



**PENGGUNAAN MEDIA KARTUN STRIP UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN
PADA SISWA KELAS III SDN BAKALANKRAJAN II
MALANG**

TESIS

**OLEH
JUPRI
NPM 2081030009**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PEBRUARI 2012**



**PENGGUNAAN MEDIA KARTUN STRIP UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN
PADA SISWA KELAS III SDN BAKALANKRAJAN II
MALANG**

TESIS
Diajukan kepada
Universitas Islam Malang
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh
JUPRI
NPM 2081030009

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PEBRUARI 2012**

ABSTRAK

Jupri,2012. *Penggunaan Media Kartun Strip untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan pada Siswa Kelas III SDN Bakalankrajan II Malang.* Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Islam Malang. Pembimbing: (I) Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd., (II) Dr. Hasan Busri, M.Pd.

Kata-kata kunci: media kartun strip, peningkatan, menulis karangan

Masalah mendasar yang menjadi perhatian pada guru kelas III SDN Bakalankrajan II pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis karangan. Hal tersebut ditandai antara lain oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menemukan ide yang akan dituliskannya ke dalam bentuk karangan sehingga karangan yang ditulis hanya seadanya, hanya terdiri atas 4-5 kalimat. Berdasarkan hasil observasi diketahui, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika mengarang. Kesulitan itu antara lain: (1) Kurang dapat memunculkan atau mengungkapkan ide dan kemudian menuangkannya ke dalam bentuk karangan, (2) Kurang dapat menggunakan dan memilih kata dalam menuangkan buah pikirnya, (3) Kurang dapat merangkai kata-kata menjadi kalimat dan menyusunnya ke dalam karangan yang utuh, (4) Isi kalimat relatif tidak menggambarkan topik, (5) Kalimat yang satu dengan kalimat yang lain tidak berkesinambungan, paragraf yang satu dengan paragraf yang lain tidak koheren, (6) Kurang memperhatikan ejaan dan tanda baca dalam karangan.

Ada dua masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

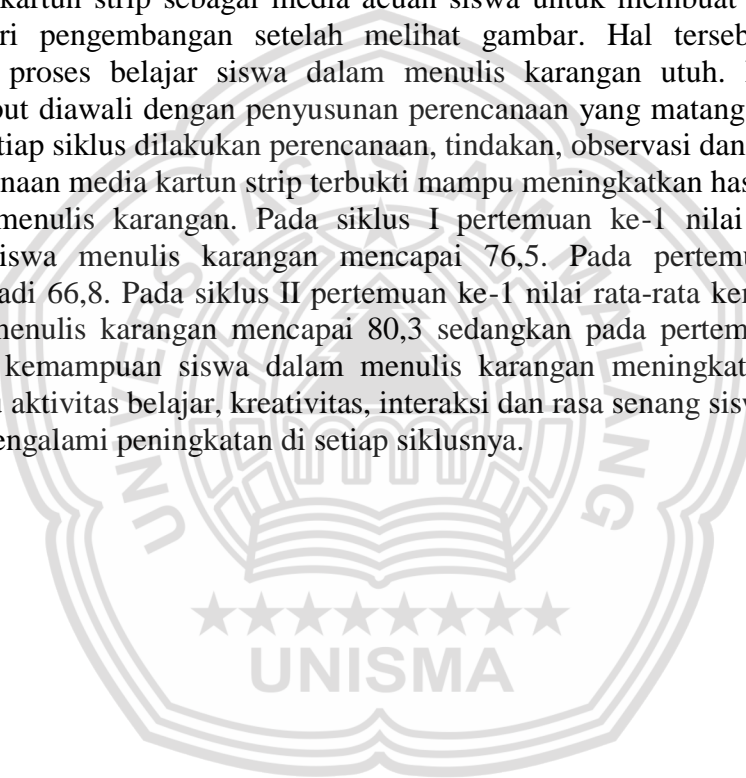
(1) Bagaimanakah penggunaan media kartun strip dapat meningkatkan proses belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II?, (2) Bagaimanakah penggunaan media kartun strip dapat meningkatkan hasil belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penggunaan media kartun strip dalam meningkatkan proses belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II, (2) Mendeskripsikan penggunaan media kartun strip dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Prosedur pelaksanaan penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan dan pencarian data. Selanjutnya, dilakukan prosedur-prosedur: (1) Penyusunan perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Rengamatan, (4) refleksi. Tahap kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini *Pertama*, peneliti melakukan kajian pustaka. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendapatkan deskripsi teori, menemukan masalah penelitian menjadi rumusan operasional. *Kedua*, mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan instrumen-instrumen pengumpul data. *Ketiga*, peneliti melakukan analisis data dengan melakukan kegiatan: (1) Telaah data, (2) Reduksi data, (2) Penyajian data, (3) Analisis data, dan (5) Interpretasi data dan (6) Verifikasi data (penarikan kesimpulan). Data diperoleh melalui (1) Observasi, (2) Catatan lapangan, (3)

Dokumen, (4) Wawancara. Lokasi penelitian di SDN Bakalankrajan II yang berlokasi di Jl. Pelabuhan Ketapang I/ No. 1 Malang. Kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah kelas III.

Penggunaan media kartun strip dalam meningkatkan proses belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II Malang dilakukan melalui tahapan kegiatan pembelajaran kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 pada siklus I dan siklus II. Pada pertemuan ke-1 siklus I, kartun strip dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kata berdasarkan gambar dan membuat kalimat menggunakan kata yang telah dibuat. Pada pertemuan ke-2, kartun strip dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf. Pada siklus II pertemuan ke-1, kartun strip sebagai media dapat meningkatkan kemampuan siswa menyusun karangan yang utuh. Pada siklus II pertemuan ke-2 guru menggunakan kartun strip sebagai media acuan siswa untuk membuat karangan utuh hasil dari pengembangan setelah melihat gambar. Hal tersebut dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam menulis karangan utuh. Beberapa kegiatan tersebut diawali dengan penyusunan perencanaan yang matang di setiap siklus. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penggunaan media kartun strip terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis karangan. Pada siklus I pertemuan ke-1 nilai rata-rata kemampuan siswa menulis karangan mencapai 76,5. Pada pertemuan ke-2 menurun menjadi 66,8. Pada siklus II pertemuan ke-1 nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis karangan mencapai 80,3 sedangkan pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis karangan meningkat menjadi 88,9. Selain itu aktivitas belajar, kreativitas, interaksi dan rasa senang siswa dalam belajar juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya.



