

**PENGARUH *GENRE BASED METHOD* BERBANTUAN  
MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP  
KETERAMPILAN BER CERITA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II di SD Muhammadiyah 1 Borobudur Kecamatan  
Borobudur Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:  
Anis Mei Kurniawati  
17.0305.0144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2022**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) memfokuskan siswa dalam empat aspek keterampilan diantaranya, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dimana dalam setiap aspek keterampilan yang ada memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa dapat dilakukan dengan memulai suatu hubungan yang teratur antara menyimak bahasa, berbicara lalu belajar membaca dan menulis. Keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek dalam kemampuan berbahasa dimana setiap siswa akan mengungkapkan sebuah ide dan gagasan yang terlintas didalam pikiran. Keterampilan berbicara merupakan aktivitas yang penting dalam kehidupan, sebab melalui sebuah aktivitas ketrampilan berbicara seseorang mampu berkomunikasi dengan manusia yang lainnya. Melalui aktivitas keterampilan berbicara siswa dapat menyampaikan keinginan, informasi, pikiran, gagasan, membujuk, menyakinkan, mengajak, dan menghibur. Keterampilan terbagi menjadi beberapa aspek, (Nurgiyantoro, 2001: 287) membagi ketrampilan berbicara menjadi lima bentuk, antara lain: berbicara berdasarkan gambar, wawancara, bercerita, pidato, dan diskusi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 menganut pendekatan komunikatif. Artinya dalam implementasinya pembelajaran Bahasa Indonesia harus lebih menekankan pada aspek komunikatif dan fungsional. Yang harus diajarkan adalah bahasa sebagai

alat komunikasi. Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada siswa adalah keterampilan bercerita. Siswa diajak belajar bahasa secara komunikatif salah satunya dengan keterampilan bercerita untuk bekal kecakapan hidupnya, sehingga bahasa merupakan sesuatu yang fungsional bagi kehidupan siswa.

Jenis keterampilan berbicara adalah bercerita. Bercerita adalah salah satu keterampilan yang sangat imajinatif serta komunikasi bagi anak sebagai pendengar dan pendongeng itu sendiri. Melalui bercerita siswa diharapkan bisa dilatih untuk berbicara jelas dengan intonasi yang tepat, dapat menguasai pendengar atau berperilaku menarik dari peran yang didapatkan dari masing-masing siswa. Dengan memiliki keterampilan tersebut siswa akan berlatih untuk mengasah keterampilan berbicara yang baik sehingga siswa dapat mengasah keterampilan bercerita. Menurut Santoso (2008: 36), Keterampilan bercerita merupakan keterampilan mengungkapkan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca oleh seorang pencerita sehingga keterampilan ini memiliki sisi positif dimana siswa dapat memperkaya kosakata, memperbaiki kalimat serta melatih keberanian dalam berkomunikasi.

Keterampilan bercerita digunakan sebagai upaya untuk menanamkan suatu karakter yang baik dalam menstimulasi enam aspek perkembangan anak, diantaranya adalah perkembangan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, motorik dan seni menurut Musfiroh (Maimunah, 2013:7). Dalam bercerita siswa harus menguasai kosakata dengan baik dan benar, selain itu bahasa yang digunakan dalam bercerita harus tepat dan jelas, sehingga ketika bercerita

membuat orang lain yang mendengarnya menjadi mengerti dan paham akan cerita yang disampaikan. Ketepatan kata dan kalimat juga sangat diperlukan. Karena apabila siswa tidak menguasai cerita dengan baik, maka cerita yang disampaikan tidak akan kronologis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada kelas II di SD Muhammadiyah 1 Borobudur yang berjumlah 21, terdapat 10 siswa terampil dalam bercerita dan 11 siswa kurang terampil bercerita. Bisa dikatakan sekitar 40% siswa yang kurang terampil dalam bercerita. Hal ini juga dilihat dari siswa yang cenderung kurang percaya diri dalam mengungkapkan setiap gagasan atau ide yang dimiliki. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan setiap gagasan dan pikiran mereka melalui bahasa lisan. Upaya yang sudah dilakukan guru seperti menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, hasilnya masih belum maksimal. Beberapa siswa masih belum aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan bercerita.

Masalah yang ditemukan belum sesuai dengan beberapa standar proses pendidikan yang ada. Pertama, terkait dengan Standar Proses, yaitu pembelajaran masih berlangsung kurang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang berani dalam menyampaikan . Kriteria Standar Proses dalam pelaksanaan pembelajaran adalah interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Permendikbud nomor 65 tahun 2013). Kedua, terkait dengan Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, yaitu guru masih kurang

bervariasi dalam menggunakan metode, media dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, terkait Standar Sarana dan Prasarana, yaitu media pembelajaran yang digunakan masih seadanya. Guru belum menggunakan ataupun mengembangkan media supaya pembelajaran keterampilan bercerita menyenangkan.

Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang bisa mendukung proses belajar Bahasa Indonesia adalah *genre based method*. Pembelajaran *genre based method* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan membangun konteks, dekonstruksi teks, latihan terbimbing, dan unjuk kerja mandiri siswa. Peneliti menggunakan *Genre based method* agar membantu siswa lebih kompeten berbahasa, mampu berkomunikasi melalui penguasaan keterampilan berbahasa diantaranya dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Media pembelajaran yang akan membantu proses belajar Bahasa Indonesia terutama untuk keterampilan bercerita siswa adalah media gambar berseri. Media gambar berseri dipilih dalam pembelajaran keterampilan bercerita karena siswa akan mempunyai ide atau bahan cerita, mempunyai keberanian, penguasaan bahasa dan ekspresi. Menurut Soeparno (1998:18-19), media gambar bisa disebut *flow card* atau gambar susun. Media seri bisa dibuat dari kertas yang ukurannya lebar seperti kertas manila yang didalamnya terdistribusi atas beberapa gambar. Gambar tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau rangkaian sebuah cerita. Masing-masing dari gambar tersebut diberi nomor sesuai urutan jalan

ceritanya. Gambar berseri sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah sifatnya konkrit karena gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek peristiwa tersebut. Untuk itu gambar atau foto bisa mengatasinya, media gambar foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Peneliti menggunakan gambar berseri sebagai media untuk membentuk siswa berani berekspresi atau mengungkapkan perasaan dan gagasannya. Bahkan gambar berseri dapat mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi siswa. Penggunaan media gambar berseri ini dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam menumbuhkan siswa dalam bercerita.

Inovasi baru yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan bercerita. Metode dan media tersebut adalah *Genre Based Method* berbantuan media *Gambar Berseri*. *Genre Based Method* merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa lebih kompeten berbahasa, mampu berkomunikasi melalui penguasaan keterampilan berbahasa

diantaranya dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Kemendibud, 2016: 100). Namun penerapan model tersebut belum bisa dilaksanakan secara maksimal karena masih perlu adanya media pembelajaran yang digunakan guru untuk lebih membantu siswa dalam menemukan ide dan gagasan. Media tersebut berupa media gambar berseri guna memberikan semangat siswa dalam belajar serta dapat membantu siswa dalam menemukan ide dan gagasan.

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, menjadikan ketertarikan peneliti untuk menguji keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Borobudur dengan judul “Pengaruh *Genre Based Method* berbantuan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II di SD Muhammadiyah 1 Borobudur Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang”

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Minat siswa terhadap pembelajaran bercerita kurang sehingga keterampilan bercerita rendah.
2. Siswa kurang percaya diri dan mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan kurang maksimal.
3. Belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif sehingga siswa mudah bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

4. Belum maksimal dalam menerapkan media pembelajaran sebagai alat untuk mendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Belum diketahui pengaruh *genre based method* berbantuan media gambar seri terhadap keterampilan bercerita siswa di SD Muhammadiyah Borobudur.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan agar penelitian berfokus pada materi yang ingin diteliti saja. Penelitian ini dibatasi pada pembahasan tentang pengaruh *Genre Based Method* berbantuan media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Bercerita siswa Kelas II SD Muhammadiyah Borobudur.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah *genre based method* berbantuan media gambar berseri berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah Borobudur?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap ketrampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah Borobudur.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :



## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat mengenai pengaruh *genre based method* berbantuan media gambar berseri dalam perkuliahan PGSD. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai kajian relevan tentang kemampuan berpikir kritis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan bercerita, sebagai pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam upaya meningkatkan ketrampilan bercerita siswa.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan ilmu dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri untuk menjadi seorang pendidik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Bercerita Siswa SD**

##### **1. Pengertian Keterampilan**

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2011: 1180) “Terampil diartikan mampu dan cekatan, sedangkan keterampilan diartikan kecakapan untuk menyelesaikan tugas”. Jadi keterampilan sangat erat hubungannya dengan proses berfikir yang mendasari suatu bahasa. Proses berfikir di tempuh melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak (Suprijono, 2012: 8).

Setiap anak tentunya mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam melakukan sesuatu. Anak akan terampil bila selalu melatih keterampilan yang dimiliki. Keterampilan yang dihasilkan, misalnya keterampilan membuat cerita, keterampilan menulis puisi, keterampilan berpidato.

Beberapa definisi keterampilan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kemampuan anak untuk melakukan sesuatu yang dilakukan dengan latihan secara berkesinambungan melibatkan gerak

jasmani dan kesadaran yang dapat dikuasai seseorang dengan banyak berlatih.

## **2. Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi lebih efektif bila dilakukan dengan berbicara, sehingga seseorang lebih memilih untuk berbicara lebih sering untuk berkomunikasi. Berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa ahli bahasa mendefinisikan konsep berbicara sebagai berikut:

Tarigan (2009: 1) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan sociolinguistik sedemikian intensif sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Nurgiyantoro (2001: 276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Selanjutnya berbicara menurut Mulgrave (Tarigan, 2008:16) merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang

pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah ia bersikap tenang atau dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa lisan merupakan dasar utama dari pengajaran bahasa karena kemampuan berbahasa lisan (a) merupakan mode ekspresi yang sering digunakan, (b) merupakan bentuk kemampuan pertama yang biasanya dipelajari anak-anak, (c) merupakan tipe kemampuan berbahasa yang paling umum dipakai.

Sebelas bentuk ekspresi lisan atau seni berbicara yang di kemukakan oleh William B. Ragan (Hastuti, 1993: 69) yaitu sebagai berikut:

- a. cakapan informal;
- b. diskusi dengan maksud dan tujuan tertentu;
- c. menyampaikan berita, pengumuman, dan laporan;
- d. memainkan drama;
- e. khotbah;
- f. bercerita;
- g. cakap humor dan teka-teki;
- h. mengisi acara radio;
- i. rapat organisasi;

- j. menggunakan telepon; dan
- k. memberi pengarah.

Beberapa pengertian yang sudah disebutkan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah proses mengungkapkan, merumuskan, dan mengkomunikasikan gagasan, pikiran, gagasan, atau pikiran secara lisan yang dapat didengar dan dipahami orang lain.

### **3. Pengertian Bercerita**

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita diperlukan kesiapan pikiran, pengetahuan, mental, keberanian, sehingga dalam bercerita tidak akan ada kendala. Menurut (Nurgiyantoro, 2001: 278) ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan bercerita pada siswa, yaitu bercerita berdasarkan gambar, wawancara, bercakap-cakap, berpidato, dan berdiskusi.

Bercerita merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh banyak orang dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurgiyantoro (2001: 289), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas ketrampilan berbicara yang bertujuan mengungkapkan ketrampilan berbicara yang bersifat pragmatis. Unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita ada dua yaitu unsur linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketetapan ucapan, tata bahasa, kosa kata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kerampilan berbicara yang baik.

