

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah mencakup dua kegiatan, yakni kegiatan berbahasa dan kegiatan bersastra. Pada kedua kegiatan tersebut, di dalamnya sama-sama terdapat empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran sastra akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Pembelajaran sastra merupakan bagian penting dalam pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran sastra, siswa diharapkan dapat memetik pengalaman hidup yang dipaparkan pengarang dalam wacana sastra karena pada dasarnya sastra merupakan hasil perenungan terhadap nilai-nilai kehidupan.

Empat keterampilan dalam kegiatan berbahasa dan bersastra diurutkan dari tahapan yang paling awal dikuasai oleh seseorang yakni menyimak, kemudian berbicara, selanjutnya membaca, dan yang terakhir adalah menulis. Berdasarkan keempat tahapan tersebut, keterampilan menulis berada pada urutan paling akhir. Hal ini memunculkan anggapan bahwa menulis adalah kegiatan berbahasa dan bersastra yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dibandingkan ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Menulis merupakan suatu pekerjaan yang berat.

Oleh sebab itu, kebiasaan menulis harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus-menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang berat. Keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui pembelajaran sastra di sekolah. Melalui kegiatan menulis sastra, siswa dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan kemampuannya serta dapat mengembangkan daya imajinasi. Kegiatan menulis sastra di sekolah meliputi: menulis pantun, dongeng, cerpen, puisi, dan drama. Pada pernyataan di atas telah disinggung bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Begitu juga halnya dengan keterampilan menulis dongeng. Dalam keterampilan menulis dongeng siswa dituntut untuk memiliki daya imajinasi sehingga dapat menghasilkan tulisan yang menarik. Bagi siswa hal ini merupakan sesuatu yang tidak mudah untuk dilakukan.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sekolah menengah pertama semester 1 kelas VII, tepatnya pembelajaran dengan standar kompetensi (SK) mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng, dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Dengan indikator: (1) mampu menentukan pokok-pokok dongeng, (2) mampu menulis dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng. Dengan kompetensi ini siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa, khususnya terampil menulis dongeng.

Kenyataan yang terjadi, kompetensi menulis kembali dongeng siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran masih rendah yaitu dengan nilai rata-rata 65,00, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah tersebut yaitu

68,00. Dari 32 siswa hanya 2 siswa yang memiliki tingkat kemampuan baik, dengan persentase 6,25%, siswa memiliki tingkat kemampuan sedang dengan persentase 15,62%, 15 siswa memiliki tingkat kemampuan kurang dengan persentase 46,87%, dan 31,25% siswa memiliki tingkat kemampuan sangat kurang yang terdiri dari 10 siswa. Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Sebaran Jumlah Siswa Menurut Klasifikasi Rentang Nilai Hasil Ulangan Harian Menulis pada Siswa Kelas VII-C SMPN 2 Way Lima Pesawaran

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Baik sekali	$\geq 75,01$	-	-
Baik	65,01 – 75,00	2	6,25
Sedang	55,01 65,00	5	15,62
Kurang	40,01 – 55,00	15	46,87
Sangat Kurang	$< 40,00$	10	31,25
Jumlah		32	100

Ada beberapa kesulitan sering dialami oleh siswa dalam menulis khususnya menulis dongeng, salah satunya, adalah kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Oleh sebab itu, siswa harus selalu melatih kemampuan menulisnya sehingga ide yang dimiliki dapat dituangkan dan dikembangkan secara kreatif.

Proses pelaksanaan pembelajaran sastra, khususnya menulis dongeng, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra paling utama terletak pada guru. Selain berguna sebagai alat kontrol, persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang menjejali para

siswanya dengan teori-teori, akibatnya pembelajaran sastra menjadi suatu kegiatan belajar- mengajar yang membosankan. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tidak dilihat atau dinilai dari segi kemahalan suatu media, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perencanaannya dalam membantu menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik (Djamarah, 2006: 122). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media akan membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan menulis dongeng adalah media komik. Media komik termasuk ke dalam media visual. Media komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sudjana, 2010: 64). Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Media komik ini dirancang dengan menyajikan gambar-gambar atau karakter binatang (fabel) sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menulis dongeng. Namun, komik yang digunakan akan disajikan dalam bentuk komik. Tanpa adanya teks yang terdapat dalam komik, maka diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa sehingga mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan dongeng. Dengan demikian, peng-

gunaan media komik ini akan lebih efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan berbagai hal yang telah dipaparkan, penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang keefektifan penulisan dongeng menggunakan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran. Penelitian ini diberi judul peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran.