ABSTRACT

Jupri, 2012. *The Use of Cartoon Strip Media to Improve Essay Writing Skills for Third Grade Students at SDN Bakalankrajan II Malang.* Thesis, Indonesian Language Education Study Program, Postgraduate Program, Islamic University of Malang. Supervisor: (I) Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd., (II) Dr. Hasan Busri, M.Pd.

Keywords: cartoon strip media, improvement, writing essay

The basic problem that is of concern to the third grade teacher of SDN Bakalankrajan II in learning Indonesian is the low ability of students to write essays. This is marked by, among other things, the low ability of students to find ideas that will be written in the form of essays so that the essays are written only modestly, only consisting of 4-5 sentences. Based on the results of observations, it is known that there are still many students who have difficulty when composing. These difficulties include: (1) Less able to come up with or express ideas and then pour them into essays, (2) Less able to use and choose words in expressing their thoughts, (3) Less able to string words into sentences and arrange them into sentences. in a complete essay, (4) the relative content of the sentence does not describe the topic, (5) one sentence with another sentence is not continuous, one paragraph with another paragraph is not coherent, (6) pays little attention to spelling and punctuation in the essay.

There are two problems that become the focus of research, namely:

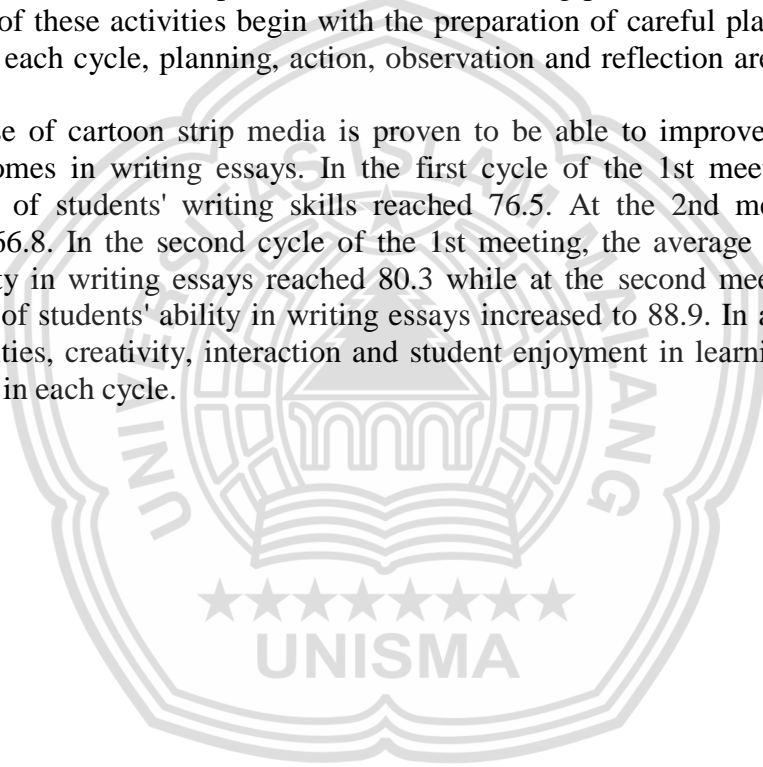
(1) How can the use of cartoon strip media improve the writing process of third grade students of Bakalankrajan II Elementary School?, (2) How can the use of cartoon strip media improve writing learning outcomes of third grade students of Bakalankrajan II Elementary School? While the objectives of this research are: (1) to describe the use of cartoon strip media in improving the writing learning process for third grade students of Bakalankrajan II Elementary School, (2) to describe the use of cartoon strip media in improving essay writing learning outcomes for third grade students of Bakalankrajan II Elementary School.

This study uses a classroom action research design. The procedure for conducting this research begins with a preliminary study and data search. Next, the following procedures are carried out: (1) Planning preparation, (2) Action implementation, (3) Reviewing, (4) reflection. Stages of activities carried out in this study First, the researcher conducted a literature review. This activity is intended to get a description of the theory, find research problems into operational formulations. Second, collect data. To get the data, the researcher used data collection instruments. Third, the researcher conducted data analysis by carrying out the following activities: (1) Data analysis, (2) Data reduction, (2) Data presentation, (3) Data analysis, and (5) Data interpretation and (6) Data verification (drawing conclusions). . Data obtained through (1) Observations, (2) Field notes, (3) Documents, (4) Interviews. The research location is at SDN

Bakalankrajan II which is located on Jl. Ketapang Port I/ No. 1 Unfortunately. The class used as the research subject is class III.

The use of cartoon strip media in improving the learning process of writing essays for third grade students of SDN Bakalankrajan II Malang is carried out through the stages of learning activities, initial activities, core activities and closing activities at the 1st meeting and 2nd meeting in the first cycle and second cycle. At the 1st meeting of cycle I, cartoon strips can improve students' ability to make words based on pictures and make sentences using the words that have been made. At the 2nd meeting, cartoon strips can improve students' ability to compose sentences into a paragraph. In the second cycle of the 1st meeting, cartoon strips as a medium can improve students' ability to compose a complete essay. In the second cycle of the second meeting, the teacher used a cartoon strip as a student reference medium to make a complete essay as a result of the development after seeing the picture. This can improve the student's learning process in writing full essays. Some of these activities begin with the preparation of careful planning in each cycle. In each cycle, planning, action, observation and reflection are carried out.

The use of cartoon strip media is proven to be able to improve student learning outcomes in writing essays. In the first cycle of the 1st meeting, the average score of students' writing skills reached 76.5. At the 2nd meeting it decreased to 66.8. In the second cycle of the 1st meeting, the average score of students' ability in writing essays reached 80.3 while at the second meeting the average score of students' ability in writing essays increased to 88.9. In addition, learning activities, creativity, interaction and student enjoyment in learning have also increased in each cycle.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Hakikat Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis dan Keterampilan Menulis

Di dalam buku Kamus Lengkap Bahasa Indonesia terdapat penjelasan bahwa kata ‘menulis’ berasal dari kata tulis. Tulis adalah ada huruf (angka dan sebagainya) yang dibuat (digurat dan sebagainya) dengan pena (pensil, cat, dan sebagainya). Menulis adalah membuat huruf angka, dan sebagainya dengan pena, pensil, cat, dan sebagainya dengan tulisan. Selanjutnya menulis adalah menuangkan gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, dan kemauan, serta informasi ke dalam tulisan dan kemudian “mengirimkannya” kepada orang lain (Syafi’ie,1998:45)

Selain itu, menulis juga merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediana. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Menulis juga suatu proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Ada beberapa persyaratan yang sebaiknya dimiliki seorang siswa untuk menghasilkan tulisan yang baik. Syafi’ie (1998) mengemukakan bahwa syarat-syarat tersebut adalah: (1) kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis, (2) kepekaan terhadap kondisi pembaca, (3) kemampuan menyusun

rencana penulisan, (4) kemampuan menggunakan bahasa, (5) kemampuan memulai tulisan, dan (6) kemampuan memeriksa tulisan.