Berdasarkan pernyataan diatas, bercerita merupakan ketrampilan berbicara secara lisan yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain serta menggunakan bahasa lisan yang berbeda dari penggunaan bahasa sehari-hari. Bercerita baik diajarkan sejak SD untuk mengarahkan siswa supaya mampu mengemukakan ide secara lisan dengan lancar, runtut, lengkap, dan jelas. Dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, dan perkataan yang jelas. Agar ide dapat disampaikan kepada pendengar dengan baik, maka dalam bercerita siswa harus menjaga ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan, kelancaran, suara, intonasi, dan dapat menggambarkan sebuah gagasannya dengan baik.

#### **4. Pengertian Keterampilan Bercerita**

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berikir yang memadai. Dalam bercerita seseorang harus menguasai kosakata dengan baik dan benar, selain itu tata bahasa yang digunakan bercerita juga harus tepat dan jelas, sehingga ketika bercerita membuat orang yang mendengar menjadi mengerti dan paham akan cerita yang akan di sampaikan. Ketetapan kata dan kalimat juga sangat diperlukan dalam bercerita, dan juga penguasaan cerita juga harus dilakukan. Karena jika seseorang tidak menguasai cerita dengan baik maka cerita yang disampaikan tidak akan kronologis.

Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran supaya bisa menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi

cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pedengar antusias dan tertarik mendengarkan cerita. Menurut Yeti Mulyati (2009: 64), bercerita merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran, ide, gagasan, dan pikiran seseorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak atau pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu yang diberikan tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian untuk mengembangkan ketrampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tata bahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu juga perlu diperhatikan kelancaran penyampaian kalimat dalam cerita.

## **5. Tujuan Bercerita**

Bercerita memiliki tujuan dan perkembangan dalam berbagai aspek. Bercerita sebagai sarana komunikasi linguistik yang kuat dan menghibur, mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengenal ritme, intonasi, dan pengimajinasian serta nuansa bahasa (Saleh, 2006: 91-92). Melalui kegiatan bercerita siswa dapat menyampaikan segala gagasan, ide, dan perasaan yang sesuai dengan apa yang dialami, dilihat, dirasakan, dan dibaca. Siswa mampu mengungkapkan kemauan dan keinginannya untuk dibagikan kepada siswa yang lain melalui bunyi, kata-kata, dan ekspresi tubuh.

Bercerita merupakan salah satu aspek keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan ketrampilan berbicara yang bersifat pragmatis. Seorang siswa mampu bercerita apabila mampu menguasai dua hal, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur “apa” yang diceritakan. Keterampilan berbicara siswa ditunjukkan dengan ketepatan, kelancaran, dan kejelasan dalam bercerita (Nurgiyanto, 1995:286).

Bahan yang dapat dijadikan sebagai sumber cerita untuk siswa meliputi bercerita berdasarkan gambar, pengalaman aktivitas sehari-hari, pengalaman melakukan sesuatu, dan buku (cerita) yang dibaca. Bercerita bukan hanya melakukan kegiatan mengucapkan bunyi atau kata, melainkan menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan kepada seseorang. Dengan kegiatan bercerita siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya.

Kegiatan bercerita menurut (Tarigan, 1981: 17) memiliki tujuan umum yaitu sebagai berikut:

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*)
- b. Menjamu dan menghibur (*to entertain*)
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Selain tujuan bercerita di atas ada juga tujuan bercerita yang dikemukakan oleh Musfiroh (2005: 55) mengungkapkan bercerita adalah mengembangkan beberapa aspek yaitu aspek perkembangan bahasa, sosial, emosi, kognitif, dan moral.



a. Aspek perkembangan bahasa

1) Perkembangan kosa kata

Perkembangan kosa kata dipengaruhi oleh pajanan lingkungan (exposure). Semakin banyak pajanan kata semakin banyak kemungkinan dalam mengakuisisi kata.

2) Perkembangan struktur

Melalui metode bercerita, akan dapat menangkap isi cerita dan mengungkap kembali dengan kata dan struktur yang sama.

3) Perkembangan pragmatik

Perkembangan pragmatik adalah tentang konvensi bertutur. Dalam hal ini siswa harus berkomunikasi dengan sopan.

b. Aspek perkembangan sosial

Aspek perkembangan sosial dapat diperoleh dari cerita yang dibawakan. Siswa dapat memetik hikmah dan amanat untuk direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Aspek perkembangan emosi

Dalam perkembangan emosi, kemampuan mengenali dan mengendalikan emosi akan berkembang maksimal, memperoleh stimulasi tepat dan realistis yang menghubungkan perasaan dan pikiran dengan konteks yang disampaikan dalam cerita.

d. Aspek perkembangan kognitif

Siswa harus mempergunakan kemampuan kognitifnya dalam memahami suatu cerita. Siswa dapat mengidentifikasi, menginterpretasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

e. Aspek perkembangan moral

Dari metode bercerita, siswa akan dapat menerapkan prinsip-prinsip abstrak, yang menyangkut benar salah, serta tatanan moral dan sosial yang lain.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan tujuan bercerita adalah memberikan pengalaman untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam bentuk rangkaian kegiatan menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan kepada seseorang yang bersifat pragmatis. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan Burhan Nurgiantoro, penulis memfokuskan bahan yang dapat dijadikan sumber cerita adalah buku (cerita) yang telah dibaca atau didengar oleh siswa.

## **6. Manfaat Bercerita**

Bercerita adalah salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan. Apalagi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, banyak orang tua melakukan kegiatan bercerita kepada anak-anaknya dengan berbagai tujuan. Hal ini dikarenakan banyak manfaat dari kegiatan bercerita. Hariyadi&Zamzani (1997: 61-64) melalui bercerita dapat dipetik beberapa manfaat antara lain: memberikan hiburan, mengajarkan kebenaran dan memberikan keteladanan atau model, mengakrabkan hubungan antar

anggota, mengembangkan daya imajinasi, dan menanamkan nilai-nilai pendidikan.

Ditinjau dari beberapa aspek, Musfiroh (2005: 95) menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut :

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu keterampilan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Membuka cakrawala pengetahuan anak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan manfaat dari bercerita adalah supaya siswa bisa mengekspresikan dan mengkomunikasikan apa yang dalam hatinya sehingga dapat memberikan hiburan, dapat mengakrabkan hubungan dengan siswa lain, dan mengembangkan daya imajinasi. Melihat banyak manfaat bercerita bagi kehidupan siswa, maka dari itu perlu adanya latihan sejak dini supaya siswa memiliki ketrampilan bercerita yang baik.

## **7. Fungsi Bercerita**

Bercerita pada anak-anak mempunyai beberapa fungsi, hal ini disampaikan oleh Sudarmadji (2010: 5-9) yaitu sebagai berikut.

- a. Kontak Batin

Kontak batin sangat dibutuhkan dalam kegiatan bercerita. Membangun kontak batin dapat dilakukan dengan bercerita. Ketika bercerita, seseorang guru harus mempunyai kontak batin dengan dengan

para siswanya. Demikian halnya siswa harus mempunyai kontak batin dengan siswa yang lainnya. Manfaat dari kontak batin tersebut ada tiga hal, yaitu 1) guru didengar dan diperhatikan; 2) guru disayang dan siswa merasa dekat; dan 3) guru dipercaya dan diteladani (kata-kata, nasihat, dan tingkah lakunya).

b. Media Penyampai Moral dan Nilai Agama

Meyampaikan nilai-nilai agama melalui cerita akan lebih mudah didengarkan anak. Anak senang mendengarkan cerita, maka pesan-pesan moral yang disisipkan oleh guru akan didengarkan anak dengan senang hati.

c. Pendidikan Imajinasi atau Fantasi

Imajinasi dan fantasi akan mendorong rasa ingin tahu anak. Dengan bantuan cerita, guru dapat merangsang imajinasi dan memperkaya fantasi siswa secara efektif.

d. Pendidikan Emosi

Melalui cerita, emosi anak perlu disalurkan dan dilatih. Anak dapat dilatih bagaimana cara menghayati kesedihan, kemalangan, kegembiraan, kebahagiaan, keberuntungan, dan keceriaan. Melalui sebuah cerita, emosi anak dapat dilatih untuk merasakan dan menghayati berbagai tokoh kehidupan manusia.

e. Membantu Proses Identifikasi Diri Perbuatan

Bercerita dapat membantu dalam proses pembuatan watak seorang anak. Melalui cerita, anak akan dengan mudah memahami sifat, figur, dan perbuatan para tokoh yang baik dan buruk.

f. Memperkaya Pengalaman Batin

Melalui cerita, guru dapat menyajikan kemungkinan kejadian kehidupan manusia, pengalaman, dan sejarah kehidupan yang riil sehingga anak akan lebih kaya sehingga membantu mematangkan jiwanya. Jiwa yang matang dan kokoh tidak akan terombang-ambing oleh rayuan, godaan, dan tantangan.

g. Hiburan dan Penarik Perhatian

Bercerita merupakan sarana hiburan yang murah dan meriah. Bercerita dapat dimanfaatkan untuk menarik kembali anak-anak yang mulai tidak aktif dan perhatiannya akan lebih fokus pada kegiatan yang sedang dilaksanakan.

Melihat fungsi dari bercerita diatas, peneliti sependapat dengan Sudarmadji (2010: 5-9) bahwa untuk siswa SD kegiatan bercerita berfungsi sebagai sarana pendidikan imajinasi, sarana pendidikan emosi. Membantu proses identifikasi diri dan perbuatan, memperkaya pengalaman batin siswa, dan dapat digunakan sebagai sarana hiburan yang menarik untuk siswa. Oleh karena itu perlunya pengembangan keterampilan bercerita, sehingga siswa bisa bercerita dengan baik.

## 8. Langkah – Langkah Bercerita

Dalam aktivitas bercerita, perlu adanya suatu rencana untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Menurut Tompkins, G.E & Hoskisson (1995: 129-131) menyatakan bahwa ada empat langkah dalam kegiatan bercerita, yaitu: memilih cerita, persiapan bercerita, menambahkan alat bantu, dan bercerita.

Lain halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Donoghue (2009: 377-378), langkah-langkah bercerita meliputi enam tahapan, yaitu: memilih cerita, persiapan bercerita, menganalisis plot dan tokoh cerita, melatih intonasi dan gerak tubuh, latihan bercerita tanpa pendengar, dan presentasi bercerita didepan audien. Sedangkan menurut Tarigan (1981: 32) dalam merencanakan sesuatu pembicaraan atau bercerita harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Menentukan topik cerita yang menarik

Topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik supaya pendengar tertarik dan senang untuk mendengarkan cerita. Contoh topik cerita : pendidikan, keagamaan, sumber daya alam, persahabatan dan sebagainya.

### b. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan

Kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, koran, majalah,

makalah dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai topik persahabatan:

- 1) Ada 2 orang bersahabat
- 2) 2 orang sahabat berselisih paham
- 3) Penyelesaian masalah & kembali bersahabat

c. Mengembangkan kerangka cerita

Kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita. Contoh pengembangan kerangka cerita poin 1) Ada orang bersahabat: Ada orang bersahabat sejak lama. Namanya April dan Mei. Mereka saling membantu satu sama lain. Saat April sedang mengalami kesulitan, Mei selalu membantu & menghibur April. Begitupun sebaliknya.

d. Menyusun teks cerita

Penyusunan teks cerita dilakukan dengan menggabungkan pengembangan kerangka cerita poin 1) sampai poin 3) yang telah dijelaskan di atas sehingga menjadi sebuah teks cerita yang baik.

