



Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Menggunakan Media Kartu Karakter (Kater)

¹Syafuruddin Muhdar, ²I Made Suyasa, ³Halus Mandala, ⁴Akhmad H. Mus

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹²⁴⁵Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹rudybastrindo@gmail.com, ²kadeksuyasa@gmail.com ³halusm@ymail.com, ⁴hahmadmus@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima:12-11-2021

Disetujui:31-12-2021

Kata Kunci:

Kemampuan Menulis Cerita Kartu Karakter

Keywords:

Ability Writing story Character Card

ABSTRAK

Abstrak: Secara umum pembelajaran di Indonesia lebih menekankan kepada aspek kognitif. Pada aspek ini siswa diajarkan bagaimana menjawab serangkaian soal dengan benar sesuai bahan bacaan yang telah dipelajarinya. Sangat jarang siswa dilatih untuk menumbuhkan kemampuan untuk berkefektifitas sendiri. Hal inilah yang menyebabkan siswa menjadi ketergantungan terhadap buku ajar dan sulit mengungkapkan pikiran atau pun gagasan di luar buku yang telah diajarkan oleh guru mereka. Hal inilah yang menyebabkan siswa SD sebenarnya lebih berpotensi untuk mengembangkan kreatifitasnya tetapi terkendala oleh sistem pembelajaran yang kaku tadi. Padahal pembelajaran menulis cerita berkenaan dengan pengalaman pribadi bisa menjadi pembelajaran yang sangat menyenangkan apabila guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Based Action Research*) dengan peningkatan pada unsur kemampuan belajar siswa untuk memungkinkan diperolehnya gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Jerowaru. Prosedur penelitian ini dilaksanakan menggunakan 4 tahapan yang terdiri dari : Rencana, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media kartu karakter mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa di SDN 1 Jerowaru. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II. Siswa mengalami peningkatan kemampuan, ini dapat dilihat pada hasil pra tindakan sebesar 57,5%, pada Siklus I sebesar 87,5%, dan pada Siklus II sebesar 97,5%.

Abstract: In general, learning in Indonesia places more emphasis on cognitive aspects. In this aspect, students are taught how to answer a series of questions correctly according to the reading material they have studied. It is very rare for students to be trained to cultivate the ability to be creative on their own. This is what causes students to become dependent on textbooks and find it difficult to express thoughts or ideas outside of the books that have been taught by their teachers. This is what causes elementary school students to actually have more potential to develop their creativity but are constrained by the rigid learning system. In fact, learning to write stories related to personal experiences can be very enjoyable learning if the teacher can create a pleasant atmosphere. This study uses a classroom action research design (*Classroom Based Action Research*) with an increase in the elements of student learning abilities to enable an overview of the effectiveness of the actions taken. The research subjects were fifth grade students at SDN 1 Jerowaru. This research procedure was carried out using 4 stages consisting of: Plan, Action, Observation and Reflection. Based on the results of the research and discussion, the researchers concluded that learning using character card media was able to improve students' story writing skills at SDN 1 Jerowaru. This increase can be seen and proven from the percentage increase from before the action, after the action in Cycle I and after the action in Cycle II. Students experience an increase in ability, this can be seen in the results of pre-action by 57.5%, in Cycle I by 87.5%, and in Cycle II by 97.5%.



A. LATAR BELAKANG

Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental ke arah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas lima memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan. Hal inilah yang menyebabkan siswa SD sebenarnya lebih berpotensi untuk mengembangkan kreatifitasnya tetapi terkendala oleh sistem pembelajaran yang kaku tadi.

Padahal pembelajaran menulis cerita berkenaan dengan pengalaman pribadi bisa menjadi pembelajaran yang sangat menyenangkan apabila guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini karena inspirasi yang digunakan siswa adalah hal-hal yang dekat dengan siswa, yaitu pengalaman. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghilangkan asumsi siswa yang menganggap kegiatan menulis cerita itu membosankan. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran menulis cerita adalah siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis serta memiliki kegemaran menulis. Secara umum tujuan pembelajaran menulis adalah siswa mampu mengomunikasikan ide atau gagasan secara tertulis atau pun sebagai kegiatan mengekspresikan ilmu pengetahuan, pengalaman hidup, ide, imaji, aspirasi, dan lain-lain (Mujiyanto, dkk. 2000: 70).

Berpijak dari hal-hal yang telah diungkapkan di atas, maka diperlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif adalah dengan metode pembelajaran yang menggunakan Kartu Karakter (Kater). Kartu Karakter merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerita. Dengan menggunakan kartu karakter (Kater) diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita bagi siswa. Penggunaan media kartu karakter perlu diterapkan mengingat sebagian besar siswa kelas V SDN 1 Cakranegara masih rendah dalam pembelajaran menulis cerita. Media kartu karakter yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu cetak yang terdiri dari kartu huruf dan kartu kata. Kartu yang digunakan berupa kartu huruf dan kata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu contoh misalnya pantai, permainan, ataupun tontonan yang sering ditonton oleh anak-anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Based Action Research*) dengan peningkatan pada unsur kemampuan belajar siswa untuk memungkinkan diperolehnya gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Jerowaru. Prosedur penelitian ini dilaksanakan menggunakan 4 tahapan yang terdiri dari : Rencana, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh, kemudian akan dianalisis untuk memperoleh gambaran

tentang tentang pengaruh penerapan media kartu karakter terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa Kelas I SDN 1 Jerowaru. Analisis ini akan diuraikan secara ringkas untuk tiap siklus seperti berikut.