Peneliti memilih media komik sebagai sarana agar memudahkan siswa dalam menulis dongeng sesuai dengan karakter gambar yang sudah tersedia. Seorang siswa dalam proses menulis dongeng sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan isi cerita, gagasan, dan pikirannya. Para siswa hanya bermain kata-kata dalam pikiran tanpa menuliskannya, sehingga proses penulisan dongeng terasa sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Dengan pemanfaatan media ini, peneliti mengharapkan proses pembelajaran menulis dongeng akan efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam menulis sastra serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis dongeng. Proses penulisan dongeng ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta dapat memberikan hasil yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Bertolak dari uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ada dua yakni secara khusus dan secara umum. Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut “Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013?”

Selanjutnya, secara lebih rinci rumusan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan pelaksanaan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran?
2. Bagaimanakah pelaksanaan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini dibagi dua yakni khusus dan umum. Penelitian tindakan ini tujuan khusus adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013.

Selanjutnya tujuan secara lebih rinci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rencana pembelajaran kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran?
2. Mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima?

3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran?

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan minat keterampilan menulis dongeng sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru memanfaatkan media komik dalam menyampaikan materi menulis dongeng siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran dan sekolah lain, pada umumnya dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali dongeng.

c. Bagi calon peneliti

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh calon peneliti untuk meneliti masalah lain yang ada kaitannya dengan menulis dalam bahasa maupun sastra Indonesia.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Menulis Dongeng

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya (Suparno, 2008: 1.29). Menulis sebagai aktivitas berbahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berbahasa lainnya. Apa yang diperoleh melalui menyimak, membaca, dan berbicara, akan memberinya masukan berharga untuk kegiatan menulis. Berikut akan dikemukakan beberapa pengertian tentang menulis.

2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis adalah sebagai kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno, 2008: 1.3). Menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun hasil. Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan (Santosa, 2009: 6.14).

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang

lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu (Tarigan, 1985: 21).

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti mengacu pada pendapat yang mengatakan bahwa menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun hasil. Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan (Santosa, 2009: 6.14).

2.1.2 Maksud dan Tujuan Menulis

Maksud dan tujuan menulis adalah sebagai berikut.

- a) Tulisan yang bertujuan untuk membetitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*).
- b) Tulisan yang bertujuan untuk menyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*).
- d) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

(D' Angelo dalam Tarigan ,1985: 23-24).

2.1.3 Pengertian Dongeng

Dongeng termasuk dalam jenis prosa lama. Menulis dongeng juga merupakan keterampilan menulis yang tidak mudah. Dalam proses menulis dongeng, penulis memerlukan motivasi belajar, kepekaan, dan daya imajinasi. Penguasaan

keterampilan menulis dongeng akan membuahkan hasil yang baik bila disertai dengan membaca dongeng-dongeng yang telah ada.

Dongeng sering disebut cerita khayalan yang tidak masuk akal karena cerita dalam dongeng sebenarnya tak pernah terjadi dan tak mungkin terjadi (Kiftiawati, 2008: 1). Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (Syaefudin, 2008: 25). Dongeng ialah cerita khayal atau fantasi semata-mata, atau adakalanya yang dikaitkan dengan keadaan sebenarnya tetapi ditambah atau dibumbui dengan keanehan dan keajaiban sesuatu hal yang tidak masuk akal (Husnan, 1987: 82). Dongeng merupakan suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar terjadi (Zulfahnur, 1998: 43).

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran menulis dongeng adalah kegiatan untuk menghasilkan sebuah tulisan berupa cerita khayal atau fantasi semata-mata, atau adakalanya yang dikaitkan dengan keadaan sebenarnya tetapi ditambah atau dibumbui dengan keanehan dan keajaiban sesuatu hal yang tidak masuk akal.

2.1.4 Jenis-Jenis Dongeng

Dongeng (berdasarkan isinya) dapat dibedakan atas:

- a. Fabel ialah dongeng (cerita) tentang binatang yang dapat berkata-kata dan berpikir seperti manusia dalam kehidupan sehari-hari. Di dalamnya terdapat ajaran-ajaran hidup yang berharga (didaktis).