## 9. Jenis-jenis Cerita

Jenis-jenis cerita dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Menurut Sudarmadji (2010: 11-21) yaitu sebagai berikut:

a. Berdasarkan Nyata Tidaknya

1) Fiksi

Fiksi merupakan cerita yang dibuat berdasarkan rekaan, tidak nyata. Cerita fiksi berupa sebuah cerita khayalan dan tidak

benar-benar terjadi. Fiksi merupakan suatu jenis cerita yang mampu menimbulkan suatu imajinasi dalam pikiran pencerita dan pendengar.

## 2) Non Fiksi

Non fiksi merupakan cerita yang benar-benar ada, nyata. Jenis cerita ini disampaikan berdasarkan kejadian yang sebenarnya dan telah terjadi dimasa lampau. Dalam bercerita non fiksi, yang berperan penting adalah akal dan pikiran yaitu bersumber pada faktor realitas atau kejadian yang benar-benar terjadi.

### b. Berdasarkan Pelakunya

#### 1) Fabel

Fabel adalah cerita tentang dunia hewan atau tumbuh-tumbuhan yang seolah-olah dapat bicara seperti layaknya manusia. Cerita fabel biasanya menceritakan tentang kehidupan di alam mereka, dimana mereka hidup dan tinggal. Misalnya cerita Si Kancil.

#### 2) Dunia Benda Mati

Dunia benda mati merupakan cerita tentang benda-benda mati yang digambarkan seolah-olah seperti benda hidup. Cerita-cerita tersebut dapat berupa cerita tentang benda-benda yang berada dekat dengan manusia, misalnya cerita tentang Si Sepatu. Cerita tersebut hanya cocok untuk anak-anak di bawah usia 8 tahun.



### 3) Dunia Manusia

Dunia manusia merupakan cerita tentang berbagai kisah manusia, baik yang pernah terjadi maupun cerita-cerita fiktif. Tokoh-tokoh dalam cerita dalam dunia manusia semuanya adalah manusia dan bercerita tentang interaksi antar sesamanya.

### 4) Kombinasi dari Ketiga Jenis di atas

Cerita kombinasi merupakan jenis cerita yang menggabungkan tokoh hewan, tumbuhan, dan manusia. Dalam cerita tersebut, manusia dapat berkomunikasi dengan hewan dan tumbuhan, begitu sebaliknya sehingga terjadi interaksi antara ketiganya. Cerita tersebut biasanya bertemakan lingkungan sekitar.

## c. Berdasarkan Sifat Waktunya

### 1) Cerita Bersambung

Cerita dengan tokoh yang sama, dalam sebuah rangkaian cerita yang panjang, yang dikisahkan dalam beberapa kali kesempatan. Dalam cerita bersambung, gambaran karakter para tokohnya dapat dibangun dengan leluasa karena cerita dibawakan bersambung dan akan lebih menarik apabila dalam setiap waktu bercerita menampilkan konflik yang berbeda.

### 2) Cerita Serial

Cerita dengan tokoh utama yang sama, namun setiap episode kisahnya dituntaskan. Kelebihan cerita ini adalah kemungkinan untuk menceritakan berbagai aspek kehidupan.

Kesulitannya membutuhkan kreatifitas dan ide cerita yang beragam.

### 3) Cerita Lepas

Cerita dengan tokoh dan alur cerita yang lepas, langsung dituntaskan dalam sekali pertemuan. Kelebihan jenis cerita ini adalah tidak adanya keterikatan pada kisah dan karakter cerita- cerita sebelumnya sehingga lebih bebas dan leluasa untuk menghadirkan tokoh dan alur yang baru.

### 4) Cerita Sisipan atau Selingan

Cerita pendek dan kisahnya tidak ada hubungan dengan materi pembelajaran yang disampaikan pada kesempatan itu. Cerita diberikan selingan agar anak tidak jenuh. Cerita tersebut bertujuan untuk menyegarkan kembali perhatian siswa dalam kelas, sehingga siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 5) Cerita Ilustrasi

Cerita yang disampaikan untuk memperkuat penyampaian suatu materi tertentu atau nasihat dan nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada anak-anak. Dengan adanya cerita ilustrasi diharapkan anak akan lebih mudah menerima sebuah materi tertentu sehingga akan memudahkan dalam menanamkan nilai-nilai kepada anak.

d. Berdasarkan Kejadiannya

1) Cerita Sejarah

Cerita sejarah merupakan cerita yang mengisahkan kejadian-kejadian nyata yang pernah terjadi di masa lampau. Improvisasi dari pencerita terbatas pada ekspresi dan gerakan, sedangkan pada isi cerita tidak diperkenankan untuk menambahnya, karena dikhawatirkan akan terjadi pemahaman yang keliru.

2) Cerita Fiksi

Cerita fiksi merupakan cerita yang pada dasarnya hanya rekaan, tidak nyata, dan berupa khayalan serta tidak benar-benar terjadi. Semua tokoh dan alur ceritanya fiksi. Cerita fiksi merupakan suatu jenis cerita yang mampu menimbulkan khayalan dalam pikiran pencerita dan pendengar.

3) Cerita Fiksi-Sejarah

Cerita fiksi-sejarah merupakan cerita tentang hal-hal yang sebenarnya fiktif tetapi dikaitkan dengan alur cerita sejarah sehingga berkesan seolah benar-benar terjadi. Contoh jenis cerita ini adalah Brama Kunbara dan Tutar Tinular.

e. Berdasarkan Jumlah Pendengar

1) Cerita Privat

a) Cerita pengantar tidur merupakan cerita yang disampaikan untuk mengantarkan tidur anak-anak. Cerita pengantar tidur,

disampaikan dengan bahasa yang sederhana sehingga anak mampu menangkap maksud dari ceritanya.

b) Cerita lingkaran pribadi adalah cerita yang disampaikan dengan jumlah anak yang relatif sedikit. Cerita dalam lingkaran pribadi akan lebih mengasikan apabila ditampilkan dalam bentuk yang sederhana tetapi ekspresif.

## 2) Cerita Kelas

a) Kelas kecil: untuk cerita dalam kelas kecil biasanya berjumlah tidak lebih dari 20 anak.

b) Kelas besar: untuk cerita dalam kelas besar biasanya jumlah anak mencapai 20-40 anak.

## 3) Cerita Masal.

Cerita masal merupakan cerita yang disampaikan dengan jumlah anak yang banyak, tidak hanya ratusan, bahkan ribuan anak. Dalam cerita masal dibutuhkan totalitas dan keterampilan bercerita yang baik.

## f. Berdasarkan Teknik Penyajiannya

### 1) *Direct Story* (Cerita Langsung, Tanpa Naskah)

Cerita yang disampaikan secara langsung, tanpa menggunakan naskah. Bercerita di panggung dengan jumlah anak yang banyak, lebih sering menggunakan teknik ini. Bercerita membutuhkan persiapan dan pemahaman pada alur cerita yang akan dibawakan.

## 2) *Story Reading* (Membaca Cerita)

*Story reading* merupakan jenis cerita yang disampaikan dengan membacakan buku cerita. Membaca buku cerita digolongkan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut.

- a) Membaca buku cerita murni yaitu membaca buku tanpa menambah atau mengurangi kalimat yang ada di dalamnya.
- b) Membaca kombinasi yaitu pencerita selain membaca buku cerita, juga membuat kalimat improvisasi untuk menambah rasa dalam cerita tersebut.

### g. Berdasarkan Pemanfaatan Alat Peraga

- 1) Bercerita dengan alat peraga dapat dilakukan dengan bantuan boneka tangan, boneka jari, flannel, wayang, dan lain-lain. Bercerita dengan alat peraga mampu membantu anak dalam menyampaikan isi dari cerita yang disampaikan.
- 2) Bercerita tanpa alat peraga akan lebih mengoptimalkan seluruh anggota tubuh, mimik muka, ekspresi, suara, dan lain-lain. Anak dalam bercerita tanpa alat peraga membutuhkan pancingan dari guru agar mampu mengemukakan gagasan demi gagasan dengan kata-kata yang dirangkai sendiri tanpa bantuan alat peraga.

Berdasarkan cara mengemukakannya jenis-jenis bercerita menurut Hariyadi&Zamzani (1997: 64-66) dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Reproduksi Cerita

Reproduksi cerita dilakukan dengan cara membacakan suatu cerita kepada sekelompok orang, selanjutnya mereka diminta untuk menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri. Apabila siswa merasa kesulitan, guru dapat membantu dengan mengajukan pertanyaan yang menuntun.

b. Cerita Berantai

Cerita berantai dilaksanakan dengan cara membagi kelas ke dalam dua kelompok masing-masing sepuluh anggota. Satu kelompok berada di dalam ruangan, dan kelompok lain di luar ruangan. Guru menyampaikan cerita pendek kepada kelompok yang berada di dalam kelas, kemudian salah satu siswa diminta menyampaikan cerita tersebut kepada siswa lain.

c. Bercerita Bebas

Bercerita bebas dapat dilakukan dengan mengemukakan pengalaman pribadi, terutama pengalaman yang paling berkesan. Cerita dapat mengandung keharuan, ketragisan, kesedihan, humor, dan kebahagiaan. Latihan bercerita perlu dipersiapkan untuk menggali ide cerita dan menyusunnya. Dalam latihan sebaiknya dibatasi oleh waktu, misalnya lima sampai sepuluh menit. Sebagai bahan evaluasi, sebaiknya latihan tersebut dilengkapi dengan alat rekam sehingga dapat diputar kembali untuk bahan perbaikan.

## 10. Menentukan Jenis Cerita

Sebelum bercerita, terlebih dahulu seseorang tersebut memilih atau menentukan jenis cerita apa yang sesuai dengan objek pendengar. Menurut Sudarmadji (2010: 23-26) pemilihan jenis cerita ditentukan oleh beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

### a. Tingkat Usia Pendengar

- 1) Tingkat usia 3-5 tahun: biasanya anak usia 3-5 tahun tidak menyukai cerita tentang penyiksaan dan yang menakutkan.
- 2) Tingkat usia 5-9 tahun: menyukai tema imajinasi bebas.
- 3) Tingkat usia lebih dari 9 tahun: menyukai tema petualangan, keteladanan, dan kepahlawanan.

### b. Jumlah Pendengar

- 1) Kurang dari 10 anak: dengan story reading.
- 2) Antara 11-50 anak: dengan alat peraga kecil (boneka, wayang, gambar, dan lain-lain).
- 3) Antara 50-100 anak: dengan alat peraga besar (kostum).
- 4) Lebih dari 100 anak: tanpa alat peraga namun dituntut totalitas.

### c. Tingkat Heterogenitas Pendengar

Pendengar cerita yang sifatnya heterogen maka hendaklah memilih cerita yang sesuai untuk pendengar. Usia yang bervariasi, dari usia *play group* sampai SD kelas VI tentunya akan menuntut cerita yang berbeda apabila dibandingkan dengan usia yang relatif setara.

d. Tujuan Penyampaian Materi

Cerita adalah suatu kegiatan pendidikan yang fleksibel, dapat digunakan untuk segala macam tema yang akan disampaikan. Untuk menentukan cerita apa yang hendak disampaikan, guru dapat menyesuaikan dengan tema pelajaran pada hari itu.

e. Suasana Acara

Suasanana acara sangat menentukan jenis cerita yang akan disampaikan. Dengan adanya suasana acara yang baik, akan membantu seseorang dalam menceritakan kembali isi dari cerita tersebut. Begitu juga sebaliknya, apabila suasana acara kurang mendukung maka akan menghambat proses bercerita.

f. Situasi dan Kondisi Pendengar

Anak-anak yang merasa penat dan jenuh dapat diberi cerita-cerita ringan yang penuh canda. Cerita serius yang sarat dengan pesan sebaiknya diberikan pada saat anak-anak dalam keadaan fresh.