Menurut Badudu dan Zakaria (1991:10) menulis berarti menyampaikan pikiran, perasaan, atau pertimbangan melalui tulisan. Alatnya adalah bahasa yang terdiri atas kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, dan wacana. Pikiran yang disampaikan kepada orang lain harus dinyatakan dengan kata yang mendukung makna secara tepat dan sesuai dengan apa yang ingin dinyatakan. Kata-kata itu harus disusun secara teratur dalam klausa dan kalimat agar orang dapat menangkap apa yang ingin disampaikan itu. Makin teratur bahasa yang digunakan, makin mudah orang menangkap pikiran yang disalurkan melalui bahasa itu. Oleh karena itu, keterampilan menulis di sekolah sangatlah penting.

Menurut Akhadiyah dkk (1998:13) menulis adalah suatu aktivitas bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Tulisan itu sendiri terdiri atas rangkaian huruf yang bertautan makna dengan segala kelengkapan lambang tulisan seperti ejaan. Sebagai salah satu bentuk komunikasi verbal (bahasa), menulis juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Adapun tulisan merupakan sebuah sistem komunikasi antar manusia yang menggunakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Di dalam komunikasi tertulis terdapat empat unsur yang terlibat. Keempat unsur itu adalah: (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) pesan atau isi tulisan, (3) saluran atau medium tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca. Sebuah tulisan dikatakan baik apabila memiliki ciri-ciri, antara lain bermakna, jelas, bulat dan utuh, ekonomis, dan memenuhi kaidah gramatika.

Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar. Kemampuan menulis seseorang akan menjadi baik apabila dia juga memiliki: (a) kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis, (b) kepekaan terhadap kondisi pembaca, (c) kemampuan menyusun perencanaan penelitian, (d) kemampuan menggunakan bahasa Indonesia, (e) kemampuan memulai menulis, dan (f) kemampuan memeriksa karangan sendiri. Kemampuan tersebut akan berkembang apabila ditunjang dengan kegiatan membaca dan mempermudah kekayaan kosa kata yang dimilikinya.

Suatu tulisan pada dasarnya terdiri atas dua hal. Pertama, isi suatu tulisan menyampaikan sesuatu yang ingin diungkapkan penulisnya. Kedua, bentuk yang merupakan unsur mekanik karangan seperti ejaan, fungsi kata, kalimat, dan alinea (Akhadiyah, 1997:13). Sementara itu, WJS Poerwodarminto (1987:105) secara leksikal mengartikan bahwa menulis adalah melahirkan pikiran atau ide. Setiap tulisan harus mengandung makna sesuai dengan pikiran, perasaan, ide, dan emosi penulis yang disampaikan kepada pembaca untuk dipahami tepat seperti yang dimaksud penulis.

Pendapat lainnya menyatakan bahwa menulis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca seperti yang dimaksud

oleh pengarang. Sementara itu, Burhan Nurgianto (1988:27) berpendapat, agar komunikasi lewat lambang tulis dapat tercapai seperti yang diharapkan, penulis hendaklah menuangkan ide atau gagasannya kedalam bahasa yang tepat, teratur, dan lengkap. Dengan demikian, bahasa yang dipergunakan dalam menulis dapat menggambarkan suasana hati atau pikiran penulis. Sehingga dengan bahasa tulis seseorang akan dapat menuangkan isi hati dan pikiran.

Kata keterampilan berbahasa mengandung dua asosiasi, yakni kompetensi dan perfomansi. Kompetensi mengacu pada pengetahuan konseptual tentang sistem dan kaidah kebahasaan sedangkan performansi merujuk pada kecakapan menggunakan sistem kaidah kebahasaan yang telah diketahui untuk berbagai tujuan penggunaan komunikasi. Berkaitan dengan pengertian keterampilan menulis, Arief (2006:23) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan terampil menulis apabila ia memahami dan mengaplikasikan proses pengungkapan ide, gagasan, dan perasaan dalam bahasa Indonesia tulis dengan mempertimbangkan faktor-faktor antara lain ejaan dan tata bahasa, organisasi susunan tulisan, keutuhan (koherensi), kepaduan (kohesi), tujuan, dan sasaran tulisan.

2. Manfaat dan Tujuan Menulis

Graves (dalam Akhadiyah dkk., 1998:14) berkaitan dengan manfaat menulis mengemukakan bahwa: (1) menulis menyumbang kecerdasan, (2) menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, (3) menulis menumbuhkan keberanian, dan (4) menulis mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Kegiatan menulis dilakukan dengan berbagai tujuan. Troyka (1997:4) mengemukakan bahwa menulis mempunyai empat tujuan, yaitu untuk mengekspresikan diri, memberikan informasi kepada pembaca, mempersuasi pembaca dan untuk menghasilkan karya tulis.

B. Jenis-jenis Menulis

Pelajaran menulis menurut Moeljono (1996:89) macamnya adalah: (1) menulis surat, (2) menulis cerita non fiksi, (3) menulis cerita fiksi, (4) menulis lukisan keadaan, (5) menulis berita aktual, (6) menulis puisi, (7) menulis esay, dan (8) menulis naskah drama.

1) Menulis Surat

Surat merupakan bentuk percakapan yang disajikan secara tertulis. Perbedaannya dengan percakapan biasa ialah karena dalam surat jawaban orang yang diajak berbicara tidak dapat diterima secara langsung. Oleh karena itu bentuk bahasa dalam surat dapat dikatakan mengarah-arah pada bahasa percakapan biasa. Pada garis besarnya surat dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu: (1) surat kekeluargaan dan (2) surat dinas. Yang dimaksud surat kekeluargaan ialah surat yang dikirim dan ditujukan kepada keluarga atau kenalan. Bentuk dan pemakaian bahasa dalam surat kekeluargaan sangat bebas, tidak terlalu terikat oleh pedoman yang tertentu. Sedangkan surat dinas ialah surat yang dikirimkan dan ditujukan kepada jawatan, lembaga atau organisasi secara resmi. Bentuk dan bahasa dalam surat dinas biasanya terikat oleh pedoman dan tata tulis tertentu.

2) Menulis Cerita Non Fiksi

Yang dimaksud dengan cerita non fiksi ialah cerita tentang sesuatu yang ada atau terjadi sungguh-sungguh. Karangan cerita non fiksi menuliskan cerita yang berhubungan dengan hal-hal yang ada di sekitarnya atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Dengan demikian mengarang cerita non fiksi ialah menulis apa saja yang dilihat, apa saja yang diketahui, dan apa saja yang dialami.

