	2	2	2	10	66,66
11	Fatmawati	3	3	3	3	15	100
12	Sutriani	3	2	2	2	11	73,33
13	Rahmadani R.	3	2	2	2	11	73,33
14	Sri Nurliani	3	2	2	2	12	80
15	Annalia Saputri	3	3	3	3	15	100
16	Ayu Andira	2	2	2	2	11	73,33
17	Nurmi	3	2	2	2	11	73,33
18	Syamsinar B.	2	2	2	2	10	66,66
19	Rahmadani M.	3	3	3	3	15	100

20	Rahmawati	3	3	3	3	3	3	15	100
21	Armi	2	2	2	2	2	2	10	66,66
22	Irmawati	2	3	3	3	3	3	14	93,33
23	Halima	2	2	2	2	2	3	11	73,33
24	Nursanti	3	2	2	2	2	2	11	73,33
25	Rahmi	2	2	2	2	3	3	12	80
26	Ika Prawiasluti	2	2	2	2	3	2	11	73,33
	Jumlah							311	
$\text{Nilai Rata-rata } 311/15 = 20.733 \times 100/26 = 79.74$									

## Lampiran 7

## HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No.	Siswa	Aktivitas Siswa Selama Proses Belajar Mengajar								
		1	2	3	4	5	6	7a	7b	7c
1	Riswan J.	√	-	-	√	√	√	-	-	-
2	Suandi	√	-	√	√	√	√	-	-	-
3	Deni Feri Afandi	√	-	√	-	√	√	-	-	-
4	Andi Sahar	-	-	-	√	-	√	√	√	√
5	Susanto	-	-	-	-	-	-	√	√	√
6	Zulfiddar	√	√	-	-	√	-	√	-	-
7	Abd. Halik	√	√	-	√	√	-	-	-	√
8	Fajri	-	-	-	-	-	-	√	√	√
9	Riswan G.	-	-	-	-	-	-	√	√	√
10	Nurmia Syam	√	√	√	√	√	√	-	-	-
11	Fatmawati	√	√	-	-	√	√	-	-	-
12	Sutriani	√	-	√	√	√	√	-	-	-
13	Rahmadani R.	√	-	-	√	√	-	-	√	-
14	Sri Nurliani	√	√	√	√	√	√	-	-	-
15	Amalia Saputri	√	√	√	√	√	√	-	-	-
16	Ayu Andira	√	-	-	-	√	-	-	√	√
17	Nurmi	√	-	√	√	√	√	-	√	-
18	Syamsinar Bola	√	-	√	√	√	√	-	-	-
19	Rahmadani M.	√	√	√	√	√	√	-	-	-
20	Rahmawati	√	√	√	√	√	√	-	-	-
21	Armi	√	√	√	-	√	√	-	-	-
22	Irmawati	√	-	√	√	√	-	-	-	-
23	Halima	√	-	√	√	√	-	√	√	√
24	Nursanti	√	√	-	√	√	-	√	√	√
25	Rahmi	-	-	-	-	-	-	√	√	√
26	Ika Prawiastuti	√	√	√	-	√	√	-	-	-
Jumlah		21	11	14	16	21	15	8	10	9

## Keterangan :

1. Menyimak pengarahan guru
2. Kerjasama di kelompoknya
3. Aktif berdiskusi
4. Mengeluarkan pendapat
5. Mengajukan pertanyaan yang relevan
6. Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat
7. Perilaku yang tidak relevan dalam KBM
  - a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi
  - b. Keluar masuk kelas
  - c. Bermain-main

## Lampiran 8

## HASIL PERSENTASE OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS I

No	Aktivitas siswa	Kategori					
		Frekuensi	Sangat Tinggi (85 - 100%)	Tinggi (65 - 84%)	Sedang (55 - 64%)	Rendah (35 - 54%)	Sangat Rendah (0 - 34%)
1.	Menyimak pengarahan dan penjelasan guru	21	80,76				
2.	Kerjasama di kelompoknya	11				42,30	
3.	Aktif berdiskusi	14			53,84		
4.	Mengeluarkan pendapat	16			61,53		
5.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	21		80,76			
6.	Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat	15			57,69		
7.	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM						
	a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi	8					30,76
	b. Keluar masuk kelas	10				38,46	
	c. Bermain-main	9				34,61	