### **11. Faktor Penunjang Dan Penghambat Keefektifan Ketrampilan Bercerita**

Bercerita adalah kegiatan untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada orang lain secara lisan. Seorang pembicara harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menunjang keefektifan bercerita dalam menyampaikan. Adapun faktor yang harus diperhatikan adalah faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Arsjad dan Mukti (1993 : 17 - 22) mengemukakan bahwa faktor-faktor kebahasaan



dan non kebahasaan yang dapat menunjang keefektifan bererita sebagai berikut :

a. Faktor kebahasaan meliputi:

- 1) Ketepatan ucapan
- 2) Penekanan tekanan nada, sendi dan durasi
- 3) Pilihan kata
- 4) Ketepatan penggunaan kalimat
- 5) Ketepatan sasaran pembicaraan

b. Faktor non kebahasaan meliputi :

- 1) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
- 2) Pandangan harus diarahkan pada lawan bicara
- 3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain
- 4) Gerak-gerak dan mimik tang tepat
- 5) Kenyaringan suara
- 6) Relevansi/penalaran
- 7) Penguasaan topik

Sedangkan faktor yang dapat menghambat dalam keefektifan ketrampilan bercerita adalah (a) faktor fisik, yang merupakan faktor yang ada dalam partisipan sendiri dan faktor yang berasal dari luar partisipan, (b) faktor media, yang terdiri dari faktor linguistik dan faktor nonlinguistik (misalnya tekanan, lagu, irama, ucapan dan isyarat gerak tubuh), (c) faktor psikologis, adalah kondisi kejiwaan partisipan dalam keadaan marah, mengangis, dan sakit.

## 12. Penilaian Keterampilan Bercerita

Dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk pembelajaran kegiatan berbahasa, hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita. Observasi merupakan suatu teknik dalam melakukan evaluasi yang di dalamnya terdapat serangkaian pengamatan yang harus dilakukan oleh pengamat atau guru.

Membedakan observasi menjadi dua macam yaitu observasi berstruktur dan tak berstruktur. Dalam observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang telah disusun secara sistematis (Nurgiyantoro, 2010: 57). Sedangkan, observasi tak berstruktur tidak membatasi pengamat dengan kerangka kerja tertentu. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan kerangka kerja yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek dalam bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut Nurgiyantoro (2010: 410) meliputi :

- a. Ketepatan isi cerita,
- b. Ketepatan penunjukkan detail cerita,
- c. Ketepatan logika cerita,
- d. Ketepatan makna seluruh cerita,
- e. Ketepatan kata,
- f. Ketepatan kalimat, dan

g. Kelancaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek penilaian keterampilan bercerita menurut Nurgiyantoro yang akan digunakan meliputi ketepatan isi cerita, ketepatan penunjukkan detail cerita, ketepatan logika cerita, ketepatan makna seluruh cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat dan kelancaran.

## **B. Media Gambar Berseri**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Komponen terpenting dalam mengsucceskan proses pembelajaran salah satu aspek yang terpenting yaitu adanya media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut (Sanaky, 2013) media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Menurut (Djamarah & Zain, 2013) yang menyebutkan media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dipergunakan oleh seorang pendidik sebagai alat menyalur informasi dalam proses pembelajaran dari guru menuju siswa guna mendapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pendapat tersebut diperjelas oleh (Musfiqon, 2012) yang mendefinisikan media sebagai yang menyebutkan bahawa media pembelajaran merupakan alat berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara penyampaian informasi dari

guru kepada siswa agar lebih memahami materi yang akan disampaikan sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat pra ahli diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai suatu usaha sadar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

## **2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum. Menurut Indriana (2011: 53) ciri-ciri umum media pengajaran atau pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keberagaan. Yang berasal dari kata dasar “raga”. Sedangkan, kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun, yang menjadi komponen utama indra adalah penglihatan dan pendengaran.
- b. Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
- c. Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar didalam kelas atau luar kelas.
- d. Media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: media pengajaran adalah keberagaan, media pengajaran sebagai bentuk komunikasi guru dan murid,

media pengajaran merupakan alat bantu, media pengajaran erat kaitannya dengan metode mengajar.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengelompokan berdasarkan perkembangan teknologi. Menurut Seels Glasgow dalam (Arsyad, 2013: 35) “Media tersebut dikelompokan atas media tradisional dan media moderen”, yang mana sebagai berikut ini:

Tabel 1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

No	Tradisional	
	Jenis	Bentuk
1	Visual diam yang diproyeksikan	proyeksi <i>opaque</i> (tak-tembus pandang). proyeksi <i>overhead</i> . 3)slides. <i>Filmstrips</i>
2	Visual yang tak diproyeksikan	gambar poster. foto. <i>charts</i> , grafik, diagram. pameran, papan info, papan-bulu.
3	Audio	rekaman piringan. pita kaset, <i>reel catridge</i> .
4	Penyajian Multimedia	slide plus suara. <i>multi-image</i> .
5	Visual Dinamis	filem. televisi. Vidio
6	Cetak	buku teks. modul, teks terprogram. <i>workbook</i> . majalah ilmiah, berkala. lembaran lepas ( <i>hand-out</i> )
7	Permainan	teka-teki. simulasi. permainan papan.
8	Realita	model. <i>specimen</i> (contoh). manipulatif (peta, boneka)
Modern		
No	Jenis	Bentuk
1	Media berbasis telekomunikasi	telekonfren. kuliah jarak jauh.
2	Media berbasis mikroprosesor	<i>computer assisted intruction</i> . permainan komputer. sistem tutor intelejen. interaktif.

Dari jenis-jenis media pembelajaran yang dikelompokkan atas media tradisional dan media modern oleh ahli, dalam penelitian ini menggunakan

jenis media tradisional jenis visual yang tak diproyeksikan yang berbentuk gambar.

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi. Asyhar (2012: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi yaitu sebagai berikut.

##### **a. Media sebagai sumber belajar**

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya melalui media, siswa memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

##### **b. Fungsi Semantik**

Semantik berkaitan dengan meaning atau arti suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan perbendaharaan kata yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa. Berbagai jenis media dapat berfungsi semantik, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV, dan lain-lain.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sarannya. Manipulasi ini sering dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya yang terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

#### f. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

##### 1) Fungsi Atensi

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengkonsentrasikan pikiran siswa dalam mempelajari materi. Fungsi atensi juga mencakup *selected attention* yaitu memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan lainnya yang mengganggu.

##### 2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkah penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

##### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa tentang sesuatu.

##### 4) Fungsi Psikomotorik

Psikomotorik berhubungan denganketerampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Aspek ini adalah salah satu dari



tiga aspek penting yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi target dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5) Fungsi Imajinatif

Media merupakan salah satu alternatif strategi yang dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif siswa. Berbagai media interaktif dan animasi merupakan contoh yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa saat pembelajaran.

#### 6) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebab penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

#### 7) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Siswa dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda-beda memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Inilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan yang ada.

### **5. Manfaat Media Pembelajaran**

Sebagai sebuah komponen terpenting dalam tercapainya pembelajaran yang berhasil media pembelajaran memiliki beberapa

manfaat. Menurut sanaky menjabarkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik untuk siswa.
- b. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Terdapat aktivitas lain yang dilakukan oleh siswa seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.
- d. Guru dalam menyampaikan sebuah materi tidak hanya dalam bentuk verbal saja sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Daryanto yang menjabarkan manfaat ketika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa karena tidak hanya melalui verbalitas saja.
- b. Sebagai solusi untuk guru ketika memiliki ruang, waktu, dan tenaga yang terbatas.
- c. Menimbulkan semangat baru dalam proses pembelajaran dan terjalin interaksi langsung anatar guru dan murid.
- d. Menjadikan siswa untuk terbiasa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- e. Meningkatkan rangsangan tentang pengalaman belajar yang baru antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa

manfaat bagi guru dan siswa diantaranya: kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, memperjelas pesan materi yang disampaikan oleh guru karena dalam penyampaiannya tidak didominasi oleh metode verbal atau ceramah dan kegiatan pembelajaran yang ada tidak sebatas teoritis semata melainkan siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar langsung yang bermakna melalui kegiatan mengamati, menanya, dan mendemonstrasikan.

## **6. Media Gambar Berseri**

### **a. Pengertian Media Gambar Berseri**

Media adalah alat atau tehnik yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar guna untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak SD disesuaikan dengan kebutuhan tingkat perkembangan anak, isinya menarik dan mudah dipahami. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dapat dilakukan dengan media gambar baik dengan media gambar baik dengan media gambar buatan guru yang dibuat kreatif dan menarik.

Gambar seri diambil dari kata gambar dan seri. Menurut kamus besar bahasa Indonesia gambar adalah tiruan benda, orang, binatang atau pandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata. Sedangkan seri adalah rangkaian yang berturut-turut baik itu cerita, buku, peristiwa, dan sebagainya.

Menurut Arsyad (2012: 15) media gambar seri adalah media yang berisi gambargambar berseri, dimana setiap gambar memiliki kaitan antara satu dengan lainnya. Masing-masing gambar dalam media gambar seri mengandung makna adanya alur secara bergambar yang harus disusun dengan baik. Media gambar dapat digunakan untuk memotivasi anak dalam kegiatan bercerita, sehingga anak akan tertarik dan ingin mengikuti cerita sampai tuntas, serta anak mampu bercerita secara urut ketika guru menyuruh anak untuk menceritakan kembali isi cerita (Laily: 2014: 3).

Sedangkan menurut Soeparno (1998:18-19), media gambar seri biasa disebut *flow cart* atau gambar susun. Media seri bisa dibuat dari kertas yang ukurannya lebar seperti kertas manila yang didalamnya terdiri dari atas beberapa gambar. Gambar tersebut saling berhubungan satu dengan lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau rangkaian sebuah cerita. Masing-masing dari gambar tersebut diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya. Pada umumnya gambar seri yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD terdiri dari 3 sampai 4 gambar yang ceritanya berangkaian. Media gambar seri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat cocok digunakan untuk melatih ketrampilan mengarang dan ketrampilan ekspresi lisan (berbicara dan bercerita).

Media gambar seri dapat di tempel dipapan tulis sehingga satu kelas bisa melihat secara langsung. Atau menyajikan dengan kertas

gambar lalu dibagikan sesuai dengan jumlah siswa yang ada supaya siswa dapat melihat secara jelas satu persatu.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa gambar berseri adalah media yang digunakan oleh guru, berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu, sehingga antara gambar yang satu dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk suatu kesatuan. Gambar seri sendiri merupakan rangkaian gambar yang menceritakan suatu peristiwa. Dari setiap gambar menceritakan bagian dari cerita itu sendiri. Gambar tersebut juga dapat disusun secara urut sehingga dapat membentuk sebuah cerita yang runtut. Langkah awal mengurutkan gambar seri adalah menemukan judul cerita, kedua adalah menentukan peristiwa pertama yang mungkin terjadi dalam gambar tersebut. Lalu menentukan peristiwa lain yang disusun secara logis, sehingga membentuk cerita yang runtut.

Penggunaan media gambar seri dalam pengajaran berfungsi untuk mempercepat dalam belajar mengajar didalam kelas, dan juga sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Subana & Sunarti (2011: 322), yang menyatakan bahwa manfaat penggunaan gambar sebagai media dalam pembelajaran dikelas diantaranya:

- 1) Menimbulkan daya tarik pada diri siswa.
- 2) Mempermudah pengertian/pemahaman siswa.

- 3) Mempermudah penjelasan yang sifatnya abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud.
- 4) Memperjelas bagian-bagian yang penting.
- 5) Menyingkat suatu uraian informasi yang dijelaskan dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang. Uraian tersebut dapat ditunjukkan pada gambar.