3) Menulis Cerita Fiksi

Yang dimaksud dengan menulis cerita fiksi ialah mengarang cerita berdasarkan atas rekaan atau angan-angan saja. Cerita ini akan berupa suatu cerita pendek, fragmen, atau sekedar lamunan pengarang saja. Oleh karena itu dasarnya adalah buah rekaan, maka cerita ini dapat mempunyai nilai: (1) membiasakan untuk mengisi waktu senggang dengan lamunan yang produktif, (2) menghidupkan fantasi dan daya kreasi, dan (3) mengembangkan bakat mengarang.

4) Menulis Lukisan Keadaan

Yang dimaksud menulis lukisan keadaan ialah karangan yang menggambarkan suatu situasi secara tepat dengan menggunakan alat bahasa. Tujuan mengarang lukisan keadaan ialah membiasakan untuk menggambarkan sesuatu dengan pengamatan secara teliti melalui kata-kata secara tepat. Karangan lukisan keadaan didasarkan atas suatu kenyataan. Karena sebagai suatu lukisan, maka kemampuan mengimajinasikan kenyataan dalam bahasa yang indah dan

mampu menyentuh perasaan sangat diperlukan. Oleh karena itu karangan yang berupa lukisan keadaan mengarah kepada gaya bahasa puisi atau prosa lirik.

5) Menulis Berita Aktual

Yang dimaksud menulis berita aktual ialah menyampaikan terjadinya suatu peristiwa dengan cara menuliskannya menurut tata tulis berita yang telah lazim dipergunakan dalam persuratkabaran. Jadi berita aktual ialah suatu kejadian yang penting yang disampaikan oleh seseorang untuk orang banyak secara tertulis. Tujuan menulis berita aktual ialah: (1) membiasakan agar dapat menyampaikan peristiwa yang penting secara lengkap dan teratur dengan gaya bahasa yang tepat, dan (2) mengembangkan bakat kewartawanan.

6) Mengarang puisi

Puisi merupakan hasil ciptaan yang singkat dan padat. Manfaat mengarang puisi ialah: (1) menyalurkan dorongan melahirkan perasaan yang kuat, yang pada umumnya yang terdapat pada diri masing-masing, (2) memberikan latihan mengungkapkan perasaan dengan lambang-lambang kata yang tepat, yang berarti melatih kemampuan berbahasa, (3) mengajar memberi kesibukan yang berguna untuk mengisi waktu senggang dengan kepandaiannya, (4) mencoba secara tidak langsung memahami kejadian yang barangkali dapat dipergunakan untuk menolong memecahkan kesulitan yang dihadapi, dan (5) membantu memperkembangkan bakat.

7) Menulis Esai

Yang dimaksud dengan esai ialah karangan tentang suatu masalah yang pada suatu saat menarik perhatian seorang penulis. Esai dapat mengenai masalah ilmu pengetahuan, keagamaan, filsafat, kebudayaan, kesenian, politik, dan masalah sosial. Tujuan mengarang esai ialah membiasakan untuk mampu menanggapi suatu masalah yang pada suatu saat menarik perhatian orang.

8) Menulis Naskah Pidato

Yang dimaksud dengan pidato ialah berbicara di depan publik, yang ditujukan kepada seseorang, sekelompok orang, atau kepada publik itu sendiri. Suatu pidato yang resmi memerlukan persiapan. Oleh karena itu pidato disiapkan secara tertulis. Selanjutnya untuk melatih menyusun naskah pidato perlu memperhatikan pidato yang akan disampaikan. Berdasarkan yang disampaikan pidato dibedakan antara lain: (1) pidato penjelasan, (2) pidato sambutan, (3) pidato laporan, dan (4) pidato keilmuan.

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan di semua jenjang pendidikan formal. Dengan demikian, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memadai dan efektif sebagai alat komunikasi, berinteraksisosial, media pengembangan ilmu, dan alat pemersatu bangsa (Depdiknas,2003:2).

Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum dikembangkan menjadi keterampilan berbahasa yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas, 2003:4), Keempat aspek

keterampilan berbahasa tersebut harus mendapat porsi yang seimbang dan dalam pelaksanaannya dilakukan secara terpadu.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut, di sekolah dasar memiliki standar kompetensi. Masing-masing standar kompetensi dari keempat kompetensi dasar tersebut sebagai berikut:

1) Mendengarkan

Standar kompetensi mendengarkan adalah mampu berdaya tahan dalam berkonsentrasi, mendengarkan sampai dengan tiga puluh menit. Mampu menyerap gagasan pokok dari berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog, serta percakapan yang didengar dengan memberi respon secara tepat. Mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

2) Berbicara

Standar kompetensi berbicara adalah mampu mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesulitan atau ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk dan laporan. Mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil

sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

3) Membaca

Standar kompetensi membaca adalah mampu membaca lancar beragam teks, dan mampu menjelaskan isinya, membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedi. Mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

4) Menulis

Standar kompeten menulis adalah mampu menulis huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf dengan tulisan yang rapi dan jelas, menulis karangan sederhana, berbagai petunjuk, berbagai teks, surat pribadi dan surat resmi, serta memperhatikan tujuan dan ragam pembaca serta menggunakan ejaan dan tanda baca, kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, menulis berbagai formulir, pengumuman, tata tertib, berbagai laporan, buku harian, poster, iklan, teks pidato dan sambutan, ringkasan dan rangkuman, prosa, serta puisi sederhana (Depdiknas, 2003:4).

Tujuan pembelajaran keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya dan hasil intelektual bangsa sendiri.
 - b) Guru dapat memusatkan perhatian pada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan beragam kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
 - c) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya.
 - d) Orang tua dan masyarakat terlibat secara aktif dalam pelaksanaan program di sekolah.
 - e) Sekolah dapat menyusun program pendidikan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia.
 - f) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah.
- (Depdiknas, 2003).

Standar kompetensi pada pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ini disiapkan sebagai: (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa; (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya; (3) sarana peningkatan pengetahuan serta keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah; (5) saran pengembangan penalaran; (6) sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusasteraan Indonesia (Depdiknas, 2003).

Secara umum, tujuan pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- b) Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- c) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- d) Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

(Depdiknas, 2003)

D. Media Kartun Strip

1) Media

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses berkomunikasi. Dalam proses berkomunikasi, terdapat tiga komponen penting, yaitu pesan yang disampaikan (kurikulum), komunikator (guru), dan komunikan (siswa). Agar

proses berkomunikasi berjalan lancar atau berlangsung secara efektif efisien diperlukan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Istilah media memiliki beberapa pengertian. Hamidah (2002:1) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Pengertian lain dikemukakan Depdiknas (2002:48). Depdiknas mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterangan, dan sikap. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan sebagai pesan atau informasi kepada siswa.

