

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi serta membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian tersebut, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima, dalam penelitian tersebut yang dimaksud adalah dengan sumber buku ialah guru dan penerima ialah murid, jadi guru memberikan suatu informasi kepada murid melalui bantuan media.

Pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian, dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan.³

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 3

²Sudjana, *Media Pengajaran*, 42

³Prof. Dr. Suyono & Drs. Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 9

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.⁴ Jadi, pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan guru dengan siswa, juga proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang meliputi manusia, materi, alat bantu yang menciptakan kondisi belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan pada diri siswa. Media pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dapat berfungsi untuk menayangkan beberapa materi pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, akan tetapi tidak menggantikan peran guru saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Manfaat dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada yang tidak menggunakan bantuan media.

Media Pembelajaran dikatakan berhasil dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu:

⁴Dr. Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 19

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.⁵

Jadi, manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah:

1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder*, piringan hitam. Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) ini, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa mempelajari bahan ajar.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.⁶

⁵ Sudjana, *Media Pengajaran*, 43

⁶ Dra. Hj. Yani Meimulyani dan Caryoto, *Media Pembelajaran Adaptif* (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2013), 39

Selain macam-macam media yang telah dipaparkan di atas, Azhar Arsyad dalam bukunya mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut, yaitu: poster, flipchart, bagan, grafik, komik, mediafoto, overhead projector, media audio, dan multimedia projector.

Dari beberapa ragam media di atas, penulis hanya memfokuskan kepada media visual, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaan media kartun terhadap kemampuan menulis cerita anak. Dalam media visual, keterampilan dalam pembelajarannya pun lebih kepada pesan-pesan visual yang ditampilkan melalui berbagai ilustrasi untuk memperjelas keterbacaan visual. Pesan-pesan visual disajikan dalam berbagai media massa seperti: televisi, percetakan dan produksi. Media visual ini berbeda dengan media audio, karena dalam media visual hanya terdapat sketsa, gambar, foto, dan lain-lain.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran yang Efektif

Ciri-ciri media pembelajaran yang efektif di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Relevan, artinya media itu sesuai dengan hakikat materi dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Sederhana, artinya media itu merupakan alat yang mudah digunakan.
- 3) Esensial, artinya media itu menjadi sesuatu yang perlu untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar.

- 4) Menarik dan menantang, artinya media itu mampu memberikan variasi, penyegaran, daya tarik, yang akhirnya dapat menghilangkan kebosanan.⁷

2. Media Kartun

a. Pengertian Kartun

Kartun merupakan media yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan dan ide seseorang. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, namun kartun sebagai media memiliki manfaat penting dalam pengajaran terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Kartun adalah suatu gambar interprenatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.⁸ Diharapkan penyampaian melalui simbol tersebut, seseorang dapat menafsirkan, memperoleh kesan, pendapat dan pandangan terhadap gambar yang disajikan. Oleh karena itu, ukuran kecanggihan dan kedalaman makna sosial yang terkandung di dalam gambar-gambarnya sama dengan kecanggihan cara berpikir dan pemahaman atas segala gejala sosial yang sedang melintas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kartun adalah suatu gambar dengan penampilan lucu yang menggunakan simbol-simbol untuk mempengaruhi opini masyarakat terhadap kejadian-kejadian tertentu.

⁷ M. Atar Semi, *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1993. (Bandung: Angkasa), 61

⁸ Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, 2003. (Jakarta: Rajawali Pers), 45

b. Langkah-langkah Pembelajaran Menulis Cerita dengan menggunakan Kartun

1) Pendahuluan

- Guru mengkondisikan kelas
- Guru mengabsen siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- Guru membagikan kartun
- Guru memberi penjelasan materi pembelajaran
- Siswa menulis cerita berdasarkan hasil pengamatannya terhadap kartun