- b. Legenda ialah dongeng yang dihubungkan dengan keanehan dan keajaiban alam, tetapi masyarakat menganggapnya sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi.
- c. Mithe berasal dari kata “*mythos*” bahasa Yunani yang berarti cerita, terutama cerita tentang dewa-dewi atau pahlawan yang dipuja-puja. Jadi “*mithe*” ialah cerita (dongeng) tentang dewa-dewi atau pahlawan yang dikaitkan dengan kepercayaan animisme.
- d. Sage berasal dari bahasa Jerman yang berarti “berkata”. Jadi, yang dimaksud dengan sage ialah cerita-cerita atau dongeng yang mengandung sedikit unsur sejarah di dalamnya. Kesaktian-kesaktian dan keajaiban-keajaiban (hal-hal fantastis tidak tertinggal dalam cerita ini).
- e. Parabel ialah cerita-cerita yang berisi kiasan atau ibarat, yang di dalamnya mengandung ajara-ajaran hidup yang dapat dipetik manusia.
- f. Penggeli hati ialah cerita (dongeng) yang mengandung kelucuan, atau perbuatan-perbuatan yang menggelikan, sehingga dapat menyebabkan tertawa (Husnan, 1987: 83-84)

2.1.5 Unsur-Unsur Pembangun Dongeng

Dongeng termasuk dalam ragam prosa fiksi. Suatu karya fiksi terwujud karena disusun dengan meramu berbagai unsur. Elemen atau unsur-unsur yang membangun sebuah fiksi atau cerita rekaan terdiri tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa (Zulfahnur, 1998: 25).

a. Tema

Tema merupakan dasar (umum) cerita, dan cerita disusun dan dikembangkan berdasarkan tema. Tema “mengikat” pengembangan cerita. Atau sebaliknya, cerita yang dikisahkan haruslah mendukung penyampaian tema. Tema dalam karya sastra letaknya tersembunyi dan harus dicari sendiri oleh pembacanya (Nurgiyantoro, 1998: 76).

Tema adalah ide sentral yang mendasari suatu cerita, tema mempunyai tiga fungsi, yaitu sebagai pedoman bagi pengarang dalam menggarap cerita, sasaran atau tujuan penggarapan cerita, dan mengikat peristiwa-peristiwa cerita dalam suatu alur (Zulfahnur, 1998: 25). Tema adalah sesuatu yang menjadi pikiran atau gagasan, sesuatu yang menjadi persolan bagi pengarang. Tema masih bersifat netral. Belum punya tendensi (kecenderungan) memihak (Surana, 1988: 26).

b. Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita (Nurgiyantoro, 1998: 165).

Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1998: 165).

Cerita dapat ditelusuri dan diikuti perkembangannya lewat tokoh-tokoh cerita atau penokohan cerita. Penokohan berasal dari kata tokoh yang berarti pelaku. Karena yang dilukiskan mengenai watak-watak tokoh atau pelaku cerita, maka disebut perwatakan atau penokohan. Dengan demikian perwatakan atau penokohan adalah

pelukisan tokoh atau pelaku melalui sifat-sifat, sikap dan tingkah lakunya dalam cerita (Zulfahnur, 1998: 29).

c. Alur atau Plot

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa-peristiwa cerita yang disusun secara logis dan kausalitas (Zulfahnur, 1998: 27). Alur adalah cerita yang berisi peristiwa yang dihubungkan secara kausal (Stanton dalam Nurgiyantoro, 1998: 113). Alur adalah rangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa sehingga peristiwa-peristiwa yang terjadi menunjukkan hubungan sebab akibat (Akhyar dikutip Yulinar, 2009: 13).

Untuk memperoleh keutuhan sebuah cerita, sebuah plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Ketiga tahap tersebut penting untuk dikenali, terutama jika kita bermaksud menelaah plot karya fiksi yang bersangkutan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1998: 142).

d. Latar

Latar atau setting yang disebut juga landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1998: 216). Latar adalah situasi tempat, ruang, dan waktu terjadinya cerita. Tercakup di dalamnya lingkungan geografis, rumah tangga, pekerjaan, benda-benda, dan alat-alat yang berkaitan dengan tempat terjadinya peristiwa cerita waktu, suasana dan periode sejarah (Zulfahnur, 1998: 37).

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media akan sangat bermanfaat apabila media yang dipilih berdasarkan kegunaan sesuai dengan fungsi dan manfaat. Media akan memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menggunakan media tersebut secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih secara cermat, hal ini disebabkan setiap media memiliki karakteristik sendiri.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2010: 3). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2002:4). Media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya (Hernawan, 2010: 11.18)

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kamauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya (Wetty, 2004:55). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2006: 121). Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengacu pada pendapat media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kamauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media adalah sebagai berikut.