Ciri-ciri media yang baik menurut Depdiknas (2002:48) adalah (1) sesuai dengan tingkatan umur dan kemampuan siswa, (2) sederhana tidak terlalu kompleks, (3) dapat mewakili topik atau pokok bahasan, realitas sesuai dengan benda aslinya, (4) harus dapat dilihat, dipegang dan diraba oleh siswa dan (5) tidak membahayakan keselamatan siswa. Dari uraian dan ciri-ciri media di atas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa guru harus menyeleksi terlebih dahulu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media terdiri atas perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan penalaran. Sedangkan perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1998: 112 dalam Sadirman).

Media dapat dikelompokkan menjadi media cetak, media audio, media visual, dan media audio visual. Media cetak adalah media yang hanya menampilkan simbol saja. Media audio adalah media yang hanya menampilkan suara saja. Media visual adalah media yang menampilkan gambar, grafis, dan simbol. Sementara itu, media audio visual adalah media yang menampilkan suara, gambar, simbol, garis, dan gerak (Sadirman, 1998:123).

Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah media visual. Media visual ada yang bergerak dan ada yang diam. Media yang dipilih oleh peneliti adalah media diam yang berupa gambar. Gambar yang digunakan adalah Kartun Strip, yang digambarkan secara sederhana dan kartun strip yang digambarkan secara kompleks. Hal itu sesuai dengan teori belajar Bruner, yaitu belajar penemuan bahwa orang atau anak (segala umur) untuk menyatakan kemampuannya melalui tiga sistem, yaitu dengan cara enaktif, ikonik, dan cara simbolik. Cara enaktif adalah belajar melalui tindakan, gerakan, atau peragaan, jadi bersifat manipulatif. Dengan cara ini, seseorang mengetahui suatu aspek dan kenyataan. Cara ikonik adalah belajar berdasarkan atas pikiran internal. Pengetahuan disajikan oleh sekumpulan gambar yang mewakili suatu konsep. Cara simbolik adalah masa transisi belajar dan penggunaan penyajian secara ikonik menuju simbol yang didasarkan pada sistem berfikir abstrak, arbitrer, dan lebih fleksibel. Penyajian simbolik menggunakan kata-kata atau bahasa.

2) Kartun Strip

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekedar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satire.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

Kartun mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain. Ketertarikan seseorang terhadap kartun menurut penelitian Priyanto Sunarto yang berjudul *Metafora Visual Kartun pada Surat Kabar Jawa Pos Minggu II Oktober 2008* disebabkan dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat di balik peristiwa. Metafora merupakan pengalihan sebuah simbol (topik) ke sistem simbol lain. Penggabungan dua makna kata/situasi menimbulkan konflik antara persamaan dan perbedaan, hingga terjadi perluasan makna menjadi makna baru.

Kartun bisa lahir dan selalu muncul dari peristiwa-peristiwa politik yang paling menentukan nasib suatu bangsa. Namun justru ia melakukannya dengan sangat ringan seraya bergurau atau memperoloknya. Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun di media massa menceritakan kehidupan sehari-hari.

a) Jenis Kartun

(1) *Gag Cartoon* atau Kartun Murni,

Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasai halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya. Satu jaringan pembuat kartun murni yang terkenal adalah Kokkang yang karyanya banyak dimuat di berbagai terbitan.

(2) Kartun Editorial,

Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Dewa Putu Wijana dalam disertasinya yang mengulas masalah aspek pragmatik dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membicarakan masalah

politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah, kartun editorial sering disebut dengan kartun politik. Contoh kartun editorial yang terkenal di Indonesia adalah Om Pasikom di harian Kompas dan Keong di harian Sinar Harapan. Beberapa kartunis terkenal yang intens dalam pembuatan kartun editorial antara lain Sibarani, GM. Sudarta, Pramono, Johny Hidayat, Jaya Suprana, serta Dwi Koendoro.

(3) Komik

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik kartun yang populer pada saat ini adalah komik buatan Jepang. Komik Jepang tidak hanya menampilkan cerita anak, tetapi juga drama percintaan yang romantis. Komik buatan Jepang saat ini tengah merajai industri perkomikan di Indonesia. Mulai dari cerita yang lucu seperti Doraemon, Crayon Shinchan, Kobo Chan, cerita laga, seperti Kungfu Boy, Dragon Ball, sampai cerita yang berbau romantis. Namun demikian, Indonesia juga memiliki komik-komik buatan dalam negeri yang tidak kalah kualitasnya, baik dari segi grafis maupun cerita. Beberapa dekade lalu, komik Panji Tengkorak karya Hans Jaladara, ataupun Bende Mataram, Gundala, sampai cerita Mahabarata pernah menghiasi dunia perkomikan di Indonesia. Pada saat ini perkembangan komik lokal cenderung tidak sekuat komik buatan Jepang. Komik-komik lokal tersebut masih tetap bertahan pada terbitan secara bersambung di koran-koran atau majalah.

(4) Karikatur

Merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia yang dijadikan sasaran agresi. Toety Heraty Noerhadi dalam tulisannya berjudul Kartun dan karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial (Jawa Pos, Minggu I Oktober 2008) mengatakan bahwa karikatur merupakan gambaran yang diadopsi dari realitas, tokoh-tokoh yang digambarkan adalah tokoh-tokoh bukan fiktif yang ditiru lewat pemiuhan (*distortion*) untuk memberikan persepsi tertentu terhadap pembaca. Ia menambahkan bahwa perbedaan kartun dan karikatur terletak pada hal ini, yaitu tokoh yang digambarkan antara kartun dan karikatur berbeda. Apabila tokoh kartun bersifat fiktif, maka tokoh dalam karikatur bersifat tiruan dari tokoh nyata yang telah melalui tahap pemiuhan. Dengan demikian akan terwujud gambar yang lucu tetapi juga terkandung pesan yang penting, sehingga pesan yang hendak disampaikan dalam kartun kepada masyarakat mudah untuk diterima.

b) Tujuan Kartun

- (1) Kartun yang semata-mata sebagai hiburan antara lain *gag cartoon* dan komik.
- (2) Kartun yang bertujuan menyampaikan pesan kepada penikmatnya, baik pesan politik, sosial, ataupun pendidikan. Misalnya adalah kartun yang ada di surat kabar, khususnya kartun editorial, karikatur, dan beberapa komik strip.

