

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT
ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA
KARTU CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS
CERITA PADA SISWA
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)**

SKRIPSI



Oleh:
Ayu Melati Suci
15.0305.0041

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT
ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA
KARTU CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS
CERITA PADA SISWA
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)**

SKRIPSI



Oleh:

Ayu Melati Suci
15.0305.0041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT
ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA
KARTU CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS
CERITA PADA SISWA
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)**

SKRIPSI



Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Ayu Melati Suci
15.0305.0041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

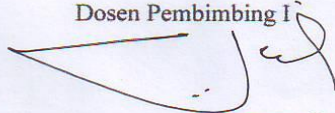
PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT
ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA KARTU
CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA
PADA SISWA
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)**

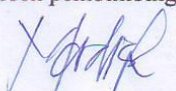


Magelang, 25 Juni 2019

Dosen Pembimbing I


Dr. Purwati, MS., Kons
NIP. 19600802 198503 2 003

Dosen pembimbing II


Tria Mardiana, M.Pd
NIK. 169008165

PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA KARTU CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA PADA SISWA (Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)

Oleh:
Ayu Melati Suci
15.0305.0041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:
Hari : Senin
Tanggal : 01 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr. Purwati, MS.,Kons (Ketua/Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan.
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Ayu Melati Suci
NPM : 15.0305.0041
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi: Pengaruh Pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions) berbantuan Media Kartu Cerita Terhadap Keterampilan Menulis cerita

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



MOTTO

”If you don’t work hard, there want be good result”
(Jika kamu tidak bekerja keras, maka tidak akan ada hasil yang baik)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua dan segenap keluarga besar saya.
2. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH PEMBELAJARAN STAD (STUDENT ACHIEVEMENT DIVISIONS) BERBANTUAN MEDIA KARTU CERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA PADA SISWA

(Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2)

Ayu Melati Suci

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran *STAD (Student Achievement Divisions)* berbantuan Media Kartu Cerita Terhadap Keterampilan Menulis cerita pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati 2, Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang.

Jenis penelitian ini eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Designs*, khususnya pola *one group pretest posttest design*. Pembelajaran *STAD (Student Achievement Divisions)* berbantuan Media Kartu Cerita yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Data penelitian yang dikumpulkan melalui lembar penilaian kinerja siswa kemudian dianalisis menggunakan Uji Non Parametrik dengan Uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *STAD (Student Achievement Divisions)* berbantuan Media Kartu Cerita berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pada siswamata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* dibandingkan nilai rata-rata *pretest* yaitu hasil nilai rata-rata *pretest* 34 dan hasil rata-rata nilai *posttest* 90 jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 56. Uji hipotesis dengan uji *wilcoxon* diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaram *STAD (Student Achievement Divisions)* berbantuan Media Kartu Cerita berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa kelas 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : Pembelajaram STAD (Student Achievement Divisions) berbantuan Media Kartu Cerita

**THE EFFECTIVENESS OF STAD (STUDENT ACHIEVEMENT
DIVISIONS) USING STORY CARD MEDIA ON
THE STUDENTS' STORY WRITING SKILLS**
(The research is conduct at the third grade students of SD Negeri Sutopati 2)

Ayu Melati Suci

ABSTRACT

The objective of this research was to know the effect of STAD (Student Achievement Divisions) learning using Story Card Media on the writing skills of third grade students' in SD N Sutopati 2, Kajoran, Magelang.

This research was presented using experiment method with Pre-Experimental Designs, especially one group pretest posttest design pattern. STAD (Student Achievement Divisions) learning using Story Card Media was consists of 28 students. The technique of the collecting data in this research was using purposive sampling. This research data was collected through student's performance assessment sheet afterwards analyzed using a non parametric test with Wilcoxon test.

The result of this research shows that the STAD (Students Achievement Divisions) learning using Story Card Media was influential to students' writing skills in Bahasa Indonesia lesson. This case was proved by the increase in students' posttest average score compared with pretest average score with an average score of pretest was 34 and the average score of posttest was 90 therefore it can be concluded that the average score of pretest and posttest is increase in number of 56. The hypothesis test with Wilcoxon test obtained Asymp. Sig. (2-tailed) was 0,000 < 0,05 which can be concluded that STAD (Students Achievement Divisions) learning using story card media was influential on the writing skills of the third grade students' in Bahasa Indonesia lesson.

Keyword: STAD (Student Achievement Divisions) learning using Story Card Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Media Kartu Cerita Terhadap Keterampilan Menulis cerita (Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sutopati 2 , Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang).

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Muh Widodo, M.T. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu menebarkan semangat pantang menyerah dan mendukung segala bentuk aktivitas mahasiswa untuk semakin maju berprestasi.
4. Dr. Purwati., MS., Kons dan Tria Mardiana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Sutopati 2 dan SD Negeri Kajoran 2 yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan validasi instrument pembelajaran penelitian dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
7. Teman-teman saya yang selalu mendukung penulis sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 27 Juni 2019

Penulis

Halaman Judul.....	i
Halaman Penegas.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan.....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
Abstrack	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	8
1. Keterampilan Menulis Cerita	8
2. Pembelajaran STAD (Student Achievemnt Divisions)	16
3. Media Kartu Cerita	21
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Pemikiran.....	31
D. Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	33
1. Jenis Penelitian	33
2. Identifikasi Variabel Penelitian	34
3. Definisi Operasional Variabel	34
4. Subjek Penelitian	36
5. Metode Pengumpulan Data	37
6. Instrument Penelitian	39
7. Validitas dan Reabilitas	41
8. Prosedur Penelitian	42
9. Metode Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	47
2. Deskripsi Data Penelitian	47
3. Perbandingan Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttes) Kelas Eksperimen	52
4. Analisis data Penelitian	54
B. Pembahasan	56

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	61
B. Saran	61

Daftar Pustaka	62
-----------------------------	-----------

Lampiran	65
-----------------------	-----------

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Keterampilan Menulis Cerita.....	8
2. Pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions).....	16
3. Media Kartu Cerita	21
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Pemikiran	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33

A.	Desain Penelitian	33
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	34
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
D.	Subjek Penelitian	36
E.	Metode Pengumpulan Data	37
F.	Instrumen Penelitian	39
G.	Validitas dan Reabilitas	41
H.	Prosedur Penelitian	42
I.	Metode Analisis Data	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		61
A.	KESIMPULAN	61
B.	SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		65

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perbedaan Model Pembelajaran STAD tanpa media dengan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Kartu Cerita.....	28
Tabel 2	Kerangka Pemikiran.....	30
Tabel 3	Desain Penelitian.....	33
Tabel 4	Kisi-kisi penilaian kinerja siswa	39
Tabel 5	Rubrik penilaian kinerja siswa	39
Tabel 6	Hasil Validasi Ahli.....	41
Tabel 7	Agenda Penelitian	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik perbandingan skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.....53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	66
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian	67
Lampiran 3 Surat Ijin Validasi Perangkat Pembelajaran	68
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi dari Sekolah	69
Lampiran 5 Hasil Uji Kelayakan Instrumen	70
Lampiran 6 Instrumen Lembar Penilaian Kinerja Siswa	98
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	98
Lampiran 8 Soal Tes Keterampilan Menulis Cerita.....	165
Lampiran 9 Dokumentasi	169
Lampiran 10 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	173
Lampiran 11 Catatan Hasil Bimbingan.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran untuk setiap individu guna mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan yang diperoleh secara formal berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan merupakan hal terpenting untuk kehidupan seseorang karena melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana secara etis, sistematis, intensional dan kreatif dimana peserta didik mengembangkan potensi diri, kecerdasan, pengendalian diri dan keterampilan untuk membuat dirinya berguna di masyarakat (Tarigan, 2013:4).

