

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS
DONGENG DENGAN MEDIA *FILM STRIP* PADA
SISWA KELAS VII SMP N 2 GODEAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Menyusun Skripsi
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



oleh

Rizki Nofiana Wijayanti

NIM 07201244034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng dengan Media Film Strip Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Godean* ini, telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Oktober 2011

Pembimbing I,

Dr. Suroso

NIP 1960 0630 198601 1001

Pembimbing II,

Else Liliani, M. Hum

NIP 1979 0821 200212 2002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng dengan Media Film Strip Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Godean* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 Oktober 2011 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Esti Swatikasari, M.Hum.	Ketua Penguji		21 Oktober 2011
Else Liliani, M.Hum.	Sekretaris		21 Oktober 2011
Wiyatmi, M.Hum.	Penguji I		21 Oktober 2011
Dr. Suroso	Penguji II		21 Oktober 2011



Yogyakarta, 21 Oktober 2011

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Rizki Nofiana Wijayanti
NIM : 07201244034
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lain.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 Oktober 2011

Penulis,



Rizki Nofiana Wijayanti

MOTTO

Kemenangan yang seindah – indahnya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri. (Raden Ajeng Kartini)

Bermimpi, bergegas, bertindak, mengusir diam!

(Nduk)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku Ibu Surati dan Bapak H. Ikhsanudin yang dengan penuh kesabaran selalu berusaha membahagiakanku, memberi wejangan pada setiap hariku, motivasi, lantunan doa pada setiap langkahku dan begitu banyak hal “super” yang telah diberikan untukku. Kalian adalah Inspirasi!

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat, karunia, dan inayahNya, akhirnya skripsi dengan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng dengan Media *Film Strip* Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Godean, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Yogyakarta dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini tentunya dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
2. Dr. Suroso, selaku pembimbing I dan Else Liliani M. Hum, selaku pembimbing II yang penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.
3. Drs. Haryanto, selaku kepala Sekolah SMP N 2 Godean yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
4. Dra. Hesti Antari, selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP N 2 Godean yang telah membantu selama penelitian.
5. Siswa kelas VII C SMP N 2 Godean, terima kasih atas kerjasamanya.
6. Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat dan kasih sayang yang diberikan.
7. Kakak-kakakku, Mba Esti dan Mba Early serta kakak iparku Mas Tono dan Mas Palguno terima kasih atas doa, bimbingan dan motivasinya.

8. Seluruh keluarga, yang tidak pernah putus memberikan doa dan dukungannya.
9. Sahabatku, Mas Ardian Friatna, terimakasih atas segala bantuan, saran, dan bimbingan dalam pembuatan media *Film Strip* untuk pembelajaran menulis dongeng.
10. Sapta Prasetya Sejati, terimakasih atas kasih sayang, keceriaan, nasehat, motivasi, dan doanya.
11. Teman-temanku, Eki, Dias, Anggun, Olive, Lei, Diki, Cugang, Rina,ndud, Mas Prambudi terima kasih atas bantuan, doa, semangat, dan dukungannya.
12. Kerabat Kos Polos 154, Mba Yuli, Mba Heni, Widi, Reni, Rita, Lia, Ami, Enty, Eva, Rani, Maharani, Vera, Elisa, Malda, Dewi, Evin terima kasih atas doa dan dukungannya.
13. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2007, khususnya kelas GH. Terima kasih atas segala informasi, dukungan dan bantuan yang diberikan.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang terbaik atas semua bantuan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 7 Oktober 2011

Penulis,

Rizki Nofiana W

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 9
A. Deskripsi Teoritik.....	9
1. Pengertian Menulis Dongeng.....	9
a. Keterampilan Menulis.....	9
1) Hakikat Keterampilan.....	9
2) Hakikat Menulis.....	10
a) Fungsi Menulis.....	11
b) Tujuan Menulis.....	12
c) Manfaat Menulis.....	13
d) Ciri-Ciri Tulisan yang Baik.....	14
b. Dongeng.....	15
1) Hakikat Dongeng.....	15
2) Jenis Dongeng.....	16
2. Media <i>Film Strip</i> dalam Pembelajaran.....	20
a. Pengertian <i>Film Strip</i>	20
b. Nilai Media <i>Film Strip</i> dalam Pembelajaran.....	20
c. Peran Media Film Strip dalam Pembelajaran Menulis Dongeng.....	21
d. Proses Pembuatan Media Film Strip dalam Pembelajaran menulis Dongeng.....	22

3. Pembelajaran Menulis Dongeng.....	28
a. Hakikat Pembelajaran.....	28
b. Komponen-Komponen dalam Pembelajaran Menulis Dongeng.....	28
4. Hakikat dan Jenis Media.....	32
5. Strategi Pembelajaran Menulis Dongeng.....	38
a. Pendekatan Tradisional.....	38
b. Pendekatan Proses.....	39
c. Tahapan Kegiatan Menulis Dongeng dengan Pendekatan Proses.....	39
B. Kerangka Pikir.....	40
C. Penelitian yang Relevan.....	41
D. Hipotesis Tindakan.....	42
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	44
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	45
D. Rancangan Penelitian.....	45
E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	55
1. Teknik Analisis Data Kualitatif.....	55
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	55
I. Teknik Penentuan Keabsahan Data.....	56
J. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	57
1. Indikator Keberhasilan Proses.....	57
2. Indikator Keberhasilan Produk.....	57
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 58
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	58
1. Tempat Penelitian.....	58
2. Waktu Penelitian.....	59
B. Deskripsi Siklus.....	60
1. Pratindakan.....	60
2. Siklus I.....	66
3. Siklus II.....	76
C. Hasil Penelitian.....	82
1. Deskripsi Awal Keterampilan dan Pengalaman tentang Menulis Dongeng.....	82
2. Penggunaan Media <i>Film Strip</i> pada Siklus I.....	85
a. Monitoring Proses Tindakan.....	88
b. Monitoring Hasil Tindakan.....	91
1) Hasil pada Pratindakan.....	91
2) Hasil Siklus I.....	92

3) Hasil Siklus II.....	92
4) Perbandingan Skor Rata-Rata Tiap Aspek Menulis Dongeng.....	93
a) Aspek Isi Gagasan.....	93
b) Aspek Penyajian Cerita.....	98
c) Aspek Bahasa.....	106
d) Aspek Mekanik.....	109
5) Peningkatan Skor Rata-Rata Semua Siklus.....	117
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	117
1. Deskripsi Awal.....	117
2. Penggunaan Media Pembelajaran Film Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dongeng.....	120
BAB V PENUTUP.....	129
A. Kesimpulan.....	129
B. Implikasi.....	130
C. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Pembukaan <i>Film Strip</i> dengan Adobe Universal Leader.....	25
Gambar 2: Proses pembukaan <i>Film Strip</i>	25
Gambar 3: Latar <i>Film Strip</i> dengan judul “Angsa dan Kura-kura”.....	26
Gambar 4: Penggunaan gambar angsa dan kura-kura.....	26
Gambar 5: Angsa bergerak terbang membawa kura-kura.....	27
Gambar 6: Siswa menyaksikan pemutaran <i>Film Strip</i>	27
Gambar 7: Model penelitian tindakan kelas.....	43
Gambar 8: Catatan lapangan.....	54
Gambar 9: Guru memberikan pengertian pentingnya menulis.....	61
Gambar 10: Siswa berusaha menjawab pertanyaan guru.....	69
Gambar 11: Guru menyuruh siswa berkelompok.....	70
Gambar 12: Media <i>Film Strip</i> pada siklus I.....	71
Gambar 13: Siswa menyaksikan pemutaran <i>Film Strip</i> pada siklus I.....	72
Gambar 14: Siswa menulis dongeng pada siklus I.....	73
Gambar 15: Siswa mempublikasikan hasil menulis siklus I.....	75
Gambar 16: Guru menjelaskan materi.....	78
Gambar 17: Media <i>Film Strip</i> pada siklus I.....	79
Gambar 18: Siswa menyaksikan pemutaran <i>Film Strip</i> pada siklus II.....	80
Gambar 19: Siswa mempublikasikan hasil menulis siklus II.....	81
Gambar 20: Diagram batang peningaktan minat menulis dongeng Semua tindakan.....	91
Gambar 21: Cuplikan media <i>Film Strip</i> siklus I.....	94
Gambar 22: Cuplikan media <i>Film Strip</i> siklus II.....	96
Gambar 23: Diagram batang peningkatan skor menulis dongeng	

	Aspek isi gagasan semua tindakan.....	99
Gambar 24:	Cuplikan Media <i>Film Strip</i> cerita “Hiu dan Lumba-lumba”.....	101
Gambar 25:	Cuplikan Media <i>Film Strip</i> cerita “Angsa dan Kura-kura”.....	103
Gambar 26:	Diagram batang peningkatan skor menulis dongeng Aspek penyajian cerita semua tindakan.....	106
Gambar 27:	Diagram batang peningkatan skor menulis dongeng Aspek bahasa semua tindakan.....	109
Gambar 28:	Diagram batang peningkatan skor menulis dongeng Aspek mekanik semua tindakan.....	112
Gambar 29:	Diagram batang peningkatan skor menulis dongeng semua tindakan.....	117
Gambar 30:	Cuplikan media <i>Film Strip</i> pada Siklus I.....	122
Gambar 31:	Cuplikan media <i>Film Strip</i> pada Siklus II.....	126

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Instrumen Penilaian Menulis Dongeng.....	32
Tabel 2 : Gambaran Umum Penelitian.....	46
Tabel 3 : Pengamatan dalam Proses Pembelajaran.....	53
Tabel 4 : Jadwal Kegiatan Penelitian.....	60
Tabel 5 : Angket pada Pratindakan.....	62
Tabel 6 : Hasil Menulis Dongeng pada Pratindakan.....	83
Tabel 7 : Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelas Pratindakan.....	84
Tabel 8 : Peran Guru di Kelas pada Pratindakan.....	84
Tabel 9 : Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas pada Siklus I.....	87
Tabel 10 : Peran Guru di Kelas pada Siklus I.....	88
Tabel 11 : Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas pada Siklus II.....	89
Tabel 12 : Peran Guru di Kelas pada Siklus II.....	90
Tabel 13 : Angket pada Pascatindakan.....	113
Tabel 14 : Hasil Peningkatan Skor Keterampilan Menulis Dongeng	116
Semua Tindakan	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Angket Pratindakan Pembelajaran Menulis	
Dongeng Melalui Media <i>Film Strip</i>	136
Lampiran 2 : Angket Pascatindakan Pembelajaran Menulis	
Dongeng Melalui Media <i>Film Strip</i>	139
Lampiran 3 : Hasil Wawancara dengan Guru	
Bahasa Indonesia	142
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	146
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	156
Lampiran 6 : Pedoman Penilaian Menulis Dongeng.....	167
Lampiran 7 : Daftar Siswa Kelas VII SMP N 2 Godean.....	172
Lampiran 8 : Foto-Foto Hasil Penelitian.....	174
Lampiran 9 : Catatan Lapangan.....	179
Lampiran 10 : Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Pratindakan.....	201
Lampiran 11 : Nilai Rata-Rata Tiap Aspek	
pada Siklus I.....	204
Lampiran 12 : Nilai Rata-Rata Tiap Aspek	
pada Siklus II.....	208
Lampiran 13: Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas	
pada Pratindakan.....	212
Lampiran 14 : Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas	
pada Siklus I.....	214
Lampiran 15 : Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas	
Pada Siklus II	218
Lampiran 16 : Hasil Tulisan Siswa pada Pratindakan.....	221
Lampiran 17 : Hasil Tulisan Siswa pada Siklus I.....	229
Lampiran 18 : Hasil Tulisan Siswa pada Siklus II.....	239
Lampiran 19 : Tabulasi Data Peningkatan Keterampilan	
Menulis Dongeng Melalui Media <i>Film Strip</i>	250
Lampiran 20 : Silabus Bahasa Indonesia.....	314

Lampiran 21 : Surat Izin Penelitian.....	316
--	-----

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS
DONGENG DENGAN MEDIA *FILM STRIP* PADA
SISWA KELAS VII SMP N 2 GODEAN**

oleh
Rizki Nofiana Wijayanti
NIM 07201244034

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan keterampilan menulis dongeng dengan media *Film Strip* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Godean Negeri 2 Godean, Godean, Sleman, Yogyakarta.

Subjek siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Godean, Godean, Sleman, Yogyakarta yang berlokasi di Sidomoyo, Godean, Sleman yang berjumlah 36 orang. Penelitian difokuskan pada penerapan media *Film Strip* dan peningkatan keterampilan menulis dongeng dengan melakukan dua siklus tindakan, masing-masing terbagi menjadi 4 tahapan yaitu perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Data diperoleh dengan teknik pengamatan, catatan lapangan, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian ini dilihat dari adanya perubahan-perubahan kearah perbaikan, baik yang terkait dengan guru maupun siswa. Keberhasilan ini dilihat dari dua kriteria keberhasilan yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut. Pertama, penggunaan media *Film Strip* dapat meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa di SMP N 2 Godean mendapat tanggapan positif dari guru dan para siswa. Penerapan media *Film Strip* ini menjadikan pembelajaran menulis dongeng lebih menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan keberanian siswa dalam berpendapat dari 52,7 menjadi 80,5%, keberanian siswa dalam bertanya kepada guru dari 52,7% menjadi 72,2%, keberanian siswa menjawab pertanyaan guru dari 58,3% menjadi 77,7%, dan antusiasme mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dari 84,5% menjadi 90%. Kedua, media *Film Strip* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dongeng. Nilai rata-rata menulis dongeng sebelum diberi tindakan yaitu 50, sedangkan pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 62, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 73,8. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada tiap aspek penulisan dongeng, sampai dengan siklus II peningkatan yang terjadi meliputi: (1) aspek isi gagasan sebesar 16,6%, (2) aspek penyajian cerita sebesar 33,6%, (3) aspek bahasa sebesar 13,5%, (4) aspek mekanik sebesar 8,3%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang paling penting dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat komponen yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh pada saat pengenalan terhadap bahasa. Hal yang pertama dilakukan adalah proses mendengarkan, kemudian dari proses mendengarkan, terwujudlah sebuah proses meniru hasil pendengaran dengan berbicara. Pada tahap berikutnya, seseorang akan berlatih membaca untuk mengenal berbagai macam tulisan, dari proses mengenal huruf, hingga proses perangkaian huruf menjadi kata, frasa, atau bahkan kalimat. Seseorang akan berlatih menulis, apabila telah mempelajari banyak huruf dan kosakata.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan menulis terdapat dalam pelajaran bahasa Indonesia dan memiliki berbagai macam jenis. Berdasarkan bentuknya, kegiatan menulis dibagi menjadi empat jenis, yaitu menulis narasi, deskripsi, argumentasi, dan eksposisi (Tarigan, 1994: 27). Keseluruhan kegiatan menulis, terwujud dalam kegiatan menulis puisi, cerpen, pantun, berita, dongeng, dan lain-lain.

Pembelajaran menulis merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus dari guru mata pelajaran ataupun pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Selama ini, pembelajaran menulis, khususnya menulis dongeng belum mendapatkan porsi yang cukup dalam pembelajaran. Kompetensi Dasar (KD) menulis dongeng di SMP sangat terbatas, khususnya pada kelas VII hanya terdapat satu kompetensi dasar, yaitu: menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Selain Kompetensi Dasar (KD) yang terbatas, alokasi waktu untuk pembelajaran menulis juga terbatas. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah harus dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menulis dongeng.

Pemilihan variabel menulis dongeng dikarenakan keberadaan dongeng semakin punah, penyebab utamanya adalah jaranganya para orang tua menggunakan dongeng sebagai media dalam pembentukan moral dan pribadi yang baik untuk anak. Pada hakikatnya, dongeng diperlukan dalam dunia pendidikan, karena dongeng memberikan suri tauladan bagi anak-anak. Dongeng mengandung nilai kearifan lokal yang berpotensi mengenalkan budaya daerah kepada siswa agar mereka mampu menghargai dan melestarikan budaya tersebut. Bacaan dongeng juga banyak mengandung pesan moral yang baik bagi anak-anak. Tontonan televisi membuat rendahnya pengetahuan anak tentang dongeng. Anak lebih tertarik dengan cerita pada tontonan televisi yang menampilkan cerita menarik dari tampilan dan alur cerita tanpa mementingkan pembentukan moral pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pada tahap pratindakan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran menulis dongeng di kelas VII SMP N 2 Godean mengalami berbagai macam permasalahan. Pembelajaran menulis dongeng masih kurang optimal di sekolah tersebut. Selain karena terbatasnya waktu dan porsi untuk pembelajaran menulis kembali dongeng, guru juga mengalami kesulitan dalam menarik minat dan motivasi siswa untuk menulis.

Selama ini, penggunaan media pembelajaran jarang dilakukan dalam pembelajaran menulis dongeng di sekolah ini. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan alternatif media di sekolah ini untuk pembelajaran menulis dongeng. Guru juga belum mengadakan bimbingan yang intensif terhadap siswa. Guru hanya memberikan tugas kepada siswa tanpa memberikan rangsangan dengan menggunakan media yang menarik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menulis dongeng menjadi kurang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menulis dongeng juga kurang optimal. Praktik menulis akan dilakukan dengan baik jika terdapat perasaan senang dan tertarik dari siswa terhadap kegiatan menulis.

Faktor dalam kegiatan menulis sangat dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa untuk menulis, bimbingan atau arahan terhadap kegiatan menulis, serta pengetahuan mengenai karya sastra yang ada. Menurut Wiyanto (2004: 32) faktor-faktor yang dapat menyebabkan kemampuan menulis siswa rendah, antara lain : (1) Faktor kesulitan siswa dalam mengekspresikan ide, gagasan, pikiran, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf; (2) penyampaian materi pelajaran

dengan menggunakan metode ceramah kurang efektif yang mengakibatkan komunikasi satu arah; (3) kurang adanya media pendidikan yang mampu menarik minat belajar siswa dan merangsang daya kreatif siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat banyaknya media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *audio visual*. Menurut Kustandi (2011: 105), media *audio visual* adalah penggabungan dari media *audio* dan *visual*, dalam proses pembuatannya terdapat penggunaan suara dan memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Pada saat ini, telah banyak terobosan baru yang ditemukan dalam klasifikasi media pembelajaran yang berbentuk *audio visual*. Salah satu media pembelajaran yang berbentuk *audio visual* yaitu *Film Strip*. Menurut Kustandi (2011: 79), dilihat dari sifat atau jenisnya, kelompok media yang dapat didengar dan dilihat (*audio visual*) adalah *soundslide*, film, TV, video, dan *Film Strip*. Media *Film Strip* adalah satu kesatuan film yang berurutan. Pada *Film Strip* dapat disisipkan suara dan berguna untuk memperjelas isi materi (Daryanto, 2010: 70).

Pemilihan penggunaan *Film Strip* dalam penelitian ini berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain: (1) alokasi waktu yang digunakan tidak terlalu banyak; (2) merangsang daya kreatif siswa dengan gambar dan suara yang menarik di dalamnya; (3) siswa akan memusatkan perhatian pada pelajaran karena tertarik dengan gambar dan suara yang disajikan secara bergantian; (4) gambar-gambar dalam *Film Strip* sudah merupakan rangkaian yang susunannya tidak mungkin diubah lagi, sehingga cara pemakaiannya hanya tinggal memutarnya satu

persatu tanpa perlu bersusah payah mengurutkannya; (5) gambar-gambar dalam *Film Strip* merupakan rangkaian dalam satu film, sehingga kemungkinan tercecer atau terpisah kecil terjadi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII C SMP N 2 Godean dengan pemanfaatan media *Film Strip*. Kelas VII dipilih sebagai subjek penelitian, karena berdasarkan standar isi yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran menulis dongeng di Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat di kelas VII semester 1. Pemilihan kelas VII C dalam lokasi penelitian ini karena berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran, pada dasarnya kemampuan menulis pada siswa kelas VII C cukup bagus. Namun, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis serta kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadikan kemampuan menulis kurang optimal. Penerapan media *Film Strip* dalam pembelajaran menulis dongeng diharapkan dapat mengoptimalkan siswa kelas kelas VII C SMP N 2 Godean dalam kegiatan menulis dongeng.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, selanjutnya diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting, salah satunya menulis dongeng;
2. kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean;

3. guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis dongeng;
4. kurangnya minat siswa kelas VII SMP N 2 Godean terhadap pembelajaran menulis dongeng, sehingga perlu ditingkatkan;
5. keterampilan siswa kelas VII SMP N 2 Godean dalam menulis dongeng kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, selanjutnya dapat diketahui bahwa kurangberhasilan pengajaran menulis dongeng karena kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penelitian dibatasi pada pemanfaatan media *Film Strip* untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean dengan menggunakan media *Film Strip*?
- b. Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean dengan menggunakan media *Film Strip*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean dengan menggunakan media *Film Strip*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan pembelajaran menulis dongeng melalui media *Film Strip*.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini, dapat memberikan informasi kepada guru dalam menyajikan materi dongeng dengan media *Film Strip*.
- c. Bagi sekolah, sekolah mempunyai *output* siswa yang lebih berkualitas, khususnya dalam kegiatan menulis dongeng.
- d. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran menulis dongeng.

G. Batasan Istilah

Peneliti membatasi istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan adalah upaya untuk menambah tingkat, derajat, kualitas, ataupun kuantitas.
2. Keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tulis menulis sehingga menjadi tenaga potensial dalam menulis.

3. Media pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.
4. *Film Strip* adalah suatu rangkaian gambar diam atau gambar bergerak yang disusun secara berurutan menjadi sebuah film dan dilengkapi dengan *audio* dan teks untuk memperjelas makna.
5. Dongeng adalah cerita sederhana yang biasanya menceritakan kehidupan pada zaman dahulu dan berfungsi untuk menghibur serta memberikan ajaran moral.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Pengertian Keterampilan Menulis Dongeng

a. Keterampilan Menulis

1) Hakikat Keterampilan

Menurut Rosidi (2009: 2), keterampilan dalam linguistik berarti kesanggupan seorang pemakai bahasa untuk mempergunakan bahasanya dengan baik. Keterampilan linguistik tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pengertian keterampilan berbeda dengan kemampuan. Kemampuan (*competence*) adalah sesuatu yang masih ada di dalam batin, sedangkan keterampilan merupakan perwujudan apa yang ada di dalam batin seseorang.

Seseorang akan terampil dalam bidang apapun, apabila ia dapat membiasakan diri dan banyak berlatih. Selain dengan membiasakan diri dan banyak berlatih, seseorang juga harus mempunyai niat dan motivasi yang kuat untuk memiliki keterampilan dalam bidang apapun. Niat yang kuat akan membantu dalam mengalami kesulitan yang dihadapi pada saat proses memiliki suatu keterampilan (Wiyanto, 2004: 11).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan yaitu kompetensi yang dimiliki seseorang dalam bidang apapun, karena adanya motivasi serta hasil dari proses membiasakan diri dan berlatih secara terus menerus.

2) Hakikat Menulis

Menurut Tarigan (1994: 21), menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat memahami bahasa dan lambang grafik tersebut. Artinya, bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang tidak sekedar menggambarkan simbol-simbol grafis secara konkret, tetapi juga menuangkan buah pikiran, ide atau gagasan ke dalam bahasa tulis yang berupa ringkasan kalimat yang utuh dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Kegiatan menulis mengharuskan untuk kaya pengetahuan dan perasaannya. Pengetahuan sebagai representasi dari akal merupakan segala sesuatu yang diketahui manusia melalui panca inderanya. Perasaan sebagai representasi dari jiwa adalah efek-efek positif dan negatif yang tercipta dari pengetahuan yang dimiliki manusia (Darmadi, 1996: 4). Menulis selalu berkaitan dengan pengetahuan dan perasaan, karena seseorang akan menulis jika mengalami gejala perasaan tertentu dan gejala pikiran itu timbul karena kita mengetahui sesuatu. Proses keterampilan menulis, diperlukan adanya suatu keterlibatan perasaan, pengetahuan, dan kemampuan seseorang secara total.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan pikirannya ke dalam bahasa tulis secara jelas dan runtut untuk dapat dipahami dan dikomunikasikan kepada orang lain.

a) Fungsi Menulis

Menulis sangat penting bagi pendidikan, karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita berpikir secara kritis, memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, dan menyusun urutan bagi pengalaman (Tarigan, 1994: 23).

Enre (1988: 6) mengemukakan bahwa fungsi menulis adalah: (1) menolong penulis menuliskan kembali apa yang telah diketahui; (2) menghasilkan ide-ide baru; (3) membantu mengorganisasikan pikiran penulis dan menempatkannya dalam bentuk yang berdiri sendiri; (4) menjadikan pikiran seseorang siap untuk dilihat atau dievaluasi; (5) membantu memecahkan masalah dengan memperjelas unsur-unsurnya dan menempatkannya dalam suatu konteks visual, sehingga dapat diuji.

Hairston (*via* Darmadi, 1996: 3) mengemukakan beberapa fungsi penting menulis, antara lain: (1) kegiatan menulis adalah suatu sarana untuk menemukan sesuatu; (2) kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru; (3) kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai ide yang kita miliki; (4) kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang; (5) kegiatan menulis membantu diri kita untuk menyerap dan memproses informasi; (6) kegiatan menulis akan memungkinkan kita untuk berlatih memecahkan berbagai masalah sekaligus; (7) kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif tidak hanya sebagai penerima informasi belaka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi kegiatan menulis adalah kita dapat mengekspresikan ide dan gagasan yang ada pada diri kita serta dapat memberikan solusi pada permasalahan-permasalahan yang kita temui.

b) Tujuan Menulis

Menurut Tarigan (1994: 24), menulis dapat digunakan untuk berbagai keperluan, antara lain: (1) memberitahukan atau mengajar; (2) meyakinkan atau mengajak; (3) menghibur atau menyenangkan, mengandung tujuan estetis; (4) mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat.

Seseorang menulis karena ada motivasi yang melatarbelakanginya, motivasi ini dapat berupa motivasi tugas, motivasi komersial, dan motivasi intelektual, yang dimaksud dengan motivasi tugas adalah seseorang menulis karena ada orang yang menyuruhnya (Wiyanto, 2004: 4).

Tujuan menulis lebih spesifik dibandingkan dengan pendapat di atas adalah pendapat Hugo Hartig yang dikutip Tarigan (1994: 25), menurutnya ada tujuh tujuan menulis:

- (1) *Assignment Purpose* (tujuan penugasan), dalam arti penulis menulis sesuatu karena ditugaskan tidak atas kemauan sendiri.
- (2) *Altruistic Purpose* (tujuan altruistik) berarti penulis bertujuan menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

- (3) *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif), yaitu bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- (4) *Informasional Purpose* (tujuan informasional) yaitu tulisan yang bertujuan memberikan informasi, keterangan atau penerangan kepada para pembaca.
- (5) *Self-Expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang penulis terhadap pembacanya.
- (6) *Kreative Purpose* (tujuan kreatif), yaitu tujuan yang berhubungan dengan pernyataan diri terutama dalam keinginannya untuk mencapai norma artistik, atau seni yang ideal.
- (7) *Problem-Solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah) dalam arti penulis melakukan kegiatan menulis untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, jelas bahwa seseorang melakukan kegiatan menulis karena ada tujuan-tujuan yang ingin dicapai . Tujuan tersebut dapat berupa tujuan penugasan, meyakinkan pembaca, menyenangkan, memberikan informasi, memperkenalkan diri, atau mungkin ingin memecahkan masalah.

c) Manfaat Menulis

Menurut Akhadijah,dkk, (1995:1), ada beberapa manfaat dari kegiatan menulis, antara lain: (1) dapat mengenali kemampuan dan potensi diri, (2) mengembangkan beberapa gagasan, (3) memperluas wawasan, (4) mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara

tersurat, (5) dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara lebih objektif, (6) lebih mudah memecahkan masalah, (7) mendorong diri belajar secara lebih aktif, (8) membiasakan diri berpikir serta berbahasa secara tertib.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa dalam kegiatan menulis terdapat beberapa manfaat. Seseorang yang menulis, akan merasa beban yang menghimpit benak dan perasaannya tersalurkan.

d) Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Hasil tulisan yang baik dan tidak baik dapat dilihat dari reaksi yang diberikan oleh pembaca terhadap hasil tulisan tersebut. Pembaca akan tertarik pada sebuah tulisan, apabila hasil tulisan tersebut baik. Hasil tulisan tersebut dapat berupa fakta, pengalaman, pengamatan, penelitian, pemikiran, atau analisis suatu masalah (Wiyanto, 2004: 3).