Sejalan dengan pendapat diatas, Sadiman (2009: 29) mengungkapkan kelebihan media gambar diantaranya:

- 1) Sifatnya konkret. Gambar /foto dan lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
- 2) Media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena tidak semua benda dapat ditampilkan dikelas dan suatu peristiwa tidak dapat dilihat seperti adanya, dan
- 3) Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- 4) Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Disamping memiliki kelebihan media gambar juga mempunyai kekurangan yaitu hanya menekankan pada persepsi indera mata dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Dengan begitu gambar yang baik digunakan untuk media pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Autentik yaitu gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.

- 2) Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar,
- 3) Ukuran relatif yaitu mampu memperbesar dan memperkecil benda atau objek yang sebenarnya.
- 4) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- 5) Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **7. Tujuan Media Gambar Seri**

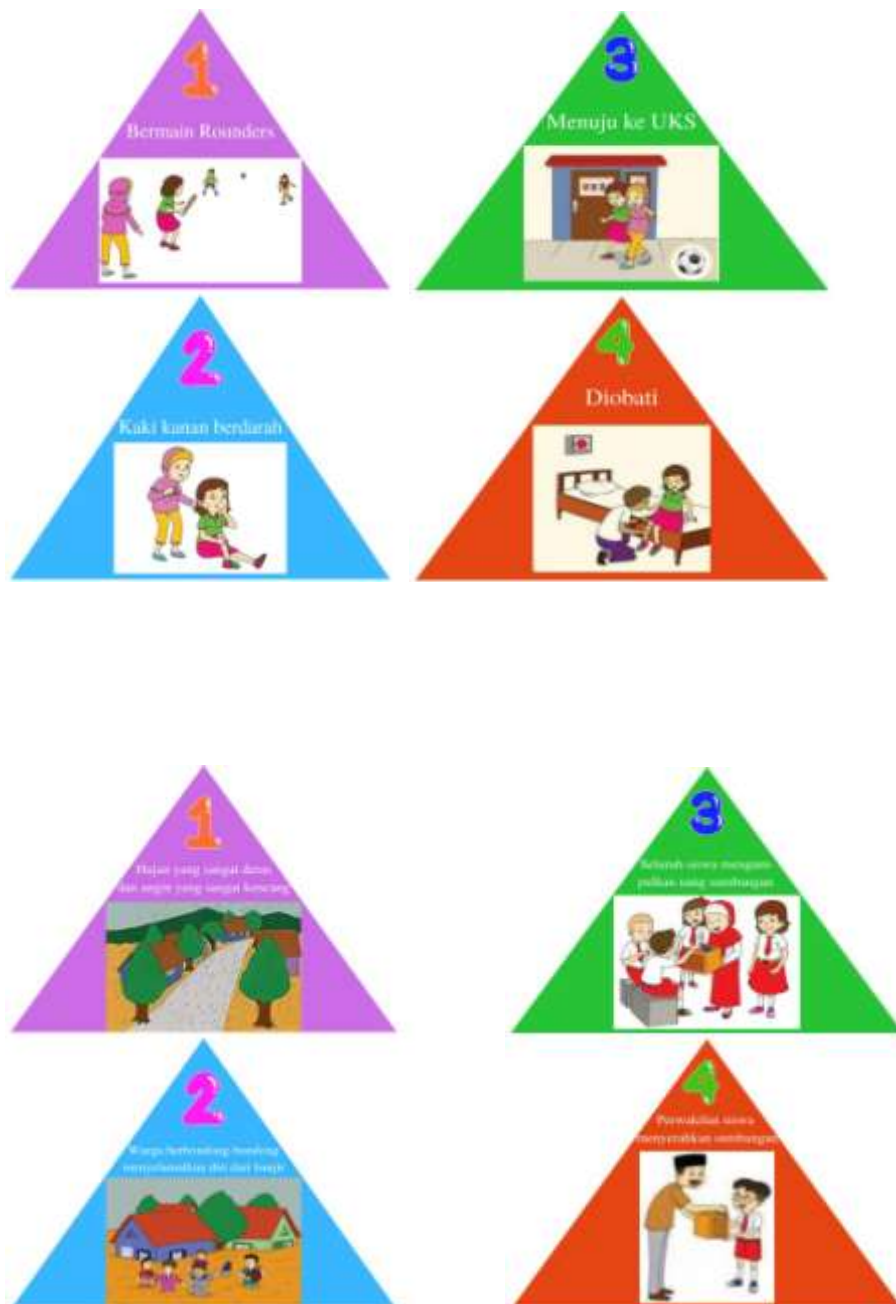
Media gambar seri termasuk dalam media visual gambar. Media visual gambar memiliki tujuan utama yaitu mevisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa Arsyad (2011: 113). Sehingga dapat disimpulkan tujuan dari media gambar seri meliputi:

- a. Membantu siswa untuk memahami konsep atau materi yang diajarkan oleh pengajar.
- b. Memudahkan interaksi antara pengajar dan siswa.
- c. Membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien.
- d. Mempermudah siswa untuk mengasah keterampilan bercerita.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan media gambar seri adalah untuk membantu dan memudahkan siswa memahami konsep dalam mengasah keterampilan berbicara.

## **8. Langkah-langkah Media Gambar Seri**

Dalam penggunaan media gambar seri, langkah-langkah yang digunakan antara lain:



Gambar 1. Media Gambar Berseri

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa.
- b. Guru menyampaikan pengantar pembelajaran (berupa motivasi, apersepsi, atau bernyanyi yang berhubungan dengan materi).



- c. Guru memperkenalkan media gambar seri kepada siswa, agar siswa memahami media pembelajaran yang digunakan.
- d. Guru menjelaskan materi yang dipelajari kepada siswa dengan menggunakan media gambar seri.
- e. Siswa ditunjuk satu per satu secara bergantian untuk maju dan menjelaskan materi menggunakan media gambar seri.

### **9. Kelebihan Dan Kekurangan Media Gambar Berseri**

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri dapat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman peserta didik. Dari setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu media gambar seri juga mempunyai kekurangan dan kelebihan didalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan media gambar seri menurut Sadiman (2003) adalah :

- a. Sifatnya konkrit, gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kekurangan dari media gambar seri adalah sebagai berikut :

- a. Gambar/ foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

### ***C. Genre Based Method***

#### **1. Pengertian *Genre Based Method***

*Genre* cukup mudah digunakan untuk merujuk pada kategori wacana khas dalam jenis apa pun, lisan atau tulisan, dengan atau tanpa aspirasi sastra. Secara etimologis, kata *genre* berasal dari bahasa Perancis yang berarti bentuk atau jenis. Kemudian menurut Brown (2001: 99) menyatakan bahwa, “genre” telah menarik perhatian pada cara-cara dimana teks dibangun dan telah mengidentifikasi karakteristik dari berbagai jenis teks, ini berarti bahwa dari setiap genre memiliki karakteristik dan tujuan sosial masing-masing. Dengan hal ini *genre* dapat diartikan sebagai jenis teks (text type).

Sedangkan secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Emilia (2012: 6-7), yang menyatakan bahwa metode *genre* didefinisikan sebagai cara-cara untuk menyelesaikan suatu masalah dalam proses pembelajaran dengan diatasi melalui bahasa. Salah satu caranya yaitu dengan bertukar informasi, pengetahuan, dan berinteraksi secara sosial. Metode berbasis *genre* merupakan jenis teks yang digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari. Contohnya melakukan interaksi dengan bertukar informasi berdasarkan kegiatan sehari-hari. Pembelajaran berbasis *genre* atau teks memiliki tujuan supaya pembelajar dapat memahami *genre* atau teks yang disajikan sesuai dengan tujuan sosial tertentu (Mahsun, 2014: 112).

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis memilih salah satu metode yakni *genre based method* untuk mengembangkan dan membantu pembelajar untuk meningkatkan ketrampilan bercerita. *Genre Based Method* merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa lebih kompeten bercerita, mampu berkomunikasi melalui penguasaan ketrampilan bercerita diantaranya dengan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

## **2. Langkah -Langkah *Genre Based Method***

Langkah-langkah *Genre Based Method* terbagi menjadi empat tahapan. Roses dan Martin (2012) menguraikan ada empat tahapan yang harus dilalui pengajar dan pembelajar diantaranya membangun teks (*building knowledge of field*), menelaah model atau mendekonstruksi teks

(*modelling of a text*), latihan terbimbing (*join construction of a text*), dan unjuk kerja mandiri (*independent construction of text*). Berikut uraian empat tahapan tersebut :

a. *Building Knowledge of Field* (membangun konteks)

Guru dan siswa membangun konteks budaya, berbagai pengalaman, membahas kosakata, pola-pola kalimat, dan sebagainya. Tujuan dari tahap ini adalah membangun pengetahuan atau latar belakang pengetahuan siswa mengenai topik yang akan mereka tulis atau bicarakan. Untuk membantu siswa menguasai topik, dalam tahap ini guru mengajarkan berbagai ketrampilan berbahasa, termasuk membaca, menyimak, dan berbicara. Dalam konteks pembelajaran di Indonesia, tahap ini sangat membantu siswa mempelajari pengetahuan dan kosakata yang sangat terbatas.

Menurut Kemendibud (2016: 96), tahap ini siswa melakukan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Diperkenalkan dengan konteks sosial model jenis teks tertentu yang otentik yang sedang dipelajari
- 2) Mengeksplorasi fitur-fitur konteks budaya umum dimana jenis teks ini digunakan serta tujuan sosial yang harus dicapai
- 3) Mengeksplorasi konteks situasi terdekat dengan meneliti register teks model yang telah dipilih.

Kegiatan membangun konteks mencakup:

- 1) Menyajikan konteks melalui gambar, bahan audiovisual, realia, ekskursi, kunjungan lapangan, pembicara tamu, dan sebagainya.
- 2) Menentukan tujuan sosial melalui diskusi atau survei, dan sebagainya.
- 3) Melakukan kegiatan lintas budaya;
- 4) Melakukan kegiatan penelitian terkait
- 5) Membandingkan teks model dengan teks lain dengan jenis teks yang sama atau berbeda, misalnya membandingkan wawancara kerja dengan percakapan antara sahabat.

Selama tahap ini berlangsung, seorang guru harus dapat menciptakan kegiatan yang bisa membantu siswa memahami teks, termasuk peran orang-orang yang terlibat, tujuan teks, fungsi teks, dan jenis situasi. Kegiatan pemahaman bisa bervariasi dari kegiatan sederhana (menemukan informasi tentang “apa”) ke kegiatan yang lebih kompleks (pertanyaan inersial). Pertanyaannya bisa dengan bentuk pilihan ganda, melengkapi atau uraian tergantung pada tingkat pembelajarannya (Madya, 2013). Tahap ini bisa dilakukan lebih dari satu pertemuan karena building knowledge yang intensif akan membuat siswa benar-benar dapat memahami topik yang akan ditulis ataupun dibicarakan. Dengan hal ini dapat memudahkan siswa menulis atau berbicara tentang topik dalam jenis teks yang sama. Waktu yang lama dalam tahap ini bisa dikompensasi dengan cara mengurangi alokasi waktu untuk tahap-tahap selanjutnya.

b. *Modelling of Text* (menelaah model atau dekonstruksi teks)

Siswa dihadapkan pada sebuah teks model (lisan atau tulis) dari teks yang sedang dipelajari. Pada tahap ini guru memberikan model teks untuk diterangkan kepada siswa, termasuk struktur organisasi dan ciri-ciri linguistiknya. Guru juga dapat mendemonstrasikan kepada siswa menulis teks dari jenis tertentu didepan kelas sehingga siswa juga akan mengetahui bagaimana seorang guru menulis, merevisi, dan mengedit tulisannya.