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain., Menulis juga merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis tetapi melalui pelatihan dan praktik yang

banyak dan teratur. Sehubungan dengan hal ini, seorang penulis mengatakan bahwa menulis dipergunakan, melaporkan atau memberitahukan, dan memengaruhi dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata dan

struktur kalimat(Tarigan, 2013:22).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tidak asing bagi kita.Sejak memasuki sekolah dasar hingga di perguruan tinggi kegiatan tulis-menulis sudah sering dilakukan. Dalam kehidupan sehari-haripun seseorang tidak lepas dengan aktivitas menulis. Tetapi suatu kemahiran menulis sampai saat ini masih tetap menjadi persoalan yang selalu dihadapi (Sukino, 2010:5).

Menulis cerita pendek yaitu seni, keterampilan menyajikan cerita yang didalamnya merupakan suatu kesatuan bentuk utuh manunggal, dan tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu, tetapi juga ada bagian yang terlalu banyak. Semuanya pas,integral dan mengandung suatu arti.Menulis cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiktif-imajinatif sehingga disebut pula karangan fiksi tidak jarang persoalan yang diangkat dalam cerpen bersumberdari kenyataan(fakta) sehari-hari (Arikunto, 2011:26).Kegiatan menulis cerita sendiri memang tidak semudah seperti yang dibayangkan.Siswa sering kali mengalami keinginan untuk menulis suatu cerita, tetapi tidak sanggup melakukannya. Siswa mengalami gangguan keterlambatan dalam mengekspresikan pikiran atau gagasannya melalui bahasa yang baik dan benar, sehingga siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menulis cerita.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu wali kelas 3 kegiatan pembelajaran yang dilakukan kecenderungan pembelajaran Bahasa Indonesia terlalu diarahkan pada segi-segi teori saja dari pada latihan menulis sehingga pengajaran menulis tidak tercapai dengan baik tanpa adanya latihan-latihan menulis serta media yang digunakan oleh guru hanya buku pembelajaran tidak hanya itu metode ceramah

yang selalu digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran sehingga siswa mudah bosan, hal yang dilakukan saat pembelajaran hanya dibacakan suatu cerita yang ada di buku dan siswa diminta untuk mengulang membaca cerita tersebut. Menulis cerita dianggap sulit oleh sebagian siswa dikarenakan siswa belum mampu mengungkapkan kalimat dengan benar dan tepat dengan apa yang akan mereka tuliskan sesuai dengan bahasa yang baik. Siswa sering kali mengalami keinginan untuk menulis suatu cerita, tetapi tidak sanggup melakukannya. Siswa mengalami gangguan keterlambatan dalam mengekspresikan pikiran atau gagasannya melalui bahasa yang baik dan benar, sehingga siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menulis cerita. Cerita yang dituliskan oleh siswa hanya memuat satu kalimat saja sesuai dengan gambar ataupun cerita berdasarkan pengalamannya sendiri siswa belum mampu untuk menuliskan beberapa kalimat sehingga terbentuk cerita pendek. Keterampilan menulis menjadi salah satu pokok bahasan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang harus benar-benar diajarkan secara tepat agar permasalahan-permasalahan tersebut tidak muncul.

Masalah-masalah tersebut perlu diadakannya suatu pembelajaran yang cermat dan kreatif salah satunya yaitu teknik pembelajaran yang baik yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran tidak monoton dan membosankan tetapi kegiatan pembelajaran dikemas secara kreatif agar siswa mudah dalam menerima dan cepat serta tepat pada sesuatu yang sudah diharapkan. Model yang ingin saya terapkan untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) yaitu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar dengan kemampuan tingkat yang

berbeda bertujuan untuk membangun kerjasama antar siswa dan saling memotivasi. Model ini dianggap tepat karena dapat membantu merangsang siswa untuk berkeaktifitas, merangsang imajinasi siswa dan memberikan kebebasan dan keteraturan siswa saat membuat cerita. Selain metode tersebut untuk mengatasi masalah-masalah diatas saya juga menggunakan sebuah media yaitu Kartu Cerita dimana sebelum siswa melakukan kegiatan membuat cerita, salah satu anggota dari kelompok memilih salah satu kartu tersebut yang berisi gambar untuk dijadikan sebuah cerita yang akan mereka buat secara berkelompok. Tujuan dari penggunaan metode dan media tersebut yaitu supaya siswa tidak akan merasa bosan siswa juga dapat berkerjasama dan saling membantu dengan teman yang lain dan semua siswa aktif dalam melakukan pembelajaran.

Model pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) dengan berbantuan media kartu cerita ini berbeda dengan model pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) yang biasa dilakukan oleh seorang pendidik pada biasanya yang hanya membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk bekerja sama melakukan sesuatu hal atau untuk menjawab suatu pertanyaan dikarenakan dalam penelitian ini model pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) terdapat kartu cerita yang berisikan sebuah gambar yang dapat meningkatkan kreatifitas anak dan membantu anak dalam membuat suatu cerita yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis cerita sehingga bersifat monoton
2. Model dan media pembelajaran yang kurang efektif
3. Kurangnya kemampuan siswa untuk mengekspresikan sesuatu hal melalui bahasa yang baik.
4. Kesulitan siswa dalam menulis cerita.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah maka perlu pembatasan masalah. Berikut ini pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Kurangnya kemampuan siswa untuk menekspresikan sesuatu hal melalui bahasa yang baik
2. Kesulitan siswa dalam menulis cerita

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) dengan media Kartu Cerita terhadap keterampilan menulis cerita kelas 3 SD Negeri Sutopati 2 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*)

dengan media Kartu Cerita terhadap keterampilan menulis cerita kelas 3 SD Negeri Sutopati 2 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

F. Manfaat

Manfaat yang diharapkan penulis sesudah melakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru lebih kreatif dalam meningkatkan metode dan media yang akan dilakukan dalam pembelajaran, membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa tentang keterampilan menulis cerita.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang kelilmuan
dan pendidikan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Menulis Cerita

a. Keterampilan Menulis

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas, kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak atau berbicara (Depdiknas, 2001:1180). Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajaran bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis (Abbas, 2006:125) keterampilan menulis menurut (Guntur, 2008:3) adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa, melalui keterampilan menulis siswa dituntun untuk kreatif dan aktif dalam berfikir dan beraktifitas sebanyak mungkin untuk menuangkan ide-ide yang dimiliki melalui karya tulis.

Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah. Kegiatan menulis menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata. Akan tetapi dalam penerapannya banyak orang mengalami kesulitan untuk membiasakan siswa belajar menulis. Penyebabnya adalah kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa menulis itu sulit. Belum banyak guru yang dapat menyuguhkan materi pelajaran dengan cara yang tepat dan menarik. Maka dari itu, wajar jika siswa akhirnya tidak mampu dan tidak menyukai pelajaran menulis.

Untuk menumbuhkan keterampilan menulis cerita, penulisan dalam cerita mempunyai ciri-ciri penulisan yang baik, ciri-ciri tersebut menurut (Adelstein, 2013: 7) adalah:

- 1) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi
- 2) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis dalam menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh
- 3) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar: memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh sehingga maknanya sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis

- 4) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara meyakinkan: menarik minat pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat, teliti mengenai hal itu. Setiap kata harus menunjang pengertian yang serasi, sesuai dengan yang diinginkan penulis
- 5) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya.
- 6) Tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah kemudian mempergunakan ejaan dan tanda baca secara seksama, memeriksa makna kata dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikan kepada para pembaca

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama bidang keterampilan menulis, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar dan kreativitas para siswa. Diperlukan suatu perencanaan pembelajaran menulis yang tepat dan terencana dengan strategi pembelajaran efektif supaya siswa memiliki pemahaman dan keterampilan menulis.

Agar dapat melaksanakan pembelajaran menulis di sekolah dasar, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis secara tepat. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis juga sangat tergantung oleh guru yang mengajarkan, guru harus terampil dalam mengajarkan siswa untuk

meningkatkan keterampilan menulisnya sehingga dapat menuangkan apa yang ada dipikirkannya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melalui proses pelatihan khusus dalam bidang menulis yaitu dengan cara berlatih secara intensif maka akan memiliki keterampilan dalam menulis.

b. Menulis Cerita

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Dalman, 2012: 3). Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Yunus, 2008: 4) selain itu menulis merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu (Tarigan, 2005: 4).

Kemampuan menulis cerita akan lebih baik jika diperkenalkan sejak prasekolah, dengan demikian ketika anak memasuki sekolah dasar anak tidak akan merasa asing dengan pembelajaran membuat atau mengarang sebuah cerita. dalam membuat cerita tidak dibutuhkan waktu yang lama karena untuk siswa di sekolah dasar penggunaan bahasa untuk mengarang cerita masih sederhana dan jenis yang sering dilakukan dalam sekolah dasar yaitu cerita pendek karena lebih sederhana dan memiliki arti bahasa yang lebih kompleks.

Menulis suatu kegiatan yang menyenangkan dan juga kegiatan kreatif, selain itu menulis juga dapat dikatakan sebagai alat komunikasi tidak langsung. Membiasakan menulis dapat melatih diri mengolah dan menggunakan kosakata dan juga bahasa yang baik. Manfaat menulis menurut menurut (Darmadi,2012: 3-4) adalah:

- 1) Kegiatan menulis adalah sarana untuk menemukan sesuatu, dalam artian dapat mengangkat ide dan informasi yang ada dalam bawah sadar pemikiran kita
- 2) Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru
- 3) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki.
- 4) Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang
- 5) Kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah sekaligus
- 6) Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

Dalam kegiatan sehari-hari seseorang tidak akan lepas dengan aktifitas menulis, tetapi suatu kemahiran dalam menulis sampai saat ini masih menjadi persoalan yang selalu dihadapi, sebuah tulisan yang dihasilkan sangat bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengungkapkan sebuah gagasan beberapa ide yang bagus dari sebuah pengamatan,

penelitian, diskusi ataupun membaca tetapi setelah ide itu dituangkan secara tertulis maka tulisan tersebut tidak sesuai dengan ide yang sudah ada di dalam pikiran dan cara penulisan bahasa yang digunakan juga membosankan. Selain manfaat menulis terdapat juga tujuan menulis menurut (Abdurrahman, 2012: 223) bahwa tujuan menulis siswa disekolah dasar untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik. Sedangkan menurut (Suparno, 2008: 3) tujuan menulis adalah:

- 1) Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar
- 2) Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan
- 3) Menjadikan pembaca beropini
- 4) Menjadikan pembaca mengerti
- 5) Membuat pembaca terpesuasi oleh isi karangan
- 6) Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai social, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

c. Keterampilan Menulis Cerita

Cerita adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa peristiwa dan bagaimana peristiwa itu dapat berlangsung serta berisi tentang fakta yang benar-benar terjadi ataupun sesuatu yang kita khayalkan. Rangkaian kejadian ini disusun secara kronologis dan dituangkan dalam bentuk bahasa tulis ataupun bahasa lisan. Di dalam sebuah karangan terdapat beberapa

tokoh dan kejadian yang dapat membuat sebuah cerita menarik untuk dibaca oleh pembaca (Widagdho, 1994:106). Menurut (Jamaris. 2014:155) Keterampilan menulis cerita adalah kecakapan berbahasa seseorang untuk menuangkan pikiran, perasaan dan pengalaman yang dimiliki untuk dituangkan dalam bahasa tulis yang bersumber dari kejadian nyata ataupun imajinasi untuk dapat dinikmati oleh pembaca.

Menulis dibutuhkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengenal abjad, kemampuan dalam membedakan berbagai bentuk huruf, kemampuan dalam menentukan tanda baca, dan kemampuan dalam menggunakan huruf besar dan huruf kecil. Keterampilan menulis cerita termasuk keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, karena menulis salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan. Menulis juga kegiatan komunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya. Oleh karena itu dalam membuat tulisan penulis tidak hanya mengungkapkan pikiran melalui bahasa tulis, akan tetapi harus mampu membuat tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca.

d. Indikator Keterampilan Menulis Cerita

Menurut (Rosidi, 2009:10) Indikator untuk keterampilan menulis cerita adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian judul dengan isi tulisan

Dalam membuat sebuah karangan harus memperhatikan kesesuaian antara judul dengan isi cerita. Dalam membuat judul harus diperhatikan

kemenarikannya agar pembaca penasaran ingin membaca karangan kita.

2) Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca

Penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat dalam sebuah kalimat dapat membantu pembaca dalam memahami sebuah tulisan. Penggunaan tanda baca dapat membedakan makna yang ada dalam sebuah kalimat.

3) Kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap paragraf

Dalam menggabungkan paragraf satu dengan paragraf lainnya harus memperhatikan kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap paragraf. Paragraf yang baik harus memperhatikan unsur koherensi artinya kalimat satu dengan kalimat lainnya harus berhubungan dengan padu. Paragraf yang baik juga harus memperhatikan unsur kelengkapan artinya sebuah paragraf harus mengandung satu kalimat utama dan beberapa kalimat penjelas.

4) Jelas

Dalam membuat sebuah karangan penulis harus membuat sebuah karangan yang jelas dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Jangan membingungkan pembaca dengan kalimat-kalimat yang membingungkan.

2. Pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions)

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut (Istarani, 2011:1) adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Suprijono, 2009:46) ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Model pembelajaran dipilih berdasarkan manfaat, cakupan materi atau pengetahuan tujuan pembelajaran, serta karakteristik pembelajaran itu terjadi (Prawiradilaga, 2007:34).

Model pembelajaran lebih menekankan pada langkah pembelajarannya dikarenakan setiap model pembelajaran memiliki langkah atau fase yang berbeda-beda. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan guru, usaha guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Menurut Niveen (dalam Triyono, 2009:24-25) suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Valid (Sahih), yaitu model yang dikembangkan didasarkan pada rasional yang kuat dan terdapat konsistensi internal

- 2) Praktis, yaitu para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model tersebut dapat dikembangkan dan diterapkan
- 3) Efektif, yaitu secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki berbagai macam tetapi tidak ada satu model pembelajaran paling baik diantara lainnya karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik jika telah diuji cobakan untuk mengerjakan materi pembelajaran tertentu. Macam-macam model pembelajaran menurut (Trianto, 2012:41) adalah:

- 1) *Direct Intruction*, yaitu suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.
- 2) *Cooperative Learning*, dimana dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras, dan satu sama lain saling membantu
- 3) *Problem Based Instruction*, adalah interaksi anatara stimulus dengan respon merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan
- 4) *Contexual Teaching and Learning*, merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi

dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, dan tenaga kerja

- 5) Pembelajaran Model Diskusi Kelas, dalam pembelajaran diskusi mempunyai arti suatu situasi dimana guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lain yang saling bertukar pendapat secara lisan, saling berbagi gagasan dan pendapat.

c. Pembelajaran *STAD (Student Achievement Divisions)*

Model pembelajaran STAD termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif menurut (Isjoni, 2007:70) STAD sangat sesuai untuk mengajarkan bahan ajar yang tujuannya didefinisikan secara jelas misalnya perhitungan dan aplikasi matematika, penggunaan bahasa, geografi, dan keterampilan menggunakan peta.

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2012:214) STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru. Sedangkan (Trianto, 2010:68) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif STAD merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. Pembelajaran kooperatif STAD ini juga dikatakan

jenis model pembelajaran kooperatif yang sederhana karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dekat dengan pembelajaran konvensional yaitu adanya penyajian informasi atau materi pelajaran (Trianto, 2010:72-73).

d. Langkah-Langkah Pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut (Rusman, 2010:215-216) adalah:

- 1) Penyampaian tujuan dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
- 2) Pembagian kelompok, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keagamaan) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik.
- 3) Presentasi dari guru, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut
- 4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim), Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok.
- 5) Kuis (evaluasi), Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pembelajaran kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap prestasi hasil kerja masing-masing kelompok

6) Penghargaan prestasi tim

Setelah evaluasi, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka rentang 0-100

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) menurut (Mas'adah, 2011:26-31) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Melatih siswa untuk dapat bekerja sama
- b) Saling menghargai
- c) Saling bergantung untuk mencapai tujuan kelompok
- d) Meningkatkan motivasi

2) Kekurangan

- a) Adanya ketergantungan siswa yang lambat berpikir sehingga tidak dapat berlatih mandiri
- b) Memerlukan waktu yang lama
- c) Penjelasan guru terlalu cepat
- d) Pemberian penghargaan kadang masih menyulitkan guru
- e) Ramai saat diskusi

3. Media Kartu Cerita

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran

agar lebih efektif dan efisien, dengan menggunakan media dapat menarik dan mempermudah siswa untuk menerima materi pembelajaran (Musfiqon, 2012: 27). Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3). Media disebut sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyelaurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa (Syaodih, 2003: 112). Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapainya dan dapat merubah perilaku siswa.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran menurut (Zain, 2006:124) adalah:

- 1) Media Audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja yang berisikan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif, contohnya radio, piringan hitam, rekaman, dan *cassette recorder*.
- 2) Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, media ini menampilkan gambar diam seperti film

rangkai, foto, gambar dan lukisan adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film biasa, biasanya media visual ini tidak dapat digunakan oleh para tuna netra karena media ini memerlukan indera penglihatan.

- 3) Media AudioVisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media pertama dan kedua dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. contohnya televisi, video kaset dan film bersuara.

Media bisa disebut juga alat untuk merangsang siswa untuk belajar. Media juga dapat dijadikan untuk alat penyalur pesan kepada siswa, jika media yang digunakan mengandung maksud pengajaran maka media tersebut dikatakan sebagai media pengajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut (Rivai, 2002: 2) dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendeskripsikan, memerikan, dll

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran menurut (Haryono, 2014: 49) sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- 2) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret hingga yang abstrak
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsi suatu benda

Media dalam pembelajaran juga mempunyai fungsi media pembelajaran yaitu menurut (Hamalik, 2012) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sedangkan menurut (Sudrajat, 2011: 20) fungsi media pembelajaran adalah :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Dapat melampaui batasan ruang kelas, memungkinkan siswa berinteraksi langsung antara siswa dan lingkungan, menanamkan konsep dasar benar, kongkrit dan realitis
- 3) Dapat membangkitkan motivasi anak dan merangsang anak untuk belajar.

e. Kartu Cerita

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu cerita. Media kartu cerita adalah kartu yang berisi kalimat utama yang harus dikembangkan siswa menjadi kalimat-kalimat penjelas agar menjadi sebuah wacana (Depdikbud, 1997: 16). Media pembelajaran kartu cerita ini berupa kartu yang berisi sebuah tema dalam wujud gambar yang sudah ditentukan oleh guru yang digunakan siswa dalam menulis sebuah cerita yang dilakukan di kartu cerita lanjutan yang dilakukan oleh siswa yang sudah berkelompok sehingga setiap siswa mengarang satu kalimat cerita sesuai dengan gambar yang ada di kartu cerita tersebut. Melalui media kartu cerita

ini diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilannya dalam menulis sebuah cerita dan juga meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Melalui media kartu cerita ini siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, kemudian dari setiap kelompok menunjuk satu siswa yang dijadikan sebagai ketua dalam kelompok tersebut untuk mengambil kartu cerita yang sudah dipilih kemudian di jadikan sebuah cerita yang ditulis di dalam sebuah kertas yang disediakan guru dengan menggunakan metode cerita berkelanjutan secara bergantian sampai cerita tersebut selesai. Kelompok yang sudah selesai dalam membuat cerita diminta salah satu siswa dari kelompok tersebut maju kedepan kelas dan membacakan hasil dari diskusi tersebut, kelompok yang pertama selesai adalah pemenang dan mendapat nilai tertinggi.