Adel Stein dan Pilar (*via* Tarigan, 1994: 7) menyebutkan ciri-ciri tulisan yang baik adalah: (1) mampu mencerminkan kemampuan penulis dalam menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh; (2) mampu menyampaikan makna yang jelas dan tidak samar-samar, memanfaatkan struktur kalimat bahasa serta contoh-contoh yang jelas; (3) mampu meyakinkan serta menarik minat pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal, cermat, dan teliti; (4) mampu mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya; (5) mampu mencerminkan kebanggaan sang penulis dalam naskah atau manuskrip kesediaan mempergunakan ejaan dan tanda-tanda baca secara seksama,

memeriksa makna kata dan hubungan ketatabahasaan dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikannya kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena proses membiasakan diri dan berlatih secara terus menerus, sehingga menjadi tenaga yang potensial dalam kegiatan menulis.

b. Dongeng

1) Hakikat Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2005: 198), dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (*folktale*). Dongeng berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu di berbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis. Contoh dongeng yaitu : *Kancil Mencuri Timun*, *Asal-usul Gunung Tangkuban Perahu*, *timun emas*, dan sebagainya.

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral (Danandjaja, 1984: 83).

Kemunculan dongeng yang sebagai bagian dari cerita rakyat, selain berfungsi untuk memberi hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat yang lain dipandang sebagai sarana

ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, dan untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara (Nurgiyantoro, 2005: 199).

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Cerita ini ditujukan hanya untuk hiburan semata (Kurniawan, 2009: 22). DS (2009: 12) juga mengungkapkan bahwa cerita-cerita dalam dongeng semata-mata hanyalah khayalan. Walaupun hanya cerita khayalan atau cerita bohongan, tetapi cerita dalam dongeng mengandung nilai-nilai luhur.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang isi ceritanya tidak benar-benar terjadi dan hanya ada dalam dunia khayal dan fungsinya sebagai hiburan masyarakat dan terdapat ajaran moral di dalamnya.

2) Jenis Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2005: 201), dongeng terbagi menjadi dua, yaitu:

a) Dongeng Klasik

Pada mulanya, dongeng klasik dikenal oleh masyarakat yang mempunyai dongeng. Pada umumnya, hanya terbatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan membutuhkan waktu yang relatif lama. Namun dewasa ini, dapat dengan mudah memperoleh berbagai dongeng klasik dari penjuru tanah air dengan buku. Contoh dongeng klasik salah satunya adalah *Bawang merah dan Bawang Putih* serta *Timun Emas*.

b) Dongeng Modern

Dalam dongeng modern, cerita fantasi modern (*modern fantasy stories*) dikreasikan oleh pengarang yang mencantumkan namanya dan secara sadar ditulis sebagai bentuk karya sastra. Oleh karena itu, selain dimaksudkan untuk memberikan cerita menarik dan ajaran moral tertentu, dongeng tersebut juga tampil sebagai sebuah karya seni yang memiliki unsur-unsur keindahan, yang antara lain dicapai lewat kemenarikan cerita, penokohan, pengaluran, dan stile.

Dongeng dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima. Berbeda dengan pendapat di atas, (Hartoko *via* Kurniawan, 2009: 34) memberi batasan dari dua segi :

a) Dongeng rakyat

Dongeng rakyat adalah cerita lisan yang turun temurun disampaikan kepada kita. Pengarangnya tidak terkenal, tidak ada catatan mengenai tempat dan waktu, serta berakhir dengan *happy ending*, susunan kalimat, struktur dan penokohan sederhana.

b) Dongeng kebudayaan. Dongeng kebudayaan adalah ditulis oleh seseorang pengarang kebudayaan untuk kalangan berbudaya pula.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita sederhana yang biasanya menceritakan kehidupan pada zaman dahulu dan berfungsi untuk menghibur serta memberikan ajaran moral.

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra berupa cerita pendek kolektif kesusastraan lisan (Danandjaja, 1984: 83). Dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiyantoro, 2005: 198). Oleh karena itu, berkembang makna dongeng secara metaforis. Makna dongeng secara metaforis adalah berita atau sesuatu yang lain yang dikatakan orang tidak memiliki kebenaran faktual dianggap sebagai dongeng belaka, atau sebagai cerita fiktif. Berdasarkan uraian tersebut, dongeng mempunyai unsur-unsur yang berbeda dengan karya fiksi yang lain. Adapun unsur-unsur dongeng tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Plot atau alur

Plot atau alur pada dongeng biasanya bersifat progresif, karena untuk memudahkan pemahaman cerita dengan menampilkan konflik yang tidak terlalu kompleks, klimaks ditempatkan pada akhir kisah (Nurgiyantoro, 2005: 23). Penyelesaian dalam cerita dongeng selalu menggembirakan. Cerita biasanya ditutup dengan kalimat *“Akhirnya mereka hidup bahagia selamanya”*.

(2) Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2005: 200), dilihat dari segi penokohan, tokoh-tokoh dongeng pada umumnya terbelah menjadi dua macam, yaitu tokoh yang berkarakter baik dan buruk. Hal itu adalah yang lumrah untuk cerita lama yang mempunyai misi untuk memberikan pelajaran moral. Selain itu, dilihat dari unsur karakter tersebut, tokoh-tokoh dongeng umumnya lebih berkarakter

sederhana. Hal itu berarti bahwa seorang tokoh yang telah dipasang sebagai tokoh berkarakter baik, makin baik selamanya. Demikian pula sebaliknya dengan tokoh yang berkarakter buruk.

(3) Latar cerita atau *setting*

Menurut Nurgiyantoro (2005: 199), dongeng umumnya tidak terikat oleh waktu dan tempat, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Kekurangjelasan latar tersebut sudah terlihat sejak cerita dongeng dimulai, yaitu sering mempergunakan kata-kata pembuka penunjuk waktu seperti: “*Pada zaman dahulu kala*”, “*Syahdan pada zaman dahulu*”, “*Nun pada waktu itu*”, “*Pada zaman dahulu ketika binatang masih bisa bercakap-cakap seperti halnya manusia*” dan lain-lain. Demikian juga mengenai penunjuk latar tempat yang hanya sering disebut “*di negeri antah berantah*”, “*di negeri dongeng*”, “*di suatu tempat di pinggir hutan*”, dan lain-lain. Ketidakjelasan latar dapat memberikan kebebasan pembaca untuk mengembangkan daya fantasinya ke manapun dan kapan pun mau dibawa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis dongeng adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam bidang menulis dongeng.

2. Media *Film Strip* dalam Pembelajaran

a. Pengertian *Film Strip*

Film Strip terdiri dari beberapa film yang merupakan satu kesatuan. Jumlah *frame* atau gambar dari suatu *Film Strip* ada yang berjumlah 10 buah dan ada pula yang berjumlah sampai 75 buah (Kustandi, 2011: 74).

Menurut David Pogue (2011: 84), *Film Strip* dapat diproyeksikan melalui sebuah layar besar yang diperlihatkan kepada sekelompok siswa. Gambar diproyeksikan dengan menggunakan *audio* atau rekaman suara dengan ulasan pra-rekaman yang mendampingi gambar. Media *Film Strip* dapat digunakan oleh seorang guru untuk sekelompok siswa yang jumlahnya banyak atau instruksi individual dalam rangka memperkenalkan unit atau untuk mengajar pelajaran.

Soeparno (1988: 36) menyatakan bahwa media *Film Strip* pada dasarnya hampir sama dengan media *slide*, perbedaannya adalah pada *Film Strip* gambar-gambar yang ada di dalamnya merupakan rangkaian dalam satu rol film.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *Film Strip* adalah media yang susunan gambar atau foto di dalamnya merupakan satu kesatuan dan tidak terpisah satu sama lain dan dapat disertai dengan *audio* atau teks sebagai poin-poin pentingnya.

b. Nilai Media *Film Strip* dalam Pembelajaran

Media *Film Strip* adalah media yang menyajikan beberapa gambar atau foto menjadi sebuah satu kesatuan film. Media *Film Strip* memiliki peranan yang cukup besar dalam pembelajaran di sekolah. Menurut David Pogue (2011: 83), media *Film Strip* akan merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Film Strip* dapat merangsang emosi siswa, membangun sikap, dan membantu dalam menghadapi suatu titik masalah. *Film Strip* juga dapat menciptakan peristiwa masa lalu, memperjelas ukuran, membuat konsep abstrak lebih nyata dan meningkatkan motivasi siswa (Pogue, 2011: 86).

Selain itu, media *Film Strip* menurut Kustandi (2011: 73), memiliki kelebihan, antara lain:

- (1) kecepatan penyajian *Film Strip* dapat diatur, dapat ditambah narasi dengan kontrol guru;
- (2) *Film Strip* dapat mempersatukan berbagai media pendidikan yang berbeda dalam satu rangkaian, seperti: foto, bagan, dokumen, gambar, tabel, simbol, kartun, dan sebagainya;
- (3) urutan gambar sudah pasti karena *Film Strip* merupakan satu kesatuan;
- (4) reproduksinya dalam jumlah besar relatif lebih mudah penggambarannya dibanding film bingkai. *Film Strip* tidak memerlukan bingkai.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Film Strip* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media lain. Oleh karena bermediakan gambar diam atau gambar bergerak dan suara, maka info dan pesan yang disampaikan lebih mudah dicerna dan dipahami oleh para siswa serta tidak terbatas jarak dan waktu.

c. Peran Media *Film Strip* dalam Pembelajaran Menulis Dongeng

Film Strip sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan berbagai macam keterampilan berbahasa. Soeparno (1988: 55) berpendapat bahwa sebagai media pengajaran bahasa, *Film Strip* sangat sesuai

untuk melatih keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Pelatihan keterampilan menyimak dapat dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tampilan dalam *Film Strip* yang baru saja dilihat dan didengarkannya. Pelatihan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan menyuruh siswa menceritakan kembali isi dari *Film Strip* yang disaksikan. Pelatihan keterampilan menulis dapat dilakukan dengan menyuruh siswa untuk meringkas isi dari *Film Strip* yang disaksikan.

Salah satu keterampilan menulis adalah menulis dongeng. Proses menyimak yang dilakukan oleh siswa terhadap *Film Strip* yang telah diputar, akan membuat siswa dapat menceritakan kembali apa yang dilihat dan didengarnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis dongeng ini, peran media *Film Strip* adalah sebagai *stimulus* bagi siswa untuk menulis dongeng. Pemutaran *Film Strip* yang disaksikan siswa, dapat memberi ide segar bagi mereka dalam kegiatan menulis dongeng, dengan demikian pembelajaran menulis dongeng menjadi lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan.

d. Proses Pembuatan Media *Film Strip* dalam Pembelajaran Menulis Dongeng

Film Strip adalah media yang susunan gambar atau foto di dalamnya merupakan satu kesatuan dan tidak terpisah satu sama lain dan dapat disertai dengan *audio* atau teks sebagai poin-poin pentingnya (Kustandi, 2011: 73). Media *Film Strip* memiliki perbedaan dengan Film Animasi. Pada *Film Strip*, intensitas gerak gambar tidak dominan, berupa potongan-potongan gambar yang diterapkan dalam beberapa latar, *Film Strip* merupakan film tanpa pengisi suara

sehingga menggunakan beberapa teks kalimat yang berfungsi sebagai kata kunci yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas cerita (Pogue, 2011: 83). Pada Film Animasi, intensitas gerak gambar lebih dominan, gambar yang dihasilkan seolah-olah hidup seperti wujud aslinya, gambar dalam film animasi biasanya terbentuk dari imajinasi si pembuat, sehingga wujud gambar aneh dan tidak terdapat dalam dunia nyata, terdapat pengisi suara untuk memperjelas jalan cerita. Kelebihan penggunaan media *Film Strip* dalam pembelajaran menulis dongeng adalah siswa akan tertarik dengan gambar-gambar yang disajikan dalam *Film Strip*, karena tidak adanya pengisi suara dan hanya teks yang menjadi kata kunci, maka siswa akan lebih kreatif dalam mengembangkan cerita, pergerakan gambar akan membantu siswa dalam menciptakan alur cerita, siswa akan menyajikan *setting* dan tokoh berdasarkan proses visualisasi yang mereka pergunakan dengan media *Film Strip* yang ditayangkan.

Film Strip pertama kali diterapkan oleh perusahaan The New York Times, Scott Pendidikan, Coronet, dan Media Sunburst di Amerika dengan menampilkan foto-foto yang dihasilkan oleh seniman besar di Amerika yang di produksi menjadi *Film Strip* dengan audio yang dihasilkan dengan musik dan narasi yang berasal dari album vinil. Pada awal tahun 1970, *Film Strip* tidak hanya diterapkan sebagai seni tradisional dan humaniora, tetapi *Film Strip* juga diterapkan pada ilmu, kejuruan dan bidang teknis (<http://en.wikipedia.org/wiki/Filmstrip>, diakses pada tanggal 25 Oktober 2011, pukul 10.47).

Film Strip yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua film. Pada siklus I dipergunakan *Film Strip* dengan tiga judul cerita yaitu “*Hiu dan Lumba-*

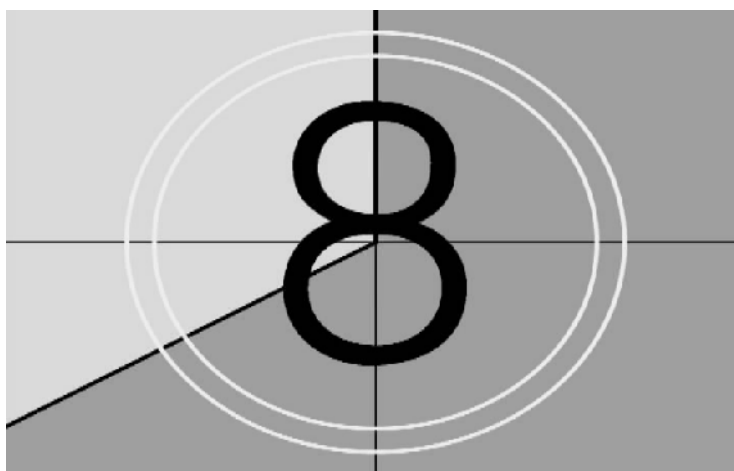
lumba”, “*Kera dan Anak Pipit*”, dan “*Singa dan Seekor Tikus*”. Pada siklus II dipergunakan *Film Strip* dengan dua judul cerita yaitu “*Angsa dan Kura-kura*” dan “*Brahmana dan Seekor Kepiting*”. Berdasarkan penayangan beberapa cerita dalam *Film Strip* tersebut, siswa bebas memilih cerita mana yang akan dirangkai menjadi sebuah dongeng.

Film Strip yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh mahasiswa peneliti sendiri yaitu Rizki Nofiana Wijayanti mahasiswa angkatan 2007 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta dengan bantuan Ardian Friatna mahasiswa angkatan 2005 Jurusan Televisi, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Media *Film Strip* untuk pembelajaran menulis dongeng ini, dibuat dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan dan dikonsultasikan dosen pembimbing yaitu Dr. Suroso dan Else Liliani, M.Hum dengan revisi dua kali sebelum diterapkan dalam penelitian pembelajaran menulis dongeng. Berikut ini adalah contoh proses pembuatan *Film Strip* yang berjudul “*Angsa dan Kura-kura*”:

- (1) Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan *Film Strip* ini adalah Adobe Premier CS5 dengan bagian pembuka film dibuat dengan Adobe Universal Leader, seperti terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Pembukaan *Film Strip* dengan Adobe Universal Leader

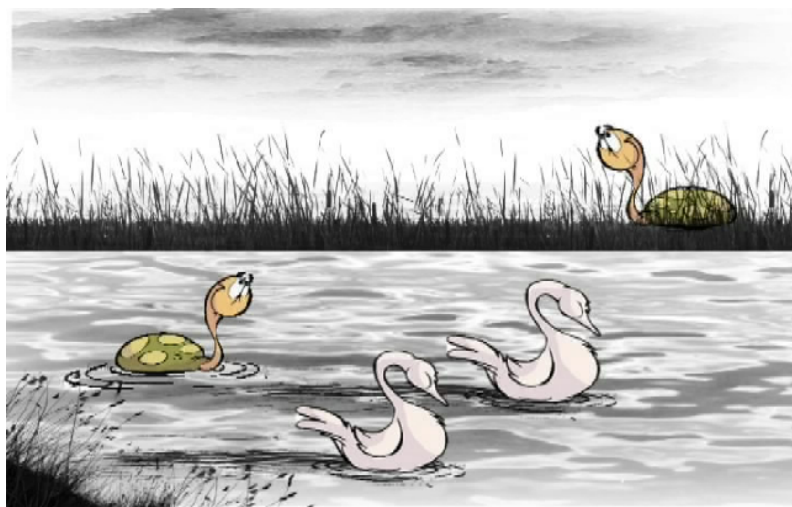


Gambar 2. Proses pembukaan *Film Strip*

- (2) Mengumpulkan dan membuat gambar untuk *setting/* latar, angsa, kura-kura, dan anjing yang sebagian diunduh dari google gambar dan sebagian dibuat sendiri dengan menggunakan Corel Draw X3.



Gambar 3. Latar yang Digunakan dalam *Film Strip* dengan Judul Cerita “Angsa dan Kura-kura”



Gambar 4. Penggunaan Gambar Angsa dan Kura-kura

- (3) Selanjutnya, gambar latar maupun angsa dan kura-kura diberi efek bergerak dengan Adobe After Effect.



Gambar 5. Ansa yang Bergerak Terbang Membawa Kura-kura dengan Kayu dan Diejek oleh Dua Ekor Anjing di Ladang

- (4) Teks diatur menggunakan Note Pad yang disatukan dalam satu folder dengan *Film Strip*, sehingga apabila *Film Strip* dibuka, maka akan muncul teks yang berasal dari Note Pad tersebut dengan *timing* yang sudah diatur.

Contoh:

000:01:20,255 --> 00:01:28,674

Angsa:

“Wahai kawanku kura-kura, aku akan mengungsi, di sini sudah tak ada air lagi.

Aku butuh air dan aku akan mengungsi ke tempat lain di bawah pegunungan Himawan!

- (5) Siswa dapat menyaksikan *Film Strip* dan dapat menulis dongeng dengan menyaksikan *Film Strip* tersebut



Gambar 6. Siswa Menyaksikan Pemutaran *Film Strip*

3. Pembelajaran Menulis Dongeng

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses belajar (KBBI, 1994: 14) yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasainya dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, seorang guru harus memahami dan mengetahui prinsip dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar.

Menurut Affendi (1991: 38), pembelajaran secara formal (di sekolah) adalah proses terjadinya interaksi atau hubungan timbal balik antara sesama siswa dalam situasi dan kondisi yang mendorong siswa untuk secara aktif belajar.

Jamalludin (2003: 9) menyatakan bahwa istilah pembelajaran mengacu pada proses yang melibatkan dua komponen utama dalam kegiatan belajar-mengajar. Jadi, pembelajaran memiliki pengertian yang di dalamnya mencakup semua proses mengajar yang berisi serangkaian perbuatan guru untuk menciptakan suatu kelas untuk keberhasilan perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar-mengajar.

b. Komponen-komponen dalam Pembelajaran Menulis Dongeng

Pengajaran merupakan suatu pendekatan mengajar yang menekankan hubungan sistemik antara berbagai komponen dalam pengajaran. Lebih lanjut dikatakan bahwa pengajaran mempunyai beberapa komponen, yaitu tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metode pengajaran, media dan evaluasi pengajaran (Sudjana, 1995: 29).

Dalam pembelajaran menulis sebagai bagian dasar pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, pada dasarnya juga memiliki komponen utama seperti yang telah disebutkan di atas, antara lain meliputi tujuan, bahan, metode, media dan evaluasi.

1) Tujuan Pembelajaran Menulis Dongeng

Tujuan pengajaran merupakan salah satu aspek yang tidak boleh diabaikan. Tujuan ini akan menentukan isi dan strategi pengajaran, serta bentuk evaluasi yang akan dijalankan.

Adapun tujuan pengajaran menulis secara detail adalah: (1) siswa mampu menyusun buah pikiran, perasaan dan pengalaman ke dalam suasana atau komposisi yang baik; (2) merangsang imajinasi dan daya pikir/ intelek siswa; (3) siswa mampu menggunakan kaidah kebahasaan dalam menulis; (4) siswa mampu menyusun karangan; (5) mengembangkan kebiasaan menulis yang akurat, jelas, singkat, dan menarik.

2) Bahan/ Materi

Sudjana (1995: 10) menyatakan bahwa materi pengajaran adalah uraian/ pokok bahasan yakni penjelasan lebih lanjut makna dari setiap konsep yang ada dalam pokok bahasan. Materi yang diberikan kepada siswa harus dipilih dan ditetapkan dengan memperhatikan masalah-masalah serta pertimbangan tertentu, antara lain: (1) tujuan yang akan dicapai agar relevan; (2) tingkat kemampuan berpikir murid, sehingga mudah dipahami; (3) ruang lingkup serta urutan-urutannya perlu disusun secara sistematis; (4) waktu dan perlengkapan juga perlu diperhatikan (Suryobroto, 1986: 13).

Pemilihan materi pelajaran berkaitan dengan tujuan dan fungsi pengajaran itu sendiri. Selain itu, pemilihan bahan pengajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor yang terlihat di dalam proses belajar mengajar seperti murid, guru, jenis dan jenjang lembaga yang bersangkutan, sarana termasuk kurikulum, dana dan metode pengajaran.

Materi yang diberikan dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP N 2 Godean mengacu pada proses penciptaan kembali dongeng sesuai dengan Standar Kompetensi yang telah ditetapkan yaitu : “menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar”.

3) Metode Pengajaran

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru/peserta didik dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi, dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) *brainstorming*; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya (Kesuma, 2007: 23).

Metode yang digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas.

4) Media

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos *via* Daryanto, 2010: 5). Tujuan digunakan media *Film Strip* dalam pembelajaran menulis dongeng adalah untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien.

5) Evaluasi

Penilaian atau evaluasi adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Nurgiyantoro, 2010: 89). Evaluasi mencakup sejumlah teknik yang tidak bisa diabaikan oleh seorang guru maupun dosen. Evaluasi bukanlah sekumpulan teknik semata-mata, tetapi evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penilaian dalam menulis dongeng mencakup beberapa kriteria. Kriteria tersebut meliputi: (1) kualitas dan ruang lingkup isi; (2) organisasi dan penyajian isi; (3) gaya dan bentuk bahasa; (4) penggunaan diksi atau pilihan kata; (4)

mekanik (tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, kebersihan); (5) respon afektif guru terhadap karya tulis.

Berdasarkan kategori di atas, maka penilaian pembelajaran menulis dongeng melalui media *Film Strip* yang berkaitan dengan respon afektif guru dihilangkan, karena untuk mengurangi kadar subjektivitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel penilaian berikut ini:

Tabel.1 Instrumen Penilaian Menulis Dongeng

No	Aspek	Skor
1.	Isi	
	a. Kreativitas pengembangan cerita	5-10
	b. Kesesuaian cerita dengan isi <i>Film Strip</i>	5-10
2.	Organisasi dan penyajian	
	a. Penyajian alur	5-10
	b. Penyajian <i>setting</i> cerita	5-10
	c. Penyajian tokoh	5-10
	d. Penyajian sudut pandang dan judul cerita	5-10
3.	Bahasa	
	a. Penggunaan majas dan gaya bahasa	10-15
	b. Penggunaan diksi (pilihan kata)	10-15
4.	Mekanik Penulisan	5-10

4. Hakikat dan Jenis Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar. Menurut Gagne (*via* Sadiman, 2009: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat lain mengemukakan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*)

atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*) (Soeparno, 1988: 1).

Sementara itu, menurut Raharjo (*via* Kustandi, 2011: 7), media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Gerlach & Ely (*via* Arsyad, 2002: 3), mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Batasan lain mengemukakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat, sehingga gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Latuheru *via* Kustandi, 2011: 9).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat berguna untuk membantu memperjelas makna yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Gerlach dan Ely (*via* Kustandi, 2011: 13), ada tiga ciri media, antara lain:

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi*, *video*

tape, *audio tape*, disket komputer, *compact disk* dan film. Ciri fiksatif dapat memungkinkan suatu objek rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri fiksatif (*fixative property*) penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Ciri ini menggambarkan transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

Media rekaman video atau audio dapat diedit, sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/ utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan, sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan *stimulus* pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Informasi yang telah direkam dapat direproduksi beberapa kali dan dapat siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa media memiliki tiga ciri yang berkaitan dengan pembelajaran dan siswa, yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif.

Informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan baik. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memberikan banyak manfaat pada siswa. Menurut Kemp & Dayton (*via* Arsyad, 2002: 21), ada beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Penggunaan media dapat mengurangi tafsiran yang berbeda pada siswa dan guru, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa lebih terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek

husus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena penerapan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja pada saat diinginkan dan diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan, sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi berkualitas dan menimbulkan reaksi positif dari siswa.

Media digunakan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mempermudah proses belajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Menurut Sadiman (1986: 28), terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

a. Media grafis

Media grafis termasuk dalam media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis adalah media yang sederhana dan mudah dalam pembuatannya. Media grafis terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain: (1) gambar/ foto, (2) sketsa, (3) diagram, (4) bagan/ *chart*, (5) grafik (*graphs*), (6) kartun, (7) poster, (8) peta dan globe, (9) papan flannel/ *Flannel Board*, (10) papan buletin (*Bulletin Board*).

b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan sebagai media audio, antara lain: (1) radio, (2) alat perekam pita magnetik, (3) piringan hitam, dan (4) laboratorium bahasa.

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam (*Still Projected Medium*) adalah media yang membutuhkan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Pesan yang disampaikan kepada siswa dapat berupa *visual* maupun disertai dengan suara (*audio*). Beberapa jenis media proyeksi diam adalah film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat tentang jenis media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat digolongkan atas: (1) media grafis; (2) media audio; (3) media proyeksi diam.

5. Strategi Pembelajaran Menulis Dongeng

a. Pendekatan Tradisional

Pendekatan tradisional dalam pembelajaran menulis lebih menekankan hasil yang berupa tulisan yang telah jadi tidak pada yang dikerjakan siswa ketika menulis/ mengarang (Endraswara, 2002: 82). Dalam pendekatan tradisional, peran seorang guru hanya sebagai pemberi tugas dan pengoreksi saja. Sementara itu, siswa dilepas begitu saja dalam mengerjakan tugas menulis mereka. Hasil tulisan siswa akan dikumpulkan setelah waktu habis, dan selanjutnya tugas guru adalah mengoreksi dan memberikan nilai.

Kegiatan pembelajaran menulis menggunakan pendekatan tradisional ini dirasa membosankan bagi siswa, kegiatan yang monoton membuat para siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menulis dongeng. Di samping itu, siswa kurang menyadari arti pentingnya membuat tulisan yang baik, dan tidak

memahami kesalahan yang dilakukan dalam melakukan penulisan. Oleh karena itu, siswa beranggapan bahwa pembelajaran menulis dongeng itu sulit dan membosankan.

b. Pendekatan Proses

Pengajaran menulis dongeng di sekolah dipandang sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat produktivitas penciptaan kembali sebuah dongeng. Melalui pendekatan proses ini, diharapkan: (1) tidak menyebabkan subyek didik menjadi takut menulis; (2) subyek didik akan gemar, terdorong, dan produktif dalam menciptakan sebuah tulisan (Endraswara, 2002: 84).