3) Penutup

- Penilaian proses kegiatan pembelajaran berupa pertanyaan-pertanyaan dan tugas
- Penilaian hasil belajar siswa berupa kemampuan menulis cerita anak setelah pembahasan materi
- Penguatan materi

c. Kelebihan dan Kekurangan Kartun

Kelebihan dari kartun diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kartun mudah diperoleh dari buku, majalah dan koran.
- 2) Harganya murah
- 3) Mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus
- 4) Dapat digunakan dalam banyak hal dan berbagai disiplin ilmu
- 5) Mampu menciptakan minat para siswa
- 6) Ringkas dan menarik perhatian
- 7) Dapat mengembangkan ide, gagasan, kehendak, kemauan dan pikiran

Kekurangan dari kartun diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyajian kartun dalam buku, koran, dan majalah yang terdapat pada perpustakaan sekolah jumlahnya terbatas.
- 2) Kartun dalam bentuk gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya kartun hidup yang dapat dilihat melalui televisi.

3. Hakikat Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.⁹

Menulis merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan oleh setiap orang. Menulis membutuhkan keterampilan khusus yang harus dipelajari dan senantiasa dilatih. Menulis memerlukan keterampilan tambahan bahkan motivasi tambahan pula, hal ini dikarenakan menulis bukan bakat karena tidak semua orang mampu untuk menulis.¹⁰

Tarigan berpendapat, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, maksudnya adalah menulis termasuk kedalam keterampilan berkomunikasi secara tidak langsung atau bertatap muka, tetapi menulis disini berbentuk tulisan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan secara tertulis dengan mengungkapkan buah pikiran, perasaan, sikap yang nyata sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

⁹Uyu Mu'awwanah, *Bahasa Indonesia 2*, 2016. (Depok: Madani Publishing), 18

¹⁰Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 246-247

Sesungguhnya menulis adalah anak kandung membaca. Artinya sesuatu yang ditulis biasanya tidak lepas dari banyaknya bahan bacaan yang dibaca. Untuk lebih tepatnya, dalam memperoleh suatu bahasa penulisan dan gaya tulisan adalah dengan membaca. Dengan banyak membaca banyak pula hal yang dapat ditulis.

b. Manfaat dan Tujuan Menulis

Manfaat menulis dalam kegiatan keterampilan menulis ialah penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata, karena keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Banyak keuntungan yang didapat dan diperoleh dari kegiatan keterampilan menulis.

Manfaat yang dapat dipetik dari menulis di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan kecerdasan
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas
3. Penumbuhan keberanian
4. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi¹¹

Beberapa manfaat dari menulis, sebagai berikut:

- a) Lebih mengenali kemampuan dan potensi diri dan mengetahui kita tentang suatu topik.
- b) Dapat mengembangkan berbagai gagasan.
- c) Lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis.

¹¹ Uyu Mu'awwanah, *Bahasa Indonesia* 2, 18

- d) Mengkomunikasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat.
- e) Dapat menilai diri kita secara objektif.¹²

Dalam kegiatan menulis, biasanya siswa memiliki kelemahan-kelemahan seperti: kesulitan dalam menulis, kurang pembendaharaan kata, adanya masalah secara emosional, dan lain-lain. Untuk mengatasi hal tersebut ada beberapa kiat bagi siswa yang mempunyai kelemahan menulis, yaitu:

1. Menyelidiki kelemahan siswa secara objektif
Sebagian siswa memiliki pengendalian motorik yang buruk sehingga kerja fisik saat menulis terasa sukar baginya. Siswa yang memiliki masalah emosional sering takut menulis karena mereka pikir kemarahan atau kekecewaan mereka sedemikian besar sehingga harus disembunyikan, mereka tidak berani menuangkannya ke arah kertas.
2. Hitunglah berapa banyak waktu yang dihabiskan siswa untuk membaca.
Kalau tidak banyak membaca, siswa akan meneladani bahasa lisan bukan bahasa tulis. Ini berarti struktur kalimat mereka longgar dan bertele-tele, dan tulisan mereka sering berisikan kalimat yang salah. Namun ketika siswa mulai kerajinan membaca, tulisan mereka biasanya meningkat secara drastis.
3. Siswa yang banyak membuat kesalahan tata bahasa harus dikelilingi oleh bahan bacaan apa saja.
4. Berikan sedikit mungkin bantuan untuk tugas menulis siswa.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 255

5. Apabila siswa berhenti menulis sama sekali, hal itu biasanya karenamereka sedang bergulat dengan masalah emosionalnya.¹³

Sehubungan dengan tujuan penulisan sesuatu tulisan, Hugo Hartig merangkumnya sebagai berikut:

1. Tujuan penugasan (*assignment purpose*)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

2. Tujuan altruistik (*altruistik purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik sadar maupun secara tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Kunci *altruistik* adalah kunci *keterbacaan* sesuatu tulisan.