1. Menembus ruang dan waktu artinya, dengan menggunakan video rekaman, dan sebagainya siswa dapat berkenalan dengan peristiwa atau peradaban yang terjadi masa lampau, atau berada di tempat jauh.
2. Menerjemahkan pesan sebagai satuan yang esensial, artinya, dengan menggunakan sebuah diagram sebagai media, siswa dengan mudah dapat memahami suatu teori yang ruwet.
3. Memberikan pengalaman sosial emosional. Artinya, dengan suatu bentuk simulasi yang dimainkan di depan kelas, siswa dapat memperoleh pengalaman sosial dan emosional.
4. Memberikan motivasi. Artinya, media dapat melakukan sesuatu terhadap siswa. Dengan mengetahui langsung hasil latihan komunikasi di laboratorium bahasa, misalnya, siswa akan memperoleh motivasi yang lebih besar untuk latihan-latihan selanjutnya.
5. Memperjelas pemahaman. Artinya, suatu objek yang sulit untuk dideskripsikan dengan kata-kata akan menjadi mudah dan sederhana bila dengan menggunakan model atau tiruannya yang diperlihatkan kepada mereka (Semi, 1989: 58).

Media pendidikan berfungsi sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang hanya menekankan mengajar mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan

kehidupan anak beralih pada pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan anak.

2. Membangkitkan motivasi belajar pada siswa, karena
 - a) media pendidikan pada umumnya merupakan sesuatu yang baru pada anak, sehingga menarik perhatian anak,
 - b) penggunaan media pendidikan memberi kebebasan kepada anak lebih besar dibandingkan dengan cara belajar yang tradisional,
 - c) media pendidikan lebih konkret dan lebih mudah dipahami,
 - d) memungkinkan anak untuk berbuat sesuatu,
 - e) mendorong anak untuk ingin tahu lebih banyak, dan lain-lain.

3. Memberikan kejelasan (*classification*)

Dengan penggunaan berbagai media anak mendapat pengalaman yang lengkap, yaitu melalui lambang, wakil dari benda yang sebenarnya, dan dengan melalui benda-benda yang sebenarnya.

4. Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Penggunaan media pendidikan merangsang anak ingin tahu, keingintahuan merupakan pangkal dari ilmu pengetahuan, Karenanya rasa ingin tahu ini hendaknya kita eksploitir dalam proses belajar mengajar dengan pemakaian media pendidikan (Wetty, 2004: 61-62).

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad,

2010: 15). Manfaat media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan rasa gembira bagi para siswa, sehingga media dapat membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2010: 16).

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dari hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya (Arsyad, 2010: 26).

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut; (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah

ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa (Sudjana dalam Djamarah, 2006: 132).

2.2.5 Media Komik

Komik merupakan salah satu jenis media. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi menumbuhkan peran aktif siswa.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca (Rohani, 1997: 79). Sebagai media pembelajaran komik mempunyai sifat sederhana, jelas, “mudah” dan juga bersifat “personal”. Komik diterbitkan dalam rangka tujuan komersial, informatif dan edukatif (Wetty, 2004: 78).

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan demikian, komik bersifat humor. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sudjana dan Rivai, 2010: 64).

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengacu pada pendapat komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010: 64).

2.3 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas sebagai hasil dari belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Dalam kegiatan belajar, berpikir dan berbuat merupakan serangkaian yang tidak dapat dipisah-pisahkan (Sardiman, 2011: 96). Segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.

Aktivitas belajar menulis dongeng berdasarkan media komik diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran penulisan dongeng sesuai dengan karakter media komik yang tersedia. Dengan adanya media ini, peneliti

mengharapkan proses pembelajaran menulis dongeng aktivitas siswa akan efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam menulis serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis dongeng. Proses penulisan dongeng ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta dapat memberikan hasil yang diharapkan.

Aktivitas belajar digolongkan dalam delapan golongan dan diuraikan seperti di bawah.

1. Aktivitas visual (*visual activities*), seperti membaca dan memperhatikan gambar demonstrasi.
2. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*), contohnya mendengarkan uraian, percakapan, dan diskusi.
4. Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. Aktivitas menggambar (*drawing activities*), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. Aktivitas motorik (*motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, berternak.
7. Aktivitas mental (*mental activities*), sebagai contoh menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
8. Aktivitas emosi (*emotional activities*), misalnya, menaruh minat (Sardiman, 2011: 101).