Kartun yang ada di surat kabar atau terbitan lainnya merupakan salah satu bentuk kartun yang memiliki karakteristik sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga cerdas dan aktual. Keabadian dari kartun disebabkan karena senantiasa tampil sebagai sebuah media yang bersahaja. Ia bisa dibaca oleh siapa saja, dari segala umur dan kalangan, dan yang paling penting adalah sifatnya yang menarik dan menghibur.

3) Peranan Media Kartun Strip dalam Pembelajaran Menulis

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau pendidikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain. Sedangkan salurannya adalah media, dan penerima pesannya siswa. Proses komunikasi dapat terjadi bila ada reaksi umpan balik, yaitu penerima berubah fungsinya menjadi sumber (Miarso, 1994:49).

Menurut Walker dalam Suwarjana (1999:13) komponen dasar dalam suatu sistem komunikasi adalah sumber, saluran dan penerima. Sumber yang mengembangkan ide dan informasi menjadi pesan. Pesan dapat dibentuk dengan kata-kata atau gambar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, membantu mengatasi perbedaan cara belajar, minat intelektual, keterbatasan daya indera, cacat tubuh, hambatan

jarak dan waktu. Media pembelajaran memiliki fungsi secara umum sebagai berikut: (1) Memperjelas menyajikan pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dan (3) Mengatasi sifat pasif siswa.

Sudjana (1994:42) mengutarakan alasan-alasan pentingnya media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: (1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran lebih jelas bermakna sehingga lebih dipahami siswa, dan akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai dengan lebih baik, (3) metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui tuturan kata-kata guru sehingga siswa tidak bosan dan gurupun tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga beraktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dari pendapat Sudjana di atas, dapat disimpulkan bahwa media penting digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Murdanto (1994:11) media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas adalah (1) media audio/dengar seperti tape recorder, kaset, piringan hitam dan radio, (2) media visual/pandang yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan seperti gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta datar, realita dan model, berbagai jenis papan, dan sketsa, serta media yang dapat diproyeksikan seperti OHP, proyektor film rangkai, LCD, dan (3) media audio visual/pandang dengar seperti slide suara, televisi, komputer dan

video. Sekarang media sudah berkembang pesat. Seorang guru harus pandai memilih media pembelajaran yang baik dan menarik.

Sejalan dengan uraian di atas, Depdiknas (2003:6) mengemukakan tentang pentingnya memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknologi tersebut bisa berupa media cetak atau elektronik. Media cetak meliputi surat kabar, majalah, buku dan brosur. Media elektronik berupa televisi, radio, internet, VCD, CD, tape rekaman, OHP, komputer, dan lain-lain. Misalnya, melalui media cetak dan internet siswa dapat belajar membaca, melalui televisi, radio, VCD, dan CD, siswa belajar menyimak atau mendengarkan, melalui komputer siswa belajar menulis.

Karakteristik atau ciri-ciri media pembelajaran berbeda dengan tujuan pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu media grafis, media audio dan media proyeksi diam. Kartun strip adalah termasuk media grafis yang paling umum digunakan di dalam proses pembelajaran. Media gambar kartun strip memiliki kelebihan lain, seperti (1) sifatnya kongkret, (2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) mengatasi hambatan pengamatan. (4) memperjelas suatu masalah, (5) mudah digunakan, (6) tanpa memerlukan peralatan lain, dan (7) bersifat humor (Sadiman, 1998:25).

Siswa kelas III sekolah dasar masih berada pada tahap berfikir operasional kongkret. Pembelajaran keterampilan menulis karangan dengan media kartun strip sebagai upaya mengkongkretkan sesuatu yang abstrak sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran menulis karangan secara kesinambungan dengan motivasi dan minat belajar yang cukup baik. Sebagaimana yang dinyatakan Molenda (1995:121) bahwa fungsi utama gambar adalah memberikan arti yang

kongkret dibandingkan dengan tulisan, dengan bantuan gambar, siswa dalam pembelajaran dapat mengembangkan antara arti yang terdapat pada untaian kalimat dengan gambar sehingga pemahaman yang semakin utuh, kongkret, dan mendetail. Berdasarkan gambar, siswa dapat diarahkan untuk bertanya jawab tentang bagian gambar yang diamati. Siswa dapat mengenal dan memahami arti sejumlah kata secara tepat.

Hal senada dikemukakan Wright, dalam Hari S. (1992:71) bahwa gambar dapat memiliki beberapa peran di dalam keterampilan menulis, seperti dapat memotivasi siswa, berkontribusi terhadap konteks bahasa yang digunakan, dapat dijelaskan secara objektif, diinterpretasikan, dan dapat memberi informasi. Selain itu, melalui gambar siswa dapat dipandu untuk mengenal kata-kata yang baru. Jadi, penggunaan media gambar dapat meningkatkan stimulus minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang baik dan sebagai pemancing pengenalan kata-kata baru.

Gambar kartun strip yang bersifat humor, lucu dan jenaka semakin membuat daya tarik tersendiri bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media gambar kartun strip dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan berjalan lebih menarik dan efektif. Pembelajaran dengan media kartun strip memberikan kemudahan kepada siswa secara luas untuk mengembangkan keterampilan menulis, secara terorganisasi. Selain itu, rangkaian gambar kartun strip akan membantu siswa mengembangkan ide dalam setiap gambar sehingga menjadi suatu tulisan narasi yang utuh dan koheren.

E. Penerapan Gambar Kartun Strip dalam Meningkatkan Kemampuan

Mengarang di SD

Penggunaan media kartun strip dalam pembelajaran menulis di kelas III sekolah dasar dapat diuraikan dalam contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan pertama. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran bagian pelaksanaan pembelajaran tertuang kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan awal diadakan tanya jawab untuk menjajagi pemahaman awal siswa mengenai mengarang dan menggiring pemikiran siswa ke arah proses pembelajaran berikutnya di kegiatan inti.

Pada kegiatan inti guru memanfaatkan media kartun strip untuk menyampaikan materi keterampilan menulis dengan langkah-langkah: 1) mengamati gambar kartun strip dengan tema kasih sayang, 2) membuat kata berdasarkan gambar kartun strip yang dilihat, 3) menyusun kata menjadi kalimat sederhana, 4) diskusi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diuraikan tersebut di atas selengkapnya sebagai berikut: ★★★★★★

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Pertemuan ke-1

Nama sekolah : SDN Bakalankrajan 2
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/I
Alokasi Waktu : 3 X 35 menit

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Oktober 2011

I. Standar Kompetensi

8. Menghidupkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.

II. Kompetensi Dasar

- 8.1 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca.