Selama ini, ketidakberhasilan pembelajaran menulis dongeng sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran yang lebih berorientasi pada hasil dan bukan pada proses menyebabkan siswa enggan melakukan proses menulis. Pendekatan proses ini dianggap sebagai inovasi dalam pembelajaran menulis.

c. Tahapan Kegiatan Menulis Dongeng dengan Pendekatan Proses

Gie (2002: 88) menjelaskan proses kreatif menulis dongeng ditempuh melalui empat tahap, yaitu:

- 1) Persiapan adalah tahap pemunculan ide. Tahap ini diawali dengan pengumpulan data-data baik pengalamn sendiri maupun orang lain.
- 2) Inkubasi adalah tahap pematangan ide. Siswa diminta untuk merenungkan ide yang diperoleh dan dikaitkan dengan kehidupan nyata.

- 3) Iluminasi adalah tahap mengungkapkan ide. Siswa menuliskan ide yang telah diperoleh dalam suatu tulisan.
- 4) Verifikasi adalah tahap untuk memacu kreativitas siswa. Pengajar dapat membandingkan hasil penulisan satu anak dengan yang lain setelah dikritik dan saran baik oleh pengajar maupun siswa lain, maka perlu diadakan revisi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menulis dengan pendekatan proses ini, ada tahapan-tahapan yang perlu dilakukan. Dalam pendekatan proses ini, tidak hanya bertujuan pada hasil akhir saja, tetapi setiap tahapan yang dilalui juga perlu diperhatikan.

B. Kerangka Pikir

Pada saat ini, pembelajaran menulis kurang disukai oleh siswa. Kegiatan menulis dongeng merupakan kegiatan yang dijaui oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang jarang dilakukan oleh guru, membuat siswa kurang menyukai pelajaran menulis dongeng. Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean, yang menganggap bahwa pembelajaran menulis dongeng adalah pembelajaran yang kurang mereka sukai, sehingga mereka sering mengabaikan pelajaran dengan melakukan kegiatan sendiri tanpa menghiraukan guru yang berada di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang tepat dimiliki oleh guru untuk mengajarkan kegiatan menulis dongeng di sekolah. Media yang tepat tersebut adalah media yang dapat menarik siswa agar tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Film Strip* dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 godean diharapkan dapat

menjadi media yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tertarik dan memiliki keterampilan menulis dongeng yang baik.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Prapti Dwi Nurcahyani (Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang lulus tahun 2010) yang berbentuk skripsi dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Media Video Klip Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Samigaluh (Penelitian Tindakan Kelas tahun 2010)* . Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada skor keterampilan menulis dongeng yang dicapai siswa.

Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata yang dicapai siswa sebelum proses tindakan adalah 66,03, sedangkan skor rata-rata yang dicapai siswa pada akhir tindakan siklus I adalah 75,76. Hal itu berarti terdapat peningkatan sebesar 9,87. Skor tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen, namun belum optimal atau belum sesuai dengan target peneliti. Oleh karena itu, dilaksanakan tindakan siklus II. Pada siklus II ini, tindakan yang dilakukn yaitu siswa menulis cerpen dengan menggunakan media Video Klip “Jalan terbaik” oleh Seventeen. Skor rata-rata yang dicapai siswa pada akhir tindakan siklus II ini adalah 4,44 yaitu dari skor rata-rata 75,76 menjadi 80,2. Selain dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, Video Klip juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar keterampilan menulis cerpen. Siswa terlihat lebih aktif dan senang untuk belajar menulis cerpen yang baik. Berdasarkan uraian di atas, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa pengajaran

dengan menggunakan media Video Klip dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Samigaluh.

Penelitian yang dilakukan oleh Prapti Dwi Nurcahyani relevan dengan penelitian ini, karena kemiripan media yang dipergunakan yaitu media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan menulis.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah apabila dalam proses pembelajaran menulis dongeng dilakukan melalui media *Film Strip*, maka keterampilan siswa dalam menulis dongeng meningkat.

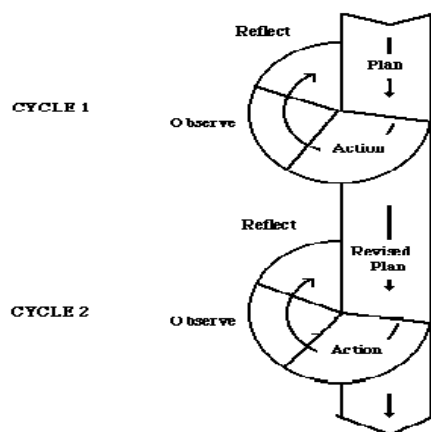
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) / *Classroom Action Research*. Dalam penelitian tindakan ini terdapat suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Ada beberapa model dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang biasa dipakai, yaitu model *Kemmis & McTaggart*, model *Ebbut*, model *Elliot*, dan model *McKernan*. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model *Kemmis & McTaggart* yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin sebagaimana yang diutarakan di atas. Gambar model *Kemmis & McTaggart* adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Model Penelitian Tindakan Kelas

Apabila dicermati, model yang dikemukakan oleh *Kemmis & McTaggart* pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus.

B. *Setting* Penelitian

Setting penelitian adalah lokasi penelitian dilakukan. *Setting* yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah SMP N 2 Godean, dengan jumlah siswa sebanyak 431 anak, 233 laki-laki dan 198 perempuan.

Pada dasarnya SMP N 2 Godean adalah sekolah yang cukup berpotensi di Kecamatan Godean. Para siswa yang diterima di sekolah ini juga termasuk siswa pilihan. Berdasarkan hasil prasurei, diketahui bahwa sebenarnya siswa-siswi di sekolah ini memiliki bakat dan potensi yang cukup untuk menghasilkan karya tulis. Namun, dalam pembelajaran menulis dongeng belum dilaksanakan secara optimal, sehingga keterampilan siswa dalam menulis dongengpun belum optimal.

Berdasarkan hasil prasurei yang dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menulis jarang dilakukan. Selama ini, media *Film Strip* belum pernah digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng di sekolah ini. Bimbingan dalam penulisan dongengpun juga masih kurang intensif dilakukan. Pembelajaran menulis dongeng dirasa membosankan bagi siswa, sehingga para siswa kurang menyukai kegiatan menulis dongeng, sehingga hasil tulisan mereka kurang optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka sekolah ini dipilih sebagai *setting* penelitian. Penelitian tentang upaya peningkatan keterampilan menulis melalui media *Film Strip* diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran menulis dongeng, agar tidak membosankan bagi siswa. Lebih lanjut, diharapkan media *Film Strip* dapat mengoptimalkan keterampilan siswa dalam menulis dongeng.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Godean dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu keterampilan menulis dongeng. Penentuan subjek penelitian ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam kegiatan menulis dongeng sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan siswa dalam menulis dongeng di kelas VII SMP N 2 Godean. Selain itu, alasan pemilihan subjek adalah untuk menghidupkan kembali pembelajaran yang tidak disukai oleh siswa dengan menggunakan media yang tepat dan dapat menarik siswa.

Objek penelitian ini adalah peningkatan keterampilan menulis dongeng dengan menggunakan media *Film Strip*.

D. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan permasalahan dan penyebab rendahnya keterampilan menulis dongeng pada siswa, selanjutnya mahasiswa peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia di sekolah. Dari hasil proses wawancara tersebut, mahasiswa peneliti melakukan pengamatan yang

selanjutnya diidentifikasi dan menyusun perencanaan penelitian. Dari perencanaan penelitian tersebut selanjutnya peneliti menentukan siklus. Setelah menentukan siklus, peneliti melakukan pemberian tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) selama tindakan berlangsung. Setelah melakukan pengamatan, lalu peneliti melakukan refleksi untuk melihat ketercapaian suatu tindakan.

Tindakan yang dilakukan dalam beberapa siklus adalah penerapan media *Film Strip* dalam meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak dua siklus. Berikut ini adalah gambaran umum penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 2. Gambaran Umum Penelitian

Siklus	Tindakan	Instrumen
Siklus 1		
Subsiklus 1	Pemutaran <i>Film Strip</i>	Angket, catatan lapangan, lembar pengamatan
Subsiklus 2	Bimbingan mengerjakan tugas menulis dongeng	Catatan lapangan
Subsiklus 3	Revisi publikasi dan penilaian	Lembar penilaian dan catatan lapangan
Siklus 2		
Subsiklus 1	Pemutaran <i>Film Strip</i>	Lembar pengamatan, catatan lapangan
Subsiklus 2	Bimbingan menulis dongeng	Catatan lapangan
Subsiklus 3	Revisi dan publikasi dongeng, penilaian	Catatan lapangan, angket, lembar penilaian

Siklus 1

1. Perencanaan

Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang tersusun harus mengarah pada tindakan bahwa rencana harus memandang ke depan. Rencana tindakan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (a) Mahasiswa bersama kolaborator (guru bahasa Indonesia) menyamakan persepsi dan berdiskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran menulis dongeng.
- (b) Merancang pelaksanaan pemecahan masalah dalam pembelajaran dengan menggunakan dan memilih media yang tepat.
- (c) Mengadakan tes untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam menulis dongeng. Caranya adalah dengan memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan dongeng yang pernah diketahui.
- (d) Menyiapkan skenario pelaksanaan tindakan dan penyediaan sarana atau media yang diperlukan dalam proses pembelajaran menulis dongeng, seperti silabus, *Film Strip*, laptop, LCD, *sound system* dan bahan serta peralatan lain yang diperlukan.
- (e) Menyiapkan instrumen yang berupa angket, lembar pengamatan, lembar catatan lapangan, dan lembar penilaian.

2. Implementasi Tindakan

Tindakan yang dilakukan harus mengandung pembaharuan atau inovasi, meskipun hanya kecil perbedaannya dengan tindakan yang biasa dilakukan. Tahapan yang dilakukan pada siklus pertama ini adalah sebagai berikut:

- (a) Pada pertemuan pertama, subjek penelitian diberi angket untuk memperoleh informasi awal tentang pembelajaran menulis dongeng. Hal-hal yang ditanyakan adalah sebagai berikut: Apakah siswa menyukai kegiatan menulis dongeng? Apakah kegiatan menulis dongeng sering dilakukan di sekolah? Apakah siswa sering melakukan kegiatan menulis dongeng di luar sekolah? Apakah siswa senang jika mendapatkan tugas praktik menulis dongeng di sekolah? Apakah kegiatan menulis dongeng sulit? Apakah dalam pembelajaran menulis dongeng di kelas siswa sering menggunakan media tertentu? Apakah di sekolah dilakukan bimbingan menulis dongeng secara intensif/ terus-menerus? Senangkah kamu jika di sekolah ada bimbingan penulisan dongeng?
- (b) Pembelajaran menulis dongeng dilakukan guru dengan mengulas penyampaian materi dongeng pada pertemuan sebelumnya.
- (c) Siswa diajak untuk berkonsentrasi untuk menyimak pemutaran *Film Strip*. Sebelumnya guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyimak terkait dengan penugasan yang akan diberikan.
- (d) Siswa diberikan tugas untuk menceritakan kembali *Film Strip* yang disajikan dengan sudut pandang siswa sendiri dalam bentuk dongeng.
- (e) Bimbingan penulisan dongeng dilakukan oleh guru untuk memperoleh hasil optimal.
- (f) Revisi atau perbaikan tulisan dan publikasi tulisan di depan kelas.

3. Pengamatan/ Observasi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengamatan ini yakni mengamati hasil tindakan yang dilakukan bersama pengajar terhadap siswa. Pengamatan peneliti meliputi (a) proses tindakan; (b) pengaruh tindakan; (c) keadaan dan kendala tindakan; (d) bagaimana keadaan dan kendala tersebut menghambat atau mempermudah tindakan yang telah direncanakan dan pengaruhnya; dan (e) persoalan lain yang muncul selama dilakukan tindakan.

4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengkaji ulang, mempertimbangkan hasil dari berbagai kriteria atau indikator keberhasilan. Refleksi dilakukan dengan guru bahasa Indonesia untuk menentukan dan menetapkan tindakan selanjutnya pada siklus kedua.

Siklus 2

1. Perencanaan

Perencanaan yang ditetapkan oleh peneliti dan kolaborator dalam hal ini guru pelajaran adalah pengajaran menulis dongeng yang dirasa masih kurang bagi siswa dan dilanjutkan dengan pemutaran *Film Strip*. Persiapan dilakukan dengan menyiapkan materi pengajaran menulis dongeng, selanjutnya dipersiapkan *Film Strip* dan instrumen berupa lembar pengamatan dan catatan lapangan.

2. Implementasi Tindakan

Pada pembelajaran siklus II ini, lebih banyak diberikan cara mengatasi hambatan yang dihadapi siswa dalam melakukan penulisan dongeng, misalnya

dengan membangun karakter tokoh, menciptakan latar dan penyusunan alur cerita sehingga lebih menarik dibaca dan penggunaan gaya bahasa serta diksi yang masih kurang ditampilkan oleh siswa dalam hasil tulisan dongeng mereka. Selanjutnya dilakukan pemutaran *Film Strip*, pada kegiatan ini siswa diminta mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan penulisan dongeng yang akan dilakukan.

3. Pengamatan/ Observasi

Pemantauan dilakukan pada setiap kegiatan yang dilakukan. Kegiatan-kegiatan tersebut tercermin dalam lembar pengamatan dan catatan lapangan. Pada instrumen tersebut disebutkan kegiatan-kegiatan yang merupakan implementasi di pengajaran yang memanfaatkan media *Film Strip*. Kriteria keberhasilan pada siklus ini sama seperti pada pengajaran siklus I.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan data yang masuk dan melalui diskusi bersama untuk membahas hasil yang diperoleh selama proses tindakan. Berdasarkan hasil penilaian dapat diketahui apakah siswa telah mampu menghadapi hambatan-hambatan yang dihadapi sebelumnya. Apabila tujuan akhir yakni meningkatnya kemampuan menulis dongeng siswa tercapai, maka penelitian ini berhasil. Namun, jika masih ada nilai siswa yang jauh dari harapan maka perlu dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan

Pengamatan adalah pengambilan data untuk melihat seberapa jauh pengaruh dari tindakan yang telah diterapkan. Tujuan pengamatan yang dilakukan guru bahasa Indonesia dalam kelas ini yaitu untuk merekam aktivitas dan perilaku siswa selama proses KBM dengan menggunakan strategi yang diterapkan.

2. Wawancara

Wawancara yaitu mengungkapkan data secara lisan melalui guru, kolaborator, maupun siswa mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan strategi yang telah diterapkan. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa, dalam arti laporan pribadi siswa atau hal-hal yang diketahui siswa.

4. Penelitian lapangan

Penelitian lapangan yaitu bertujuan untuk mengumpulkan data disertai analisis dan pengujian kembali atas semua yang telah dikumpulkan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, notulen, legger, agenda, dan sebagainya.

G. Instrumen Pengumpulan data

1. Angket

Angket adalah serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada peserta didik (responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik (responden) tersebut. Ada dua macam jenis angket, yaitu angket terbuka dan tertutup. Angket bersifat terbuka jika peserta didik diberi kebebasan untuk menjawab sesuai dengan keyakinannya. Angket bersifat tertutup jika jawaban yang harus dipilih sudah tersedia. Gabungan antara angket terbuka dan tertutup adalah jika disediakan pilihan jawaban tetapi sekaligus boleh mengisi jawabannya sendiri.

Dalam penelitian ini, mahasiswa peneliti menggunakan angket terbuka dan angket tertutup yang diberikan pada saat pratindakan dan setelah tindakan.

2. Lembar pengamatan (observasi)

Pengamatan (observasi) adalah cara untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati objek secara cermat dan terencana. Penilaian yang dilakukan dengan teknik pengamatan adalah penilaian dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek secara langsung, cermat, dan sistematis dengan mendasarkan diri pada rambu-rambu tertentu. Dalam kegiatan pengamatan disertai dengan pencatatan terhadap sesuatu yang diamati.

Tabel 3. Pengamatan dalam proses pembelajaran

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√			
2	S2				
3	S3				
4	S4				
5	S5				
6	S6				
7	S7				
8	S8				
9	S9				
10	S10				
11	S11				
12	S12				
13	S13				
14	S14				
15	S15				
16	S16				
17	S17				
18	S18				
19	S19				
20	S20				
21	S21				
22	S22				
23	S23				
24	S24				
25	S25				
26	S26				
27	S27				
28	S28				
29	S29				
30	S30				
31	S31				
32	S32				
33	S33				
34	S34				
35	S35				
36	S36				
Presentase					

5. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data, terdapat perbandingan isi catatan yang dilakukan dengan kolaborator dan kemudian data diolah dan disajikan secara deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif.

1) Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskripsi kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi tugas siswa. Langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Perbandingan antar data, yaitu membandingkan data-data dari setiap informan yang diperoleh.
- b) Kategorisasi, mengelompokkan data-data dalam kategori tertentu.
- c) Pembuatan inferensi, memaknai data-data dan menarik kesimpulan.

2) Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif yang disajikan adalah dengan bentuk statistik deskriptif. Teknik analisis data statistik deskriptif adalah teknik statistik yang memberikan informasi hanya mengenai data yang dimiliki dan tidak bermaksud untuk menguji hipotesis dan kemudian menarik inferensi yang digeneralisasikan untuk data yang lebih besar atau populasi. Statistik deskriptif hanya dipergunakan untuk menyampaikan dan menganalisa data agar lebih memperjelas keadaan karakteristik data yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2010: 190).

Data kuantitatif yang dikumpulkan berupa tes dan angket. Data yang berupa skor tes menulis dongeng dilakukan dengan mencari rata-ratanya sehingga

dapat diketahui peningkatan keterampilan menulis siswa dalam menulis dongeng melalui penggunaan media *Film Strip*.

6. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Dalam semua penelitian termasuk penelitian tindakan, terdapat validitas data. Validitas data adalah derajat ketepatan antara data yang terdapat di lapangan dan data yang dilaporkan oleh peneliti. Ada beberapa macam validitas penelitian, akan tetapi hanya ada tiga macam jenis validitas yang dapat memenuhi kriteria penelitian ini. Penelitian ini menggunakan validitas demokratis, validitas proses, dan validitas dialogis.

a. Validitas demokratis

Penelitian ini memenuhi validitas demokratis karena peneliti benar-benar berkolaborasi dengan teman sejawat, guru atau siswa dan menerima segala masukan dari berbagai pihak untuk mengupayakan peningkatan proses pembelajaran.

b. Validitas proses

Validitas proses merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Peneliti melakukan pengamatan tentang seberapa jauh proses pembelajaran dengan menggunakan strategi yang telah diterapkan.

Dalam penelitian ini, siswa, guru, dan kolaborator tetap dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran selama proses penelitian, dan semua yang terjadi dalam proses penelitian ini dicatat datanya dari sumber yang berbeda, yaitu siswa, guru, peneliti dan kolaborator.

c. Validitas dialogis

Validitas dialogis ditunjukkan dengan melakukan dialog antara peneliti dengan kolaborator untuk mencari kritik dan saran yang bersifat membangun. Jadi, peneliti dapat berpartisipasi dalam proses penelitian.

7. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator yang dipakai untuk menentukan keberhasilan dalam Penelitian Tindakan kelas ini menjadi dua aspek.

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses ini dilihat dari perkembangan proses pembelajaran. Hal itu dilakukan dengan cara kolaborasi dengan guru kelas dan dilakukan pada saat refleksi yang didasarkan pada data yang dikumpulkan pada saat pengamatan. Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama proses tindakan dilakukan.

1. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk didasarkan atas keberhasilan praktik menulis dongeng dengan menggunakan media *Films Strip*. Indikator ini dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran menulis dongeng sebelum dan sesudah tindakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang deskripsi *setting* penelitian, deskripsi siklus, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasannya. Pada bagian deskripsi *setting* penelitian, berisi uraian tempat dan waktu penelitian. Pada deskripsi siklus yaitu uraian beberapa siklus yang digunakan dalam penelitian Hasil penelitian yang diuraikan secara garis besar adalah informasi keterampilan awal siswa dalam menulis dongeng, dan peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dongeng dengan media *Film Strip*. Pembahasan adalah uraian hasil analisis informasi keterampilan awal siswa dalam menulis dongeng, dan peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dongeng dengan media *Film Strip*.

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII C SMP N 2 Godean yang beralamat di Sidomoyo, Godean, Sleman, Yogyakarta. Suasana sekolah ini cukup kondusif karena terletak di dekat sawah tetapi juga tidak jauh dari pemukiman penduduk. Lingkungan sekolah dan bangunan fisiknya pun sudah cukup bagus dan memadai. Jumlah peserta didik di SMP N 2 Godean pada tahun 2011 adalah 431 anak, 233 laki-laki dan 198 perempuan. Jumlah ini mengalami sedikit penurunan dari tahun sebelumnya yaitu 432 siswa. Kebanyakan dari siswa di SMP N 2 Godean berasal dari keluarga menengah ke bawah. Pekerjaan orang tua mereka adalah sebagai buruh (59,20%), karyawan swasta (18,42%), pedagang (9,97%), pegawai negeri

(7,24%), petani (3,95%), dan TNI/POLRI (1,32%). Jumlah guru Bahasa Indonesia di SMP N 2 Godean adalah 3 orang, yaitu Dra. Hesti Antari sebagai guru Bahasa Indonesia kelas VII A, VII B, VIIC, IX A, IX B, dan IX C, Bakti Listiyorini, S.Pd dan YC Titik S.Pd.



Gambar 3. Lokasi penelitian

Pemilihan kelas VII C didasarkan pada wawancara dengan guru bahasa Indonesia bahwa rendahnya tingkat keterampilan menulis dongeng pada siswa kelas VII C dibandingkan dengan kelas lainnya dan kurangnya minat yang datang dari siswa itu sendiri. Selain itu, pemilihan tempat dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran menulis dongeng, sehingga peneliti ingin mencoba menggunakan media *Film Strip* untuk memperbaiki pembelajaran menulis dongeng yang kurang optimal di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2011 yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII C, yaitu

pada hari Selasa jam ke 3 dan 4 (08.20-09.55), Rabu jam ke 6 dan 7 (09.55-11.15), dan Jumat jam ke 1 (07.00-07.40). Jadwal pelaksanaan penelitian dibuat berdasarkan kesepakatan antara mahasiswa peneliti dengan guru bahasa Indonesia yang bertindak sebagai kolaborator. Berikut adalah jadwal pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2011.

Tabel 4. Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 20 Juli 2011	Pengisian Angket Informasi Awal dan Pratindakan
2.	Jumat, 22 Juli 2011	Pertemuan 1 (siklus I)
3.	Selasa, 26 Juli 2011	Pertemuan 2 (siklus I)
4.	Rabu, 27 Juli 2011	Pertemuan 3 (siklus I)
5.	Selasa, 09 Agustus 2011	Pertemuan 1 (siklus II)
6.	Selasa, 10 Agustus 2011	Pertemuan 2 (siklus II)
7.	Jumat, 12 Agustus 2011	Pengisian Angket Pascatindakan dan wawancara guru serta siswa

Alokasi waktu pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII C SMP N 2 Godean sebanyak 5 jam pelajaran yaitu (5x40 menit). Berdasarkan jadwal tersebut, maka peneliti sepakat dengan guru kolaborator bahwa penelitian dilakukan 5 jam pelajaran (5x40 menit).

B. Deskripsi Siklus

1. Pratindakan

Sebelum memasuki tahap siklus, peneliti melakukan pratindakan untuk mengetahui minat awal siswa terhadap pembelajaran dongeng di kelas. Tahap

pratindakan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 Juli 2011. Dalam pratindakan, guru meminta siswa untuk menulis dongeng yang pernah mereka dengar secara individu atau perseorangan. Hasilnya, banyak diantara siswa yang merasa keberatan dengan tugas tersebut. Mereka mengeluh tidak dapat mengerjakan tugas yang telah diberikan. Sebagian dari mereka mengaku tidak pernah mendengarkan dongeng apalagi untuk menuliskannya. Hal tersebut tergambar pada catatan lapangan di bawah ini.

Usai penyampaian materi, guru membagikan lembar jawab menulis dongeng yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dalam menulis dongeng dan menyuruh siswa untuk menulis dongeng yang pernah didengar atau dibaca dari majalah. Banyak siswa yang mengeluh tidak dapat mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh ibu guru. *“Lha..aku ra tau ngrungokke dongeng e..po meneh nulis. piye iki cah?”* Keluh salah seorang siswa.

“Aku yo iyo kok...lah sak’sake wae, kancil nyolong timun ae ra popo kok “, jawab salah seorang siswa.

Sebagian dari siswa mengeluh malas dan lelah untuk menulis.

CL 01/Prtnckn/20/07/11



Gambar 9. Guru Memberikan Pengertian tentang Pentingnya Menulis

Melihat kondisi tersebut, guru berusaha memberikan pengertian akan arti pentingnya menulis kepada siswa. Hasilnya, banyak siswa yang berusaha untuk mengerjakan tugas menulis dongeng tersebut meski ada beberapa dari siswa yang masih malas untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan. Mahasiswa peneliti mencoba mengukur minat siswa dalam menulis dongeng melalui angket yang dibagikan sebelum siswa menulis dongeng pada tahap pratindakan.

Tabel 5. Angket pada Pratindakan

No	Aspek	Uraian Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Apakah Anda menyukai kegiatan menulis dongeng?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak	a. 4 b. 7 c. 25	a. 11,1% b. 19,4% c. 69,4%
2.	Apakah kegiatan menulis dongeng sering dilakukan di sekolah?		a. 1 b. 13 c. 22	a. 2,7% b. 36,1% c. 61,1%
3.	Apakah Anda sering melakukan kegiatan menulis dongeng di luar sekolah (di rumah atau majalah)?		a. 0 b. 7 c. 29	a. 0% b. 19,4% c. 80,5%
4.	Apakah Anda senang jika mendapat tugas praktik menulis dongeng di sekolah?		a. 7 b. 9 c. 20	a. 19,4% b. 25% c. 55,5%
5.	Apakah Anda merasakan bahwa kegiatan menulis dongeng itu sulit?		a. 25 b. 8 c. 3	a. 69,4% b. 22,2% c. 8,3%
6.	Apakah dalam pembelajaran menulis dongeng sering menggunakan media tertentu?		a. 5 b. 10 c. 21	a. 13,8% b. 27,7% c. 58,3%
7.	Apakah Anda mendapat bimbingan secara intensif dari guru dalam menulis dongeng?		a. 9 b. 5 c. 22	a. 25% b. 13,8% c. 61,1%
8.	Senangkah jika bimbingan penulisan dongeng dilakukan di sekolah Anda?		a. 16 b. 5 c. 15	a. 44,4% b. 13,8% c. 41,6%
9.	Apakah Anda menemukan kesulitan dalam menulis dongeng?		a. 26 b. 7 c. 3	a. 72,2% b. 19,4% c. 8,3%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh keterangan sebagai berikut. Berdasarkan jawaban dari siswa diperoleh keterangan bahwa sebanyak 4 atau 11,1% siswa menyukai kegiatan menulis dongeng. Ada 7 siswa yang hanya kadang-kadang menyukai kegiatan menulis dongeng dan 25 siswa tidak menyukai kegiatan menulis dongeng. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai kegiatan menulis dongeng.

Pembelajaran menulis dongeng sepertinya belum dilakukan secara intensif di sekolah. Sekitar 61,1% siswa menjawab tidak, 13 siswa menjawab kadang-kadang dan hanya 1 orang siswa yang menjawab ya. Hal ini menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran menulis dongeng belum mendapatkan porsi yang sesuai sehingga siswa tidak terbiasa dengan kegiatan menulis. Pembelajaran sastra khususnya dongeng masih pada tahap analisis saja dan belum mengarah pada proses penciptaan kreatif menulisnya.

Siswa tidak dibiasakan dengan kegiatan menulis dongeng di sekolah, hal itu juga berdampak siswa tidak mau untuk berlatih menulis dongeng di luar sekolah. Sebanyak 29 atau 80,5% siswa menjawab tidak dan selebihnya menjawab kadang-kadang. Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa tidak pernah menulis dongeng di luar sekolah baik di rumah ataupun di majalah.

Sebanyak 7 orang siswa menjawab senang mendapatkan tugas praktik menulis dongeng di sekolah. Sementara itu, 9 orang siswa menjawab hanya kadang-kadang saja mereka senang mendapatkan tugas menulis dongeng, dan sebanyak 20 atau sekitar 55,5% orang siswa sama sekali tidak senang ketika

mendapatkan tugas menulis dongeng, karena selama ini tidak dibiasakan dengan kegiatan menulis dongeng baik itu di sekolah maupun di luar sekolah.