Berdasarkan teori di atas dalam penelitian ini peneliti mengacu aktivitas belajar siswa dalam menulis dongeng pada aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, dan aktivitas emosi. Selanjutnya, aktivitas tersebut akan dijadikan instrumen penelitian yang akan dibicarakan di bab 3.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Adapun rancangan penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardani, 2006: 1.15).

Kegiatan pertama penelitian adalah menemukan masalah dan berupaya mencari solusi berupa perencanaan dilanjutkan dengan tindakan yang telah direncanakan disertai dengan observasi kemudian refleksi melalui diskusi antara peneliti, teman sejawat dan siswa (jika diperlukan) sehingga menghasilkan perbaikan untuk tindakan selanjutnya pada siklus-siklus berikutnya.

3.2 Setting Penelitian

Setting adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran.

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran tahun pelajaran 2012/ 2013. Dengan jumlah siswa 32 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Way Lima Pesawaran tepatnya kelas VII-C semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013.

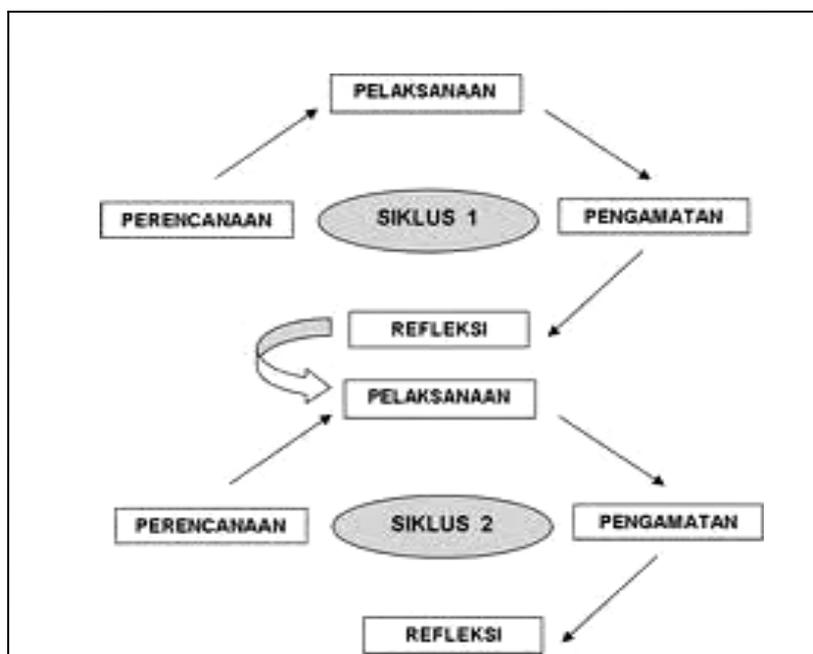
3.2.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/ 2013.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-C dan berlangsung hingga mencapai indikator yang telah ditentukan.

3.3 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan daur ulang atau siklus model, setiap siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu, perencanaan, tindakan, mengamati, refleksi (Wardani, 2006 : 2.16). Siklus tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Siklus Modifikasi dari Wardhani (2006:2.16)

3.3.1 Perencanaan

- a) Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri atas dua tindakan dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.
- b) Menetapkan kelas penelitian, yaitu kelas VII-C Waktu penelitian semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Pelaksanaan pembelajaran diamati oleh observer, refleksi dan kolaborasi dilakukan setiap selesai pemberian tindakan.
- c) Menyusun rencana pembelajaran dan alokasi waktu.
- d) Menyiapkan alat bantu pembelajaran berupa media komik.
- e) Instrumen penelitian

3.3.2 Tindakan

Pelaksanaan setiap siklus dilaksanakan secara umum mengikuti prosedur sebagai berikut:

- a) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan.
- b) Melaksanakan pengamatan terhadap siswa oleh observer.
- c) Mencatat semua peristiwa selama pembelajaran dengan instrumen penelitian.
- d) Mengumpulkan data hasil pengamatan dari observer.
- e) Mendiskusikan temuan-temuan dalam pembelajaran dan refleksi.