3. Tujuan persuasif (*persuasive purpose*)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4. Tujuan penerangan (*informational purpose*)

¹³ Mary Leonhardt, *Cara Menjadikan Anak Anda Bergairah Menulis*, (Bandung: Kaifa, 2001), 108-117

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

5. Tujuan pernyataan diri (*self-expressive purpose*)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6. Tujuan kreatif (*creative purpose*)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7. Tujuan pemecahan masalah (*problem-solving purpose*)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.¹⁴

c. Tahap-tahap Menulis

Menurut Tompkins dalam Resmini dkk. menguraikan proses menulis menjadi lima tahap yang diidentifikasi melalui serangkaian penelitian tentang proses menulis yang meliputi:

1) Tahap pra-menulis (*prewriting*)

Tahap pra-menulis merupakan tahap penemuan menulis. Aktivitas dalam tahap ini meliputi: memilih topik, memikirkan tujuan, bentuk dan audiensi, dan memanfaatkan dan mengorganisasi gagasan-gagasan.

2) Tahap penyusunan draf tulisan (*drafting*)

¹⁴ Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, 25-26

Pada tahap ini siswa menulis dan menyaring tulisan mereka melalui sejumlah konsep. Aktivitas ini meliputi: (1) menulis draf, (2) menulis konsep utama, (3) menekankan pada pengembangan isi.

3) Tahap perbaikan (*revisi*)

Revisi bukan penyempurnaan tulisan, revisi adalah mempertemukan kebutuhan pembaca dengan menambah, mengganti, menghilangkan, dan menyusun kembali bahasa tulisan.

4) Tahap penyuntingan (*editing*)

Pada tahap ini siswa menyempurnakan tulisan mereka dengan mengoreksi ejaan dan kesalahan mekanikal yang lain.

5) Tahap mempublikasikan (*publishing*)

Pada tahap akhir ini, siswa sudah siap mempublikasikan tulisan mereka, yaitu dilakukan dengan melalui kegiatan penugasan siswa untuk membaca didepan kelas.¹⁵

d. Cerita Anak

Cerita anak adalah buku yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama, mata anak-anak sebagai fokusnya.¹⁶ Cerita anak merupakan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian dan sebagainya yang ditujukan untuk anak yang ceritanya sederhana namun kompleks dan komunikatif serta mengandung nilai moral bagi anak dan pantas dikonsumsi oleh anak-anak.

¹⁵Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 256-258

¹⁶Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, 5

Cerita anak adalah cerita yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Artinya, jika cerita adalah pengalaman sehari-hari, maka pengalaman itu harus ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah gambaran kehidupan sehari-hari, maka gambaran kehidupan itu harus ditulis dengan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah dongeng atau fantasi negeri-negeri entah dimana, maka itu harus diceritakan dengan sudut pandang anak.¹⁷

Cerita adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa.¹⁸ Cerita merupakan bagian dari hidup. Setiap orang adalah bagian dari sebuah cerita. Kelahiran, kesehatan, keberhasilan, kematian, di mana, kapan, dan seterusnya semuanya adalah sebuah rentetan kejadian dari kisah kemanusiaan yang amat menarik. Bahkan, cerita adalah narasi pribadi setiap orang suka menjadi bagian dari suatu peristiwa, bagian dari satu cerita, dan menjadi bagian dari sebuah cerita adalah hakikat cerita. Otak manusia juga disebut sebagai alat narasi yang bergerak dalam dunia cerita. Semua pengetahuan yang disimpan dalam otak dan bagaimana akhirnya setiap orang dapat mengingat dan mengenal dunia adalah karena keadaan cerita itu. Kalau semua pengetahuan itu tidak disimpan dalam bentuk cerita, tak akan bisa diingat. Itulah sebabnya segala yang disimpan dalam bentuk cerita jauh lebih bermanfaat dan bermakna daripada segala yang di jejakkan ke dalam otak hanya dalam bentuk fakta-fakta.