Siklus I

Beberapa permasalahan yang terjadi sebelum diterapkannya media kartu karakter yaitu siswa belum memahami konsep-konsep materi, kurangnya minat, motivasi, dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran hanya cenderung guru yang memiliki aktivitas saja sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan saja. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati jalannya proses belajar mengajar. Hasil observasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut

Pada pertemuan pertama ini dimulai dengan mengkondisikan siswa siap untuk memulai aktivitas belajar. Selanjutnya peneliti mengorganisir siswa untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing. Guru mengalami kesulitan dalam mengelola kelas karena sulit memusatkan perhatian siswa yang suka ribut. Selanjutnya guru menyampaikan materi ajar, pada saat pembelajaran dapat terlihat sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Setelah guru selesai menyampaikan materi ajar, sangat terlihat bahwa siswa sangat tertarik dengan gambar-gambar dan permainan kartu karakter yang ditunjukkan oleh guru sehingga siswa sangat antusias dalam melihat dan memperhatikan. Namun demikian suasana kelas sedikit ribut karena siswa berebut ingin melihat gambar tersebut dari dekat. Terdapat beberapa siswa yang hanya bercerita dengan teman sebangkunya dan tidak terlalu memperhatikan. Setelah menunjukkan

gambar, guru mencoba menyuruh siswa untuk menuliskan cerita sesuai dengan kartu karakter yang telah disediakan. Pada saat menggunakan media kartu karakter ini suasana kelas menjadi hidup, siswa sangat antusias. Selanjutnya setelah kegiatan selesai maka siswa dibantu oleh guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan. Pada pertemuan selanjutnya peneliti dan observer melakukan tes akhir siklus I. Pada siklus I ini diperoleh nilai rata-rata kelas 70,8. Sedangkan rata-rata nilai awal siswa sebelum dilaksanakan tindakan ini yaitu 66,82. Kemudian dari tes yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran maupun nilai hasil belajar yang dinilai masih belum memuaskan.

Siklus II

Berdasarkan masalah yang dihadapi pada siklus I, maka guru melakukan tindakan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi antara guru, peneliti dan observer. Langkah awal dalam siklus II sama dengan langkah-langkah pembelajaran pada siklus I hanya berbeda pada penyampaian materi. Permasalahan yang dihadapi pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II sesuai dengan beberapa perbaikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara keseluruhan pada pertemuan pertama dapat dilihat bahwa pengelolaan kelas sudah baik dan siswanya tidak lagi ribut.

Selanjutnya guru menyampaikan materi ajar, pada saat pembelajaran dapat terlihat sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan. Sebagian besar siswa sudah aktif dan antusias terhadap penggunaan media kartu karakter. Pada saat guru menunjukkan kartu karakter ini suasana kelas menjadi hidup, siswa langsung merespon sesuai dengan kartu yang didapatkan masing-masing kemudian siswa menuliskan cerita yang dimiliki sesuai dengan kartu yang diperoleh,

Selanjutnya setelah selesai mengerjakan kegiatan menulis cerita, maka siswa membacakan ke depan kelas.

Pada siklus ini siswa memperhatikan, mencatat, dan mendengarkan dan mengerjakan instruksi guru dengan baik. Guru terus mendorong siswa untuk lebih aktif pada saat melakukan kegiatan menulis pengalaman pribadi. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, maka guru memberikan banyak contoh nyata. Berdasarkan hasil observasi, hasil yang dicapai pada siklus ini dengan nilai hasil tes rata-rata kelas adalah: 80,87. Ini berarti hasil belajar siswa pada siklus ini lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siklus I.

Tabel 1. Hasil kemampuan menulis cerita siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan

No	Uraian	Nilai			Keterangan
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	
1	Jumlah Siswa	40	40	40	Tetap
2	Laki-Laki	18	18	18	Tetap
3	Perempuan	22	22	22	Tetap
4	Nilai Tertinggi	78	82	92	Meningkat
5	Nilai Terendah	54	62	62	Meningkat
6	Tuntas Belajar	13	22	36	Meningkat
7	Tidak Tuntas Belajar	27	18	4	Meningkat
8	Rata-Rata Kelas	66.82	70.8	80,87	Meningkat
9	% Ketuntasan Belajar	57.5%	87.5%	97.5%	Meningkat

Dilihat dari data di atas pemerolehan data tertinggi, terendah, rerata dan persentasi ketuntasan belajar mengalami peningkatan. Dengan demikian penerapan media kartu karakter signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas V SDN 1 Jerowaru.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media kartu karakter mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa di SDN 1 Jerowaru. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II. Siswa mengalami peningkatan kemampuan, ini dapat dilihat pada hasil pra tindakan sebesar 57,5%, pada Siklus I sebesar 87,5%, dan pada Siklus II sebesar 97,5%.

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dalam pembelajaran menggunakan media kartu karakter ini, guru harus lebih mampu menguasai materi yang akan diajarkan dan mampu menggunakan dengan baik media kartu karakter. Dalam pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana yang riang dan nyaman bagi anak serta selalu memberikan perhatian dan motivasi baik itu verbal, fisik, ataupun dengan hadiah/ *reward*. Guru juga bisa lebih memodifikasi kegiatan dengan kartu karakter sehingga anak lebih aktif, antusias, dan cepat menangkap apa yang diajarkan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya harus lebih mampu untuk mengkreasikan media ini sehingga anak lebih tertarik. Pelaksanaan lebih dibuat bervariasi lagi sehingga anak menjadi aktif.

REFERENSI

1. Akhadiah,dkk. 1988. *Pembinaan kemampuan menulis bahasa Indonesia* . Jakarta : Erlangga.
2. Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
3. Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo.
4. Guntur, Tarigan. 1986. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
5. Hairudin, dkk. 2008. *Pengajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikti
6. Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
7. Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
8. Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.