Oleh karena tidak terbiasa dengan kegiatan menulis dongeng, siswa beranggapan bahwa menulis dongeng adalah sebuah kegiatan yang sulit yaitu sebanyak 25 atau 69,4% orang siswa menjawab bahwa kegiatan menulis dongeng itu sulit, sebanyak 8 orang siswa menjawab kadang-kadang kegiatan menulis dongeng sulit dan 3 orang siswa menjawab bahwa kegiatan menulis dongeng sama sekali tidak sulit. Kesulitan-kesulitan pada saat kegiatan menulis dongeng tersebut antara lain adalah siswa merasa kesulitan dalam pengungkapan ide, pemilihan kata yang akan diuraikan menjadi bentuk kalimat dalam suatu paragraf, penggunaan majas dan gaya bahasa, kesulitan penggambaran tokoh, penggambaran *setting*, dan penciptaan alur yang menarik.

Kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis dongeng dirasakan karena siswa kurang dibiasakan dengan kegiatan menulis. Selain itu, pembelajaran menulis dongeng belum menggunakan media tertentu untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menulis dongeng. Berdasarkan hasil angket siswa, diketahui bahwa sebanyak 21 orang siswa menjawab bahwa media dalam pembelajaran menulis dongeng belum digunakan, 10 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan hanya 5 orang siswa saja yang menjawab sudah.

Berdasarkan keterangan dari guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas ini, selama ini penggunaan media masih sangat kurang dalam pembelajaran menulis. Selain karena terbatasnya ketersediaan media, hal itu juga

disebabkan karena waktu yang tersedia untuk pembelajaran menulis dongeng hanya sedikit.

Selama ini, bimbingan dalam penulisan dongeng juga belum dilakukan secara intensif oleh guru kepada para siswa. Disamping karena terbatasnya waktu pembelajaran, juga karena tidak banyak siswa yang aktif dalam menulis dongeng. Sebanyak 22 orang siswa menjawab belum pernah mendapat bimbingan sama sekali, 5 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan 9 orang siswa menjawab sudah pernah dilakukan bimbingan penulisan dongeng.

Bimbingan menulis di sekolah diadakan hanya sekiranya diperlukan bagi siswa yang mengikuti lomba-lomba tertentu saja. Jika pihak sekolah mengadakan bimbingan menulis dongeng secara intensif maka sebanyak 16 orang siswa menjawab senang, 5 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan 15 orang menjawab tidak senang.

Bimbingan menulis yang tidak sering dilakukan juga membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam menulis dongeng. Sebanyak 26 orang siswa menjawab bahwa banyak kesulitan yang dialami pada saat menulis dongeng, 7 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan 3 orang siswa menjawab tidak mengalami banyak kesulitan dalam menulis dongeng.

Berdasarkan hasil angket di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak menyukai kegiatan menulis dongeng.
2. Pembelajaran menulis dongeng masih kurang intensif dilakukan di sekolah.

3. Siswa masih kurang banyak melakukan kegiatan menulis dongeng di luar sekolah.
4. Sebagian besar siswa kurang suka apabila mendapat tugas menulis dongeng di sekolah.
5. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa kegiatan menulis dongeng adalah kegiatan yang sulit.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran menulis dongeng selama ini masih kurang.
7. Bimbingan yang diberikan guru dalam menulis dongeng masih kurang.
8. Siswa akan senang jika dilakukan bimbingan penulisan dongeng di sekolah.
9. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa banyak ditemukan kesulitan dalam menulis dongeng di sekolah karena kurangnya bimbingan yang dilakukan.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 22 Juli 2011 dan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya terdiri atas beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan melalui diskusi antara peneliti dengan guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang bertindak sebagai kolaborator. Pada siklus I ini akan dilaksanakan perencanaan sebagai berikut.

1. Menyiapkan materi yang berkaitan dengan pembelajaran menulis dongeng yang akan disampaikan pada siswa.
2. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti dengan mendapat bimbingan dan persetujuan guru mata pelajaran.
3. Menyiapkan media yang digunakan yaitu media *Film Strip*. Pada siklus I ini *Film Strip* yang akan diputar adalah tentang Singa dan Tikus, Kera dan Anak Pipit, serta Hiu dan Lumba-Lumba.
4. Menyiapkan lembar tes yang akan digunakan oleh siswa untuk menulis dongeng.
5. Menyiapkan sarana untuk pemutaran *Film Strip* yaitu laptop, LCD, layar LCD, dan *Sound System*.

b. Implementasi Tindakan dan Observasi

Pada siklus I ini tindakan yang dilakukan adalah:

1. Guru mengajarkan pada siswa tentang materi menulis dongeng dan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan dongeng.
2. Penerapan pengajaran menulis dongeng dengan media *Film Strip*.

Berdasarkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus I yaitu penyampaian materi tentang dongeng. Dongeng yang disampaikan dibatasi pada dongeng binatang atau fabel. Sebelum proses pembelajaran dimulai, peneliti membagikan contoh dongeng fabel kepada siswa untuk memudahkan mereka menangkap materi yang disampaikan guru. Dongeng yang dijadikan contoh berjudul “Koko Kera yang Berkhianat” serta pembahasan nilai-nilai moral yang ada di dalam dongeng tersebut.

Dalam pertemuan pertama, siswa terlihat serius mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Mereka terlihat mulai tertarik pada dongeng. Hal tersebut terbukti dari keaktifan mereka di dalam kelas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, meskipun ada beberapa siswa yang masih bermalas-malasan maupun tidur-tiduran dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru. Ada sesekali siswa yang mengungkapkan pendapatnya tentang hal-hal yang berkaitan dengan dongeng baik itu unsur-unsur maupun pokok-pokok dongeng. Peristiwa itu terlihat dalam catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Ibu guru kembali mengulang pertanyaan tentang pengertian dongeng. Salah seorang siswi yang duduk di bangku pojok belakang yang bernama Reni Silpia menjawab pertanyaan dari ibu guru dengan lancar. Suasana semakin ramai karena beberapa siswa mencoba menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Ibu guru kembali menanyakan tentang jenis-jenis dongeng yang pernah dibaca atau didengar oleh para siswa. “Anak-anakku yang manis, siapa diantara kalian yang tahu jenis-jenis dongeng apa saja?”, salah seorang siswa di deretan bangku tengah menjawab “*Kancil nyolong timun bu, fabel bu*”, ibu guru menjawab “ Ya benar sekali jawabanmu, ayo yang lain ada yang tahu lagi?”. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dari ibu guru, ada yang menjawab legenda, sage, mitos, parabel, dll.

Setelah menanyakan tentang jenis-jenis dongeng, selanjutnya ibu guru menanyakan tentang unsur-unsur yang ada di dalam dongeng. Ada seorang siswa yang lancar dalam menjawab pertanyaan dari ibu guru yaitu tema, alur, latar tempat, latar waktu, tokoh, perwatakan, sudut pandang, amanat, dll. Melalui jawaban tersebut, selanjutnya ibu guru menjelaskan definisi dari beberapa unsur yang telah disebutkan. Materi selanjutnya adalah tentang pokok-pokok dongeng yang disampaikan oleh ibu guru dengan sangat baik, meski beberapa siswa di deretan bangku paling belakang sudah mulai malas untuk mendengarkan penjelasan dari ibu guru. Ibu guru menegur kepada para siswa yang mulai malas dan tidur-tiduran di dalam kelas.

CL 02/22/07/11



Gambar 10. Siswa Berusaha Menjawab Pertanyaan dari Guru

Setelah selesai dalam menjelaskan materi, guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok 4-5 orang dalam satu kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan contoh dongeng yang berjudul “Koko Kera yang Berkhianat”. Selanjutnya, secara berkelompok siswa menganalisis jenis-jenis, unsur-unsur dan pokok-pokok yang ada di dalam contoh dongeng yang telah dibagikan tersebut. Siswa disusun berkelompok agar guru dapat mengontrol jalannya kegiatan belajar mengajar dengan mudah. Setelah selesai menganalisis, tugas tersebut dikumpulkan dan guru bersama siswa membahas tentang analisis contoh dongeng yang telah dibagikan. Setelah pembahasan selesai dan bel tanda berakhirnya pelajaran berbunyi, maka pelajaran ditutup dengan berdoa bersama dan salam penutup. Kondisi tersebut tergambar pada catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Jarum jam menunjukkan pukul 07.20 WIB, Ibu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan mulai membagikan contoh dongeng agar siswa dapat dengan jelas menganalisis dongeng. Analisis contoh dongeng yang dibagikan yaitu mulai dari unsur-unsur dongeng hingga pokok-pokok dongeng. Para siswa berdiskusi tentang tugas yang telah diberikan oleh ibu guru. Pekerjaan siswa telah berhasil diselesaikan dengan baik dan dikumpulkan kepada ibu guru, dan kemudian dibahas bersama-sama. Bel di sekolah berbunyi, tanda bahwa pelajaran bahasa Indonesia telah berakhir pula. Ibu guru menutup pelajaran dengan mengungkapkan bahwa materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya masih tentang dongeng dan kemudian dilanjutkan berdoa bersama serta salam penutup.

CL 02/22/07/11



Gambar 11. Guru Membagikan Contoh Dongeng dan Menyuruh Siswa untuk Berkelompok

Berdasarkan catatan lapangan di atas, dapat diketahui bahwa siswa mulai berantusias dalam pembelajaran menulis dongeng. Beberapa siswa bersemangat dalam mengerjakan analisis contoh dongeng yang telah dibagikan dan untuk menjawab setiap pertanyaan yang dilontarkan guru.

Pada pertemuan kedua, yaitu pada tanggal 26 Juli 2011, siswa secara bersamaan menuju ruang Multimedia untuk menyaksikan pemutaran *Film Strip*. Guru merasa kesulitan dalam mengkondisikan siswa untuk menuju ruang Multimedia, karena sebagian dari mereka malas untuk berpindah ke ruang

Multimedia. Sebagian siswa sudah mengetahui kegiatan apa yang akan mereka lakukan di ruang Multimedia. Setelah sampai di ruang Multimedia, beberapa siswa mencoba bertanya kepada mahasiswa peneliti tentang *Film Strip*. Hal tersebut terlihat pada catatan lapangan berikut ini:

Guru bersama peneliti menjemput siswa ke kelas untuk segera menuju ke ruang Multimedia. Kebanyakan siswa mengeluh malas untuk berpindah ruangan, karena bujukan ibu guru, maka siswa dengan sigap langsung menuju ruang Multimedia secara bersamaan. Sesampainya di ruang Multimedia, sebagian dari siswa menanyakan kepada mahasiswa peneliti tentang tujuan mereka datang ke ruang Multimedia, tetapi ada siswa yang sudah mendengar kabar bahwa kedatangan mereka ke Ruang Multimedia untuk menonton pemutaran *Film Strip*. Ada salah seorang siswa bertanya tentang *Film Strip* kepada mahasiswa peneliti. “mba, *Film Strip* ki opo tho? koyo *Film Dokumenter ngono po?*”, mahasiswa peneliti menjawab “ nanti kalian akan tahu setelah diberi penjelasan dari ibu guru”.

CL 03/26/07/11



Gambar 12. Media *Film Strip* pada Siklus I

Film Strip yang akan diputar berdurasi 15 menit. Sebelum *Film Strip* diputar, guru menjelaskan tentang *Film Strip* dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyimak pemutaran *Film Strip* terkait dengan kegiatan menulis dongeng yang akan dilakukan. Ibu guru menyampaikan materi dengan baik, karena diselingi dengan humor, maka membuat siswa senang dan tidak cepat bosan

dalam mengikuti pelajaran. Setelah menyampaikan materi, guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok dan menyatukan persepsi mereka tentang dongeng, unsur-unsur dongeng dan pokok-pokok dongeng. Ada tiga judul cerita dalam *Film Strip* yang akan diputar pada siklus I ini, yaitu Singa dan Seekor Tikus, Kera dan Anak Pipit, serta Seekor Hiu dan Lumba-Lumba. Siswa terlihat senang dan antusias dalam menyaksikan *Film Strip*. Hal tersebut terlihat dalam catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Siswa senang mendengarkan penjelasan dari ibu guru, karena dalam menjelaskan materi, ibu guru selalu menyelangi dengan humor yang dapat membangkitkan gairah belajar siswa. Sebelum menyaksikan pemutaran *Film Strip*, guru menginstruksikan siswa untuk berdiskusi dan menyatukan pemahaman tentang dongeng dan unsur-unsur dongeng agar mereka tetap menyimpan memori tentang dongeng lebih lama layaknya CPU komputer.

Waktu 7 menit telah berlalu, tiba saatnya untuk pemutaran *Film Strip* yang berjudul “Singa dan Seekor Tikus” serta “Kera dan Anak Pipit” serta “Seekor Hiu dan Lumba-Lumba”. Peneliti menjadi operator dalam pemutaran *Film Strip*. Gambar dapat terlihat jelas dari deretan bangku paling belakang karena penggunaan layar LCD yang cukup besar. Seseekali terdengar gelak tawa dari para siswa karena melihat efek gambar dan *sound* yang terdapat dalam *Film Strip*. Siswa mencatat hal-hal yang penting dalam pemutaran *Film Strip*. Pemutaran *Film Strip* membutuhkan waktu 10 menit. Kebanyakan siswa menginginkan untuk menonton *Film Strip* lagi. Keinginan tersebut tidak dapat tercapai karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

CL 03/26/07/11



Gambar 13. Siswa Menyaksikan *Film Strip* pada Siklus I

Setelah *Film Strip* selesai diputar, maka guru bersama siswa mendiskusikan tentang cerita dalam *Film Strip* yang diputar dan kemudian siswa memilih salah satu cerita yang ada dan dituliskannya kembali menjadi dongeng yang utuh. Dalam menulis dongeng, siswa diberi kebebasan untuk mengubah dan memberi judul sekreatif mungkin, penggunaan gaya bahasa yang bervariasi, sudut pandang penceritaan, pengungkapan alur, tokoh, *setting* dll. Selain itu, siswa diminta untuk menuliskan hasil pekerjaannya dengan rapi dan penggunaan ejaan yang tepat. Waktu yang diberikan untuk menulis dongeng yaitu 30 menit.



Gambar 14. Siswa Menulis Dongeng pada Siklus I

Pada pertemuan selanjutnya, yaitu pada hari Rabu tanggal 27 Juli 2011, dilakukan tahap revisi dan publikasi. Pada tahap revisi dan publikasi ini guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang nantinya salah satu siswa maju untuk menjadi perwakilan dari kelompok dan membacakan hasil pekerjaan menulis dongeng mereka. Pada awalnya siswa merasa keberatan untuk menjadi perwakilan dari kelompoknya. Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi. Guru tetap memberi semangat kepada siswa untuk maju. Setelah itu, guru mengundi setiap kelompok dengan menggunakan perlengkapan tulis.

Kondisi tersebut terlihat pada catatan lapangan dan dokumentasi foto di bawah ini.

Selanjutnya, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dari kelompok A sampai kelompok H. Masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang. Pada hari ini, siswa akan mempublikasikan hasil tulisan dongeng mereka secara perwakilan dari kelompok yang telah dibentuk. Peneliti membagikan hasil tulisan dongeng yang kemarin telah dibuat siswa. Setelah mendapatkan lembar jawab menulis dongeng, mereka berdiskusi dalam kelompok tentang karya siapa yang akan ditampilkan, dan siapa yang akan menjadi perwakilan dari kelompok. Guru memberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi. Kebanyakan siswa mengeluh malu untuk maju dan menjadi perwakilan kelompoknya dalam mempublikasikan dongeng yang telah dibuat. Guru selalu mengontrol dan mengecek jalannya diskusi pada setiap kelompok. Ada salah seorang siswa mengaku masih malu dan tidak percaya diri untuk tampil di depan kelas. *“wah bu, aku isin e kalo disuruh maju mbacain dongengnya, mbok gak usah maju aja bu, dalam hati wae ya bu mbacanya?”*, sontak seluruh siswa tertawa mendengar keluhan salah satu siswa yang duduk di deretan bangku paling depan ini. Siswa lain menjawab *“nek neng njero ati ki yo ora krungu yo koncone..koe ki piye tho Ngga??”*.

Guru selalu memberi semangat pada siswa untuk mempunyai rasa percaya diri yang besar pada saat tampil di depan kelas atau di depan orang banyak. Setelah diskusi selesai, selanjutnya ibu guru mengundi urutan perwakilan kelompok yang maju. Kebanyakan siswa malu untuk menjadi penampil yang pertama. Undian dilakukan dengan menggunakan beberapa alat tulis yang disediakan oleh ibu guru. Hasil undian tersebut adalah nomor 1 kelompok H, nomor 2 kelompok A, nomor 3 kelompok E, nomor 4 kelompok D, nomor 5 kelompok G, nomor 6 kelompok C, nomor 7 kelompok F, dan nomor 8 kelompok B. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan salah satu temannya untuk maju di depan kelas. Siswa masih saling menunjuk hingga akhirnya guru menegur *“kalau masih menunjuk berarti belum terjadi kesepakatan, kalau belum sepakat berarti pelajaran tidak akan pernah berakhir anak-anak...”*

CL 04/27/07/11



Gambar 15. Siswa Mempublikasikan Hasil Karya Menulis Dongeng pada Siklus I

Pada saat perwakilan kelompok maju, siswa yang lain memberikan komentar pada buku tugas Bahasa Indonesia mereka masing-masing. Setelah semua perwakilan kelompok maju, guru memberikan saran dan tips maju di kelas kepada siswa. Selain itu, guru juga membahas tentang isi *Film Strip* yang telah ditayangkan.

c. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, mahasiswa peneliti dan kolaborator dalam hal ini guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berdiskusi dan mengevaluasi mengenai proses dan hasil pembelajaran menulis dongeng dengan media *Film Strip* yang telah dilakukan pada siklus I ini. Meskipun telah mengalami peningkatan baik secara proses maupun secara produk atau hasil, tetapi hasil yang dicapai masih dirasa kurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi atau pembenahan rencana pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II, tindakan yang akan diberikan hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I. Hanya ada beberapa hal saja yang perlu diperbaiki dan lebih diperhatikan lagi. Perencanaan dan persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan materi yang akan disampaikan, materi yang disampaikan terutama mengenai aspek penulisan dongeng yang masih kurang dipahami oleh siswa, seperti aspek organisasi dan penyajian serta aspek bahasa.
2. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) siklus II.
3. Menyiapkan sarana untuk pemutaran *Film Strip* yaitu laptop, LCD, layar LCD, dan *Sound System*.
4. Menyiapkan *Film Strip* yang akan diputar. Pada siklus II ada dua judul cerita yang disajikan dalam *Film Strip*, yaitu Dwijeswara dan Kepiting serta Angsa dan Kura-Kura.
5. Menyiapkan lembar tes yang akan digunakan oleh siswa untuk menulis dongeng.
6. Menyiapkan lembar pengamatan, catatan lapangan, dan alat dokumentasi.

b. Implementasi Tindakan dan Observasi

Pada siklus II, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajarkan pada siswa materi tentang menulis dongeng. Pembelajaran lebih ditekankan pada materi yang belum dikuasai oleh siswa seperti aspek organisasi dan penyajian serta aspek bahasa.

2. Penerapan pengajaran menulis dongeng dengan memanfaatkan media pembelajaran *Film Strip*.

Kegiatan pembelajaran ini diawali dengan pemutaran *Film Strip* pada hari Selasa tanggal 9 Agustus 2011 di ruang Multimedia seperti kegiatan pembelajaran pada siklus I. Seperti biasa, siswa merasa malas untuk pindah ruangan, selain lelah, mereka mengaku bahwa mereka sedang melaksanakan puasa Ramadhan. Akan tetapi Ibu Guru terus memberi semangat kepada siswa. Hal tersebut terlihat dalam catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Pada saat guru menyuruh siswa untuk pindah menuju Ruang Multimedia, siswa nampak mengeluh dan bermalas-malasan untuk pindah ke Ruang Multimedia. Hal tersebut dikarenakan sebagian dari mereka mengaku sedang puasa Ramadhan, jadi mereka malas. Akan tetapi, Ibu guru dengan santunnya menjelaskan bahwa puasa Ramadhan jangan dijadikan alasan untuk menjadi malas, tetapi justru merupakan semangat tersendiri untuk meraih pahala dan prestasi yang bagus.

CL 05/09/08/11

Film Strip yang akan diputar berdurasi 6 menit dengan dua judul cerita yaitu Brahmana dan Kepiting serta Angsa dan Kura-Kura. Sebelum *Film Strip* diputar, guru menjelaskan materi tentang penulisan dongeng karena pada siklus I guru dan mahasiswa peneliti masih banyak menemukan kurangnya penggunaan gaya bahasa dan diksi serta kesalahan penulisan ejaan dan tanda baca. Ibu guru bertanya jawab dengan siswa mengenai gaya bahasa dan diksi. Setelah penyampaian materi selesai, tiba saatnya untuk menonton *Film Strip*. Siswa nampak antusias dan senang mengetahui bahwa pembelajaran kali ini adalah menonton *Film Strip* yang berbeda dari siklus I. Kondisi tersebut terlihat pada catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Ibu guru mengulas kembali materi yang telah diberikan pada siklus I, dan menambahkan materi tentang gaya bahasa dan diksi.

“Gaya Bahasa itu apa anak-anak? Siapa yang tahu” , Tanya Ibu guru.

“Gaya bahasa itu majas bu”, salah seorang siswi di deretan bangku depan menjawab.

“Ya, betul sekali. Siapa yang mengerti definisi gaya bahasa atau majas tadi? Ibu guru kembali bertanya pada siswa.

Suasana tampak hening, tidak ada siswa yang mencoba berani mengeluarkan pendapatnya. Ibu guru mencoba menjelaskan tentang pengertian gaya bahasa dan macamnya, serta diksi hingga akhirnya siswa mulai paham tentang pembelajaran kali ini. Ibu guru menegaskan perlunya penggunaan majas atau gaya bahasa dan diksi dalam menulis dongeng. Setelah dirasa jelas, guru bersama peneliti menjelaskan tentang pembelajaran hari ini yang hampir sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu melihat tayangan *Film Strip* .

Siswa nampak antusias saat diberitahu akan menyaksikan penayangan *Film Strip*.

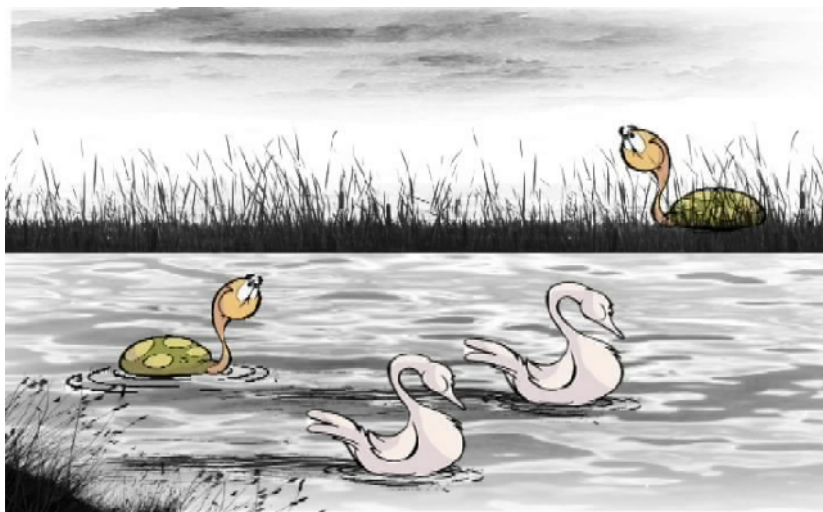
“*Kan ,tenan tho nek saiki ki nonton Film meneh, asyikk?*” celetuk siswa di deretan bangku paling belakang.

CL 05/09/08/11



Gambar 16. Guru Menjelaskan Materi tentang Gaya Bahasa dan Diksi

Sebelum *Film Strip* ditayangkan, guru juga menginstruksikan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dalam cerita yang nantinya akan sangat membantu dalam penulisan dongeng. Tayangan *Film Strip* berlangsung sekitar 6 menit, siswa dengan cermat memperhatikan *Film Strip* yang ditayangkan.



Gambar 17. Media *Film Strip* pada Siklus II

Setelah selesai ditayangkan, guru menyuruh siswa untuk kembali menulis dongeng, dan dengan sigap siswa sudah mengetahui apa yang harus mereka lakukan. Siswa berkonsentrasi dalam menulis dongeng. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru menyimpulkan pembelajaran dan dilanjutkan dengan doa dan salam penutup. Kondisi tersebut dapat dilihat pada catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Pada saat menyaksikan pemutaran *Film Strip*, guru menginstruksikan siswa untuk mencatat hal-hal dan unsur-unsur dongeng yang ada dalam *Film Strip* yang kemudian akan dikembangkan. Setelah menyaksikan pemutaran *Film Strip*, siswa dengan sigap langsung menulis dongeng pada lembar jawab yang telah disiapkan oleh peneliti. Hampir seluruh siswa telah mengerti proses pembelajaran pada hari ini.

“Wah, iki koyo wingi tho bu?nulis-nulis dongeng?”, tanya salah seorang siswa. “Iya, bagus sekali kalian telah mengerti apa yang harus kalian kerjakan, hanya saja pada saat menulis dongeng nanti, sebisa mungkin harus menyelipkan gaya bahasa dan diksi ya”, ujar Ibu guru.

Siswa diberi waktu untuk menulis dongeng 20 menit, dalam waktu tersebut, siswa telah berhasil menyelesaikan tulisannya. Hingga akhirnya bel tanda istirahat berbunyi, guru segera melakukan refleksi dan menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup.

CL 05/09/08/11



Gambar 18. Siswa Menyaksikan Pemutaran Film Strip pada Siklus II

Pada pertemuan kedua yaitu pada hari Rabu tanggal 10 Agustus 2011, seperti pada siklus I, guru membagikan hasil tulisan dongeng siswa dan kemudian siswa membentuk beberapa kelompok dan masing-masing kelompok mengirimkan satu perwakilan. Pada siklus II ini, siswa merasa antusias dan bersemangat untuk maju tidak seperti pada siklus I yang sebagian besar siswa merasa malu untuk menjadi penampil di depan kelas. Ibu guru mengundi kelompok yang akan maju sebagai penampil pertama. Perwakilan kelompok maju membacakan hasil tulisan dongeng yang telah dipilih sesuai kesepakatan kelompok, sedangkan siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil dongeng yang dibacakan. Selanjutnya, siswa bersama guru menentukan dongeng yang terbaik yang dibacakan dan diberi penghargaan. Suasana tersebut dapat dilihat pada catatan lapangan dan dokumentasi foto berikut ini.

Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka tertarik untuk menyaksikan *Film Strip*. Setelah menanyakan tentang pembelajaran yang telah dilakukan kemarin, ibu guru menyuruh mahasiswa peneliti untuk membagikan hasil tulisan siswa yang kemarin. Setelah semua siswa mendapatkan hasil tulisan mereka masing-masing, guru kembali membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, hingga akhirnya terbentuk 8 kelompok, yaitu kelompok Mawar, Melati, Sakura, Flamboyan, Elja, Elang, Brinsen, dan kelompok Brajamusti. Berbeda dari siklus I, pada siklus II ini siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Terbukti dari kekompakan siswa dalam membentuk kelompok, menunjuk perwakilan kelompok untuk maju di depan kelas dan hasil karya yang akan ditampilkan

Setelah berdiskusi tentang hasil karya yang akan ditampilkan, guru beserta mahasiswa peneliti mulai mengundi kelompok yang akan maju. Siswa masih malu untuk menjadi penampil pertama, akan tetapi sebagian besar dari mereka ingin maju di awal karena mereka mengaku lega apabila sudah maju di awal. Akan tetapi, undian tetap berlaku hingga akhirnya hasil undian tersebut adalah kelompok Brinsen menjadi kelompok pertama yang maju, kedua yaitu kelompok Elang, ketiga yaitu kelompok Flamboyan, keempat yaitu kelompok Mawar, kelima yaitu kelompok Sakura, ketujuh yaitu kelompok Brajamusti, dan kedelapan yaitu kelompok Melati. Dalam siklus II ini, siswa sudah mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga perwakilan siswa yang maju di depan begitu maksimal membacakan hasil karyanya.