Pada tahap ini dilakukan analisis dan diskusi tentang bagaimana dan mengapa contoh teks dari jenis teks tertentu ditata untuk mengungkapkan makna. Melalui dekonstruksi teks, dapat memungkinkan siswa untuk menganalisis komponen-komponen teks. Madya (2013) dalam Kemendibud (2016: 97) menyebutkan bahwa contoh pertanyaan yang dapat guru gunakan untuk membantu siswa, misalnya:

- 1) Apa fungsi sosial teksnya?
- 2) Siapa menggungkannya?
- 3) Mengapa?
- 4) Apa topiknya
- 5) Siapa pesertanya?
- 6) Bagaimana mereka terkait satu sama lain dalam situasi tersebut?
- 7) Apakah bahasanya lisan atau tulis?
- 8) Apa fungsi masing-masing bagian teks?
- 9) Apa saja fitur kebahasaannya

- 10) Bagaimana kita bisa mengetahui tentang apa teks itu?
- 11) Apa hubungan antara penulis dan pembacanya?

Pada tahap ini guru bisa menggunakan berbagai teknik untuk menangani tata bahasa dan struktur teks. Dengan demikian, semua kegiatan dan butir ajar ditangani dalam kaitannya dengan jenis teks yang sedang dipelajari, tujuan sosial yang akan dicapai, dan maka yang harus dihasilkan

c. *Join Construction of Text* (latihan terbimbing)

Siswa mencoba memproduksi teks secara berkelompok dan dengan bantuan guru. Tahap ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengimplementasi pemahaman dan kemampuan mereka untuk memproduksi teks dari jenis teks yang diajarkan. Pada tahap ini siswa mulai berkontribusi dalam penyusunan seluruh contoh jenis teks sasaran dan guru sedikit demi sedikit mengurangi kontribusinya dalam penyusunan teks, sementara siswa makin mampu mengendalikan penulisan jenis teks secara mandiri Feez (1998: 30). Untuk membuat siswa percaya diri dalam memproduksi teks prinsip scaffolding dan *zone of proximal development* terlihat jelas karena guru maupun teman sebayanya yang lebih mahir dapat memberikan bantuan yang nyata pada individu siswa. Pada tahap ini walaupun dominasi guru kurang, guru harus bisa memastikan bahwa siswa tetap sungguh-sungguh bekerja. Karena jika partisipasi siswa berkurang atau pasif, tujuan tahap ini tidak bisa tercapai. Dalam konteks Indonesia dimana jumlah siswa di dalam

kelas rata-rata termasuk kelas besar, perhatian guru terhadap partisipasi setiap individu harus menjadi prioritas utama. Apabila esensi melalui tahap ini tidak terpenuhi, pendekatan ini tidak akan ada gunanya.

Menurut Kemendibud (2016: 99), dalam tahap ini siswa melakukan kegiatan meliputi:

- 1) Guru bertanya, mendiskusikan dan menyunting teks yang disusun oleh seluruh anggota kelas, kemudian menyajikannya dipapan tulis atau oht (over head transparansi) yaitu pada dasarnya digunakan untuk memproyeksikan transparansi ke arah layar yang jaraknya relatif pendek dengan hasil gambar atau tulisan yang cukup besar.
- 2) Pembuatan kerangka teks
- 3) Kegiatan jigsaw dan kesenjangan informasi (information gap)
- 4) Penyusunan teks dalam kelompok kecil
- 5) Kegiatan *dictogloss*
- 6) Kegiatan penilaian diri dan penilaian sejawat

Penting bagi guru untuk melakukan penilaian diagnostik kerana guru harus menentukan apakah siswa sudah siap untuk lanjut ke tahap berikutnya atau apakah mereka masih perlu melakukan tugas-tugas tambahan lain pada tahap yang sebelumnya.

d. *Independent Construction of text* (unjuk kerja mandiri)

Setelah memperoleh pengalaman berkolaborasi dengan teman diatas, siswa melanjutkan ke tahap terakhir ini, pada tahap ini siswa diharapkan mampu memproduksi teks lisan atau tulis sendiri. Kegiatan



yang terjadi pada tahap ini sama dengan kegiatan belajar ditahap sebelumnya, hanya pada tahap ini siswa menyusun teks secara mandiri, siswa memperoleh kesempatan untuk keterampilan berbicara dan menulis yang telah mereka pelajari pada tahap-tahap sebelumnya.

Menurut Kemendibud (2016: 100), dalam tahap ini siswa melakukan kegiatan yang meliputi:

- 1) Tugas menyimak misalnya kegiatan pemahaman sebagai respon terhadap bahan rekaman atau bahan otentik (langsung) seperti mengerjakan sesuatu tugas, memberi tanda centang atau menggarisbawahi sesuatu pada lembar kerja, menjawab pertanyaan, dsb.
- 2) Tugas berbicara misalnya presentasi lisan didepan kelas, organisasi masyarakat dsb.
- 3) Tugas menyimak dan berbicara misalnya role play, dialog nyata, atau dialog simulasi.
- 4) Tugas membaca misalnya kegiatan pemahaman sebagai tanggapan terhadap materi tulis seperti menyelesaikan suatu tugas, mengurutkan gambar, memberi nomor secara urut, memberi tanda centang (√) atau menggarisbawahi sesuatu pada lembar kerja, menjawab pertanyaan.
- 5) Tugas menulis yang menurut siswa untuk membuat draf dan menyajikan teks utuh.

Berdasarkan uraian diatas tentang pembelajaran berbasis teks dapat disimpulkan bahwa guru masih bisa menggunakan teknik-teknik

yang mereka kuasai untuk pembelajaran berbasis teks selama, dengan kata lain segala sesuatunya harus berkaitan dengan teks sasaran dan dilaksanakan untuk mendukung pengembangan kemampuan serta ketrampilan siswa guna memproduksi teks sasaran. Perhatian guru masih diperlukan dalam upaya membantu siswa mengembangkan daya pikir kritis ketika menganalisis teks dan melakukan penilaian diri dan penilaian sejawat, kemampuan kerjasama, dan kemandirian.

### **3. Tujuan *Genre Based Method***

Tujuan dari *genre based method* yaitu :

- a. Memiliki tujuan agar pembelajar dapat memahami ilmu pengetahuan melalui *genre* atau teks yang disajikan sesuai tujuan sosial tertentu (Mahsun, 2014: 112)
- b. Mempersiapkan siswa memasuki dunia nyata penggunaan bahasa dengan memfokuskan pada bagaimana bahasa digunakan untuk mencapai berbagai macam tujuan, misalnya membuat eksperimen, bercerita, atau menjelaskan sesuatu (Slamet S, 2012: 56-57)
- c. Siswa dapat memahami ilmu pengetahuan melalui teks yang disajikan sesuai dengan tujuan sosial tertentu dan memahami perkembangan mentalnya untuk menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis (Maryam, Melia, & Ahmad, 2018: 94)

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan *genre based method* untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia nyata dalam

penggunaan bahasa dengan berfikir kritis dan siswa mampu memahami ilmu pengetahuan melalui teks dengan tujuan sosial tertentu.

#### **4. Karakteristik *Genre Based Method***

Karakteristik *genre based method* penelitian yang dilakukan oleh Silalahi, dkk (2020: 145) yaitu:

- a. Sebagian besar *genre* menggunakan konvensi yang berkaitan dengan tujuan komunikatif, surat pribadi dimulai dengan pertanyaan ramah dalam suasana hati yang ramah karena tujuannya adalah untuk menjaga hubungan yang baik, dan esai argumen menekankan tesisnya karena bertujuan membuat argumen.
- b. Brown (2001: 99) menyatakan bahwa, "genre telah menarik perhatian pada cara-cara di mana teks dibangun dan telah mengidentifikasi karakteristik dari berbagai jenis teks." Ini berarti bahwa setiap *genre* memiliki karakteristik dan tujuan sosial masing-masing.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *genre based method* merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitas sesuai bakat, minat, kemampuan, perkembangan fisik serta psikologis siswa.

#### **5. Kelebihan dan Kekurangan *Genre Based Method***

- a. Kelebihan *genre based method* menurut (Maryam et al., 2018: 94) yaitu:
  - 1) Pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mempelajari bahasa secara eksplisit.

- 2) Mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa karena pembelajaran ini sangat kental dengan membaca dan menulis.
- 3) Dapat merefleksi siswa terkait apa yang telah ditulis atau yang telah dipelajari selama pelajaran.

b. Kekurangan *genre based method* dalam penelitian yang dilakukan oleh Silalahi, dkk (2020: 150):

- 1) Manajemen kelas, guru perlu mengelola kelas terutama dari kondisi di dalam kelas dan waktu
- 2) Kurangnya minat murid, guru perlu memberikan nasehat dan motivasi kepada siswa
- 3) Kosa kata siswa lebih sedikit, guru perlu menuntun siswa agar menambah perbendaharaan kata dan memahami makna serta isi teks

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan dari peneliti bahwa adanya kekurangan dari *genre based method* dapat dicarikan solusi seperti menambah jadwal pembelajaran.

#### **D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

##### **1. Karakteristik siswa kelas rendah**

Siswa sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi. Siswa kelas rendah adalah siswa yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun sedangkan untuk siswa kelas tinggi berada pada tingkatan kelas empat, lima, dan enam dengan rentang umur 9-13 tahun. Siswa pada tingkatan kelas rendah dapat dikategorikan pada kelompok anak usia dini. Masa anak usia dini sendiri

merupakan masa yang mengalami fase waktu yang singkat, oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa disekolah Makmun (1995: 68), diantaranya:

- a. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai.
- c. Mencapai kebebasan pribadi.
- d. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas rendah biasanya telah mencapai kematangan. Anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan emosi sendiri anak usia 6-8 tahun biasanya dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau serta mampu berpisah dengan orang tua, dan mulai belajar tentang benar atau salah. Perkembangan kecerdasan siswa kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

## 2. Karakteristik pembelajaran di kelas rendah

Pembelajaran kelas rendah dapat dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajarannya

harus dirancang oleh guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian dengan tahap perkembangan siswa tersebut. Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut:

- a. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Memulai berfikir secara operasional.
- c. Mempergunakan cara berfikir secara operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
- d. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan
- e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Dengan memperhatikan tahapan perkembangan berfikir tersebut, kecenderungan belajar untuk anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yaitu yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan sendiri dapat menghasilkan

proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, karena siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya semakin dapat di pertanggungjawabkan.

## 2. Integratif

Pada tahap usia anak sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berfikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

## 3. Herarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap dimulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Berdasarkan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan menurut urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasaan serta kedalaman materi.

Makna proses pembelajaran dikelas rendah adalah pembelajaran konkret, yaitu suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membelajarkan siswa yang berkenaan dengan fakta dan kejadian dilingkungan sekitar siswa. Pembelajaran konkret sendiri lebih sesuai apabila diberikan pada siswa kelas rendah. Kondisi pada pembelajaran ini harus diupayakan oleh guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

#### **E. Sintak *Genre Based Method* berbantuan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Bercerita**

Keterampilan bercerita merupakan keterampilan sebuah seni berbicara yang menceritakan sebuah cerita atau pengalaman kepada pendengar dan biasanya dilakukan secara tatap muka. Untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa, penulis menggunakan *genre based method*. Dalam metode ini adalah pembelajaran yang membantu siswa lebih kompeten berbahasa mampu berkomunikasi melalui penguasaan keterampilan berbahasa diantaranya dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Penelitian ini dibantu dengan media gambar berseri yaitu media gambar susun yang berupa gambar datar yang mengandung cerita dengan urutan tertentu sehingga antara satu dengan yang lainnya memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan yang menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian dalam bentuk tersusun. Proses *genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita, yaitu siswa mengumpulkan informasi serta menganalisis gambar, siswa menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan menjadi urutan cerita yang baik dan siswa menyusun teks serta bercerita didepan kelas. Berikut sintak *genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita.