## Lampiran 9

## HASIL OBSERVASI CEKLIST AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No.	Siswa	Aktivitas Siswa Selama Proses Belajar Mengajar								
		1	2	3	4	5	6	7a	7b	7c
1	Riswan J.	√	√	√	√	√	√	-	-	-
2	Suandi	√	√	√	√	√	√	-	-	-
3	Deni Feri Afandi	√	√	√	√	√	√			
4	Andi Sahar	√	√	√	√	-	√	-	-	-
5	Susanto	√	√	-	√	√	√	-	-	-
6	Zulfiddar	√	√	√	√	√	√			
7	Abd. Halik	√	√	√	√	√	√			
8	Fajri	√	-	√	√	√	-	√	√	
9	Riswan G.	√	√	√	-	-	√	√		√
10	Nurmia Syam	√	√	√	√	√	√			
11	Fatmawati	√	√	√	√	√	√			
12	Sutriani	√	√	√	√	√	√			
13	Rahmadani R.	√	√	√	√	√	√			
14	Sri Nurliani	√	√	√	√	√	√			
15	Amalia Saputri	√	√	√	√	√	√			
16	Ayu Andira	√	√	√	√	√	√			
17	Nurmi	√	√	√	√	√	√			
18	Syamsinar Bola	√	√	√	√	√	√			
19	Rahmadani M.	√	√	-	√	√	√			
20	Rahmawati	√	√	√	√	√	√			
21	Armi	√	√	√	-	√	√			
22	Irmawati	√	√	√	√	√	√			
23	Halima	√	√	√	√	√	√			
24	Nursanti	√	√	√	√	√	√			
25	Rahmi	√	-	√	-	√	-	√	√	√
26	Ika Prawiastuti	√	√	√	-	√	√	√	√	√
Jumlah		26	24	24	22	24	24	4	3	3

## Keterangan :

1. Menyimak pengarahan guru
2. Kerjasama di kelompoknya
3. Aktif berdiskusi
4. Mengeluarkan pendapat
5. Mengajukan pertanyaan yang relevan
6. Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat
7. Perilaku yang tidak relevan dalam KBM
  - a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi
  - b. Keluar masuk kelas
  - c. Bermain-main

## Lampiran 10

## HASIL PERSENTASE OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS II

No	Aktivitas siswa	Frekuensi	Kategori				
			Sangat Tinggi (85 – 100%)	Tinggi (65- 84%)	Sedang (55- 64%)	Rendah (35- 54%)	Sangat Rendah (0- 34%)
1.	Menyimak pengarahan dan penjelasan guru	26	100				
2.	Kerjasama di kelompoknya	24	92,30				
3.	Aktif berdiskusi	24	92,30				
4.	Mengekuarkan pendapat	22		84,61			
5.	Mengajukan pertanyaan yang relevan	24	92,30				
6.	Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat	24	92,30				
7.	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM						
	a. Membicarakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi	4					15,38
	b. Keluar masuk kelas	3					11,53
	c. Bermain-main	3					11,53

## Lampiran 11

## RATA-RATA HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I

No	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Penilaian				
		Ya	Tidak	A	B	C	D	E
1.	Guru melakukan apersepsi.	√		√				
2.	Guru memberi motivasi tentang pentingnya mempelajari bahasa Indonesia.	√			√			
3.	Guru menuliskan KD dan indikator pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia.	√				√		
4.	Guru membentuk kelompok.	√				√		
5.	Guru menugasi siswa membaca materi.	√				√		
6.	Guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.	√				√		
7.	Guru memberikan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				√		
8.	Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang materi yang dipelajari.	√				√		
9.	Guru membimbing siswa bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan.	√			√			
10.	Guru memberikan penghargaan dan penguatan bagi siswa dan kelompok yang bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan.					√		
11.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi.					√		
12.	Guru dan siswa melakukan refleksi dan memotivasi siswa untuk terus belajar.					√		
13.	Guru melakukan kegiatan evaluasi formatif.				√			
14.	Guru menutup pelajaran.				√			

## Keterangan:

A : Sangat Bagus

B : Bagus

C : Sedang

D : Kurang

E : Sangat Kurang

## Lampiran 12

## Rata-Rata Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Penilaian				
		Ya	Tidak	A	B	C	D	E
1.	Guru melakukan apersepsi.	√		√				
2.	Guru memberi motivasi tentang pentingnya mempelajari bahasa Indonesia.	√						
3.	Guru menuliskan KD dan indikator pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia.	√		√				
4.	Guru membentuk kelompok.	√		√				
5.	Guru menugasi siswa membaca materi.	√		√				
6.	Guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.	√		√				
7.	Guru memberikan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		√				
8.	Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang materi yang dipelajari.	√		√				
9.	Guru membimbing siswa bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan.	√		√				
10.	Guru memberikan penghargaan dan penguatan bagi siswa dan kelompok yang bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan.			√				
11.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi.			√				
12.	Guru dan siswa melakukan refleksi dan memotivasi siswa untuk terus belajar.			√				
13.	Guru melakukan kegiatan evaluasi formatif.			√				
14.	Guru menutup pelajaran.			√				

## Keterangan:

A : Sangat Bagus

B : Bagus

C : Sedang

D : Kurang

E : Sangat Kurang