Setelah semua perwakilan kelompok maju, tiba giliran Ibu guru dan mahasiswa peneliti memutuskan perwakilan kelompok dengan hasil tulisan dongeng yang terbaik dan memberikan semangat kepada siswa hasil tulisannya belum maksimal

CL 06/10/08/11



Gambar 19. Siswa Mempublikasikan Hasil Karya Menulis Dongeng pada Siklus II

Setelah semua perwakilan kelompok maju dan waktu pembelajaran sudah hampir habis, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran ini dan memberitahu pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup. Kondisi tersebut terlihat pada catatan lapangan berikut ini.

Setelah semua rencana pembelajaran siklus II tercapai, akhirnya guru menutup pelajaran dengan menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga menjelaskan sedikit tentang pertemuan selanjutnya yaitu mengisi angket pascatindakan dan perpisahan dengan mahasiswa peneliti. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup.

CL 06/10/08/11

c. Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, berdasarkan tindakan-tindakan mulai dari pratindakan, siklus I sampai siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Keterampilan siswa dalam praktik menulis dongeng mengalami peningkatan, terlihat pada saat proses pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media *Film Strip* dan juga pada hasil nilai menulis dongeng yang mengalami peningkatan.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Awal Keterampilan dan Pengalaman tentang Menulis Dongeng

Untuk mengetahui keterampilan awal dan pengalaman siswa terhadap menulis dongeng, maka dilakukan tes menulis dongeng pada pratindakan. Guru meminta siswa menulis dongeng yang pernah mereka dengar. Jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 36 orang dari kelas VII C. Siswa perempuan berjumlah 17 orang, dan siswa laki-laki berjumlah 19 orang. Nilai rata-rata yang diperoleh

siswa yaitu 50 sangat berbeda dengan Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) sekolah sebesar 65. Skor hasil menulis dongeng pada pratindakan terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Menulis Dongeng pada Pratindakan

Siswa	Judul	Skor
S1	Sepatu Kulit yang Serakah	57
S2	Tangkuban Perahu	53
S3	Cinderella	60
S4	Timun Emas	54
S5	Petuah Pohon Tua	41
S6	Kancil Pencuri Timun	42
S7	Si Dul Anak Betawi	52
S8	Kancil	36
S9	Si Kancil	41
S10	Kelinci dan Kura-kura	43
S11	Malin Kundang	54
S12	Kancil Jail	46
S13	Asal Usul Sunan Kalijaga	45
S14	Kancil Mencuri Timun	59
S15	Perangkap Kancil untuk Harimau	60
S16	Si Kancil Pencuri Timun	52
S17	Kancil Berpetualang	46
S18	Kelinci dan Kura-Kura	45
S19	Kancil yang Licik	58
S20	Sepatu Kulit	63
S21	Malin Kundang	55
S22	Asal Usul Kota Surabaya	50
S23	Kancil dan Petani	51
S24	Si Kancil	62
S25	Katak Hijau yang Bosan	51
S26	Terjadinya Candi Prambanan	43
S27	Buaya dan Kerbau	41
S28	Siasat Pendekar Tua	47
S29	Dikalahkan Seekor Nyamuk	49
S30	Raja dan Semut yang Hemat	61
S31	Si Kancil	43
S32	Si Kancil	44
S33	Monyet yang Serakah	57
S34	Petualangan Seekor Kancil	55
S35	Kura-Kura dan Kelinci	39
S36	Pak Tani Mendapatkan Kancil	45
Jumlah		1800
Rata-rata Hitung		50

Pada tahap pratindakan, peneliti menilai keaktifan siswa di kelas. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian mengeluarkan pendapat sebesar 13,8%. Rata-rata skor keberanian siswa bertanya kepada guru sebesar 2,7%, rata-rata skor keberanian siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru sebesar 13,8% dan skor rata-rata 36,1% untuk antusiasme siswa mengerjakan tugas. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelas Pratindakan

Aspek	Pratindakan		Mean
	Σ Siswa (%)	Nilai	
Berani berpendapat	5 (13,8%)	K	5
Berani bertanya	1 (2,7%)	K	1
Berani menjawab pertanyaan	5 (13,8%)	K	5
Antusiasme mengerjakan tugas	13 (36,1%)	C	13
N	36		

Keterangan:
N : Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan
K : Kurang (0-25%)
C : Cukup (26%-50%)
B : Baik (51%-75%)
BS : Baik Sekali (76%-100%)

Tabel 8. Peran Guru di Kelas pada Pratindakan

No	Aspek	Pratindakan
1	Tujuan Pembelajaran	C
2	Penjelasan Materi	B
3	Penyusunan Materi	C
4	Pengarahan dalam Proses Pembelajaran	C
5	Evaluasi Belajar	C

Keterangan:
BS : Baik Sekali (76%-100%) C : Cukup (26%-50%)
B : Baik (51%-75%) K : Kurang (0%-25%)

2. Penggunaan Media *Film Strip* pada Siklus I

Dalam proses pembelajaran pratindakan, mahasiswa peneliti menemukan masalah yang serius. Masalah tersebut berasal dari guru maupun siswa. Guru masih mendominasi jalannya pembelajaran. Siswa cenderung malas dan tidur-tiduran dalam mengikuti pembelajaran. Cara mengajar guru juga masih didominasi dengan teknik ceramah dan penugasan, belum menggunakan cara lain untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran.

Mahasiswa peneliti mencoba menawarkan media pembelajaran yang akan membantu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi menulis dongeng. Media pembelajaran *Film Strip* dimaksudkan untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis dongeng, karena media *Film Strip* menyajikan gambar dan suara dalam beberapa strip, sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran menulis dongeng. Melalui media *Film Strip*, diharapkan siswa akan tertarik dengan gambar dan suara yang disajikan dan menumbuhkan ide-ide kreatif untuk menulis dongeng.

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus berisi perencanaan, implementasi tindakan, observasi, serta refleksi. Sebelum memasuki siklus I, mahasiswa peneliti melakukan tahap pratindakan. Pada tahap tersebut, mahasiswa peneliti dan guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan yaitu tes awal menulis dongeng. Hal itu dilakukan untuk mengetahui keterampilan awal siswa menulis. Setelah didapatkan hasil tes, guru dan mahasiswa peneliti merencanakan tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam siklus I.

Pada siklus I, mahasiswa peneliti menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan dongeng dan media *Film Strip*. Pertemuan pertama yaitu guru menjelaskan tentang pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, unsur-unsur dongeng, dan pokok-pokok dongeng. Selain itu, guru meminta siswa untuk melihat contoh dongeng dan menyuruh siswa berkelompok untuk menentukan unsur-unsur dongeng dan pokok-pokok dongeng berdasarkan contoh dongeng yang telah dibagikan. Setelah itu, guru menjelaskan tentang *Film Strip* dan penerapannya dalam pembelajaran. Rencana dalam pertemuan kedua yaitu menonton tayangan *Film Strip* yang selanjutnya menulis dongeng siklus I dan pertemuan ketiga yaitu refleksi dan publikasi.

Tahap selanjutnya yaitu tindakan yang dilakukan dalam siklus II. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dalam siklus II masih sama dengan siklus I. Perbedaannya terletak pada judul cerita yang disajikan dalam *Film Strip*. Pada siklus II, judul cerita dalam *Film Strip* yang disajikan berbeda dengan judul cerita pada siklus I. Peningkatan sudah terlihat pada siklus I ini, siswa sudah dapat menulis dongeng dengan baik dan memperhatikan unsur-unsur dongeng yang telah dibuat.

Setelah mengetahui hasil menulis dongeng pada siklus I, guru dan mahasiswa peneliti melakukan perencanaan lagi untuk siklus II. Tindakan yang pertama yang dilakukan adalah siswa menonton *Film Strip* kembali dan menulis dongeng dengan gaya bahasa dan kreativitas masing-masing. Setelah menulis dongeng, pada pertemuan kedua dilakukan refleksi dan publikasi lagi.

Sama halnya dengan tahapan pratindakan, mahasiswa peneliti juga menilai keaktifan siswa di kelas pada siklus I. Hasil yang didapat lebih baik dibanding pratindakan. Pada siklus I, rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian berpendapat sebesar 14,6, rata-rata skor keberanian siswa berani bertanya kepada guru sebesar 11,6, rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian siswa menjawab pertanyaan sebesar 16,3, dan rata-rata skor yang diperoleh siswa untuk antusiasme dalam mengerjakan tugas sebesar 28,3. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas pada Siklus I

Aspek	Pert.1		Pert.2		Pert.3		Mean
	Σ Siswa (%)	Nilai	Σ Siswa (%)	Nilai	Σ Siswa (%)	Nilai	
Berani berpendapat	11(30,5%)	C	14(38,8%)	C	19(52,7%)	B	14,6
Berani bertanya	4(11,1%)	K	12(33,3%)	C	19(52,7%)	B	11,6
Berani menjawab pertanyaan	12(33,3%)	C	16(44,4%)	C	21(58,3%)	B	16,3
Antusias mengerjakan tugas	21(58,3%)	B	30(83,3%)	BS	34(94,4%)	BS	28,3
N	36		36		36		

Keterangan:
N : Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan
K : Kurang (0-25%)
C : Cukup (26%-50%)
B : Baik (51%-75%)
BS : Baik Sekali (76%-100%)

Tabel 10. Peran Guru di Kelas pada Siklus I

No	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Tujuan pembelajaran	C	B	BS
2	Penjelasan materi	B	BS	BS
3	Penyusunan materi	C	B	BS
4	Pengarahan	B	B	B
5	Evaluasi belajar	C	C	B

Keterangan

- BS : Baik Sekali (76%-100%)
- B : Baik (51%-75%)
- C : Cukup (26%-50%)
- K : Kurang (0%-25%)

a. Monitoring Proses Tindakan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh mahasiswa peneliti, kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian sudah sesuai dengan rencana penelitian. Siswa dapat menyimak pemutaran *Film Strip* dengan baik dan menuliskan kembali *Film Strip* menjadi dongeng secara utuh dengan baik. Dalam menyampaikan tugas-tugas menulis dongeng, guru berhasil membuat siswa paham, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas menulis dongeng dengan baik.

Setelah digunakan media *Film Strip*, siswa sangat antusias menulis dongeng. Minat mereka meningkat dibanding sebelumnya. Hal itu terlihat pada intensitas berpendapat dalam pembelajaran, dan konsentrasi siswa yang meningkat pada saat proses pembelajaran. Banyak diantara mereka yang serius mengerjakan tugas dan serius dalam menyimak *Film Strip* yang ditayangkan. Hal ini dapat menjadi indikator tentang peningkatan minat siswa terhadap menulis dongeng dengan media *Film Strip*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam tahapan penelitian yaitu catatan lapangan, angket, contoh dongeng, lembar pengamatan, dan tes unjuk kerja menulis dongeng. Tahap pratindakan dengan siklus I dapat dibandingkan memiliki perbedaan baik dari minat maupun peningkatan nilai rata-rata.

Pada monitoring selanjutnya, mahasiswa peneliti melihat perbedaan yang cukup jelas antara proses pembelajaran siklus I dan siklus II. Minat siswa terhadap menulis dongeng dalam siklus I meningkat pada siklus II. Tes menulis dongengpun mengalami peningkatan dari skor 61,5 menjadi 73,1. Peningkatan keaktifan siswa dalam siklus II juga diperlukan untuk melihat peningkatan minat siswa terhadap menulis dongeng. Rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian mengeluarkan pendapat sebesar 26,5, rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian bertanya sebesar 24, rata-rata skor yang diperoleh untuk keberanian menjawab pertanyaan sebesar 26,5 dan rata-rata skor yang diperoleh untuk antusiasme mengerjakan tugas sebesar 36. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas pada Siklus II

No	Aspek	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Mean
		Σ Siswa(%)	Nilai	Σ Siswa(%)	Nilai	
1	Berani berpendapat	24(66,6%)	B	29(80,5%)	BS	26,5
2	Berani bertanya	22(61,1%)	B	26(72,2%)	B	24
3	Berani menjawab pertanyaan	25(69,4%)	B	28(77,7%)	BS	26,5
4	Antusiasme mengerjakan tugas	36(100%)	BS	36(100%)	BS	36
N		36		36		

Keterangan:

- N : Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan
- B : Baik(51%-75%)
- K : Kurang (0-25%)
- C : Cukup (26%-50%)
- BS : Baik Sekali (76%-100%)

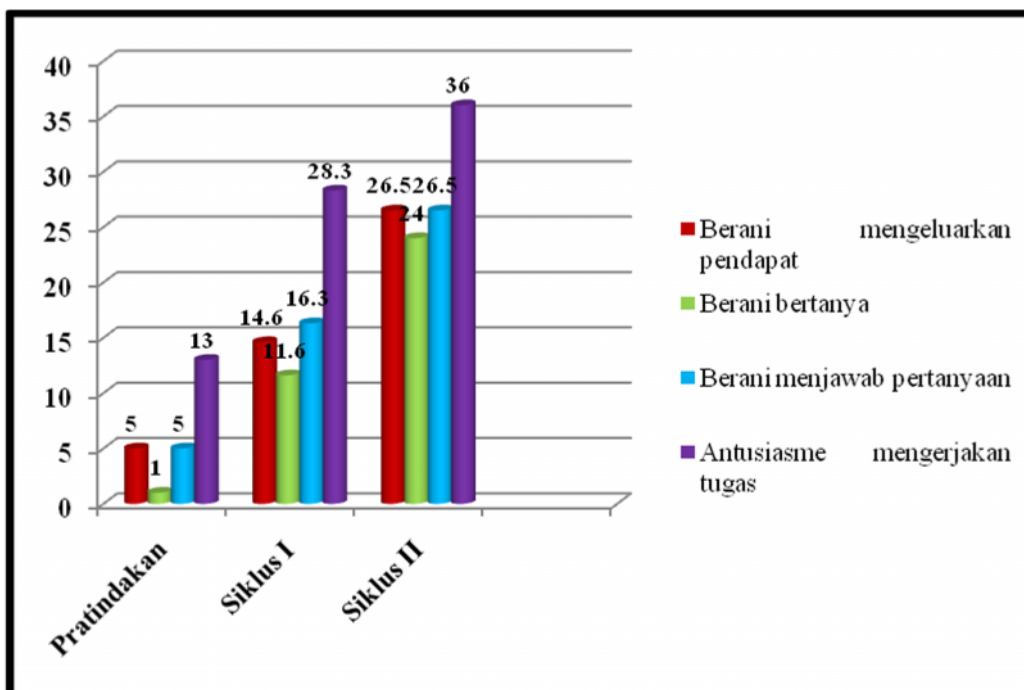
Seperti halnya pada pratindakan, mahasiswa peneliti juga mengamati peran guru di kelas pada siklus II. Secara umum sudah ada peningkatan yang signifikan. Penyampaian tujuan materi sudah baik. Dalam hal penyusunan materi, guru sudah berusaha dengan baik sekali agar materi yang disampaikan lengkap. Pengarahan dalam proses pembelajaran sudah baik sekali, dan aspek terakhir yaitu evaluasi belajar yang dilakukan meningkat dari nilai baik menjadi sangat baik. Penjelasan tersebut dapat dilihat di tabel 13 bawah ini.

Tabel 12. Peran Guru di Kelas pada Siklus II

No	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Tujuan pembelajaran	B	B
2	Penjelasan materi	BS	BS
3	Penyusunan materi	B	BS
4	Pengarahan dalam proses pembelajaran	B	BS
5	Evaluasi belajar	B	B

- Keterangan
- BS : Baik Sekali (76%-100%)
 - B : Baik (51%-75%)
 - C : Cukup (26%-50%)
 - K : Kurang (0%-25%)

Selain menggunakan tabel, perbandingan penilaian di tiap siklus juga dapat dilihat dalam bentuk diagram. Seperti yang terlihat dalam gambar berikut ini.



Gambar 20. Diagram Batang Peningkatan Minat Menulis Dongeng Semua Tindakan

b. Monitoring Hasil Tindakan

1) Hasil pada Pratindakan

Pada pratindakan, mahasiswa peneliti dan guru menilai hasil menulis siswa. Hasil skor keterampilan menulis dongeng pada pratindakan dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 184 pada skripsi ini.

Perolehan skor rata-rata siswa pada pratindakan sebesar 50. Skor rata-rata pada aspek isi gagasan sebesar 5,6 untuk kreativitas pengembangan cerita dan untuk kesesuaian isi sebesar 5,2. Skor rata-rata pada aspek organisasi dan penyajian sebesar 5,1 untuk penyajian alur, penyajian *setting* sebesar 5, penyajian tokoh sebesar 5,6, dan untuk penyajian sudut pandang dan cerita sebesar 5,3. Skor rata-rata pada aspek bahasa yaitu sebesar 5,2 untuk penggunaan

majas dan gaya bahasa serta 6,6 untuk penggunaan diksi (pilihan kata). Skor rata-rata pada aspek penulisan yaitu sebesar 4,9.

2) Hasil Siklus I

Tes menulis juga dilakukan pada akhir siklus I. rata-rata skor menulis dongeng yaitu sebesar 61,5. Hasil skor keterampilan menulis dongeng pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 186 pada skripsi ini.

Perolehan skor rata-rata siswa pada hasil unjuk kerja menulis dongeng akhir siklus I sebesar 62. Skor rata-rata pada aspek isi gagasan yaitu sebesar 7,7 untuk kreativitas pengembangan cerita dan sebesar 7,2 untuk kesesuaian isi dengan *Film Strip*. Skor rata-rata pada aspek organisasi dan penyajian sebesar 7,5 untuk penyajian alur, penyajian *setting* sebesar 6,8, penyajian tokoh sebesar 7,5, dan untuk penyajian sudut pandang dan cerita sebesar 6,6. Skor rata-rata pada aspek bahasa yaitu sebesar 6,5 untuk penggunaan majas dan gaya bahasa serta 7,5 untuk penggunaan diksi (pilihan kata). Skor rata-rata pada aspek penulisan yaitu sebesar 5,7.

3) Hasil Siklus II

Hasil tes unjuk kerja siswa pada akhir siklus II terjadi peningkatan yaitu dari 61,5 pada siklus I menjadi 73,1 pada siklus II. Hasil skor keterampilan menulis dongeng pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 187 pada skripsi ini

Perolehan skor rata-rata siswa pada siklus II sebesar 73,1. Skor rata-rata pada aspek isi gagasan sebesar 8,6 untuk kreativitas pengembangan cerita dan untuk kesesuaian isi *Film Strip* sebesar 8,2. Skor rata-rata pada aspek organisasi

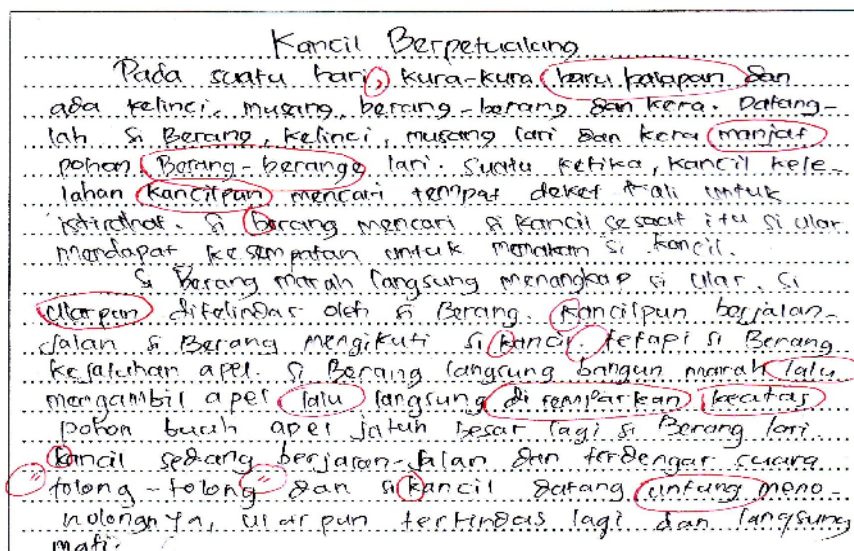
dan penyajian sebesar 8,3 untuk penyajian alur, penyajian *setting* sebesar 8,4, penyajian tokoh sebesar 8,3, dan untuk penyajian sudut pandang dan cerita sebesar 8,2. Skor rata-rata pada aspek bahasa yaitu sebesar 7,7 untuk penggunaan majas dan gaya bahasa serta 8,6 untuk penggunaan diksi (pilihan kata). Skor rata-rata pada aspek penulisan yaitu sebesar 7,9. Skor rata-rata penyajian tokoh pada pratindakan yaitu sebesar 5,6, pada siklus I sebesar 7,5 dan siklus II sebesar 8,3.

4) Perbandingan Skor Rata-Rata Tiap Aspek Menulis Dongeng

a) Aspek Isi Gagasan

Aspek ini meliputi kreativitas pengembangan cerita dan kesesuaian isi cerita dengan *Film Strip*. Pada hasil tugas menulis dongeng pada pratindakan, siswa banyak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dan mengembangkan cerita. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan hasil karya siswa berikut ini.

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng



HMS 01/S34/20/07/11

Berdasarkan cerita di atas, dapat diketahui bahwa cerita yang disampaikan tidak sesuai dengan tema yang ditetapkan, dan belum menunjukkan kreativitas

dengan baik. Selain itu, cerita yang diangkat kurang menarik dan siswa belum bisa mengembangkan ceritanya dengan baik, sehingga cerita terkesan membosankan. Pada saat membaca, pembaca belum menemukan amanat yang tersirat dalam hasil tulisan siswa

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I yaitu dengan menggunakan *Film Strip* dengan tiga judul cerita, yaitu “*Kera dan Anak Pipit*”, “*Hiu dan Lumba-lumba*”, dan “*Singa dan Seekor Tikus*” dongeng yang dihasilkan siswa sudah mengalami peningkatan lebih menarik. Cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan *Film Strip* yang telah ditayangkan tetapi belum mengalami pengembangan cerita secara kreatif dan maksimal. Berikut ini adalah cuplikan *Film Strip* dan hasil menulis dongeng siswa 34 pada siklus I.



Gambar 21. Cuplikan Media *Film Strip* dengan Cerita “Hiu dan Lumba-lumba” pada Siklus I

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Tertangkapnya Si lumba-lumba

Pada suatu hari, hiduplah dua ikan yang bersahabat. Dari ikan itu bersahabat sejak mereka masih belum beranak. Saat besar, jadilah mereka sepasang sahabat yang tak akan terpisahkan. Si lumba-lumba bernama Lino dan si ikan bernama Pilo. Saat tumbuh dewasa, keduanya selalu mencari makan bersama, Lino suka memangsa ikan kecil dan Pilo senang memangsa ikan besar. Bagai langit dan bumi, keduanya sangat berbeda sifatnya. ^{↳ Majas perumpamaan}

Suatu ketika ada dua nelayan yang pergi melaut, mereka lalu menebar jaring ikan ke tengah laut, tepat tinggal Pilo dan Lino. Si lumba-lumba yang baik, tertangkap jaring nelayan. Pedukung Pilo berhasil lepas. Baitan jaring itu sangat kuat sampai-sampai Lino susah nafas. Sesampainya di darat, Nelayan 1 berkata "Wah, gada sekali ikan ini? mau kita apakan ikan ini Pak Dindes?" Nelayan 1 tersebut yang bernama Johan bertanya pada Dindes, nelayan 2 Pak Dindes menjawab "Kita jual saja seperti ikan yang lainnya, hmh... pasti lebih mahal harganya. Lino sedih mendengar per-

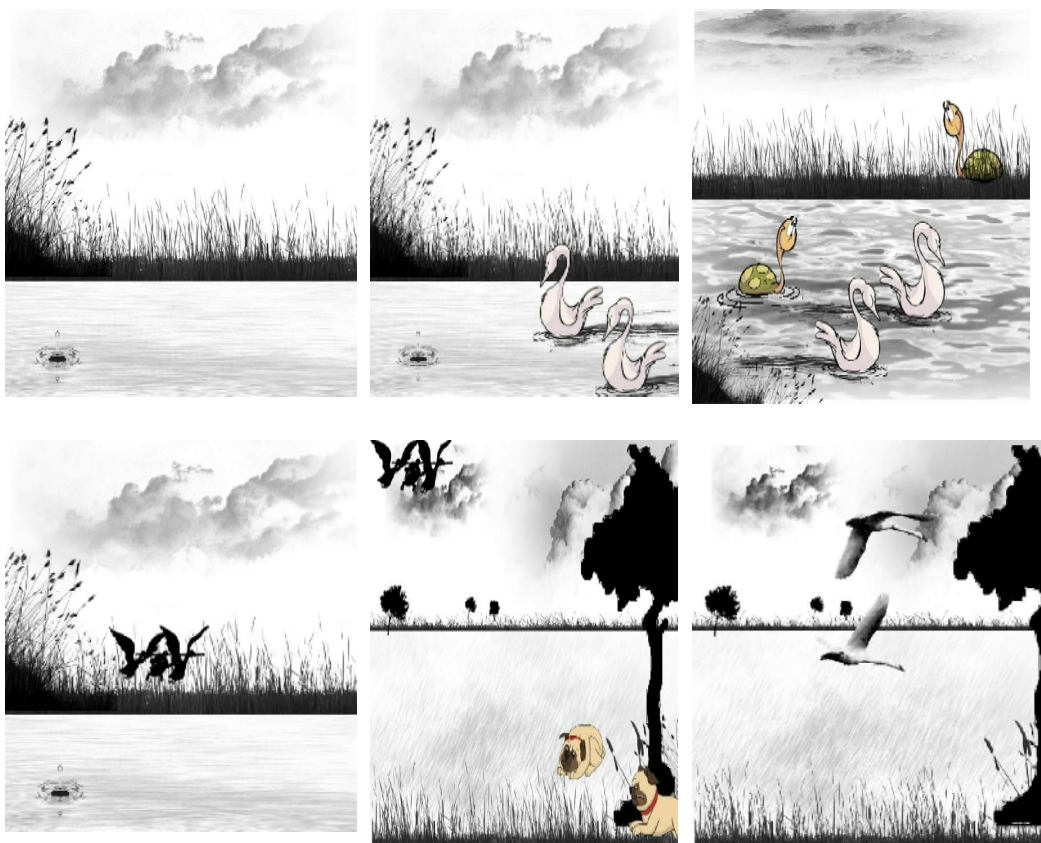
Kataannya, hatinya menangis. ^{↳ Majas Personifikasi} Lino menete ikan air mata. Kedua nelayan itu pun akhirnya tertarik dan mengembalikan Lino ke laut. Sampai di tengah laut, Pilo bertanya kepada Lino "kok kamu di lapaskan? Manusia kan selalu jahat?" lalu, Lino menasehati Pilo bahwa tidak semua manusia jahat, termasuk kedua nelayan itu.

HMS 02/S34/26/07/11

Tulisan di atas menceritakan kehidupan dua ikan yang bersahabat dan memiliki watak yang berbeda. Suatu hari Lino si ikan lumba-lumba tertangkap jaring nelayan, tetapi dengan baiknya nelayan iba serta melepaskan ikan lumba-lumba. Pilo yang benci dengan manusia menganggap bahwa manusia tetap jahat

dan suka menjaring ikan, tetapi Lino menasehati Pilo. Hasil menulis siswa sudah terlihat meningkat, cerita sudah dikembangkan cukup kreatif dan sesuai dengan *Film Strip* yang ditayangkan, meski akhir dari hasil dongeng yang dibuat belum dapat menciptakan amanat dengan baik.

Pada saat siswa menulis dongeng pada siklus II, digunakan media *Film Strip* dengan cerita yang berbeda dari siklus I, yaitu “Angsa dan Kura-kura” dan “Brahmana dan Seekor Kepiting” sebagian besar siswa sudah mengalami peningkatan melebihi siklus I. Berikut adalah cuplikan *Film Strip* yang digunakan oleh siswa 34 dan hasil menulis dongeng pada siklus II.



Gambar 22. Cuplikan Media *Film Strip* dengan Cerita “Angsa dan Kura-kura” pada Siklus II

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Pergi ke Danau Manasasara.