Tabel 2. Sintak *Genre Based Method* berbantuan Media Gambar Berseri

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Building Knowledge of Field</i> (membangun konteks)	a. Guru berperan sebagai ahli ketika menerangkan ekspresi-ekspresi yang dipakai dalam jenis teks b. Guru berperan sebagai narasumber c. Guru sebagai pemandu (director) dalam diskusi d. Guru sebagai fasilitator	Siswa mengumpulkan informasi tentang topik yang akan ditulis atau dibicarakan melalui kegiatan membaca dan menyimak
<i>Modelling of Text</i> (menelaah model atau dekonstruksi teks)	Guru berperan sebagai ahli yang melakukan <i>explicit teaching</i> atau pendekatan mengajar yang membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi	Siswa menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan dari teks yang sedang dipelajari
<i>Join Construction of Text</i> (latihan terbimbing)	Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing dan pengamat atau observer	Siswa secara berkelompok mengimplementasikan pemahaman serta kemampuan dalam menyusun teks (lisan atau tulis)
<i>Independent Construction of text</i> (unjuk kerja mandiri)	Guru memberi <i>feedback</i> atau masukan terhadap teks yang disusun oleh siswa	Siswa secara mandiri dan percaya diri menyusun teks yang sedang dipelajari

## F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan topik yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Hastari (2019) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Dan Karakter Percaya Diri Melalui Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas V Al Jazari Sd Muhammadiyah

Sapen Yogyakarta”. Dalam penelitian ini media gambar berseri dapat meningkatkan ketrampilan bercerita siswa kelas V SD Muhammadiyah Sapen hal itu dibuktikan dari meningkatnya skor rata-rata pada beberapa indikator. Yang semula peningkatan nilai rata-rata ketrampilan bercerita pada siklus I kondisi awal 68 meningkat menjadi 72, pada siklus II keterampilan bercerita siswa meningkat dari 72 menjadi 79. Dengan begitu penerapan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa dapat tercapai.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maryam et al., (2018) dengan judul “Penggunaan Genre Based Approach Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang”. Dalam penelitian ini menggunakan genre based approach untuk meningkatkan ketrampilan berbicara. Genre based approach (pendekatan berbasis teks) merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu siswa lebih kompeten berbahasa, mampu berkomunikasi melalui penguasaan keterampilan berbahasa diantaranya dengan kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan begitu penelitian yang dilakukan oleh Maryam Retno Aji yaitu *genre based approach* dapat meningkatkan keterampilan berbicara karena dari pengertiannya sendiri masuk kedalam penguasaan keterampilan berbahasa dengan kegiatan berbicara.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ellyana (2014) yang berjudul Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa pada siklus I pelaksanaan pembelajaran mencapai 88.88 % dengan nilai ketercapaian 62,22. Sedangkan pada siklus II memperoleh 100 % dengan nilai ketercapaian 80. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 50 % belum tuntas belajar mencapai KKM 70. Sedang pada siklus II meningkat menjadi 100 %. Kendala yang dihadapi pada siklus I dan II telah dapat diatasi dengan baik. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis Narasi siswa kelas III SDN Wonorejo II / 313 Surabaya. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada awal pembelajaran guru memajang alat peraga berupa gambar seri, suasana kelas terdengar gaduh dan telah diatasi dengan cara menenangkan siswa secara lisan. Kendala yang kedua pada waktu proses pembelajaran guru dan siswa belum maksimal menggunakan waktu yang telah direncanakan. Saat memberi appersepsi banyak pertanyaan dan usulan dari siswa tentang media gambar yang dipajang. Banyak pertanyaan yang menyimpang dari materi pelajaran. Saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang masih belum konsentrasi tentang apa yang disampaikan guru. Sehingga saat menjelaskan, guru harus berulang kali menenangkan siswa, agar siswa mau memperhatikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penelitian ini terhadap penelitian sebelumnya. Seperti penelitian pertama dilakukan oleh Titin Hastari (2019), tidak menggunakan *genre based method* dan sampel yang digunakan adalah kelas tinggi, sedangkan penelitian yang peneliti gunakan menggunakan metode yaitu *genre based method* dan

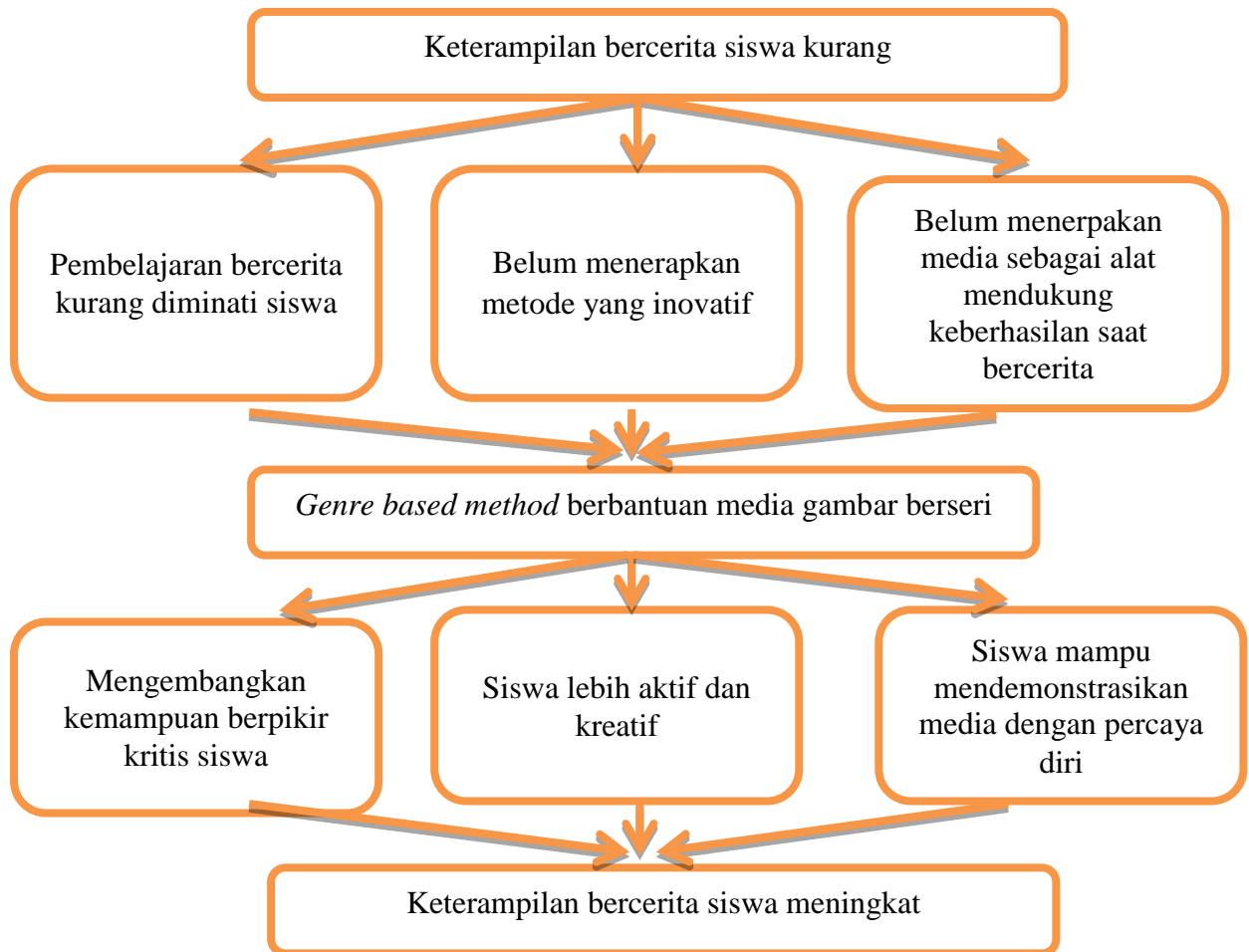
sampel yang akan digunakan kelas rendah. Kedua, Maryam Retno Aji (2018), perbedaannya ada pada metode dan medianya. Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis teks yang lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan. Sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan menggunakan metode yang lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya. Penelitian ini tidak menggunakan media sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan media gambar berseri. Ketiga, Ellyana (2014), penelitian ini mengukur hasil keterampilan menulis dan tidak menggunakan *genre based method*, sedangkan peneliti menggunakan *genre based method* untuk mengukur keterampilan bercerita. Penelitian riset ini menarik untuk dikaji lebih lanjut karena masih sedikitnya jumlah literatur yang membahas tentang *genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita siswa. Adapun subjek yang dipilih pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah Borobudur.

### **G. Kerangka Berpikir**

Beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan bercerita kurang maksimal, diantaranya saat pembelajaran bercerita kurang diminati oleh siswa sehingga kurang percaya diri dan mengalami kesulitan mengemukakan ide dan gagasan saat proses pembelajaran. Belum menerapkan metode yang inovatif dalam menerapkan pembelajaran bercerita dan belum menerapkan media sebagai alat mendukung keberhasilan saat proses pembelajaran bercerita.

Penggunaan metode dan media yang variatif dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa, seperti menggunakan *genre based method*

dengan media gambar berseri. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan *treatment* berupa penerapan *genre based method* dengan media gambar berseri pada kelas eksperimen. Langkah-langkah dalam menerapkan *genre based method* diantaranya sebagai berikut: pertama, *Building Knowledge of Field* (membangun konteks) yaitu siswa mengumpulkan informasi tentang topik dari kegiatan membaca dan menyimak teks cerita melalui media gambar berseri. Kedua, *Modelling of Text* (menelaah model atau dekonstruksi teks) yaitu siswa menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan dari teks yang sedang dipelajari. Ketiga, *Join Construction of Text* (latihan terbimbing) yaitu siswa secara berkelompok mengimplementasikan pemahaman serta kemampuan dalam menyusun teks (lisan atau tulis) dan keempat, *Independent Construction of text* (unjuk kerja mandiri), siswa secara mandiri dan percaya diri menyusun teks yang sedang dipelajari. Alur kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Kerangka Berfikir

Berdasarkan alur kerangka pemikiran diatas dapat dijelaskan bahwa kondisi awal keterampilan bercerita kurang atau belum optimal disebabkan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak variatif dan siswa kurang aktif serta kurang percaya diri dalam bercerita. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* menggunakan *genre based method* dengan media gambar berseri. Kondisi akhir penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan *genre based method* dengan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita siswa meningkat.

## **H. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka dan kerangka berfikir, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh *genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II di SD Muhammadiyah 1 Borobudur Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan Sugiyono (2015: 109).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan *pretest* sebelum memberikan perlakuan dan menggunakan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini secara umum dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan ( <i>Treatment</i> )	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

- $O_1$  : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan *Genre based method* berbantuan media gambar berseri)
- X : Perlakuan (*treatment*) *Genre based method* berbantuan media gambar berseri
- $O_2$  : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan *Genre based method* berbantuan media gambar berseri)

Desain penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh *Genre based method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Borobudur. Pembelajaran akan diberikan



*pretest* terlebih dahulu melalui tes lisan berupa soal unjuk kerja sebelum mendapatkan perlakuan, kemudian diberikan *posttest* pada saat akhir untuk mengetahui hasil akhir. Dengan adanya *pretest* dan *posttest* dapat mengetahui hasil yang akurat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 60). Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas disimbolkan dengan huruf X, merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Berdasarkan pengertian tersebut, variabel bebasnya dalam penelitian ini adalah *genre based method* berbantuan media gambar berseri.

### 2. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat disimbolkan dengan huruf Y, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pengertian tersebut, variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita.