Cerita anak adalah media seni yang mempunyai ciri-ciri tersendiri sesuai dengan selera penikmatnya. Tidak seorang pengarang cerita anak-anak yang mengabaikan dunia anak-anak.

¹⁷ Heru Kurniawan, *Menulis Kreatif Cerita Anak*. (Jakarta: Akademia Permata, 2013), 18

¹⁸ Sabarti Akhadiah, *Menulis I*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2001.

Dunia anak-anak tidak dapat diremehkan dalam proses kreatifnya. Maka dari itu, cerita anak-anak dicipta oleh orang dewasa seolah-olah merupakan ekspresi diri anak-anak lewat idiom-idiom bahasa anak-anak.

Jadi, cerita anak adalah cerita sederhana yang ditulis untuk anak, berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak, di dalamnya mencerminkan liku-liku kehidupan yang dapat dipahami oleh anak, melukiskan perasaan anak, dan menggambarkan pemikiran-pemikiran anak.

Ciri cerita anak berisi sejumlah pantangan berarti hanya hal-hal tertentu saja yang boleh diberikan. Ciri ini berkenaan dengan tema dan amanat cerita anak. Tema yang merupakan gagasan cerita atau apa yang dipersoalkan dalam cerita, maka harus dipertimbangkan tema apa yang cocok untuk anak-anak. Tidak semua tema yang lazimnya dapat ditemukan dalam cerita orang dewasa dapat dipersoalkan dan disajikan kepada anak-anak. Tema yang sesuai adalah tema yang menyajikan masalah yang sesuai dengan alam hidup anak-anak. Misalnya tentang kepahlawanan, peristiwa sehari-hari, dan sebagainya. Selain itu, biasanya amanatnya disederhanakan dengan menyediakan akhir kisah yang indah. Contohnya cerita anak Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Emas, dan Puteri Abu.

b. Cerita Anak dalam Pembelajaran

Cerita sudah sejak dulu ada dan disampaikan secara lisan, kemudian berkembang terus menjadi bahan cetakan berupa buku, kaset, video kaset, dan film atau cinema. Demikian pula bahan cerita ini berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu

pengetahuan, dan perkembangan teknologi. Cerita berada pada posisi pertama dalam mendidik etika kepada anak. Mereka cenderung menyukai dan menikmatinya, baik dari segi ide, imajinasi maupun peristiwa-peristiwanya. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, cerita akan menjadi bagian dari seni yang disukai anak-anak, bahkan orang dewasa.

Karakteristik cerita anak tidak berbeda halnya dengan hakikat sastra pada umumnya. Pada hakikatnya sastra adalah citra kehidupan, gambaran kehidupan. “Cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan binatang-binatang maupun manusia dengan lingkungan”. Cerita anak juga banyak yang berupa khayalan (fantasi).

Yang dimaksud dengan fantasi ialah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan baru.¹⁹ Jadi fantasi juga memungkinkan kita mengikuti pengarang atau pencerita dalam ceritanya. Oleh karena kekuatan fantasi orang dapat menjangkau ke depan, maka fantasi mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia.