Pada suatu hari, ada dua angsa yang sedang mandi di telaga. Saat mereka menanti-nanti ^{di atas permukaan} ~~mandi~~ air di telaga. Suatu ketika, datanglah seekor kura-kura yang bijaksana. Kura-kura dan angsa bersahabat dan berjanji tidak akan terpisah selamanya. Semakin hari air yang di telaga semakin menipis dan kotor sekali. Angsa ingin berpindah tempat dan mencari air yang bersih. Taklaka air bisa belum terkena kotoran ^{sekitar} yang berada di Danau Manasasara. Hal tersebut ia bicarakan dengan kura-kura. Kura-kura pun berjanji ingin mengikuti kemana perginya sahabat mereka si angsa. Angsa meminta ijin permohonan kura-kura. Kura-kura tidak bisa terbang karena tidak punya sayap, sedangkan sayap angsa indah sekali dan bulu-bulunya pun bisa menerbangkan ^{ke tempat} sampai ke tempat yang jauh.

Angsa dan kura-kura pun terbang ke angkasa dengan kaki yang digigit oleh kura-kura. Angsa memang memberi syarat ke kura-kura, agar tetap menggigit kakinya dan tidak boleh terlepas sampai kapanpun.

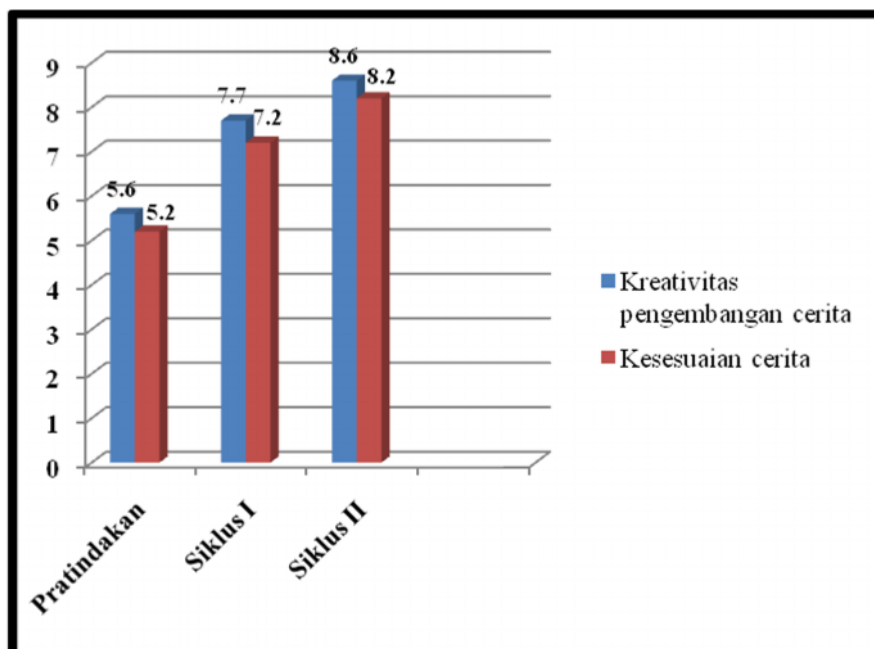
Di bawah langit, terdapat lautan yang dihuni oleh dua orang anjing yang bernama Rehan dan Dabran. Kedua anjing tersebut mengejar kura-kura yang terlihat seperti kotoran ~~terbawa~~ ^{terlihat} dari kejauhan. Kura-kura naik pitam, darah panas mengalir ke otak mendengar dikekan ke dua anjing tersebut. Ia marah dan membalas dengan anjing. Kaki yang telah digigit lepas, dan ia jatuh ke ladang, lalu di makan serigala. Tamatlah riwayat kura-kura.

HMS 03/S34/09/08/11

Cerita di atas berisi tentang persahabatan antara kura-kura dan dua orang angsa. Angsa yang ingin pergi meninggalkan tempat tinggalnya semula menuju ke Danau Manasasara, karena angsa merasa bahwa ia membutuhkan air yang melimpah di Danau Manasasara. Kura-kura yang merupakan sahabat angsa, tidak

ingin tinggal sendirian di tempat yang sudah kering itu. Akhirnya, kura-kurapun ikut terbang bersama angsa dengan menggigit kayu pada mulutnya. Pada tengah perjalanan, kura-kura diejek oleh dua ekor anjing. Kura-kura marah dan lepas kayu yang digigit olehnya. Jatuhlah ia ke darat dan dimakan oleh serigala. Siswa sudah sangat kreatif dalam mengembangkan cerita dan isi sudah sesuai dengan *Film Strip* yang disajikan.

Berdasarkan kutipan tersebut, kemudian tampak kesesuaian skor rata-rata seluruh siswa untuk penilaian keterampilan menulis dongeng pada aspek isi gagasan. Pada pratindakan, skor rata-rata sebesar 5,4 untuk kreativitas pengembangan cerita dan 5,2 untuk kesesuaian isi. Pada siklus I, skor rata-rata sebesar 7,7 untuk kreativitas pengembangan cerita dan 7,2 untuk kesesuaian cerita dengan *Film Strip*. Pada siklus II, skor rata-rata 8,6 untuk kreativitas pengembangan cerita dan 8,2 untuk kesesuaian cerita dengan *Film Strip*. Oleh karena itu, terjadi peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus I untuk kreativitas pengembangan cerita sebesar 2,3 dan 2 untuk kesesuaian isi cerita. Peningkatan skor dari siklus I ke siklus II untuk kreativitas pengembangan cerita sebesar 0,9 dan 1 untuk kesesuaian isi cerita dengan *Film Strip*. Peningkatan kriteria kesesuaian aspek isi gagasan dapat dilihat dalam histogram berikut ini.



Gambar 23. Diagram Batang Peningkatan Skor Menulis Dongeng pada Aspek Isi Gagasan Semua Tindakan

b) Aspek Penyajian Cerita

Aspek ini meliputi penyajian alur, tokoh, dan *setting* cerita, penyajian sudut pandang dan judul cerita dalam penyajian. Pada pratindakan, penyajian alur, *setting*, tokoh, sudut pandang dan judul cerita masih kurang jelas. Hal tersebut dapat terlihat dalam kutipan hasil karya siswa berikut ini:

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Kancil Berpetualang

Pada suatu hari, kura-kura, baru, kalapurn, dan ada kelinci, musang, berang-berang, dan kera. Datanglah Si Berang-berang, kelinci, musang, dan kera. Manjat pohon. Berang-berang, lari. Suatu ketika, kancil ke pohon. Kancil mencari tempat dekat kali untuk istirahat. Si Berang-berang mencari si kancil. Begitu itu si ular mendapat kesempatan untuk menangkap si kancil. Si Berang-berang marah langsung menangkap si ular. Si ular pun ditendang oleh si Berang-berang. Kancilpun berjaran-jalan. Si Berang-berang mengikuti si kancil. Tetapi si Berang-berang keletihan apel. Si Berang-berang langsung bangun, marah lalu mengambil apel. Lalu langsung diemparkan. Begitu jatuh buah apel jatuh besar lagi. Si Berang-berang lari. Kancil sedang berjaran-jalan. Dan terdengar suara tolong-tolong. Dan si kancil datang. Untung menolong. Ular pun tertindas lagi dan langsung mati.

HMS 04/S34/20/07/11

Pada hasil tulisan siswa di atas, alur yang digunakan belum tampak jelas dan kurang konsisten. Siswa menciptakan cerita yang singkat sehingga alur yang digunakanpun kurang terlihat begitu jelas. Siswa kurang lengkap dalam menyajikan *setting*, hanya sedikit *setting* yang disajikan dalam hasil menulis siswa di atas, yaitu *pada suatu ketika, suatu ketika, kali, dan pohon*. Tokoh yang diangkat oleh siswa cukup bervariasi yaitu *kura-kura, kelinci, kera, musang, dan berang-berang*, meski tidak semua tokoh mempunyai peranan yang jelas sebagai tokoh utama maupun tokoh tambahan. Sudut pandang dan judul cerita yang digunakan “Kancil Berpetualang” kurang mengarah pada keseluruhan isi cerita, karena di dalam cerita tersebut, tidak hanya kancil yang melakukan petualangan, dalam tulisan tersebut terdapat kura-kura, kelinci, musang dan berang-berang yang juga ikut berpetualang.

Pada siklus I siswa sudah mulai menyajikan alur, *setting*, tokoh, sudut pandang dan judul cerita dengan cukup baik. *Film Strip* yang digunakan yaitu “Hiu

dan Lumba-lumba”. Berikut adalah cuplikan media *Film Strip* yang digunakan siswa 34 dalam kegiatan menulis dongeng.



Gambar 24. Cuplikan Media *Film Strip* dengan Cerita “Hiu dan Lumba-lumba” pada Siklus I

Berdasarkan cuplikan media *Film Strip* di atas, siswa 34 sudah cukup mampu menyajikan penamaan setting dan menyajikan perwatakan tokoh berdasarkan proses visualisasi terhadap gambar yang ada dalam *Film Strip*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil karya siswa berikut ini:

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Tertangkaplah Si lumba-lumba

Pada suatu hari, hiduplah dua ikan yang bersahabat. Dari ikan itu bersahabat sejak mereka masih dalam bentuk telur. Saat besar, jadilah mereka sepasang sahabat yang tak akan terpisahkan. Si lumba-lumba bernama Lino dan hiu bernama Pilo. Saat tumbuh dewasa, keduanya selalu mencari makan bersama, Lino suka memangsa ikan kecil dan Pilo senang memangsa ikan besar. Bagai langit dan bumi keduanya sangat berbeda ucapannya. *↳ Majas perumpamaan*

Suatu ketika ada dua nelayan yang pergi melaut, mereka lalu menebar jaring ikan ke tengah laut, tepat di atas Pilo dan Lino. Lino si lumba-lumba yang baik, tertangkap jaring nelayan. Pedengkian Pilo berhasil lepas. Baitan jaring itu sangat kuat sampai-sampai Lino susah nyalas. Sesampainya di darat, Nelayan 1 berkata "Wah, gede sekali ikan ini? mau kita apakan ikan ini Pak Dindes?" Nelayan 1 tersebut yang bernama Johan bertanya pada Dindes, nelayan 2 Pak Dindes menjawab "Kita jual saja seperti ikan yang lainnya, hm... pasti lebih mahal harganya. Lino sedih mendengar per-

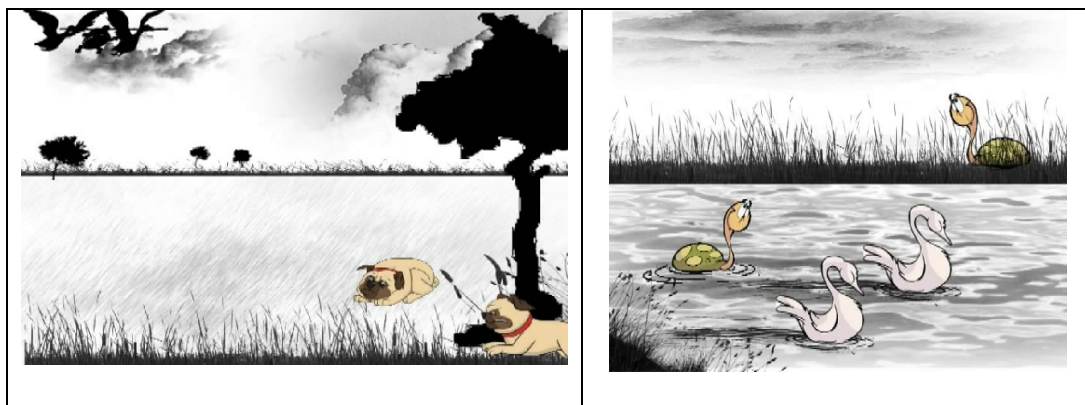
Kataannya. Katanya perangnya Lino menete ikan air mata. Kedua nelayanapun akhirnya tertawa dan mengembalikan Lino ke laut. Sampai di tengah laut, Pilo bertanya kepada Lino "Kok kamu di tangkap? Manusia kan selalu jahat?" lalu Lino menasehati Pilo bahwa tidak semua manusia jahat, termasuk kedua nelayan itu. *↳ Majas personifikasi*

HMS 05/ S34/ 26/07/11

Berdasarkan hasil menulis dongeng siswa di atas, alur sudah dapat disajikan secara konsisten dari awal hingga akhir cerita. Alur yang digunakan yaitu alur maju ditandai dengan cerita pada saat hiu dan lumba-lumba masih sama-sama dalam bentuk telur, hingga akhirnya mereka tumbuh dewasa dan mencari makan bersama-sama. Siswa juga sudah dapat menyajikan *setting* dengan

cukup baik dan bervariasi yaitu *laut, darat, pasar, pada suatu ketika, dan suatu ketika*. Tokoh yang disajikan juga cukup lengkap sesuai dengan gambar pada *Film Strip* yang telah ditayangkan yaitu *Pilo si ikan hiu, Lino si ikan lumba-lumba, Johan sebagai nelayan 1, dan Dindes sebagai nelayan 2*. Pada siklus I ini, siswa sudah dapat menciptakan tokoh utama dan tokoh tambahan. Penyajian sudut pandang sudah cukup jelas dibuktikan dengan adanya dialog-dialog yang disisipkan pada hasil menulis dongeng siswa, judul “Tertangkapnya Si Lumba-Lumba” sudah cukup mewakili isi cerita secara keseluruhan.

Pada siklus II, hasil tulisan dongeng siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa sudah mampu menulis dongeng dengan baik. *Film Strip* yang digunakan yaitu “Angsa dan Kura-kura”. Berikut adalah cuplikan media *Film Strip* yang digunakan siswa 34 dalam kegiatan menulis dongeng pada siklus II



Gambar 25. Cuplikan Media *Film Strip* dengan Cerita “Angsa dan Kura-kura” pada Siklus II

Berdasarkan cuplikan media *Film Strip* di atas, siswa 34 sudah cukup mampu menyajikan dialog pada tokoh dengan baik, sehingga perwatakan tokoh

sudah cukup jelas, *setting* juga sudah tergambarkan dengan lengkap dan baik, alur diciptakan dengan melihat gerak tokoh-tokoh yang ada dalam *Film Strip*. Sudut pandang sudah disajikan dengan baik berdasarkan proses visualisasi terhadap gambar yang ada dalam *Film Strip*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil karya siswa berikut ini. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan hasil karya siswa berikut ini.

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

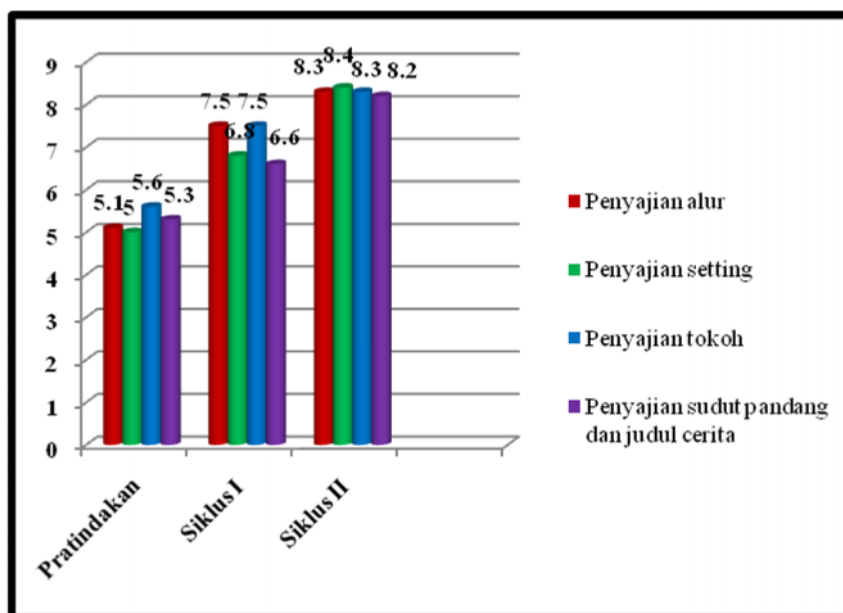
Pergi ke Dataran Manasasara.
 Pada Suatu hari, ada dua angsa yang sedang mandi di telaga. Satrap mereka menanti-nanti ^{prajurit perampok} manakala mendengar air di telaga. Setelah ketika datanglah seekor kura-kura yang bijaksana. Kura-kura dan angsa bersahabat dan berjanji tidak akan terpisah selamanya. Semakin hari air yang di telaga semakin menipis dan kotor sekali. Angsa ingin berpindah tempat dan mencari air yang bersih. Tak lama air tana belun terkera koporan ^{prajurit perampok} ^{sekitar} yang berada di Dataran Manasasara. Hal tersebut ia bicarakan dengan kura-kura. Kura-kura pun berjanji ingin mengikuti kemana perginya sahabat mereka si angsa. Angsa menyetujui permohonan kura-kura. Kura-kura tidak bisa terbang karena tidak punya sayap, sedangkan satrap angsa indah sekali dan bulu-bulunya pun bisa menerbangkan ^{latip berakala} sampai ke tempat yang jauh.
 Angsa dan kura-kura pun terbang ke angkasa dengan kura yang digigit oleh kura-kura. Angsa memang memberi syarat ke kura-kura, agar tetap menggigit kura dan tidak boleh terlepas sampai kapanpun.

laga. Di bawah langit, terdapat ladang yang dihuni oleh dua orang anjing yang bernama Rehan dan Malyan. Kedua anjing tersebut mengejar kura-kura yang terlihat seperti koporan ^{prajurit perampok} ^{terbawa} dari kejauhan. Kura-kura naik pitam, darah memuncak mengalir ke otak mendengar ejekan ke dua anjing tersebut. Ia marah dan membalas ejekan anjing. Rantai yang telah digigit lepas, dan ia jatuh ke ladang, lalu di makan serigala. Tamatlah riwayat kura-kura.

Berdasarkan kutipan hasil menulis dongeng siswa di atas, terjadi banyak peningkatan. Siswa telah mampu menyajikan alur dengan sangat jelas dan konsisten. Siswa menggunakan alur maju dan menceritakan dengan baik dongeng yang telah diciptakannya, dari mulai angsa dan kura-kura mandi di telaga, hingga akhirnya kura-kura mati dimakan serigala. *Setting* yang digunakan juga sudah bervariasi dan sesuai dengan *Film Strip* yang ditayangkan yaitu *pada suatu hari, telaga, suatu ketika, Danau Manasasara, angkasa, bawah langit, dan ladang*. Variasi penggunaan kata ganti pada tokoh tersebut mempermudah pembaca mengenal siapa tokoh yang diceritakan. Tokoh juga sudah sesuai dengan *Film Strip* yang disajikan yaitu *dua angsa angsa, dua kura-kura, dua anjing dan satu ekor serigala*. Sudut pandang yang digunakan juga sudah meningkat yaitu sudut pandang orang ketiga serba tahu dengan judul “Pergi ke Danau Manasasara” yang sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan.

Berdasarkan kutipan tersebut, kemudian tampak kesesuaian skor rata-rata seluruh siswa pada penilaian keterampilan menulis dongeng pada aspek organisasi dan penyajian. Pada pratindakan, skor rata-rata untuk penyajian alur yaitu sebesar 5,1, pada siklus I skor rata-rata sebesar 7,5 dan pada siklus II sebesar 8,3. Skor rata-rata untuk penyajian *setting* cerita pada pratindakan yaitu sebesar 5, pada siklus I sebesar 6,8, dan siklus II sebesar 8,4. Skor rata-rata untuk penyajian tokoh cerita pada pratindakan sebesar 5,6, pada siklus I sebesar 7,5 dan pada siklus II sebesar 8,3. Skor rata-rata untuk penyajian sudut pandang dan judul cerita yaitu sebesar 5,3 pada pratindakan, 6,6 pada siklus I dan 8,2 pada siklus II. Peningkatan

kriteria kesesuaian aspek organisasi dan penyajian dapat dilihat dalam histogram berikut ini.



Gambar 26. Diagram Batang Peningkatan Skor Menulis Dongeng pada Aspek Organisasi dan Penyajian Semua Tindakan

c) Aspek Bahasa

Aspek ini meliputi penggunaan gaya bahasa dan penggunaan diksi. Masalah tersebut yang selalu dimunculkan siswa. Pada pratindakan, siswa belum memunculkan gaya bahasa dan diksi. Hal tersebut dikarenakan siswa belum mengerti tentang penggunaan majas dan gaya bahasa serta diksi pada hasil menulis dongeng mereka. Pada siklus I sudah cukup terlihat meningkat, yaitu dibuktikan dengan penggunaan beberapa majas pada hasil karya mereka, meski porsi penggunaannya belum cukup banyak. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan hasil karya siswa berikut ini:

Keduanya selalu mencari makan bersama, lino suka memangsa ikan kecil dan pito senang memangsa ikan besar. Bagai langit dan bumi keduanya sangat berbeda sifatnya. ^{↳ Majas Perumpamaan}
 katanya, hatinya menangis lino meneteskan air mata. Kedua nelayan itu pun akhirnya tertawa dan ^{↳ Majas Personifikasi}

HMS 07/S34/09/08/11

Berdasarkan pada hasil dongeng siswa pada siklus I di atas, siswa cukup dapat menggunakan gaya bahasa secara kreatif yaitu majas perumpamaan pada kata-kata “*bagai langit dan bumi*” dan majas personifikasi pada kata-kata “*hatinya menangis*”. Pada siklus II, terjadi peningkatan yaitu siswa sudah menciptakan gaya bahasa dan majas yang cukup bervariasi yaitu seperti terlihat pada kutipan hasil karya siswa berikut ini:

terpisah selamanya. Semakin hari air yang di teraga semakin menipis dan kotor sekali. Angsa ingin berpindah tempat dan mencari air yang bersih. laksana air yang belum terkena kotoran sedikit pun ^{↳ Majas Perumpamaan}

Pada suatu hari, ada dua angsa yang sedang mandi di telaga. Serap mereka menari-nari ^{↳ Majas Personifikasi} menenteh air di telaga. Suatu ketika, datanglah

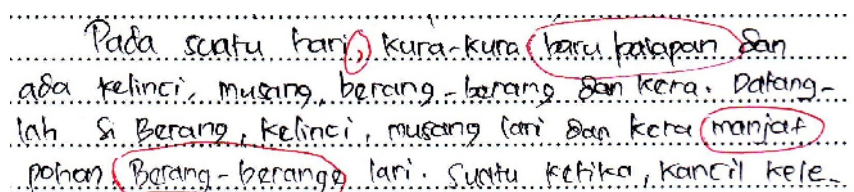
kura-kura. Kura-kura tidak bisa terbang karena tidak punya sayap, sedangkan serap angsa indah sekali dan bulu-bulunya pun bisa menerbangkan ^{↳ Hiperbola} sampai ke tempat yang jauh.

HMS 08/S34/09/08/11

Berdasarkan beberapa kutipan hasil menulis dongeng siswa di atas, dapat terlihat perkembangan siswa dalam menyajikan gaya bahasa dan majas dari majas perumpamaan pada kata-kata “*laksana air yang belum terkena kotoran*”,

personifikasi pada kata-kata “sayap mereka menari-nari”, hingga hiperbola pada kata-kata “bulu-bulunya bisa menerbangkan”.

Pada pratindakan, penggunaan diksi (pilihan kata) kurang sesuai, banyaknya penggunaan pilihan kata dari bahasa Jawa, sehingga membuat pembaca bingung untuk menafsirkan kata yang dipilih oleh siswa. Hal tersebut dapat terlihat dalam hasil karya menulis dongeng siswa berikut ini:



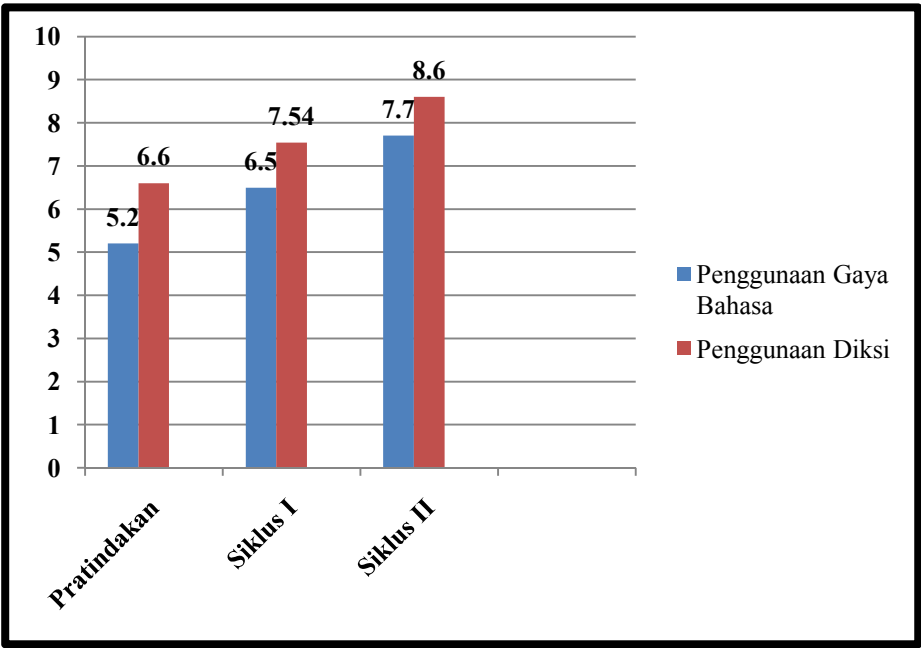
Pada suatu hari, kura-kura baru balapan dan ada kelinci, musang, berang-berang dan kera. Datanglah si Berang, kelinci, musang dari dan kera manjat pohon. Berang-berang lari. Suatu ketika, kancil kele-

HMS 09/S34/09/08/11

Berdasarkan kutipan hasil karya menulis dongeng siswa di atas terlihat jelas yaitu pemilihan kata-kata dalam bahasa Jawa yaitu *baru balapan*, *manjat*, dan *berang-berange*. Pada siklus I siswa telah mampu menggunakan diksi (pilihan kata) dengan baik, dan berkurangnya penggunaan diksi (pilihan kata) dalam bentuk bahasa Jawa. Pada siklus II, hasil menulis dongeng siswa mengalami peningkatan yang pesat, karena siswa telah mampu menggunakan diksi dengan baik dan bervariasi, sehingga membuat cerita tidak membosankan.

Kesesuaian skor rata-rata seluruh siswa dalam penilaian keterampilan menulis dongeng pada aspek bahasa. Pada siklus II, skor rata-rata mencapai 7,7 untuk penggunaan gaya bahasa dan 8,6 untuk penggunaan diksi. Pada siklus I, skor rata-rata sebesar 6,5 untuk penggunaan gaya bahasa dan 7,5 untuk penggunaan diksi. Pada pratindakan, skor rata-rata sebesar 5,2 untuk penggunaan

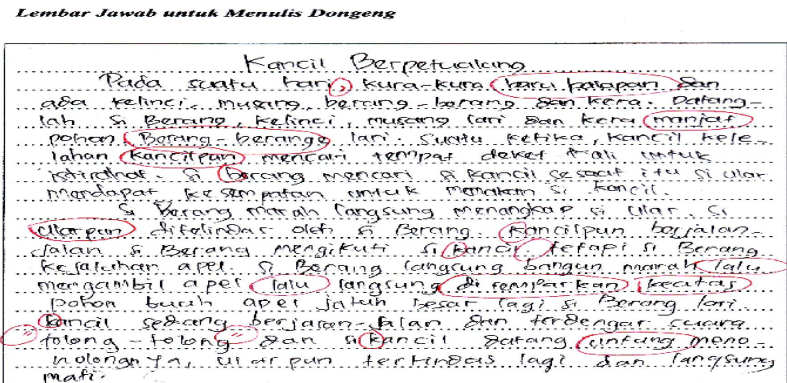
gaya bahasa dan 6,6 untuk penggunaan diksi. Peningkatan kriteria kesesuaian aspek bahasa dalam tahap ini dapat dilihat dalam histogram berikut ini.