### C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah

#### 1. *Genre based method* berbantuan media gambar berseri

*Genre based method* (Metode berbasis teks) adalah metode pembelajaran yang membantu siswa lebih kompeten berbahasa melalui penguasaan keterampilan bercerita dengan menggunakan media gambar berseri. Langkah pembelajaran *genre based method* berbantuan media gambar berseri yaitu *Building Knowledge of Field* (Membangun konteks), *Modelling of the text* (Menelaah model/ Dekonstruksi teks), *Join Construction of the text* (Latihan Terbimbing), *Independent Construction of the Text* (Unjuk Kerja Mandiri).

#### 2. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak Sekolah Dasar dengan melatih bercerita di depan teman-temannya dalam bentuk lisan meliputi aspek lafal, intonasi, pilihan kata, keruntutan, keberanian, kelancaran, sikap, dan penguasaan tema.

### D. Subjek Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Populasi dalam penelitian ini yaitu 21 siswa kelas II di SD Muhammadiyah 1 Borobudur.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 118). Sampel yang diambil dari suatu populasi harus betul-betul representatif, karena hasil penelitian akan digeneralisasikan pada populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 21 siswa.

## 3. Teknik *Sampling*

Teknik *Sampling* adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015: 118). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## **E. Setting Penelitian**

*Setting* penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Borobudur Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.

Alasan pemilihan tempat dalam penelitian ini, karena keterampilan bercerita pada siswa kelas II masih rendah, siswa belum mampu menceritakan sesuatu secara lisan saat pembelajaran, sehingga perlu untuk ditingkatkan.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dianggap penting karena data yang dikumpulkan, baik data primer atau sekunder tersebut akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah nontes

dengan adanya teknik unjuk kerja atau tes kinerja. Menurut Khaerudin (2012: 182), penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Teknik unjuk kerja atau tes kinerja yang digunakan peneliti ialah untuk menilai keterampilan bercerita siswa.

### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk memudahkan dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga akan lebih mudah untuk diolah.

#### **1. Lembar Unjuk Kerja**

Lembar unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Lembar unjuk kerja bertujuan untuk mengetahui apa saja yang siswa ketahui dan apa yang mereka lakukan. Dengan demikian penilaian unjuk kerja tersebut harus bermakna autentik (realistis atau sesuai dengan kehidupan nyata) dan dapat mengukur penguasaan siswa.

Aspek yang dinilai dalam keterampilan bercerita siswa adalah ketepatan isi cerita, ketepatan penunjukkan detail cerita, ketepatan logika cerita, ketepatan makna seluruh cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat dan kelancaran. Berikut disajikan tabel aspek unjuk kerja keterampilan bercerita:

Tabel 4. Aspek Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Bercerita

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Ketepatan isi cerita	Isi cerita terkonsep dengan amat baik dan mudah dipahami				
2	Ketepatan penunjukkan detail cerita	Ketepatan isi cerita secara runtut				
3	Ketepatan logika cerita	Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah dipahami sesuai dengan cerita				
4	Ketepatan makna seluruh cerita	Menceritakan secara keseluruhan isi cerita yang terjadi sesuai dengan gambar				
5	Ketepatan kata	Ketepatan penggunaan kata sesuai EYD dalam mempresentasikan cerita				
6	Ketepatan kalimat	Ketepatan penggunaan kalimat dalam menceritakan gambar secara menyeluruh				
7	Kelancaran	Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir dengan jeda tepat.				

(Nurgiyanto (2010: 410))

Lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penilaian (Rating Scale). Skala Penilaian (Rating Scale) adalah tes unjuk kerja yang dilakukan dengan cara peneliti mengikuti proses penelitian dengan berbaur langsung dengan objek peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Data yang dimaksud adalah data kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Pengisian lembar nilai unjuk kerja tersebut dengan memberikan skor 1-4 pada kolom yang sudah disediakan. Penilaian pada masing-masing lembar unjuk kerja yaitu jika siswa memenuhi kriteria dalam bercerita, maka siswa mendapat skor (4). Jika siswa tidak dapat bercerita dengan baik dan benar, maka siswa mendapat skor (1). Selanjutnya, untuk menentukan nilai akhir

keterampilan bercerita peneliti menjumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dari item aspek yang dinilai kemudian dibagi 100.

## H. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sesuatu instrumen yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 211). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) oleh dosen ahli yaitu Bapak Rasidi, M.Pd. Peneliti menguji validitas isi berupa perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, KKMA, materi ajar, media gambar berseri, lembar kerja siswa dan lembar penilaian keterampilan bercerita siswa dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Dosen Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Silabus	76	Valid (sedikit revisi)
2	RPP&KKMA	78	Valid (sedikit revisi)
3	Materi Ajar	83	Valid (tidak revisi)
4	Media Gambar berseri	75	Valid (sedikit revisi)
5	Lembar kerja	82	Valid (sedikit revisi)
6	Lembar penilaian	82	Valid (sedikit revisi)

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, dapat disimpulkan bahwa semua instrumen layak digunakan sebagai alat penelitian ini dengan catatan sedikit revisi.

## I. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan *genre based method* berbantuan media gambar berseri yang dilakukan tiga *treatment*. Rancangan pembelajarannya sebagai berikut :

### 1) *Treatment 1*

Strategi pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu melalui *genre based method* berbantuan media gambar berseri, secara klasikal siswa mampu mempresentasikan penggunaan kosakata materi budaya tolong menolong dengan benar dan tepat, siswa mampu menceritakan terkait materi membantu perekonomian warga pasca banjir melalui gambar berseri. Guru mendemonstrasikan media gambar berseri, siswa mencoba dengan bimbingan guru. Kemudian siswa diberi lembar kerja. Target pembelajaran dalam pertemuan pertama adalah secara klasikal, siswa mampu menceritakan dan mempresentasikan cerita membantu perekonomian warga pasca banjir melalui media gambar berseri yang siswa buat dengan tepat dan benar.

### 2) *Treatment 2*

Strategi pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu melalui *genre based method* berbantuan media gambar berseri, siswa mampu mempresentasikan penggunaan kosakata materi permainan dasar rounders dengan benar dan tepat. Siswa memainkan dan mencoba media gambar berseri. Kemudian siswa diberi lembar kerja siswa berupa soal uraian. Target pembelajaran dalam pertemuan kedua adalah secara individu siswa mampu menceritakan dan mempresentasikan cerita menolong teman saat bermain

tradisional rounders melalui media gambar berseri yang siswa buat dengan tepat dan benar.

### 3) *Treatment 3*

Strategi pembelajaran pada pertemuan ketiga adalah melalui *genre based method* berbantuan media gambar berseri, siswa mampu mempresentasikan penggunaan kosakata materi menjenguk teman sakit dengan benar dan tepat. Kemudian siswa diberi lembar kerja berupa soal uraian. Target pembelajaran dalam pertemuan ketiga adalah secara individu siswa mampu menulis dan menyampaikan cerita untuk menyelesaikan materi tema 3 tugasku sehari-hari subtema 3 tugasku sebagai umat beragama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

## **J. Metode Analisis Data**

### 1. Uji prasyarat analisis

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan program komputer *software SPSS 25.00 for windows* menggunakan analisis *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan berjumlah kecil atau  $< 50$ . Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% , jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.



## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Sehingga diharapkan dengan pengujian ini diketahui terdapat pengaruh *Genre Based Method* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah Borobudur.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data, berdasarkan hasil uji normalitas data maka dapat ditentukan alat uji apa yang paling sesuai digunakan. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan uji parametrik yaitu uji *Paired Sampel T Test* dengan ketentuan jika nilai  $\text{sig} > 0.05$  maka  $H_a$  ditolak dan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$  maka  $H_a$  diterima. Sementara apabila data berdistribusi tidak normal, maka digunakan uji non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dengan ketentuan jika  $\text{Sig} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *genre based method* berbantuan media gambar berseri berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Borobudur. Hal tersebut terbukti adanya kenaikan rata-rata nilai *pretest* adalah 63 dan *posttest* 81 dan *Asym sign* = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05. Artinya bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa : “*genre based method* berbantuan media gambar berseri berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Borobudur”. Diterima dan terbukti kebenarannya.

#### **B. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian ini dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai *genre based method* berbantuan media gambar berseri berpengaruh terhadap keterampilan bercerita, maka saran-saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut :

##### 1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru kelas untuk menggunakan *genre based method* dalam upaya meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mengembangkan *genre based method* sehingga kegiatan belajar mengajar terutama keterampilan bercerita menjadi lebih optimal.

## 2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Kepala pendidik SD atau guru kelas penelitian ini membuktikan bahwa *genre based method* berbantuan media gambar berseri berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan bercerita, sehingga diharapkan *genre based method* dijadikan alternatif penerapan metode pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan bercerita. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus lebih inovatif dalam menggunakan metode dan media yang menarik agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Apabila hendak melakukan penelitian dengan tema pengaruh *genre based method* berbantuan media berseri terhadap keterampilan bercerita agar dapat mengolah kegiatan serupa dengan lebih menarik dan inovatif. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik* (Rieneka Ci). Jakarta.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. (PT. Raja G). Jakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. (PT Raja Gr). Jakarta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (GP Press). Jakarta.
- Brown, D. H. (2001). *Teaching by Principles an Interactive Approach to Language Pedagogy Second Edition* (Pearson Ed). New York.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Donoghue, M. . (2009). *Language art: integrating skills for classroom teaching*. (Sage Publi). California.
- Ellyana. (2014). Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya. *JPGSD*, 2(3).
- Emilia. (2012). *Pendekatan Genre Based dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru*. (Rizki Pres). Bandung.
- Feez, S. (1998). *Text-Based Syllabus Design* (NCELTR Mac). Sydney.
- Hariyadi&Zamzani. (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Depdikbud). Jakarta.
- Hastuti, S. (1993). *Buku Pegangan Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia* ((UPP) IKIP). Yogyakarta.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Diva Perss). Jogjakarta.
- Kemendibud. (2016). Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertma*, 3–10.
- Laily, Sri Joeda Andajani Luluk Indah.2014."Pengaruh Metode Cerita Bermedia Gambar Seri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di TK Muslimat Nu 38". *Jurnal Paud Teratai*. 3.3
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Rajawali P). Jakarta.

- Makmun. (1995). *Perkembangan Anak* (Remaja Ros). Bandung.
- Maryam, aji retno, Melia, judiaasri dewi, & Ahmad, D. (2018). PENGGUNAAN GENRE BASED APPROACH DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun 2017/2018). *Edu Japan*, 2(1), 90–100.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Prestasi P). Jakarta.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini* (Depdiknas). Jakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (BPFE). Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa* (BPFE). Yogyakarta.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Rajawali P). Jakarta.
- Saleh, A. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar* (Departemen). Jakarta.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Kaukaba Di). Yogyakarta.
- Silalahi, N. S. M., Siregar, M., Maharani, S. P. & N. (2020). “Penerapan Pendekatan Berbasis Genre Dalam Pengajaran Menulis Teks Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Mulia”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1).
- Slamet S. (2012). “Efektifitas Pembelajaran Keterampilan Speaking dengan Pendekatan Genre di Universitas Muhammadiyah Surakarta.” *Jurnal Penelitian*, 24.
- Subana & Sunarti. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Pustaka Se). Bandung.
- Sudarmadji. (2010). *Teknik Bercerita* (PT Kurnia). Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung (Alfabeta). Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Alfabeta). Bandung.

Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Pustaka Pe). Yogyakarta.

Tarigan, G. (1981). *Berbicara sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa* (Angkasa). Bandung.

Tompkins, G.E & Hoskisson, K. (1995). *Language Arst: Content And Teaching Strategies. Third Edition. Englewood Cliffs.* (Merrill). New Jersey.

Yeti Mulyati, D. (2009). *Bahasa Indonesia* (Universita). Jakarta.