Cerita anak merupakan kisah sederhana yang ditulis untuk anak, berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak, di dalamnya mencerminkan liku-liku kehidupan yang dapat dipahami oleh anak, melukiskan perasaan anak, dan menggambarkan pemikiran-pemikiran anak. Cerita anak berbentuk prosa yang menceritakan suatu peristiwa yang singkat dan padat jumlah pengembangan pelaku terbatas, keseluruhan cerita

¹⁹ Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 80

memberikan kesan tunggal serta mencerminkan perasaan pengalaman anak-anak, dan ditujukan bagi anak. Cerita anak sangat berarti bagi anak-anak. Sebagai bacaan penghibur, ada sisi lain yang bermanfaat baginya yaitu sebagai pengasah rasa empati dalam jiwanya. Dalam hal ini cerita anak dapat digunakan untuk mendapatkan pengalaman berharga yang dapat menolong membentuk jiwa anak-anak supaya kelak menjadi anak yang baik.

e. Jenis-jenis Cerita Anak

Cerita dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan atau fungsi cerita, kelompok usia anak, atau sifat cerita itu sendiri. Untuk keperluan SD maka pengelompokan cerita anak-anak didasarkan atas perkembangan jiwa sesuai dengan usia anak.

Jenis-jenis cerita yang cocok untuk anak-anak usia SD dapat dikelompokkan kedalam:

1. Cerita jenaka merupakan cerita yang mengungkapkan hal ihwal atau tingkah laku seorang tokoh yang lucu. Kebodohan yang diungkapkan dapat berupa karena kebodohan sang tokoh dapat pula karena kecerdikannya. Cerita yang di sebabkan karena kebodohan sang tokoh misalnya: cerita “Pak Belalang”, “Pak kodok”, dan cerita-cerita sejenisnya.
2. Dongeng adalah cerita yang didasari atas angan-angan atau hayalan. Di dalam dongeng terkandung cerita yang menggambarkan sesuatu diluar dunianya, seperti bebek bertelur emas, peri yang baik hati, dan sebagainya. Kisah-kisah seperti ini dapat ditemukan pada cerita “Ketimun Emas”, “Tongkat Ajaib”, “Cinderela”, dan “Dewi Sri”
3. Fabel adalah cerita yang menampilkan hewan-hewan sebagai tokoh-tokohnya. Didalam fabel, para hewan atau binatang digambarkan sebagaimana layaknya manusia yang dapat berpikir, bereaksi, dan berbicara. Fabel mengandung unsur mendidik karena diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang

mengandung ajaran moral. Contoh fabel yaitu : “Kancil dan Buaya”, “sikancil dengan kura-kura”, dia memiliki akal yang cerdas yang dapat mengelabui kura-kura.

4. Legenda adalah cerita yang berasal dari zaman dahulu. Cerita legenda bertalian dengan sejarah yang sesuai dengan kenyataan yang ada pada alam atau cerita tentang terjadinya suatu negeri, danau atau gunung. Contoh cerita “Malin Kundang”, “Batu Menangis”, “Sangkuriang”, “Asal Usul Kota Surabaya”, “Wali Songo” (legenda keagamaan). Mereka adalah manusia biasa, tokoh yang memang benar-benar ada, akan tetapi dalam uraian ceritanya ditampilkan sebagai figur-figur yang memiliki kesaktian. Kesaktian yang mereka miliki digambarkan diluar batas-batas manusia biasa.
5. Mite atau mitos merupakan cerita yang berkaitan dengan kepercayaan kuno, menyangkut kehidupan dewa-dewa atau kehidupan makhluk halus. Mitos adalah cerita yang mengandung unsur-unsur misteri, dunia ghaib dan alam dewa. Tokoh-tokoh mitos mengandung kekuatan yang hebat dan memiliki kekuatan ghaib. Tokoh-tokoh ini bukan saja terdiri atas manusia, tetapi juga dewa-dewa dan makhluk ghaib, seperti cerita “Nyi Roro Kidul”.²⁰

f. Cerita Fabel

Fabel ialah dongeng yang menceritakan tentang binatang. Contoh: Si Kancil, Kucing dengan tikus, Kura-kura.²¹ Pembelajaran kurikulum 2013 pada pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Satu diantara teks pembelajaran bahasa Indonesia adalah cerita fabel.

²⁰<http://www.galerinanda.com/page/75/macam-macam-dan-jenis-cerita-anak> diakses pada tgl 5 Maret 2018/pukul 11.22

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2009, *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan*, 2009. (Jakarta: Bintang Indonesia Jakarta), 140

Cerita fabel merupakan cerita fiksi berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Cerita fabel disebut juga dengan cerita moral, hal tersebut dikarenakan pesan yang terdapat di dalam cerita fabel sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, sehingga cerita fabel tidak kalah penting dari materi-materi yang lainnya.