Gambar 27. Peningkatan Skor Menulis Dongeng pada Aspek Bahasa Semua Tindakan

d) Aspek Mekanik

Aspek ini meliputi kesalahan penulisan tanda baca dan ejaan yang dilakukan oleh siswa yang masih sering dimunculkan sebagian siswa pada pratindakan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan hasil karya siswa berikut ini:



Berdasarkan pada hasil menulis dongeng pada pratindakan, sebagian besar siswa melakukan kesalahan yaitu kurangnya huruf pada penulisan kata seperti pada kata-kata *untung* yang seharusnya *untuk*, penggunaan tanda baca koma yang tidak tepat, huruf kecil di belakang titik yaitu pada paragraf kedua kalimat 2 yaitu pada kata *tetapi*, dan kurangnya tanda petik langsung pada dialog *tolong-tolong*

Pada siklus 1, penulisan kata dan ejaan mengalami cukup peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan hasil karya siswa berikut ini:

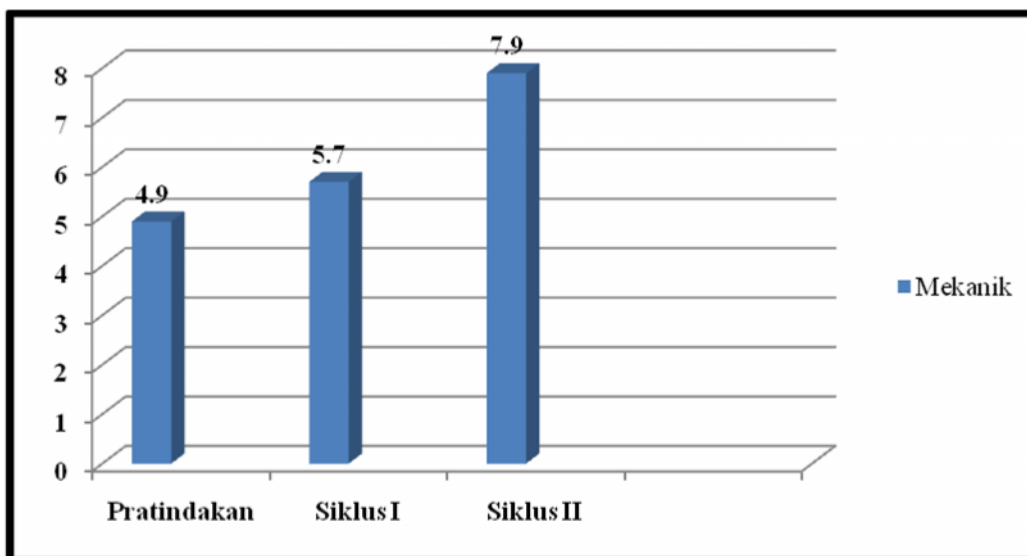
Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Tertangkaplah Si lumba-lumba
 Pada suatu hari, terdapat dua ikan yang bersahabat.
 Dari ikan itu bersahabat sejak mereka masih dalam bentuk
 telur. Saat besar, sadikuh mereka. Sepasang sahabat
 yang tak akan terpisahkan. Si lumba-lumba bernama
 Lino dan hiu bernama Pilo. Saat tumbuh dewasa,
 keduanya selalu mencari makan bersama. Lino suka
 memangsa ikan kecil dan Pilo senang memangsa
 ikan besar. Bagai langit dan bumi keduanya
 sangat berbeda sifatnya. ^{↳ majas perumpamaan}
 Suatu ketika ada dua nelayan yang pergi
 melaut, mereka lalu melemparkan jaring ikan ke
 tengah laut. Terapat jaring Pilo dan Lino. Lino si
 lumba-lumba yang baik, tertangkap jaring nelayan.
 Sedangkan Pilo berhasil lepas. Baitan jaring itu sangat
kuat sampai-sampai Lino susah ntaras. Sasampainya
 di darat, Nelayan 1 berkata "Wah, gada sekali
 ikan ini? Mau kita apakan ikan ini Pak Dindes?"
 Nelayan 1 tersebut yang bernama Johan bertanya
 pada Dindes, nelayan 2 Pak Dindes menjawab
 "Kita jual aja seperti ikan yang lainnya. Hmm... pasti
 lebih mahal harganya. Lino sedih mendengar per-

HMS 11/S34/26/07/11

Berdasarkan hasil kutipan menulis dongeng siswa, hanya terlihat sedikit kesalahan yaitu ada kata hubung *sedangkan* sebagai pembuka di awal kalimat dan huruf kecil di belakang titik pada paragraf kedua kalimat 3, pada kata *kaitan*.

Pada siklus II, siswa telah mampu menulis ejaan dan tanda baca dengan baik serta berkurangnya penulisan kata yang salah dalam dongeng siswa.



Gambar 28. Diagram Batang Peningkatan Skor Menulis Dongeng pada Aspek Mekanik Semua Tindakan

Peningkatan keterampilan menulis dongeng tidak hanya terlihat dari perolehan skor, tetapi juga dari angket yang disebar setelah pelaksanaan siklus II dan menunjukkan hasil peningkatan minat siswa terhadap menulis dongeng setelah menggunakan media *Film Strip*. Hasil angket seperti terlihat berikut ini:

Tabel 13. Angket pada Pascatindakan

No	Aspek	Uraian Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Menurut anda, apakah menggunakan media tertentu dalam pembelajaran menulis dongeng membantu dalam menulis dongeng?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak	a. 33 b. 3 c. 0	a. 91,6% b. 8,3% c. 0%
2.	Apakah Anda menyimak dengan baik pada saat pemutaran <i>Film Strip</i> dilakukan?		a. 21 b. 15 c. 0	a. 58,3% b. 41,6% c. 0%
3.	Apakah Anda menyukai media <i>Film Strip</i> yang disajikan?		a. 30 b. 3 c. 3	a. 83,3% b. 8,3% c. 8,3%
4.	Apakah Anda memahami isi yang ada dalam <i>Film Strip</i> ?		a. 23 b. 13 c. 0	a. 63,8% b. 36,1% c. 0%
5.	Setelah Anda menyimak pemutaran <i>Film Strip</i> tersebut, apakah Anda mampu menuliskannya kembali?		a. 23 b. 12 c. 1	a. 63,8 b. 33,3% c. 2,7%
6.	Apakah Anda merasakan manfaat kegiatan menyimak <i>Film Strip</i> dalam penulisan dongeng yang Anda kerjakan?		a. 29 b. 6 c. 1	a. 80,5% b. 16,6% c. 2,7%
7.	Apakah setelah diadakan pembelajaran menulis dongeng dengan memanfaatkan kegiatan menyimak <i>Film Strip</i> ini Anda masih mengalami kesulitan menulis dongeng?		a. 5 b. 5 c. 26	a. 13,8% b. 13,8% c. 72,2%
8.	Setujukah Anda jika kegiatan menyimak <i>Film Strip</i> dilakukan dalam pembelajaran menulis dongeng?		a. 30 b. 6 c. 0	a. 83,3% b. 16,6% c. 0%

Berdasarkan tabel angket pascatindakan di atas, diperoleh keterangan bahwa sebanyak 33 atau 91,6% orang siswa menjawab bahwa penggunaan media sangat membantu siswa dalam kegiatan menulis dongeng, sebanyak 3 orang siswa menjawab kadang-kadang dapat membantu dalam kegiatan menulis dongeng, dan 0 siswa menjawab tidak dapat membantu dalam kegiatan menulis dongeng.

Hal tersebut dibuktikan dengan sikap mereka dalam mengapresiasi media *Film Strip* yang digunakan. Sebanyak 21 atau 58,3% siswa menjawab bahwa mereka dapat menyimak dengan baik *Film Strip* yang disajikan, sebanyak 15 orang siswa menjawab kadang-kadang menyimak, dan 0 siswa yang menjawab tidak menyimak *Film Strip* yang disajikan.

Media *Film Strip* yang ditayangkan berupa *Film Strip* dalam bentuk animasi yang membuat para siswa senang dan tertarik. Sebanyak 30 orang siswa atau sekitar 83,3% siswa menjawab bahwa mereka menyukai media *Film Strip* yang disajikan, sebanyak 3 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 3 orang siswa menjawab tidak menyukai *Film Strip* yang disajikan.

Kegiatan menyimak yang dilakukan oleh siswa membuat siswa dapat memahami isi *Film Strip* yang disajikan. Sebanyak 23 atau 63,8% siswa menjawab bahwa mereka dapat memahami isi *Film Strip* yang disajikan, sebanyak 13 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 0 siswa menjawab tidak mampu memahami isi dari *Film Strip* yang disajikan.

Penggunaan media *Film Strip* dimaksudkan agar siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dongeng yang dilakukan, sehingga dari hasil penyimakian terhadap *Film Strip* maka siswa dapat menuliskannya kembali menjadi dongeng secara utuh. Sebagian siswa telah mampu menulis dongeng dengan baik. Sebanyak 23 atau 63,8% siswa menjawab bahwa mereka mampu menulis kembali *Film Strip* yang telah disajikan. Sebanyak 12 orang menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 1 orang siswa menjawab tidak mampu menuliskan kembali *Film Strip* yang ditayangkan menjadi sebuah dongeng secara utuh.

Beberapa dari siswa mengaku bahwa mereka merasakan manfaat dari kegiatan menyimak *Film Strip* yang ditayangkan dalam penulisan dongeng yang mereka kerjakan. Sebanyak 29 atau 80,5% siswa menjawab mereka merasakan manfaat dari penggunaan media *Film Strip* dalam kegiatan menulis dongeng. Sebanyak 6 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan 1 orang siswa menjawab tidak dapat merasakan manfaat dari adanya penggunaan media *Film Strip* dalam kegiatan menulis dongeng yang siswa lakukan.

Setelah merasakan manfaat dari penggunaan media *Film Strip*, sebagian siswa mengaku tidak mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis dongeng. Sebanyak 26 atau 72,2% siswa mengaku tidak mengalami kesulitan lagi dalam kegiatan menulis dongeng, 5 orang menjawab kadang-kadang, dan 5 orang siswa lagi mengaku masih mengalami kesulitan dalam menulis dongeng.

Berdasarkan pertanyaan terakhir dalam angket pascatindakan, beberapa siswa setuju apabila media *Film Strip* digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng yaitu sebanyak 30 atau 83,3% siswa menjawab setuju, 6 orang siswa menjawab kadang-kadang, dan 0 siswa menjawab tidak setuju.

5) Peningkatan Skor Rata-Rata Semua Siklus

Agar lebih mudah melihat peningkatan yang terjadi dari pratindakan hingga akhir siklus II, maka peneliti juga membuat tabel untuk melihat peningkatan skor rata-rata semua siklus. Secara umum, terjadi peningkatan yang signifikan, meskipun masih ada beberapa siswa yang mengalami penurunan skor. Hasil peningkatan skor keterampilan menulis dongeng semua tindakan dapat dilihat pada tabel 18 di bawah ini:

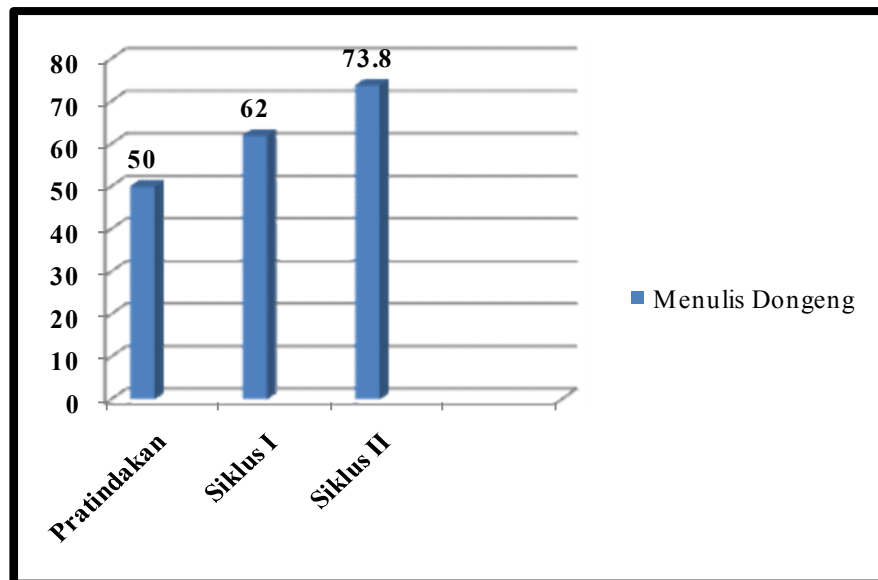
Tabel 14. Hasil Peningkatan Skor Keterampilan Menulis Dongeng Semua Tindakan

S	0	1	2	Peningkatan 0 ke 1	Peningkatan 1 ke 2
S1	57	72	84	(+) 15	(+) 12
S2	53	69	78	(+) 16	(+) 9
S3	60	69	72	(+) 9	(+) 3
S4	54	59	71	(+) 4	(+) 12
S5	41	60	73	(+) 19	(+) 13
S6	42	60	75	(+) 18	(+) 15
S7	52	63	74	(+) 11	(+) 11
S8	36	56	73	(+) 20	(+) 17
S9	41	60	72	(+) 19	(+) 12
S10	43	60	73	(+) 17	(+) 13
S11	54	70	85	(+) 16	(+) 15
S12	46	57	70	(+) 11	(+) 13
S13	45	65	70	(+) 20	(+) 5
S14	59	69	78	(+) 10	(+) 9
S15	60	70	76	(+) 10	(+) 6
S16	52	69	73	(+) 17	(+) 4
S17	46	52	71	(+) 6	(+) 19
S18	45	54	76	(+) 9	(+) 22
S19	58	67	71	(+) 9	(+) 4
S20	63	74	77	(+) 11	(+) 3
S21	55	59	71	(+) 4	(+) 12
S22	50	65	74	(+) 15	(+) 9
S23	51	56	72	(+) 5	(+) 6
S24	62	72	80	(+) 10	(+) 8
S25	51	60	72	(+) 9	(+) 12
S26	43	65	72	(+) 22	(+) 7
S27	41	61	69	(+) 20	(+) 8
S28	47	57	72	(+) 10	(+) 15
S29	49	65	73	(+) 16	(+) 8
S30	61	63	74	(+) 2	(+) 11
S31	43	61	72	(+) 18	(+) 11
S32	44	62	73	(+) 18	(+) 11
S33	57	65	72	(+) 8	(+) 7
S34	55	71	75	(+) 16	(+) 4
S35	39	63	72	(+) 24	(+) 9
S36	45	68	75	(+) 23	(+) 7

Keterangan:
S : Subjek
0 : Pratindakan
1 : Siklus I
2 : Siklus II
(+) : Peningkatan skor

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui peningkatan keterampilan menulis dongeng siswa dari pratindakan hingga ke siklus II. Rata-rata skor yang diraih siswa ketika pratindakan termasuk rendah yaitu sebesar 50, setelah dilakukan tindakan dengan pemanfaatan media *Film Strip* pada siklus I, maka skor yang diraih siswa menjadi 62. Peningkatan skor dari pratindakan ke siklus I

sebesar 12. Peningkatan skor dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu sebesar 11,8. Data tersebut juga dapat dilihat dalam histogram di bawah ini:



Gambar 29. Diagram Batang Peningkatan Skor Menulis Dongeng Semua Tindakan

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Awal

Kurangnya penggunaan media di sekolah mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis dongeng di SMP N 2 Godean. Oleh karena itu, perlu suatu media tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng. Materi menulis dongeng mengharuskan guru kreatif dalam pembelajaran. Daya kreatif tersebut termasuk penggunaan media dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil tes awal menulis dongeng, masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari 65. Hal tersebut terlihat dari hasil menulis dongeng seorang siswa berikut ini pada pratindakan:

Nama : Olivia Pospika N
Kelas/No : VII^C/20

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Sepatu Kulit

63

Pada jaman dahulu, ada sepasang sepatu kulit raja. Mereka berdua berpasangan. Sepatu sebelah kiri yg laki-laki, dia dibuat dari kulit rusa. Sepatu sebelah kanan yg wanita, dia terbuat dari kulit sapi. Sepatu kulit itu adalah sepatu kesayangan raja. Dan paling sering digunakan.

Pada suatu hari, mereka bosan menjadi sepasang sepatu terus-menerus. Mereka meminta agar berubah menjadi tikus. Permintaan mereka pun dikabulkan. Mereka menjadi tikus putih, akan tetapi sang ratu tidak suka dengan tikus. Akhirnya, mereka meminta menjadi kucing, karena kucing adalah peliharaan yg disayangi oleh sang ratu. Mereka iri kepada kucing itu. Permintaan mereka menjadi kucing pun terkabul. Mereka disayang dan dimanjakan oleh sang ratu. Setelah beberapa lama mereka menjadi kucing, mereka pun bosan. Mereka ingin menjadi burung yg selalu dirawat dan dimanja oleh sang raja. Permintaan mereka pun dikabulkan kembali. Mereka dirawat dengan baik oleh sang raja. Akan tetapi, mereka sudah bosan. Dan meminta menjadi okus kembali. Permintaan mereka dikabulkan kembali. Mereka senang menjadi tikus.

Tapi, mereka bosan menjadi tikus kembali. Mereka ingin kembali menjadi sepatu kulit lagi. Tapi, apa yang terjadi. Mereka tidak berubah dan hanya bisa menjadi tikus. Itulah akibatnya, jika orang tidak mau bersyukur. Mereka hanya bisa meratapi nasibnya dan tidak bisa berbuat apa lagi.

- ① Cukup Kreatif mengembangkan cerita
- ② Alur yang cukup konsisten dalam pengembangannya
- ③ Penggunaan tanda baca kurang tepat
- ④ Saat pendengaran kurang digunakan cukup baik
- ⑤ Penggunaan diksi yang cukup baik

HMS 12/S5/22/07/11

Rendahnya keterampilan menulis di kelas bukan saja berasal dari guru Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia bahwa selama ini guru belum pernah menggunakan media untuk menulis dongeng. Siswa hanya diminta untuk melihat contoh dongeng dan kemudian menganalisis dongeng baik itu pokok dongeng maupun unsur-unsur dalam dongeng. Setelah menyuruh siswa untuk menganalisis dongeng, selanjutnya guru hanya menginstruksikan siswa untuk merangkai hasil analisis

yang dilakukan oleh siswa menjadi dongeng dan kemudian siswa harus menjawab pertanyaan tentang isi dongeng yang telah disediakan oleh guru .

Media yang digunakan oleh guru juga kurang bervariasi dan kurang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis dongeng. Selama ini, guru hanya menggunakan media sederhana yang dibuat dari gambar yang telah dipotong dari beberapa surat kabar dan majalah anak seperti majalah “*Bobo*” dan kemudian membagikannya kepada siswa untuk membangkitkan imajinasi siswa dari proses pengamatan yang dilakukan siswa. Setelah melakukan proses pengamatan pada media dari potongan gambar tersebut, selanjutnya siswa berimajinasi untuk menciptakan sebuah dongeng beserta unsur-unsur dongeng di dalamnya. Hal tersebut menyebabkan siswa cenderung bosan dan malas dalam pembelajaran menulis dongeng karena media yang digunakan kurang inovatif dan menarik. Selain itu, guru juga lebih banyak mengajarkan teori semata tanpa mengutamakan kreativitas siswa untuk menciptakan hasil karya dalam pembelajaran menulis dongeng

Berdasarkan uraian di atas, sebelum implementasi tindakan melalui media pembelajaran *Film Strip*, terlebih dahulu diadakan tes untuk melihat keterampilan awal menulis dongeng siswa untuk mengukur kreativitas siswa dalam menciptakan sebuah dongeng. Dalam tes awal ini, guru menggunakan cara mengajar seperti biasanya yaitu ceramah dan penugasan. Guru meminta siswa menulis dongeng yang pernah mereka dengar dalam lembar jawab yang telah disediakan. Banyak siswa yang mengalami kebingungan untuk menuliskan dongeng yang pernah mereka dengar. Kebanyakan dari siswa mengaku bingung

untuk menuliskan alur, *setting*, sudut pandang dan tokoh serta bingung untuk mengembangkan cerita yang pernah mereka dengar. Kebingungan tersebut membuat pembelajaran menulis dongeng berlangsung lama.

Hasil yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran menulis dongeng juga menjadi kurang maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil skor rata-rata yang tampak dalam tes menulis dongeng pada pratindakan yaitu sebesar 50. Skor tersebut menunjukkan keterampilan menulis dongeng siswa masih rendah. Padahal, mahasiswa peneliti menargetkan pemerolehan skor menulis siswa sebesar 70. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan adanya suatu media pembelajaran menulis dongeng yang menarik dan inovatif. Dalam hal ini, mahasiswa peneliti mencoba memanfaatkan media *Film Strip* untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menulis dongeng, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa.

2. Penggunaan Media Pembelajaran *Film Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dongeng

Keterampilan siswa dalam menulis dongeng masih rendah. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan tugas menulis dongeng. Kebanyakan dari mereka mengeluh dan terlihat tidak menghendaki tugas tersebut. Ada juga siswa yang melakukan aktivitas di luar materi pembelajaran misalnya melamun, tidur-tiduran, berbicara dengan teman sebangku, jalan-jalan di kelas, dll.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya suatu inovasi khusus tentang cara mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan

menyenangkan. Dalam penelitian ini ditawarkan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng. Penggunaan media pembelajaran *Film Strip* ini dapat meningkatkan minat siswa, menumbuhkan ide dari gambar-gambar *strip* yang disajikan, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lancar.

Media pembelajaran *Film Strip* yang digunakan berjumlah dua film yang akan diputar dalam dua siklus. Pada siklus I, ada tiga judul cerita pada media *Film Strip* yang ditayangkan, yaitu “Kera dan Anak Pipit”, “Hiu dan Lumba-lumba”, dan “Singa dan Seekor Tikus”. Pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2011, siswa bebas untuk memilih judul cerita mana yang akan mereka tulis menjadi dongeng. Berdasarkan proses menyimak *Film Strip*, siswa juga diberi kebebasan untuk mengubah judul, mengembangkan cerita, penyajian alur, penamaan tokoh, penyajian *setting* dan sudut pandang sekreatif mungkin. Berikut ini adalah cuplikan salah satu judul cerita dalam *Film Strip* yang diputar pada siklus I.



Gambar 30. Cuplikan Media *Film Strip* Pada Siklus I

Berdasarkan media *Film Strip* yang diputar pada siklus I ini, siswa akan melakukan proses pengamatan pada setiap strip gambar yang disajikan. Pada beberapa *Film Strip* yang disajikan pada siklus I ini, terdapat penyajian gambar berupa laut, langit, matahari, Hiu, Lumba-lumba, dan perahu serta teks yang merupakan kata kunci dari cerita yang disajikan. Penyajian beberapa gambar tersebut dapat membantu siswa dalam menciptakan dongeng.

Siswa akan mampu mengembangkan cerita secara kreatif dengan menggabungkan beberapa kata kunci yang terdapat dalam *Film Strip* yang diputar tersebut. Siswa juga dapat menyajikan alur cerita yang konsisten berdasarkan proses pengamatannya pada gerak gambar yang disajikan dalam *Film Strip*. Siswa bebas memberi nama tokoh dan pemberian dialog dengan proses pengamatan

pada gambar tokoh yang ada dalam *Film Strip*. Pelukisan latar juga mampu diciptakan siswa dengan melihat gambar latar yang tersedia dalam *Film Strip*. Penggunaan media *Film Strip* ini, selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menulis dongeng, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan menulis dongeng. Hal tersebut terbukti dari contoh hasil tes menulis dongeng siswa pada siklus I berikut ini:

Nama : Olivia Puspita
Ningrum
Kelas/ No : VII C / 20

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

74

Persahabatan Pilo dan Lino

...Alkisah, disebuah laut ada seekor Hiu dan Lumba-lumba. Pilo dan Lino namanya. Mereka berdua bersahabat. Pilo suka memakan ikan-ikan besar, sedangkan Lino hanya suka makan ikan-ikan kecil. Setiap datang ikan-ikan besar, Pilo selalu memakannya. Lino hanya dapat melihat nafsu makan Pilo yang sangat besar.

Pada suatu saat datang perahu nelayan. Ternyata, didalam perahu itu terdapat dua orang nelayan. Kedua nelayan itu menerbangkan jaring-jaringnya. Pilo dapat melesat dan lepas dari jaring nelayan tersebut. Akan tetapi, Lino tertangkap jaring nelayan itu. Ia tertangkap karena latinya tidak cepat. Pilo ingin menyelamatkan Lino tetapi tidak berhasil.

Kedua nelayan itu ingin menjual hasil tangkapan mereka ke Pasar. Lino mulai kepanasan dan bibirnya mulai mengering. Akhirnya, Lino menangis dan merestekan air mata. Nelayan melihat lumba-lumba itu dan berfikir bahwa sang lumba-lumba mengetahui jika ia akan dijual ke pasar. Kedua nelayan itu iba dan ingin melepaskan sang lumba-lumba. Akhirnya, sang lumba-lumbapun dilepaskan kembali ke laut.

Lino senang karena dilepaskan kembali ke laut.

la melompat-lompat sebagai rasa terimakasihnya. Pada kedua nelayan itu, Lino kemudian mencari Pilo dan menceritakan apa yg telah terjadi padanya. Pilo menganggap kedua nelayan itu serakah, karena tidak melepaskan ikan-ikan besar yg telah ditangkap mereka. Karena ikan-ikan besar itu seharusnya dimakan olehku "Pilo". Lino menyangkal, ia memberitahukan bahwa nelayan itu baik. "Tadi mereka ingin menjualku ke pasar dan kata mereka harganya mahal." Tapi, mereka merasa iba kepadaku dan akhirnya melepaskanku." kepada kedua nelayan itu. ^{tidak boleh ada film} Pilo ingin memberi pelajaran kepada kedua nelayan itu. Dan akan mencelakan mereka. Akan tetapi, Lino berjanji akan membantu manusia jika terkena kesucatan. Itulah akhir dari cerita ini. Kedua sahabat yg berbeda kepribadian namun mereka dapat mempersatukan perbedaan itu menjadi suatu yg bermanfaat.

Unsur-unsur dalam cerita diatas :

1. Watak
 - Pilo mempunyai sifat serakah
 - Lino mempunyai sifat baik hati & tidak serakah
 - Kedua nelayan : Baik hati
2. Tokoh
 - Hiu "Pilo"
 - Lumba-lumba "Lino"
 - Kedua nelayan
3. Latar : Di Laut

Potok-potok dari cerita diatas :

HMS 13/S20/26/07/11

Pesan yang ingin disampaikan pada hasil tulisan siswa tersebut adalah agar selalu berprasangka baik terhadap orang lain. Hasil menulis siklus I sudah mulai terlihat meningkat dari pratindakan. Siswa telah mampu mengembangkan ceritanya dengan cukup kreatif sesuai dengan teks yang menjadi kata kunci. Siswa juga telah mampu menyajikan alur dengan melihat pergerakan gambar pada *Film Strip*, sehingga menjadi alur yang cukup konsisten yaitu dari awal persahabatan Lumba-lumba dan Hiu, pada saat Lumba-lumba ditangkap nelayan, hingga

akhirnya dilepaskan kembali oleh nelayan tersebut. *Setting* yang disajikan oleh siswa 20 ini, juga sudah cukup lengkap dan bervariasi sesuai dengan gambar latar yang disajikan dalam *Film Strip*, yaitu laut, dalam laut, darat, dan di atas perahu. Siswa juga mampu menciptakan nama dan karakter tokoh dengan cukup baik. Sudut pandang yang digunakan dalam cerita ini yaitu sudut pandang orang ketiga. Pada siklus I, siswa 20 telah mampu memilih diksi dengan cukup bervariasi meski ada beberapa kesalahan ejaan pada dongeng yang diciptakan. Meski sudah terlihat peningkatan pada keterampilan menulis dongeng pada siklus I, guru dan mahasiswa peneliti tetap harus membuka siklus selanjutnya untuk peningkatan lebih lanjut di siklus berikutnya.