Dengan menggunakan langkah – langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu cerita, siswa diarahkan untuk dapat mengarang dan mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya melalui sebuah cerita secara tepat dan baik. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman siswa tentang keterampilan menulis cerita dan mengarang cerita melalui sebuah permainan dan diharapkan siswa lebih paham daripada melalui komunikasi verbal atau ceramah dari guru dalam menerangkan teknik keterampilan menulis cerita dan cara mengarang cerita dari awal hingga akhir pelajaran. Dari hal ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran

f. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media kartu cerita ini yaitu:

- 1) Kelebihan
 - a) Siswa akan lebih aktif dalam berfikir
 - b) Biaya yang diperlukan murah
 - c) Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis dapat dibawa kemana-mana
 - d) Menarik siswa untuk menerjemahkan gagasan yang abstrak karena terdapat gambar
- 2) Kekurangan
 - a) Mudah rusak jika terkena air atau hujan
 - b) Mudah sobek jika siswa tidak berhati-hati
 - c) Gambar akan pecah saat dicetak jika kualitas gambar yang digunakan tidak bagus
 - d) Banyak waktu yang dibutuhkan

g. Bahan dan cara pembuatan Media Kartu Cerita

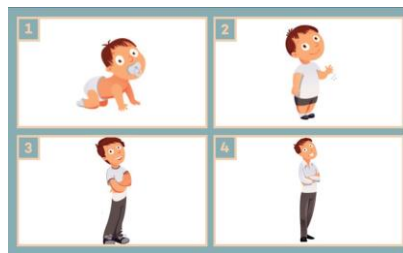
1. Bahan pembuatan

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| a) Gunting | d) Amplop warna/motif |
| b) Kertas manila/buffalo | e) Lem Kertas |
| c) Gambar | |

2. Cara pembuatan:

- a) Cari gambar untuk tema pembuatan cerita melalui internet, buku atau majalah
- b) Print atau cetak gambar tersebut menggunakan kertas yang berwarna dan tebal seperti buffalo atau manila.

- c) Potong gambar tersebut dengan ukuran seperti kartu nama (90 x 55mm)
- d) Siapkan amplop berwarna atau bermotif agar lebih menarik
- e) Masukkan cetakan gambar yang sudah berbentuk kartu ke dalam amplop
- f) Siapkan beberapa kertas manila sesuai dengan kelompok siswa dengan warna yang berbeda
- g) Kartu cerita bisa digunakan



h. Langkah-langkah penggunaan Media Kartu Cerita

- 1) Guru meminta perwakilan siswa dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu cerita dan kertas manila
- 2) Siswa membuka amplop yang berisi kartu cerita yang terdapat gambar untuk dijadikan suatu cerita
- 3) Siswa memulai membuat cerita sesuai dengan gambar yang diperoleh di kartu cerita tersebut ke kertas manila yang sudah disiapkan guru
- 4) Siswa dan kelompoknya bergantian melanjutkan kalimat sampai terbentuk sebuah cerita pendek yang runtut dan sesuai dengan tema/gambar yang diperoleh.

Tabel 1
Perbedaan Model Pembelajaran STAD tanpa media dengan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Kartu Cerita

Model Pembelajaran STAD tanpa media (Biasa)	Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Kartu Cerita
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran yang melatih siswa untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok 2. Model pembelajaran yang sederhana 3. Interaksi antara murid dan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran yang melatih siswa untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok dengan dibantu oleh media yang nyata 2. Model pembelajaran yang sebenarnya sederhana tetapi lebih menarik dengan adanya media 3. Media kartu cerita yang dapat membantu meningkatkan kreatifitas siswa dan membantu siswa dalam menulis cerita 4. Interaksi antara murid dengan murid lebih banyak tetapi juga berinteraksi dengan guru.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Lina Mayawati, Garminah dan Kusmariyatni dalam penyusunan tugas yang dilakukan pada tahun 2014 yang dimuat dalam *ejournal mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* dengan judul penerapan media kartu cerita untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas v madrasah ibtidaiyah (MI) Nurun Najah Sumberkima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I yaitu 60,55 siklus II 80,04 terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 41% dari 37% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar untuk keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media kartu cerita atau

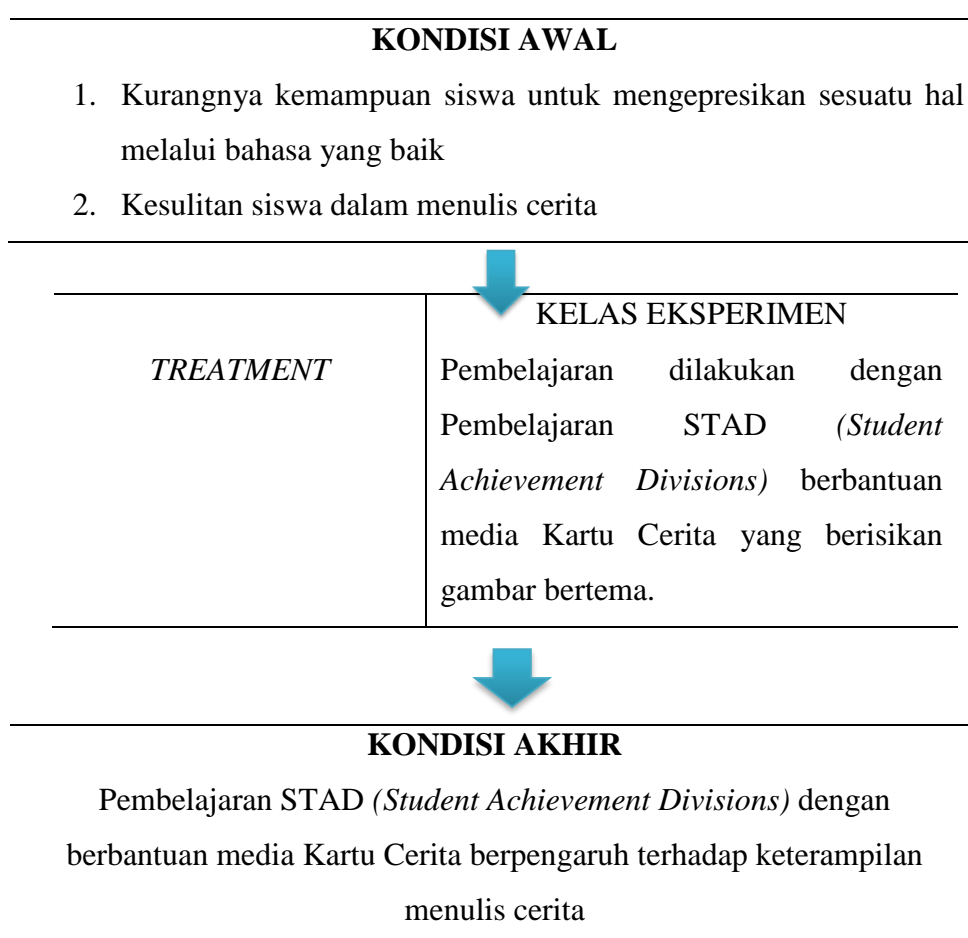
story cards dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi, dari dua siklus yang sudah dilakukan hasil dari keduanya tuntas dan presentase yang didapat meningkat