Jadi, cerita fabel adalah cerita sederhana dan singkat tanpa kata yang dibuat-buat atau menjadi cerita yang berbunga-bunga. Cerita fabel ini penulis pilih dalam penelitian karena merupakan cerita yang baik.

Pengertian baik dari segi bahasa, baik adalah terjemahan dari kata *khair* dalam bahasa Arab, atau *good* dalam bahasa Inggris. *Louis Ma'luf* dalam kitabnya *Munjid*, mengatakan bahwa yang disebut baik adalah sesuatu yang telah mencapai kesempurnaan.²²

Dalam pembelajaran cerita fabel, ada beberapa syarat yang harus diketahui seperti struktur cerita fabel, karakteristik bahasa yang unik, dan pengetahuan dalam memerankan cerita fabel. Dengan cara ini siswa dapat membedakan setiap jenis teks pada pembelajaran kurikulum 2013.

B. Penelitian Terdahulu

1) Hasil Penelitian Terdahulu Yunitasari 2014

Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Kelas III SDN 09 Singkawang Selatan.

²² Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 87-88

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media kartun terhadap kemampuan menulis karangan narasi. Metode penelitian yang digunakan eksperimen jenis eksperimen semu (quasy eksperimen), dengan desain eksperimen *Non Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IIIA (kelas kontrol) berjumlah 30 orang dan peserta didik kelas IIIB (kelas eksperimen) yang berjumlah 30 orang. Hasil analisis data diperoleh rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 68,24 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 72,30. Hasil uji hipotesis menggunakan teknik analisis varians atau anava diperoleh $F_0 = 9,7$ untuk $db = 58$ dan $\alpha = 5\%$ diperoleh $F_{tabel} = 4,02$, yang berarti $F_0(9,7) > F_{tabel} (4,02)$, maka H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* (ES) diperoleh ES sebesar 0,49 (kriteria sedang). Hal ini berarti media kartun memberikan pengaruh yang sedang terhadap kemampuan menulis karangan narasi peserta didik kelas III SDN 09 Singkawang Selatan.²³

2) Hasil Penelitian Terdahulu Suci Kurniawati 2015

Pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III Jam'iyatul khair Ciputat Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol

²³<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6941>, diakses pada tgl 31 Oktober 2017/pukul 20:15

variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas III A berjumlah 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B berjumlah 30 orang sebagai kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh dari hasil t-test dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} (2,657) > t_{tabel} (2,0017)$ dan nilai sig $(0,010) < 0,05$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sig. $< 0,05$ menunjukkan keterampilan menyimak cerita anak kedua kelompok berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata posttest hasil menyimak cerita anak. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 88,13, sedangkan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 80,03. Selain itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran menyimak cerita anak dapat membuat siswa tertarik, antusias, serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menyimak siswa tidak membosankan. Sehingga berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jam'iyatul Khair, Ciputat Timur, Tahun Pelajaran 2015/2016.²⁴

C. Kerangka Berpikir

Media merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran

²⁴<http://text-id.123dok.com/document/oz1o243q> diakses pada tgl 11 November 2017/pukul 21:25

dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan siswa dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