Proses tindakan berlangsung di kelas pada jam pelajaran bahasa Indonesia selama 2 kali pertemuan (4×40 menit) dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

SIKLUS I

A. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Awal

1. Guru mengondisikan kelas.
2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
3. Guru mengadakan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa yang berhubungan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Kegiatan Inti

1. Siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian prosa.
2. Siswa memberi contoh jenis-jenis prosa.
3. Siswa mendengarkan penjelasan tentang dongeng.
4. Siswa dibagi kelompok
5. Siswa mengidentifikasi peristiwa dongeng
6. Siswa berlatih menulis kembali dongeng

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran pertemuan pertama siklus kesatu.

B. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Awal

1. Guru mengondisikan kelas.
2. Guru mengingatkan kembali pelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa hal-hal yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti

1. Guru membacakan dongeng
2. Guru melakukan tanya jawab mengenai dongeng yang dibaca
3. Siswa melakukan tanya jawab
4. Siswa menulis dongeng berdasarkan komik yang dibaca

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa mengadakan refleksi hasil pembelajaran pertemuan kedua siklus satu.

3.3.3 Observasi

Observasi atau pengamatan terhadap keterampilan proses yang dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati yaitu kinerja siswa dalam pembelajaran dan kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran melalui media komik. Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati dilakukan selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media komik yang berlangsung di sekolah.

3.3.4 Refleksi

Merefleksi berarti menuangkan secara intensif apa yang telah terjadi dan belum terjadi atau kekeliruan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tampak hasil penelitian tindakan pada siklus tersebut. Dengan begitu dapat dicermati hasilnya secara positif maupun negatif. Refleksi berarti mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Dengan refleksi dapat melakukan perbaikan baru, menyusun rencana

baru. Hasil analisis refleksi digunakan untuk melaksanakan pada siklus berikutnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan observasi aktivitas siswa dan guru. Jenis tes yang digunakan adalah tes kemampuan menulis dongeng. Langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut.

1. Menugasi siswa menulis setelah melihat media komik.
2. Mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.
3. Guru mengevaluasi pekerjaan siswa secara keseluruhan dengan menggunakan indikator penilaian yang telah ditentukan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan sifat data yang diambil, seperti: lembar observasi siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar.

3.5.1 Instrumen Observasi Siswa

Observasi siswa adalah mengamati, melihat, dan menilai aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung ini berdasarkan aktivitas belajar (Sardiman, 2011: 101). Lembar observasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Observasi Siswa

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Aktivitas Visual	Semua siswa terlihat membaca serta memperhatikan. Ada 3-5 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada 6-8 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada 9-11 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada >11 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan.	5 4 3 2 1	5
2.	Aktivitas Lisan	Semua siswa terlihat bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 3-5 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 6-8 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 9-11 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada >11 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	5 4 3 2 1	5
3.	Aktivitas Mendengarkan	Semua siswa terlihat fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada 3-5 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada 6-8 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada 9-11 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada >11 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	5 4 3 2 1	5

4.	Aktivitas Menulis	Semua siswa terlihat mandiri dalam menulis kembali dongeng.	5	5
		Ada 3-5 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	4	
		Ada 6-8 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	3	
		Ada 9-11 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	1	
5.	Aktivitas Mental	Semua siswa terlihat menanggapi, setiap pertanyaan baik dari guru maupun teman.	5	5
		Ada 3-5 siswa yang tidak menanggapi setiap pertanyaan baik dari guru maupun teman.	4	
		Ada 6-8 siswa yang tidak menanggapi setiap pertanyaan baik dari guru maupun teman.	3	
		Ada 9-11 siswa yang tidak menanggapi setiap pertanyaan baik dari guru maupun teman.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak menanggapi setiap pertanyaan baik dari guru maupun teman.	1	
6.	Aktivitas Emosi	Semua siswa terlihat berminat/antusias.	5	5
		Ada 3-5 siswa yang tidak berminat/antusias.	4	
		Ada 6-8 siswa yang tidak berminat/antusias.	3	
		Ada 9-11 siswa yang tidak berminat/antusias.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak berminat/antusias.	1	

3.5.2 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media komik berlangsung di sekolah.