2. Ayu Putri Sanura dalam penyusunan skripsi yang dilakukan pada tahun 2018 yang dimuat dalam *repository of UIN Ar-Raniry Banda Aceh* dengan judul penggunaan media kartu bergambar untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini di RA Takrimah Tungkob Aceh Besar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I didapat 60% dan pada siklus ke II mencapai kriteria keberhasilan yaitu 87%, dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak.
3. Dita Khorniawati dalam penyusunan skripsi pada tahun 2016 yang dimuat dalam *eprints Universitas Muhammadiyah Malang* dengan judul peningkatan kemampuan menulis karangan pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media kartu cerita siswa kelas IV SDN Ngampel 1 kecamatan Papar kabupaten Kediri. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa siklus I yaitu 52,38% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90%, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu cerita dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD.

C. Kerangka Pemikiran

Alur kerangka berfikir penelitian ini digambarkan dalam bagan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Kerangka Pemikiran



Proses pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan menulis cerita di SD N Sutopati 2 yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran untuk proses pembelajaran, dimana guru masih menggunakan model pembelajaran dan juga media yang dapat membuat siswa menjadi kurang nyaman, kurang aktif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dalam

menulis cerita merasa sulit karena siswa kurang antusias dan kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Hal ini berdampak bagi hasil belajar siswa tersebut dalam menulis cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen dengan menerapkan Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) dengan media kartu cerita dalam meningkatkan keterampilan siswa menulis cerita dalam pengaruh keterampilan menulis cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD N Sutopati 2 khususnya keterampilan menulis cerita.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan, hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan dari teori yang telah ada (Margono, 2004). Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir di atas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut

Ha : Terdapat pengaruh Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan media Kartu Cerita terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Desain yang digunakan *pre-Experimental Design* dengan jenis *one-grup pretest-posttest design*, dengan desain penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016: 112). Dalam desain ini sebelum dilakukan perlakuan terdapat *pretest* agar hasil perlakuan lebih akurat dan untuk mengetahui perbandingan dengan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu ingin mengetahui model pembelajaran *STAD (Student Achievement Divisions)* berbantuan media kartu cerita terhadap hasil belajar mengenai keterampilan menulis cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan tabel desain penelitian *One-Grup Pretest-Posttest*:

Tabel 3
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Media Kartu Cerita

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah:

- a. Variabel Bebas (Independen) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Kartu Cerita.
- b. Variabel Terikat (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah keterampilan menulis cerita.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep ataupun variabel secara singkat agar dapat

diukur dengan cara melihat indikator. Melihat dari pernyataan diatas, dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu:

a. Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*)

Pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) yaitu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar dengan kemampuan tingkat yang berbeda bertujuan untuk membangun kerjasama antar siswa dan saling memotivasi. Model ini dianggap tepat karena dapat membantu merangsang siswa untuk berkreatifitas, merangsang imajinasi siswa dan memberikan kebebasan dan keteraturan siswa saat membuat cerita. Melalui metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan saat menerima pembelajaran dan juga dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk aktif dan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa khususnya dalam keterampilan menulis cerita.

b. Media Kartu Cerita

Kartu cerita adalah salah satu alat pembelajaran berupa kartu yang berisi sebuah gambar bertema yang dibuat oleh guru untuk digunakan siswa dalam membuat sebuah cerita yang baik. Melalui media kartu cerita ini diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, selain itu dengan media ini akan membangkitkan kreatifitas siswa dalam mengarang sebuah cerita dengan dasar sebuah gambar.

c. Keterampilan Menulis Cerita

Keterampilan menulis cerita adalah kemampuan untuk mengungkapkan sebuah gagasan, ide, pendapat dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis, keterampilan menulis ini juga merupakan salah satu keterampilan bahasa yang dipelajari oleh siswa khususnya dalam menulis cerita, siswa akan dituntut untuk kreatif dan aktif dalam berfikir untuk menuangkan sebuah ide yang dimiliki melalui sebuah karya tulis. Cerita yang dibuat di sekolah dasar tidak memerlukan waktu yang lama dikarenakan cerita yang dibuat menggunakan bahasa yang sederhana dan jenis yang sering dilakukan di sekolah dasar yaitu cerita pendek karena lebih sederhana dan memiliki bahasa yang lebih kompleks.

D. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD N Sutopati 2, Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3A dengan jumlah siswa 28 dari keseluruhan populasi siswa di SD N Sutopati 2, Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang. Sampel 28 siswa ini sudah cukup mewakili populasi dalam penelitian ini

dikarenakan menurut Gay dan Diehl dalam (Mahmud, 2011: 159) menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen sampel yang digunakan adalah minimal 15 subjek perkelompok.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 118). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *NonProbability Sampling*. *NonProbability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 122) dan untuk jenis *NonProbability Sampling* yang digunakan adalah *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 124) dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan rekomendasi guru dengan permasalahan dikelas 3 khususnya 3A bahwa sebagian besar siswa kurang mampu berbahasa yang baik dalam membuat cerita dan kurang menguasai keterampilan menulis cerita.

E. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan kegiatan penting dalam sebuah penelitian. Setiap penelitian memiliki cara atau teknik berbeda dalam mengumpulkan suatu data. Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda pula. Oleh karena itu, diperlukan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lebih lengkap untuk membantu suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

Lembar Penilaian Kinerja Siswa

Penilaian kinerja dapat dinyatakan sebagai penilaian terhadap kemampuan dan sikap siswa yang ditunjukkan melalui suatu perbuatan terhadap perolehan, penerapan pengetahuan dan keterampilan yang menunjukkan kemampuan siswa dalam proses maupun produk. Menurut menurut (Zainul,2001:9) penilaian kinerja adalah penilaian yang mengharuskan peserta didik menunjukkan kinerjanya, bukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang telah tersedia. Penilaian kinerja penting dilakukan oleh guru karena bisa menilai pengetahuan dan juga keterampilan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Marzano, 1994: 13) yang menyatakan bahwa penilaian kinerja merupakan variasi tugas yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan berpikir dalam berbagai konteks.

Lembar penilaian kinerja siswa ini digunakan untuk mengetahui hasil dari proses pelaksanaan pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) dengan berbantuan media kartu cerita dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas 3A SD Negeri Sutopati2.

F. Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah Lembar Penilaian Kinerja Siswa. Kisi-kisi lembar penilaian kinerja siswa sesuai dengan indikator keterampilan menulis cerita adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Kisi-kisi penilaian kinerja siswa

Komponen penilaian	4	3	2	1
keterampilan menulis cerita				
Kesesuaian judul dengan isi tulisan				
Ketepatan penggunaan ejaan				
Ketepatan penggunaan tanda baca				
Kesatuan dalam setiap paragraf				
Kepaduan dalam setiap paragraf				
Kelengkapan dalam setiap paragraf				

Rubrik penilaian kinerja siswa untuk mengetahui tingkat skor yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Rubrik penilaian kinerja siswa

Komponen penilaian kinerja dalam keterampilan menulis cerita	Skor	Indikator
Ketepatan penggunaan ejaan	4	Penggunaan ejaan sangat tepat dan dapat membantu pembaca memahami isi
	3	Penggunaan ejaan tepat dan dapat membantu pembaca memahami isi
	2	Penggunaan ejaan kurang tepat dan dapat membantu pembaca memahami isi
	1	Penggunaan ejaan tidak tepat dan tidak dapat membantu pembaca memahami isi
Ketepatan penggunaan tanda baca	4	EYD dan tanda baca sangat tepat dan sangat membantu pembaca memahami cerita
	3	EYD dan tanda baca tepat dan membantu pembaca memahami cerita
	2	EYD dan tanda baca kurang tepat dan membantu pembaca memahami cerita
	1	EYD dan tanda baca tidak tepat dan tidak jelas

Komponen penilaian kinerja dalam keterampilan menulis cerita	Skor	Indikator
Kesatuan dalam setiap paragraf	4	Kalimat di dalam cerita sangat berhubungan antara kalimat satu dengan yang lain
	3	Kalimat di dalam cerita saling berhubungan antara kalimat satu dengan yang lain
	2	Kalimat di dalam cerita kurang berhubungan antara kalimat satu dengan yang lain
	1	Kalimat di dalam cerita tidak berhubungan antara kalimat satu dengan yang lain
Kepaduan dalam setiap paragraf	4	Antar semua kalimat tidak ada pengulangan
	3	Antar kalimat 75% bagian tidak ada pengulangan
	2	Antar kalimat 50% bagian tidak ada pengulangan
	1	Antar kalimat ada pengulangan
Kelengkapan dalam setiap paragraf	4	Isi cerita terdiri dari satu kalimat utama dan beberapa penjelas dengan sangat jelas
	3	Isi cerita terdiri dari satu kalimat utama dan kalimat penjelas
	2	Isi cerita hanya terdiri dari kalimat utama
	1	Isi cerita tidak jelas antara kalimat utama dan penjelas
Kejelasan isi tulisan	4	Semua isi cerita sangat jelas dan tidak membuat bingung pembaca
	3	Sebagian isi cerita jelas dan tidak membuat bingung pembaca
	2	Isi cerita kurang jelas dan sebagian membuat bingung pembaca
	1	Isi cerita tidak jelas dan membuat bingung pembaca

Lembar penilaian kinerja siswa digunakan untuk menilai hasil pekerjaan siswa dalam penelitian ini. Penilaian kinerja siswa ini digunakan untuk

mengetahui hasil dari keterampilan menulis siswa kelas 3A SD Negeri Sutopati 2. Lembar penilaian kinerja siswa ini diisi dengan memberi nilai 4 (empat), 3 (tiga), 2 (dua) atau 1 (satu) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan hasil pekerjaan siswa dalam keterampilan menulis cerita. Nilai yang didapatkan akan diubah dalam persentase keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian per indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal per indikator}} \times 100 \% =$$

G. Validitas dan Reabilitas

a. Uji konstruk

Sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya (Arikunto, 2008:72). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau *profesional judgment* dengan seseorang yang ahli dalam pendidikan sekolah dasar. *Profesional Judgment* yang dimaksud yaitu dengan cara mengkonsultasikan lembar penilaian kinerja siswa yang digunakan dalam instrumen penelitian ini kepada dosen Universitas Muhammadiyah Magelang bapak Arif Wiyat, M.Pd dan guru SD Negeri Kajoran 2 yaitu Bapak Suyoto, S.Pd.SD.

Kedua validator melakukan penilaian terhadap 6 instrumen, yakni silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi ajar, lembar kerja siswa, media pembelajaran dan lembar penilaian kinerja siswa dengan hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Silabus	86,49	Valid (sedikit revisi)
2	RPP	91,21	Valid (sedikit revisi)
3	LKS (Lembar Kerja Siswa)	89,75	Valid (sedikit revisi)
4	Materi ajar	91,25	Valid (sedikit revisi)
5	Media Pembelajaran	90,62	Valid (sedikit revisi)
6	Lembar penilaian kinerja siswa	90	Valid (sedikit revisi)

Dari hasil penilaian kedua validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua instrumen layak untuk digunakan sebagai penelitian.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di SD N Sutopati 2 selama 3 bulan mulai dari bulan April-Juli, dengan rinciannya sebagai berikut:

Tabel 7
Agenda Penelitian

Bulan	Agenda Penelitian
Bulan ke 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis di lapangan 2. Wawancara dengan guru atau konsultasi dengan guru
Bulan ke 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan proposal penelitian 2. Penyusunan instrument penelitian 3. Validasi instrument penelitian
Bulan ke 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Treatment</i> b. Observasi 2. Pengumpulan data 3. Analisis data
Bulan ke 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan laporan penelitian 2. <i>Review</i> laporan penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait keterampilan menulis siswa. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran. *Pretest* dilakukan pada Senin, 13 Mei 2019 di SD Negeri Sutopati 2 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan dengan 3 *treatment* berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Tiga perlakuan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *STAD* (*Student Achievement Divisions*) dengan berbantuan Media kartu cerita untuk mengetahui keterampilan menulis cerita siswa. Perbedaan dalam setiap *treatment* adalah sebagai berikut:

1) *Treatment 1*

Treatment 1 dilaksanakan pada Selasa, 14 Mei 2019. *Treatment 1* pembelajaran dilaksanakan dengan ceramah penyampaian materi. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 6 siswa membuat suatu cerita dengan kartu cerita yang bergambar pertumbuhan manusia sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu pertumbuhan makhluk hidup.

2) *Treatment 2*

Treatment 2 dilaksanakan pada Rabu, 15 Mei 2019.

Treatment 2 pembelajaran dilaksanakan dengan siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3 anggota. Siswa membuat cerita berdasarkan kartu cerita yang bergambar pertumbuhan hewan dengan kalimat yang efektif sesuai dengan materi yang disampaikan.

3) *Treatment 3*

Treatment 3 dilaksanakan pada Kamis, 16 Mei 2019.