III. Indikator

1. Membuat daftar kata berdasarkan gambar kartun strip.
2. Membuat kalimat dengan kata yang telah dibuat berdasarkan gambar kartun strip.

IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini, siswa dapat:

1. Membuat daftar kata berdasarkan gambar kartun strip
2. Membuat kalimat dengan kata yang telah dibuat berdasarkan gambar kartun strip.

II. Materi Pokok

Menulis karangan

III. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Contoh
- Tanya jawab
- Diskusi
- Latihan
- Penugasan

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN		METODE
		SISWA	WAKTU	
	Kegiatan Awal a. Apersepsi Guru melakukan Tanya jawab: <ul style="list-style-type: none"> ▪ “Apakah kalian pernah mengarang?” ▪ “Mengarang tentang apa?” ▪ “Kesulitan apa saja yang kamu alami ketika mengarang?” 	Klasikal	3’	Tanya jawab
	b. Informasi Materi “Pada pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang cara menulis karangan dengan menggunakan media gambar kartun strip”	Klasikal	1’	Ceramah
	c. Informasi Tujuan “Dengan pembelajaran ini diharapkan kalian dapat mengarang dengan baik berdasarkan media gambar kartun strip”	Klasikal	1’	Ceramah
	Kegiatan Inti Guru memajang sebuah gambar, bagian dari gambar kartun strip bertema kasih sayang di papan tulis.			
	a. Siswa mengamati gambar kartun strip yang berisi gambar anak sedang dikejar tawon. “Coba, buatlah kata berdasarkan gambar yang kamu amati, sebanyak-banyaknya.	Klasikal	3’	Pengamatan Penugasan Tanya jawab
	b. Siswa membuat kata dan guru meminta beberapa siswa agar mengucapkannya.	Klasikal	10’	Penugasan Tanya jawab

<p>Siswa yang benar diberi ‘penguatan’ dengan kata ‘bagus’ dan acungan jempol.</p>			
<p>c. Selanjutnya beberapa siswa diminta menulis kata yang telah dibuatnya di papan tulis.</p>	Klasikal	10’	Penugasan
<p>d. Siswa diminta membuat kalimat dengan kata yang telah ditulisnya di buku, misalnya: <u>tawon</u>. “Badu dikejar <u>tawon</u>.” Siswa yang telah menyelesaikan pekerjaannya, diminta menuliskannya di papan tulis.</p>	Klasikal	10’	Penugasan Ceramah Tanya jawab
<p>e. Guru mengomentari isi dan penulisan kalimat yang ditulis siswa pada papan tulis berdasarkan penggunaan ejaan dan huruf kapital dengan benar.</p>	Klasikal	10’	Tanya jawab
<p>f. Guru bertanya, “Mengapa Badu dikejar tawon? Ingin tahu?” Jawabannya terdapat dalam lembar kerja.” Selanjutnya siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. Setiap kelompok diberi lembar kerja.</p>	Klasikal	15’	Penugasan Diskusi
<p>g. Setiap kelompok berdiskusi untuk mengerjakan tugas pada lembar kerja: membuat daftar kata sebanyak-banyaknya berdasarkan gambar kartun strip yang berisi tentang perilaku anak nakal dan membuat kalimat dengan kata yang telah dibuat.</p>	Klasikal	15’	Diskusi Tanya jawab
<p>h. Setiap kelompok bergiliran maju dengan cara diundi, membacakan hasil diskusi, kelompok yang lain mengomentari.</p>	Klasikal	15’	Penugasan Tanya jawab
<p>Kegiatan Akhir</p>			
<p>a. Kesimpulan. Siswa dan guru menyimpulkan materi tentang membuat kata dan menyusunnya menjadi lakimat berdasarkan gambar kartun strip yang berisi tentang anak nakal yang tidak memiliki kasih sayang kepada sesama makhluk ciptaan Tuhan.</p>	Klasikal	1’	
<p>b. Umpan balik Siswa mengerjakan lembar evaluasi.</p>	Klasikal	10’	
<p>c. Guru menutup pelajaran.</p>	klasikal	1’	

V. Media dan Sumber Belajar

a. Media

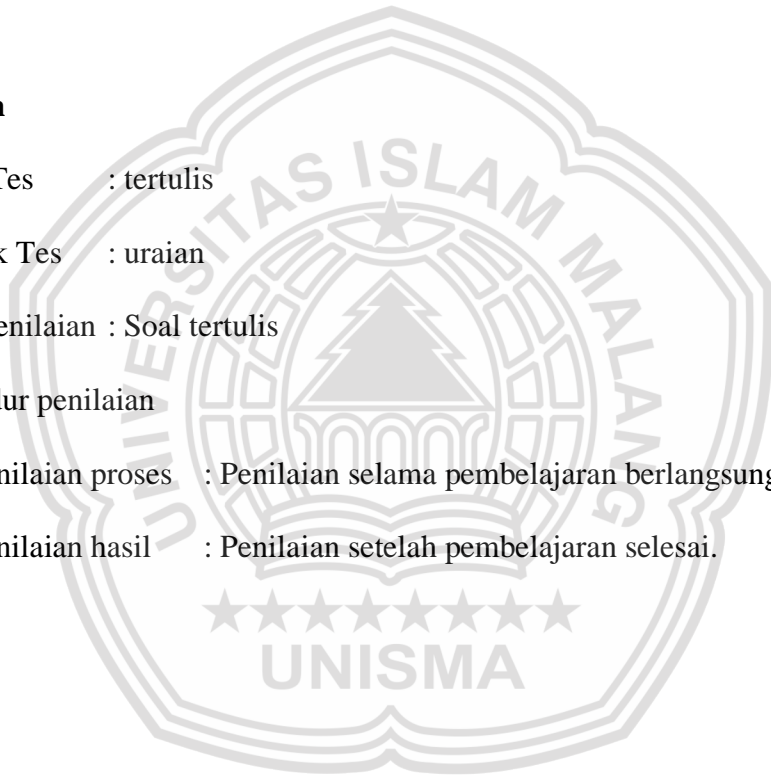
- Gambar Kartun Strip

b. Sumber Belajar

- Karsidi.2008. *Inilah Bahasa Indonesiaku 3*. Solo: Tiga Serangkai
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2002. *Pedoman Umum EYD*. Jakarta: Balai Pustaka.

VI. Penilaian

- Jenis Tes : tertulis
- Bentuk Tes : uraian
- Alat penilaian : Soal tertulis
- Prosedur penilaian
 - a. Penilaian proses : Penilaian selama pembelajaran berlangsung.
 - b. Penilaian hasil : Penilaian setelah pembelajaran selesai.



BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

- 1) Penggunaan media kartun strip dalam meningkatkan proses belajar menulis karangan siswa kelas III SDN Bakalankrajan II Malang dilakukan melalui tahapan kegiatan pembelajaran kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 pada siklus I dan siklus II. Pada pertemuan ke-1 Siklus I, kartun strip dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kata berdasarkan gambar dan membuat kalimat menggunakan kata yang telah dibuat. Pada pertemuan ke-2, kartun strip dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf. Pada Siklus II pertemuan ke-1, kartun strip sebagai media dapat meningkatkan kemampuan siswa menyusun karangan yang utuh. Pada Siklus II pertemuan ke-2 guru menggunakan kartun strip sebagai media acuan siswa untuk membuat karangan utuh hasil dari pengembangan setelah melihat gambar. Hal tersebut dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam menulis karangan utuh. Beberapa kegiatan tersebut diawali dengan penyusunan perencanaan yang matang di setiap siklus. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.
- 2) Hasil belajar siswa kelas III SDN Bakalankrajan II dalam menulis karangan dengan penggunaan media kartun strip meningkat. Pada Siklus I pertemuan ke-1 nilai rata-rata kemampuan siswa menulis karangan mencapai 76,5. Pada pertemuan ke-2 menurun menjadi 66,8. Pada Siklus II pertemuan ke-1 nilai

rata-rata kemampuan siswa dalam menulis karangan mencapai 80,3 sedangkan pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis karangan meningkat menjadi 88,9. Selain itu, aktivitas belajar, kreativitas, interaksi, dan rasa senang siswa dalam belajar juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

B. Saran

1) Siswa kelas III

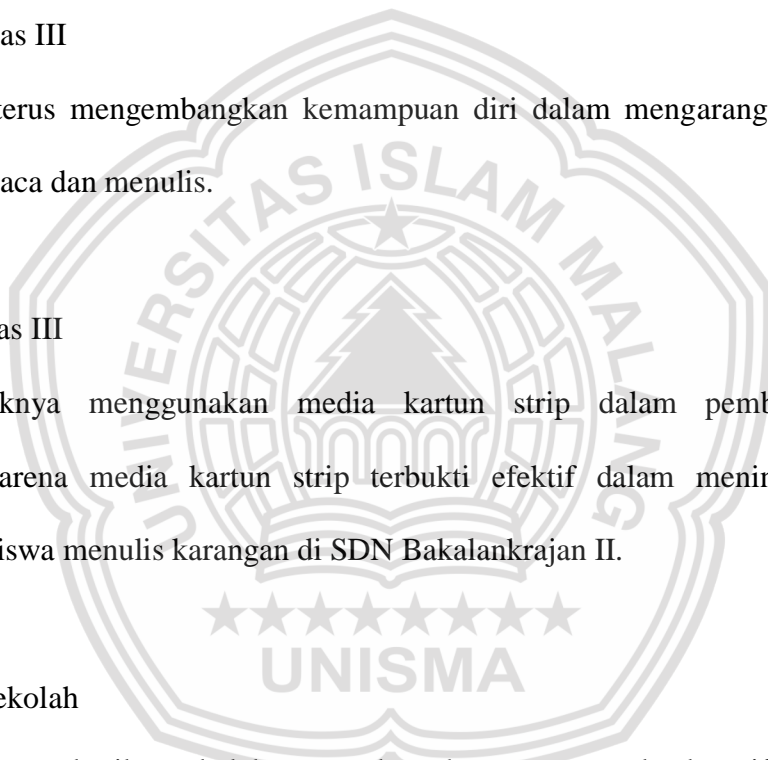
Agar terus mengembangkan kemampuan diri dalam mengarang melalui banyak membaca dan menulis.

2) Guru Kelas III

Hendaknya menggunakan media kartun strip dalam pembelajaran mengarang karena media kartun strip terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis karangan di SDN Bakalankrajan II.

3) Kepala Sekolah

Agar memberikan keleluasaan kepada guru untuk kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media kartun strip serta mendukung kegiatan dengan cara menganggarkan biaya pembuatan kartun strip pada RKAS/RAPBS setiap tahunnya.



4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil belajar siswa kelas III SDN Bakalankrajan II dalam menulis karangan dengan penggunaan media kartun strip meningkat. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar mengembangkan media ini dengan indikator dan mata pelajaran yang berbeda.



DAFTAR RUJUKAN

- Afifuddin, S.K 1998. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Akhadiyah dkk. 1998. *Pembelajaran Keterampilan Menulis*. Jakarta: Erlangga.
- Arief. 2006. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Jogjakarta: Liberty.
- Budiono. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Buletin Pelangi.
- Badariah. 2009. *Teknik Pembuatan Komik*. Jogyakarta: Insan Press.
- Badudu dan Zakaria. 1991. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Burhan Nurgianto. 1988. *Membudayakan Kebiasaan Menulis*. Sebuah Pengantar:
Jakarta: Aneska.
- Depdikbud. 1994. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2007. *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994*. Jakarta:
Depdiknas.
- Depdiknas. 2002. *Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
SD Kelas 1*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1999. *Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Dewa Putu Wijana. *Aspek Pragmatik dalam Kartun*. Jakarta: Disertasi.
- Husna. 2004. *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA Kelas V SDN
Bandungrejosari*. Malang.
- <http://www.mail.archive.com>. Mengenal Tokoh Kartun. Tanggal 14 Mei 2007.
- Hamidah. 2002. *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Surabaya: CV. Karunia
- Haris. 1992. *Media dan Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar 1*. Jogyakarta:
Angkasa.

Jawa Pos. edisi Minggu I. Oktober 2008. *Metafora Visual Kartun*. Oleh: Priyanto Sunarto.

Kurnia. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Andi.

Karsidi. 2008. *Inilah Bahasa Indonesiaku 3*. Solo: Tiga Serangkai.

Masnur Muslich. 2009. *Teknik Penulisan PTK*. Bandung: Bumi Aksara.

Molanda. 1995. *Media Pembelajaran*. Solo: Tiga Serangkai.

Murdanto. 1994. *Metode dan Media Pembelajaran*. Bandung: Qibty Press.

Rofi'udin. 2002. *Petunjuk Penulisan Artikel, Makalah dan Skripsi*. Malang. UM Press.

Rofi'udin. 1998. *Menulis Makalah*. Malang: UM Press.

Sadiman. 1998. *Media dan Pengajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.

Suwarjana. 1999. *Peranan dan Fungsi Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sudjana. 1994. *Lingkungan Sekitar sebagai Media Pembelajaran*. Solo: Tiga Serangkai.

Syafi'I, Imam. *Problema Bahasa dan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Malang: UM Press.