Table 3.2 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
I	PRAPEMBELAJARAN					
	1. Mempersiapkan siswa untuk belajar					
	2. Melakukan kegiatan apersepsi					
II	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
A	Penguasaan Materi Pembelajaran					
	3. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
	4. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
	5. Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa					
	6. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan					
B	Pendekatan/Strategi Pembelajaran					
	7. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa					
	8. Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
	9. Menguasai kelas					
	10. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
	11. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
	12. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan					
C	Pemanfaatan Sumber Belajar/Media Pembelajaran					
	13. Menggunakan media secara efektif dan efisien					
	14. Menghasilkan pesan yang menarik					
	15. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media					
D	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa					
	16. Menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran					
	17. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa					
	18. Menumbuhkan kerjasama dan antusiasme siswa dalam belajar					
E	Penilaian Proses dan Hasil Belajar					

	19.Memantau kemajuan belajar selama proses					
	20.Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)					
F	Penggunaan Bahasa					
	21.Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar					
	22.Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
III	PENUTUP					
	23.Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
	24.Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan					
Jumlah						

3.6.2 Instrumen Penilaian Kegiatan Menulis Dongeng

Kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis Dongeng Melalui Pemanfaatan Media Komik

No	Komponen	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks.
1	Judul	a.Judul menarik, singkat, dan relevan dengan isi.	5	5
		b.Judul menarik, singkat, tetapi tidak relevan dengan isi.	4	
		c. Judul menarik, panjang, tetapi relevan dengan isi.	3	
		d. Judul menarik, panjang, tidak relevan dengan isi.	2	
		e. Judul tidak menarik, panjang, dan tidak relevan dengan isi.	1	
		a. Isi dongeng ditulis berdasarkan hasil pengamatan media komik, memperlihatkan perincian tentang unsur-unsur dongeng, tokoh, alur dan latar sangat lengkap	5	5
2	Isi	b. Isi dongeng ditulis berdasarkan hasil pengamatan media komik, memperlihatkan perincian tentang unsur-unsur dongeng, tokoh, alur dan latar lengkap	4	
		c. Isi dongeng ditulis berdasarkan hasil pengamatan media gambar, memperlihatkan	3	

		perincian tentang unsur-unsur dongeng, tokoh, alur dan latar cukup lengkap		
		d. Isi dongeng ditulis berdasarkan hasil pengamatan media komik, tidak memperlihatkan perincian tentang unsur-unsur dongeng, tokoh, alur dan latar kurang lengkap	2	
		e. Isi dongeng ditulis bukan berdasarkan hasil pengamatan media komik, dan tidak memperlihatkan perincian tentang unsur-unsur dongeng, tokoh, alur, dan latar tidak lengkap	1	
3	Penyajian Bahasa	a. Terdapat 1-3 kesalahan pemakaian ejaan, diksi tepat, dan berupaya lebih dapat memperlihatkan perincian tentang komik yang dibaca.	5	5
		b. Terdapat 4-6 kesalahan pemakaian ejaan, diksi kurang tepat, dan berupaya memperlihatkan perincian tentang komik yang dibaca.	4	
		c. Terdapat 7-9 kesalahan pemakaian ejaan, diksi kurang tepat, dan berupaya memperlihatkan perincian tentang komik yang dibaca.	3	
		d. Terdapat 10-12 kesalahan pemakaian ejaan, diksi tidak tepat, dan tidak berupaya lebih dapat memperlihatkan perincian tentang komik yang dibaca.	2	
		e. Informasi yang dilukiskan tidak jelas, terdapat >15 kesalahan pemakaian ejaan, diksi tidak tepat, dan tidak berupaya memperlihatkan perincian tentang komik yang dibaca.	1	
		Skor Maksimal		15

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membaca, menandai dan menskor setiap lembar hasil pekerjaan siswa per aspek 1) Judul; 2) Isi dongeng; 3) Bahasa penyajian.
2. Menjumlah skor perolehan pekerjaan siswa.
3. Menentukan tingkat kemampuan siswa menulis dongeng.
4. Menghitung tingkat kemampuan menulis dongeng dengan rumus.

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

5. Menentukan tingkat kemampuan siswa berdasarkan tolak ukur.

Tabel 3.5 Tolak Ukur Penilaian Kemampuan Menulis Dongeng

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	85% - 100%	Baik Sekali
2	75% - 84%	Baik
3	60% - 74%	Cukup
4	40% - 59%	Kurang
5	0% - 39%	Gagal

(Nurgiyantoro, 1987: 363)

3.7 Indikator Keberhasilan

Siklus dalam penelitian ini akan berakhir apabila kemampuan menulis dongeng yang diperoleh siswa mencapai 75% nilai 65,00. Berarti siswa tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dapat melanjutkan kemampuan dasar berikutnya.