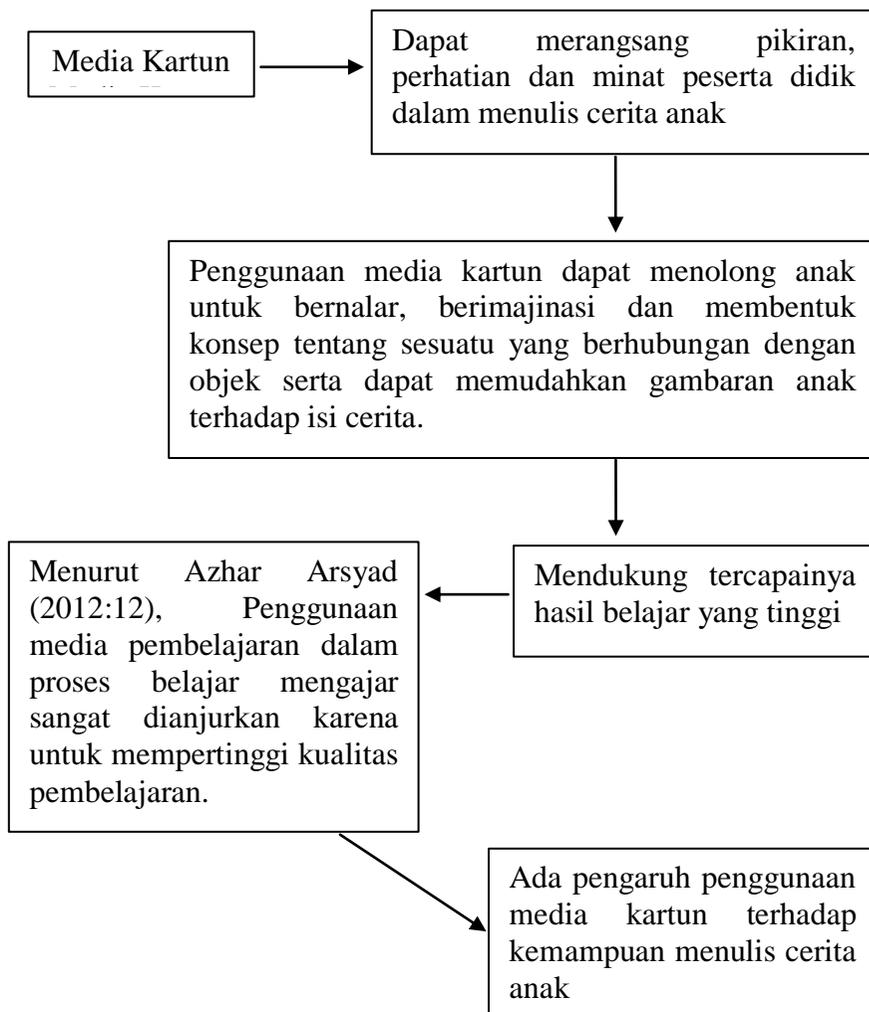
Kegiatan menulis cerita anak membutuhkan sebuah media yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat para penyimaknya yakni para peserta didik. Media kartun adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi cerita sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi penyimak cerita anak. Penggunaan media kartun dapat menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang sesuatu yang berhubungan dengan objek serta diharapkan dapat memudahkan pemahaman anak terhadap isi cerita anak yang disimaknya.

Suatu harapan bagi setiap guru yang melaksanakan tugasnya sebagai pengajar yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan siswa mengalami ketuntasan belajar yaitu harapan yang sangat besar. Sehingga guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik agar dalam pembelajaran siswa mampu menangkap secara cermat dan tepat. Siswa dapat menemukan dan berfikir sendiri sehingga mereka dapat menemukan makna dari hasil belajarnya karena dengan makna tersebut mereka memiliki alasan untuk belajar. Melalui media pembelajaran yang digunakan yaitu media kartun, penulis

membimbing siswa untuk mempengaruhi peningkatan kemampuan menulis cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Maka dari pernyataan tersebut, penulis akan menggunakan media pembelajaran yaitu media kartun terhadap kemampuan menulis cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VI MIN 1 Kota Cilegon.

Bagan Kerangka Pikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan dugaan sementara (Hipotesis) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartun terhadap kemampuan menulis cerita anak kelas VI MIN 1 Kota Cilegon Tahun Pelajaran 2017/2018.

Ha : terdapat pengaruh penggunaan media kartun terhadap kemampuan menulis cerita anak kelas VI MIN 1 Kota Cilegon Tahun Pelajaran 2017/2018.

“Pembelajaran dengan menggunakan media kartun materi menulis cerita anak mempengaruhi terhadap kemampuan menulis cerita anak kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Cilegon Kecamatan Pulomerak Kota Cilegon Tahun Pelajaran 2017/2018.