Treatment 3 pembelajaran dilaksanakan dengan siswa secara berpasangan sesuai dengan tempat duduknya. Siswa membuat cerita berdasarkan kartu cerita yang bergambar pertumbuhan tumbuhan sesuai dengan ciri-ciri menulis cerita dengan baik.

c. Pelaksanaan Tes Akhir (*posttest*)

Posttest dilaksanakan pada Jumat, 17 Mei 2019 di SD Negeri Sutopati 2. *Posttest* dilakukan setelah pembelajaran selesai. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita pada siswa setelah mendapatkan pembelajaran *STAD* (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Kartu Cerita. Hasil belajar yang meningkat menandakan bahwa keterampilan menulis cerita pada siswa meningkat.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan teknik mengolah data yang didapatkan dari hasil penelitian yang merujuk pada sebuah kesimpulan.

a. Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang akan digunakan pada saat penelitian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Langkah-langkah uji prasyarat dalam penelitian ini adalah:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan dapat menentukan statistik yang tepat dan relevan. Menguji normalitas skor penilaian kinerja siswa dalam keterampilan menulis cerita ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program SPSS 22.00 *for windows* dengan taraf signifikansi 5%. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas menurut Santoso (Rosmayanti, 2015:38) sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya, data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya, data tidak berdistribusi normal.

2) Uji hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD (*Student Achievement*

Divisions) berbantuan media kartu cerita pada siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan media kartu cerita dan skor *posttest* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan media kartu cerita. Penelitian ini menggunakan analisis data *statistic non-parametrik* karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subyek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 28 siswa dan sampel yang digunakan tidak random.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik dalam menganalisis data hasil penelitiandengan menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikansi 0,05berbantuan komputer *SPSS versi 22.00 for windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions) berbantuan Media Kartu Cerita pada siswa kelas 3 di SD Negeri Sutopati². Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pretest* 34 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 90 dan juga dibuktikan pada hasil uji *Wicoxon* dengan probabilitas *Asymp Sig (2-tailed)* menunjukkan hasil sebesar 0,000. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti model pembelajaran pembelajaran STAD (Student Achievement Divisions) berbantuan Media Kartu Cerita berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa.

B. SARAN

Beberapa saran yang akan peneliti sampaikan untuk sekiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa di Sekolah Dasar Negeri Sutopati 2 agar menjadi lebih baik lagi, yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk lebih mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik agar dapat melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik

melalui pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Media Kartu Cerita.

2. Bagi Guru

Kepada guru Sekolah Dasar diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Media Kartu Cerita untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama dan juga kreatifitas siswa. Sebagai guru harus mampu memberikan inovasi saat pembelajaran sehingga siswa tidak akan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai pembelajaran STAD (*Student Achievement Divisions*) berbantuan Media Kartu Cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita sebaiknya menambah variasi kegiatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan lebih menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). Retrieved January 5, 2019, from *Eprints UNY*: www.eprints.uny.ac.id
- Abdurrahman, W. (2012, Agustus 13). *Tujuan dan Manfaat Menulis*. Retrieved Februari 18, 2019, from Sutrisnablog: <https://blogku.wordpress.com>
- Adelstein, P. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman.(2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. (2010, 08). *Eureka Pendidikan*. Retrieved January 5, 2019, from *Metode Menurut Para Ilmiah*: ww.eurekapedidikan.com
- Depdikbud.(1997). *ejournal.undiksha*. Retrieved Maret 11, 2019, from *ejournal.undiksha*: <https://ejournal.undiksa>
- Depdiknas.(2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah.(2018, Juni 8). *Artikel Pendidikan dan Referensi Ilmu Pengetahuan Umum*. Retrieved Februari 18, 2019, from www.haruspintar.com
- Guntur, T. H. (2008). Retrieved January 5, 2019, from *Enprints UNY*: www.enprints.uny.ac.id
- Hamalik.(2012). *eprints.uny*. Retrieved Februari 18, 2019, from *eprints.uny*: <https://eprints.uny.ac.id>
- Haryono.(2017). *eprintssumm*. Retrieved Februari 18, 2019, from *eprintssumm*: eprints.umm.ac.id
- Husnaini. (2010, September 2). *Perbedaan Strategi, Model, Pendekatan dan Teknik Pembelajaran*. Retrieved Maret 15, 2019, from [Http://Hoesnaeni.Wordpress.com](http://Hoesnaeni.Wordpress.com)
- Isjoni.(2007). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

- Istarani.(2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar Perseptif, Assesmen, dan Penanggulangannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Margono.(2004). *eurekapedidikan*. Retrieved Februari 18, 2019, from www.eurekapedidikan.com
- Mas'adah. (2011). *Kajian Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan STAD Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Pada Konsep Sistem Ekskresi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Menulis cerita pendek*.(2011, maret 11). Retrieved november 16, 2017, from [kelasmayaku.wordpress: http://www.google.com](http://kelasmayaku.wordpress.com)
- Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Prawiradilaga, D. S. (2007).*Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Putra Grafika
- Purwanto.(2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahyubi, H. (2012, 10). EUREKA PENDIDIKAN. Retrieved Februari 5, 2018, from *Definisi Metode Menurut Para Ahli*: www.eurekapedidikan.com
- Rivai, N. S. (2002). *Elib Unikom*. Retrieved January 5, 2019, from <http://elib.unikom.ac.id>
- Rosidi, I. (2009). *Menulis Siapa Takut*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran(Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santoso, S. (2015). *Menguasai Statistik Non Parametrik: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Sudrajat.(2011). *eprints UNY*. Retrieved January 6, 2019, from <https://eprints.uny.ac.id>.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukino.(2010). *Menulis itu mudah*. Yogyakarta: Populer LKiS Yogyakarta.

- Suparno, M. Y. (2008, Maret). *eprints.uny*. Retrieved Februari 18, 2019, from [eprints.uny: https://eprints.uny.ac.id](https://eprints.uny.ac.id)
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaodih, I. d. (2003). *Elib Unikom*. Retrieved January 5, 2019, from <http://elib.unikom.ac.id>
- Tarigan, H. G. (2013). *menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: angkasa.
- Trianto.(2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triyono.(2009). *Mendesign Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Widagdho, D. (1994). *Bahasa Indonesia Pengantar Kemahiran Berbahasa di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Widodo, R. (2009, November 22). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Retrieved Maret 11, 2019, from www.wordpress.com
- Yunus, S. d. (2008). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Zain dan Djamarah .(2006). *Media Pembelajaran*. Retrieved Maret 11, 2019, from unila.ac.id
- Zain, S. B. (2010, 8). *Eureka Pendidikan*. Retrieved January 5, 2019, from *Metode Menurut Para Ilmiah: www.eurekapendidikan.com*
- Zainul, A. (2001). *Alternative assessment*. Jakarta: Dirjen Dikti