Pada siklus II, terdapat 2 judul cerita pada media *Film Strip* yang ditayangkan, yaitu “Angsa dan Kura-kura” dan “Brahmana dan Seekor Kepiting”. Sama halnya siklus I, pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2011, siswa bebas untuk memilih judul cerita mana yang akan mereka tulis menjadi dongeng. Berdasarkan proses menyimak *Film Strip*, siswa juga diberi kebebasan untuk mengubah judul, mengembangkan cerita, penyajian alur, penamaan tokoh, penyajian *setting* dan sudut pandang sekreatif mungkin. Berikut ini adalah hasil menulis dongeng siswa dan cuplikan salah satu judul cerita dalam *Film Strip* yang diputar pada siklus II.



Gambar 31. Cuplikan Media *Film Strip* Pada Siklus II

PERSAHABATAN BRAHMANA DAN KEPITING

...Alkisah, terdapat seekor kepiting di tepi sungai Astapada namanya. Dia mempunyai teman brahmana yg bernama Dwijawara. Sekali mereka ada juga seekor ular dan gagak. Dwijawara adalah seseorang orang yg sangat menyayangi binatang. Pada suatu hari Dwijawara bertemu dengan seekor kepiting. Kemudian ia menjelaskan kepiting itu. Kepiting berterima kasih dan kemudian mereka bersahabat.

Ular dan gagak bersahabat. Akan tetapi mereka mempunyai perasaan yg tidak baik. Mereka tidak suka kepada dwijawara dan berniat untuk membunuhnya. Akan tetapi kepiting mengetahui. Dia mempunyai siasat untuk menolong dwijawara. Sebelum itu gagak berkata kepada ular "Hai kawan, jika nanti ada seseorang yg telur dibuang, ini, kau bilang padaku, aku akan membunuhnya. Lalu sang ular berkata "baik kawan".

Siasat yang dilakukan oleh Astapada adalah ia akan berpura-pura berteman dengan gagak dan ular. Semua itu dilakukan karena ia ingin balas budi kepada brahmananya. Kepiting berkata "Hai sobat, lehenmu akan aku buat lebih panjang agar kau lebih mudah untuk memakan brahmana". Ular dan gagak menyetujui ide kepiting itu. Dengan siasatnya kepiting menarik leher ular dan gagak. Akhirnya mereka pun mati.

Hasil karya menulis dongeng di atas, menceritakan tentang seorang Brahmana dan seekor kepiting yang bersahabat, karena merasa berhutang budi, maka kepiting menolong Brahmana yang sedang terancam nyawanya oleh ular dan gagak. Pada akhirnya, Brahmana selamat dari maut karena ditolong oleh kepiting, hingga akhirnya mereka dapat bersahabat selamanya.

Pada siklus II ini, hasil tulisan dongeng siswa sudah meningkat, cerita yang dikembangkan oleh siswa lebih luas dan lebih kreatif, siswa juga telah mampu menciptakan nama tokoh dan dialog pada tokoh dengan baik, Setting juga diciptakan dengan bervariasi dan lengkap sesuai dengan *Film Strip* yang ditayangkan. Siswa sudah menggunakan diksi dan gaya bahasa yang bervariasi dan penulisan tanda baca serta ejaan yang sudah tepat.

Berdasarkan hasil tes siklus I sampai dengan siklus II, terlihat ada peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran menulis dongeng. Pada saat belum diberi tindakan dengan media *Film Strip*, siswa belum maksimal dalam mengembangkan cerita, menciptakan unsur-unsur dongeng seperti alur cerita, *setting* cerita, tokoh cerita, sudut pandang dan judul cerita. Setelah diberi tindakan dengan menggunakan media *Film Strip*, sebagian besar siswa telah mampu mengembangkan ceritanya dengan baik dengan melakukan pengamatan pada gerak gambar yang ada pada *Film Strip*, sekaligus dapat menciptakan alur dari gambar yang disusun secara berurutan tersebut, serta mampu menciptakan unsur-unsur dengan baik dan lengkap, sesuai dengan *Film Strip* yang ditayangkan.

Media *Film Strip* yang digunakan oleh guru telah berhasil memaksimalkan hasil kerja siswa dan hasil pekerjaan siswa menjadi lebih bervariasi serta siswa menjadi terampil untuk menulis dongeng, baik dari segi penyajian unsure, bahasa, kesesuaian isi, mekanik, dll.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng dengan media pembelajaran Film Strip kelas VII SMP N 2 Godean dilakukan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus I yaitu : (a) Mahasiswa peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun dengan mendapat bimbingan dan persetujuan guru mata pelajaran, (b) Mahasiswa peneliti menyiapkan media yang digunakan yaitu *Film Strip*, (c) Mahasiswa peneliti menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung untuk pemutaran *Film Strip*, (d) Mahasiswa peneliti menyiapkan lembar jawab, lembar pengamatan, catatan lapangan, dan alat dokumentasi, (e) Guru menjelaskan materi tentang dongeng dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran menulis dongeng, (f) Siswa menyaksikan pemutaran *Film Strip*, (g) Siswa menulis dongeng berdasarkan *Film Strip* yang telah disimak, (h) Siswa mempublikasikan hasil tulisan mereka di depan kelas. Dalam siklus II, langkah-langkah yang dilakukan yaitu: (a) Siswa menyaksikan pemutaran *Film Strip*, (b) Siswa menulis dongeng berdasarkan *Film Strip* yang telah disimak, (c) Siswa mempublikasikan hasil tulisan mereka di depan kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut. Pertama, penggunaan media *Film Strip* dapat meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa di SMP N 2 Godean mendapat tanggapan positif dari guru dan para siswa.

Penerapan media *Film Strip* ini menjadikan pembelajaran menulis dongeng lebih menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan keberanian siswa dalam berpendapat dari 52,7 menjadi 80,5%, keberanian siswa dalam bertanya kepada guru dari 52,7% menjadi 72,2%, keberanian siswa menjawab pertanyaan guru dari 58,3% menjadi 77,7%, dan antusiasme mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dari 84,5% menjadi 90%. Kedua, media *Film Strip* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dongeng. Nilai rata-rata menulis dongeng sebelum diberi tindakan yaitu 50, sedangkan pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 62, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 73,8. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada tiap aspek penulisan dongeng, sampai dengan siklus II peningkatan yang terjadi meliputi: (1) aspek isi gagasan sebesar 16,6%, (2) aspek penyajian cerita sebesar 33,6%, (3) aspek bahasa sebesar 13,5%, (4) aspek mekanik sebesar 8,3%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Film Strip* dalam menulis dongeng telah memberikan sumbangan yang besar terhadap peningkatan keterampilan menulis dongeng. Media pembelajaran *Film Strip* yang digunakan dalam menulis dongeng dapat membantu siswa dalam menemukan ide. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Film Strip* juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta menumbuhkan minat, motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran menulis dongeng.

C. Saran

Ada berbagai saran dalam melakukan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan untuk menggunakan media yang menarik seperti *Film Strip* dalam pembelajaran menulis dongeng agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Guru menyediakan waktu untuk membimbing para siswa dalam kegiatan penulisan dongeng. Guru memperhatikan dan memahami setiap kesulitan belajar siswa, kemudian dicari solusi permasalahan yang dialami.
2. Bagi siswa, berdasarkan pembelajaran menulis dongeng melalui media *Film Strip* yang telah dilaksanakan, maka siswa harus lebih meningkatkan lagi aspek penyajian alur, tokoh, dan *setting* serta penggunaan majas dan gaya bahasa dalam hasil tulisan mereka, lebih banyak lagi membaca dongeng karena merupakan warisan luhur budaya Indonesia serta membiasakan diri untuk menulis. Selanjutnya, diharapkan siswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin kegiatan menyimak *Film Strip* untuk dapat menghasilkan karya berupa dongeng. Oleh karena itu, kegiatan menyimak *Film Strip* tidak hanya berhenti pada tahap apresiasi saja, tetapi juga dapat menghasilkan kreativitas berupa karya tulis yaitu dongeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, sabarti. 1995. *Pembinaan Kemampuan Menulis berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Baumfield,V.,Hall,K., Wall,K. 2009. *Action Research di Ruang Kelas*. Jakarta : PT. Indeks
- Best, John. 1982. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia : Ilmu Gosip, Dongeng, dll*. Jakarta: Grafik Pers
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan menulis (Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- DS, Agus. 2009. *Mendongeng Bareng Kak Agus*. Yogyakarta: Kanisius
- Effendy, Chairil.dkk. 1993. *Sastra LisanSambas : Teks, Struktur, dan Lingkungan Penceritaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Endraswara, Suwardi. 2002. *Metode Penelitian Sastra (Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Caps
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi
- Harjayanti, Eni. 2007. *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Media Film Bagi Siswa Kelas X SMA N 1 Bantul.Skripsi*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

- Jamaluddin. 2003. *Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Adicita
- Kesuma, Tri Mastoyo. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvati Books
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak Dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, Hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurchayani, Prapti Dwi. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Media Video Klip Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Samigaluh. Skripsi*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BEFE Yogyakarta
- _____. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- _____. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Pogue, David. 2011. *iMovie '11 & iDVD: The Missing Manual*. United States: O'Really Media
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis siapa Takut*. Yogyakarta: Kanisius
- Sadiman, Arief S, dkk. 1986. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara
- Strauss, A, Corbin, J. 2009. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Tarigan, HG. 1994. *Menulis : Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa* . Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun Panduan Tugas Akhir. 2009. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
- Wiyanto, Asul. 2004. *Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- [http://www. Likness. No.Photoshop/specialfx.htm](http://www.Likness.No.Photoshop/specialfx.htm). Diakses pada tanggal 21 Maret 2011 pukul 14.07 WIB
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Filmstrip>. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2011, pukul 10.47



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

ANGKET PRATINDAKAN
PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG
DENGAN MEDIA *FILM STRIP*

**Lampiran 1. Angket Pratindakan Pembelajaran Menulis Dongeng dengan
Media *Film Strip***

Nama :

Tanggal :

Angket Penelitian di SMP N 2 Godean

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah pertanyaan jawaban dengan sejujur-jujurnya.
 - b. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi silang (X) jawaban yang dipilih.
-

1. Apakah Anda menyukai kegiatan menulis dongeng?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
2. Apakah kegiatan menulis dongeng sering dilakukan di sekolah?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
3. Apakah Anda sering melakukan kegiatan menulis dongeng di luar sekolah (di rumah atau majalah) ?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
4. Apakah Anda senang jika mendapat tugas praktik menulis dongeng di sekolah?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
5. Apakah Anda merasakan bahwa kegiatan menulis dongeng itu sulit?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
6. Apakah dalam pembelajaran dongeng sering menggunakan media tertentu?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang

- c. Tidak
7. Apakah Anda mendapat bimbingan secara intensif dari guru dalam menulis dongeng?
- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
8. Senangkah, jika bimbingan penulisan dongeng dilakukan di sekolah Anda?
- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
9. Apakah Anda menemukan kesulitan dalam menulis dongeng?
- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
10. Apakah Anda sudah pernah menulis dongeng? Jika iya, sebutkan judul dongeng yang pernah Anda tulis?
- a.
 - b.
 - c.

LAMPIRAN 2

**ANGKET PASCATINDAKAN
PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG
DENGAN MEDIA *FILM STRIP***

Lampiran 2. Angket Pascatindakan Pembelajaran Menulis Dongeng dengan Media *Film Strip*

Nama :

Tanggal :

Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda.

Petunjuk pengisian angket:

- a. Isilah pertanyaan jawaban dengan sejujur-jujurnya.
 - b. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi silang (X) jawaban yang dipilih
-

1. Menurut Anda, apakah menggunakan media tertentu dalam pembelajaran menulis dongeng membantu dalam menulis dongeng?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
2. Apakah Anda menyimak dengan baik pada saat pemutaran *Film Strip* dilakukan?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
3. Apakah Anda menyukai media *Film Strip* yang disajikan?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
4. Apakah Anda memahami isi yang ada dalam *Film Strip*?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
5. Setelah Anda menyimak pemutaran *Film Strip* tersebut, apakah Anda mampu menuliskannya kembali?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
6. Apakah Anda merasakan manfaat kegiatan menyimak *Film Strip* dalam penulisan dongeng yang Anda kerjakan?

- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
7. Apakah setelah diadakan pembelajaran menulis dongeng dengan memanfaatkan kegiatan menyimak *Film Strip* ini Anda masih mengalami kesulitan menulis dongeng?
- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
8. Setujukah Anda jika kegiatan menyimak *Film Strip* dilakukan dalam pembelajaran menulis dongeng?
- a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak

LAMPIRAN 3
HASIL WAWANCARA DENGAN GURU
BAHASA INDONESIA

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia

Wawancara dilakukan kepada Dra. Hesti Antari (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII) pada tanggal 30 Maret 2011 pukul 09.15-10.35

1. Bagaimanakah minat siswa dalam pembelajaran menulis dongeng?

Jawab: Sejauh saya mengajar di SMP Negeri 2 Godean ini, yaitu kurang lebih 4 semester, kemampuan rata-rata menulis secara umum siswa di SMP Negeri 2 Godean rendah. Hal tersebut dikarenakan kesadaran dan minat dari siswa yang sangat rendah. Saya kurang mengetahui penyebab rendahnya minat siswa, khususnya kelas VII dalam menulis, akan tetapi saya lebih melihat bahwa penyebabnya adalah pada proses pembelajaran menulis, khususnya menulis dongeng yang kurang begitu menarik, sehingga minat siswapun rendah. Dalam pembelajaran menulis dongeng sendiri, siswa cenderung malas untuk menulis karena mereka tidak mempunyai gambaran sama sekali tentang dongeng yang mungkin sudah tidak pernah diceritakan lagi oleh para orang tua mereka di rumah masing-masing. Hal tersebut yang membuat guru Bahasa Indonesia di sekolah ini berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan menulis, khususnya menulis dongeng.

2. Bagaimana usaha Ibu selama ini dalam menarik minat siswa dalam pembelajaran menulis dongeng?

Jawab: Sebenarnya susah sekali untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran menulis dongeng, karena minat sendiri berasal dari dalam diri siswa, sehingga memang benar-benar membutuhkan kesadaran dari

siswa. Selama ini usaha yang saya lakukan adalah memberi semangat dengan cerita-cerita tentang prestasi yang diperoleh oleh kakak kelas mereka dalam bidang menulis. Cerita tersebut saya harap dapat menggugah minat siswa untuk menulis. Menulis dapat membuat kita hidup karena tidak sekedar menjadi keterampilan, akan tetapi, nantinya akan menjadi sebuah profesi.

3. Bagaimana proses pembelajaran menulis dongeng yang Ibu lakukan selama ini?

Jawab: Pembelajaran menulis dongeng yang selama ini saya lakukan adalah dengan menggunakan media seadanya untuk dapat menarik siswa dalam kegiatan menulis dongeng. Media tersebut berupa gambar yang saya gunting dari beberapa Koran ataupun majalah “Bobo” dan kemudian saya perlihatkan kepada siswa. Saya berusaha menggunakan gambar tersebut untuk dapat menarik serta memunculkan inspirasi siswa dalam proses pembelajaran menulis dongeng.

4. Apakah siswa sering mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran menulis dongeng di sekolah?

Jawab: Sering, siswa sering mengeluh sulit untuk mendapatkan inspirasi dan menemukan ide-ide dalam menulis dongeng. Mereka juga merasa kesulitan dalam hal pemilihan karakter pada tokoh, sudut pandang, dan alur yang digunakan dalam menulis dongeng.

5. Apakah Ibu pernah menggunakan media *Filmstrips* dalam pembelajaran menulis dongeng?

Jawab: Saya belum pernah menggunakan media *Filmstrip* dalam pembelajaran menulis dongeng. Ada beberapa alasan yang membuat saya tidak pernah menggunakan media yang berasal dari komputer atau laptop, *pertama*, kemampuan saya dalam menggunakan komputer kurang maksimal, *kedua*, keterbatasan sarana dan prasarana yang diberikan sekolah, hal ini terlihat dari pengadaan LCD yang berjumlah satu buah dan komputer yang hanya berada pada kelas komputer saja. Kedua alasan tersebut yang membuat saya belum pernah menggunakan media yang diputar dengan komputer. Saya lebih sering menggunakan media cetak untuk membantu saya dalam proses pembelajaran menulis dongeng.

LAMPIRAN 4

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I**

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS I

Sekolah	:	SMP Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/ program	:	VII
Semester	:	I
Standar Kompetensi	:	Menulis
		8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	:	8.2 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	:	2.1.1 Siswa dapat menentukan pokok-pokok dongeng dari <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
		2.1.2 Siswa dapat menemukan unsur-unsur dongeng dari <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
		2.1.3 Siswa dapat menuliskan kembali dongeng berdasarkan <i>Film Strip</i> dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing
Alokasi Waktu	:	5x40 menit

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini, siswa mampu:

- 1) Menentukan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 2) Menemukan unsur-unsur dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 3) Menuliskan kembali dongeng berdasarkan *Film Strip* dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing

II. Materi Pembelajaran

- 1) Penentuan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 2) Penentuan unsur-unsur dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 3) Penulisan kembali dongeng berdasarkan *Film Strip* dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing
- 4) *Materi (terlampir)*

III. Metode Pembelajaran

- a. Inkuiri
- b. Tanya Jawab
- c. Penugasan

IV. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan Awal (pendahuluan)
 - 1. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa
 - 2. Guru mempresensi siswa
 - 3. Guru mengadakan apersepsi terhadap siswa
 - 4. Siswa diarahkan kepada materi pelajaran
- b. Kegiatan inti(penyajian)
 - 1. Guru bertanya jawab tentang pengertian dongeng,jenis-jenis dongeng, dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari
 - 2. Guru membagikan contoh dongeng kepada siswa
 - 3. Siswa mengamati contoh dongeng
 - 4. Siswa menunjukkan reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan, menjawab pertanyaan guru, dan mencatat) terhadap contoh dongeng yang telah dibagikan
 - 5. Siswa menentukan pokok-pokok dan jenis-jenis dongeng
 - 6. Guru dan siswa bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi saat melihat contoh dongeng yang dibagikan
- c. Kegiatan Akhir (penutup)
 - 1. Siswa berkomentar tentang pokok-pokok dongeng yang telah diidentifikasi
 - 2. Guru menegaskan tentang pentingnya dongeng sebagai salah satu warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan
 - 3. Refleksi dan evaluasi

Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)
 1. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa
 2. Guru mempresensi siswa
 3. Guru mengadakan apersepsi terhadap siswa
 4. Guru menjelaskan materi dongeng sebelumnya secara singkat
- b. Kegiatan Inti (Penyajian)
 1. Siswa berkelompok dan berdiskusi tentang dongeng yang pernah didengar atau dibaca dalam buku dongeng
 2. Siswa menyaksikan pemutaran *Film Strip* yang ditayangkan
 3. Siswa mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur dongeng dan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
 4. Siswa secara individu menuliskan kembali *Film Strip* yang ditayangkan menjadi dongeng yang utuh dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing
- c. Kegiatan Akhir (Penutup)
 1. Refleksi dan evaluasi
 2. Doa
 3. Salam penutup

Pertemuan Ketiga

- a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)
 1. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa
 2. Guru mempresensi siswa
 3. Guru mengadakan apersepsi terhadap siswa
 4. Guru membagikan hasil kreativitas dongeng siswa
- b. Kegiatan Inti (Penyajian)
 1. Guru mempersilakan siswa untuk membuat kelompok
 2. Guru mengundi perwakilan kelompok untuk menceritakan di depan kelas tentang dongeng yang telah dibuat

3. Siswa menunjukkan reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan, bertanya dan menjawab pertanyaan)
 4. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pesan moral dalam dongeng yang telah dibuat.
- c. Kegiatan Akhir (Penutup)
1. Siswa berkomentar tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 2. Doa dan salam penutup

V. Sumber Belajar/ Bahan / Alat

- a. Wahono.2007. *Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMP*. Jakarta : Ganeca Exact
- b. Musyafa,kasum Drs,dkk.2007. *Tuntas (Tuntutan Belajar Berkualitas)*. Surakarta : CV Ar-Rahman
- c. *Fim Strip*
- d. Contoh dongeng

VI. Penilaian

1. Teknik : tes tulis
2. Bentuk Instrumen : tes unjuk kerja menulis dongeng khususnya fabel
3. Soal/instrument :
Tulislah dongeng berdasarkan unsur-unsur dan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan menggunakan kreativitas dan gaya bahasamu masing-masing!
4. Pedoman Penskoran
Dalam menulis fabel menggunakan media *Film Strip*, terdapat beberapa aspek yang dinilai, yaitu:

No	Aspek	Skor
1.	Isi	
	a. Kreativitas pengembangan cerita	5-10
	b. Kesesuaian cerita dengan isi <i>Film Strip</i>	5-10
2.	Organisasi dan penyajian	
	a. Penyajian alur	5-10
	b. Penyajian tokoh	5-10
	c. Penyajian <i>setting</i> cerita	5-10
	d. Penyajian sudut pandang dan judul cerita	5-10
3.	Bahasa	
	a. Penggunaan majas dan gaya bahasa	10-15 10-15
	b. Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta penutup dalam dongeng	
4.	Mekanik	
	Penulisan ejaan dan tanda baca	5-10

Yogyakarta, 26 Juli 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)

(Rizki Nofiana W)

NIP. 196802291997022004

NIM. 07201244034

Lampiran materi

A. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah cerita yang biasanya berisi tentang kejadian zaman dahulu dan banyak mengandung pesan moral di dalamnya. Menentukan ide menarik dalam dongeng dapat diambil dari karakter tokoh dan perilakunya dalam dongeng. Setiap anak pasti senang jika mendengarkan dongeng, karena banyak hal yang menarik dari dongeng tersebut. Hal menarik dari sebuah dongeng terletak pada perubahan nasib pelakunya, konflik yang terjadi, dan amanat yang dapat diambil sebagai suatu nilai didik. Dongeng biasanya bersifat menghibur, dan mengandung nilai pendidikan.

B. Jenis Dongeng

Berdasarkan isinya, dongeng terdiri atas 5 macam, yaitu :

- 1) Fabel, yaitu dongeng yang berisi tentang dunia binatang
- 2) Legenda, yaitu dongeng yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang asal-usul suatu tempat
- 3) Mite, yaitu dongeng tentang dewa-dewa dan makhluk halus.
- 4) Sage, yaitu dongeng yang banyak mengandung unsur sejarah. Karena diceritakan dari mulut ke mulut, lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal.
- 5) Parabel, yaitu dongeng yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan atau cerita pendek dan sederhana yang mengandung hikmah sebagai pedoman hidup

C. Unsur-unsur Dongeng

- (a) Plot atau alur

Alur atau plot adalah urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya. (Nurgiyantoro, 2005 : 68). Alur mengatur bagaimana

tindakan-tindakan harus bertalian satu sama lain, bagaimana suatu peristiwa mempunyai hubungan dengan peristiwa lain, bagaimana tokoh digambarkan dalam berperan dalam peristiwa itu yang semuanya terkait dalam satu kesatuan waktu. Alur merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita, sehingga merupakan kerangka utama cerita.

(b) Penokohan

Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2002: 165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan, artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

(c) Latar cerita atau *setting*

Menurut Sayuti (2000: 125), dalam sebuah karya fiksi harus terjadi pada suatu tempat dan pada suatu waktu seperti halnya kehidupan yang juga berlangsung dalam ruang dan waktu. Latar atau *setting* juga disebut landas tumpu, pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

(d) Amanat

Sebuah karya fiksi ditulis oleh pengarang untuk menawarkan model kehidupan yang diidealkan. Fiksi mengandung penerapan moral dalam sikap dan tingkah laku para tokoh sesuai dengan pandangannya tentang moral. Moral dalam karya sastra dipandang sebagai amanat, pesan atau *message*. Unsur amanat adalah gagasan yang mendasari diciptakannya karya sastra sebagai pendukung pesan. (Nurgiyantoro, 2002 : 321)

(e) Tema

Istilah tema berasal dari bahasa latin yang berarti tempat meletakkan sesuatu perangkat. Disebut demikian karena tema adalah ide yang mendasari suatu cerita, dan berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya.

(f) Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita dalam sebuah karya sastra. Sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat. Dalam sinopsis, keindahan gaya bahasa, ilustrasi, dan penjelasan-penjelasan dihilangkan tetapi tetap mempertahankan isi dan gagasan umum pegarangnya. Sinopsis biasanya dibatasi oleh jumlah halaman, misalnya dua atau tiga halaman, seperlima atau sepersepuluh dari panjang karangan asli.

Contoh Dongeng

Koko Kera yang Suka Berhianat

Pada zaman dahulu, hiduplah dua sahabat yaitu seekor ayam yang bernama Cici dengan seekor kera yang bernama Koko. Namun, persahabatan yang mereka jalin itu tidak berlangsung lama, karena kelakuan Koko si kera. Pada suatu petang, Koko Kera mengajak Cici Ayam untuk berjalan-jalan di sekitar hutan. Mereka bahagia karena melihat hutan yang rimbun dengan tetesan air sisa hujan malam harinya. Ketika hari sudah petang Koko mulai merasa lapar, ia tidak dapat menahan rasa laparnya tersebut. Alangkah jahat dan teganya si Koko Kera yang menangkap Cici Ayam dan mulai mencabuti bulunya.

Cici Ayam meronta-ronta dengan sekuat tenaga. Akhirnya, ia dapat meloloskan diri. Ia lari sekuat tenaga. Untunglah tidak jauh dari tempat itu terdapat kediaman si kepiting bernama Krepi. Krepi Kepiting begitu baik dan merupakan teman sejati Cici Ayam. Cici Ayam tergopoh-gopoh ia masuk ke dalam rumah Krepi yang berbentuk lubang. “Krepiiiiiii, tolonggg, tolonggg akuuu Koko begitu tega. Dia jahat Kreeppp...”, ujar Cici Ayam berteriak ketakutan.

“ ehmm...kau kenapa cici? Siapa yang jahat terhadapmu?” Tanya Krepi Kepiting “ Koko Kera ingin memakanku, tak kusangka ia begitu jahat.....” ucap Cici Kera memelas.

“ Sudah- sudah...sekarang kau beristirahat dulu di sini, sampai suasana aman. Ok! Koko Kera memang jahat. Akan ku ceritakan padamu betapa perlakuan ia padaku”, ujar Krepi Kepiting menenangkan.

Krepi Kepiting menceritakan semua kejadian yang dialaminya, termasuk penghianatan Koko Kera. Hingga akhirnya mereka berdua bersepakat untuk

memberi pelajaran terhadap Koko Kera "marilah kita beri pelajaran kera yang tidak tahu arti persahabatan itu", ujar Krepi Kepiting dengan semangat. Lalu, mereka menyusun siasat untuk memperdayai Koko Kera. Mereka akhirnya bersepakat akan mengundang si Koko Kera untuk pergi berlayar ke pulau seberang yang penuh dengan buah-buahan. Tetapi, perahu yang akan mereka pakai adalah perahu buatan sendiri dari tanah liat.

Pada suatu hari, sesuai dengan rencana yang telah dibuat, Cici Ayam mengundang Koko kera untuk berlayar ke pulau seberang. Koko Kera begitu rakus dan tanpa pikir panjang, ia segera menyetujui ajakan itu. Beberapa hari berselang, mulailah perjalanan mereka. Ketika perahu sampai ditengah laut, mereka lalu berpantun. Cici Ayam berkokok "Aku lubangiii hoo!!!" Krepi Kepiting menjawab "Tunggu sampai dalam sekali yaaaaa!!!!

Setiap kali berkata begitu maka, Cici Ayam mencotok-cotok perahu itu. Akhirnya, perahu mereka itu pun bocor dan tenggelam. Krepi Kepiting dengan tangkasnya menyelam ke dasar laut. Cici Ayam dengan mudahnya terbang ke darat. Tinggallah Koko Kera yang tidak bias berenang meronta-ronta minta tolong. Akhirnya ia pun mati tenggelam. Itulah akibatnya apabila kita rakus dan berhianat pada teman sendiri.

LAMPIRAN 5

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II**

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS II

Sekolah	:	SMP Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/ program	:	VII
Semester	:	I
Standar Kompetensi	:	Menulis
		8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	:	8.2 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	:	2.1.4 Siswa dapat menentukan pokok-pokok dongeng dari <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
		2.1.5 Siswa dapat menemukan unsur-unsur dongeng dari <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
		2.1.6 Siswa dapat menuliskan kembali dongeng berdasarkan <i>Film Strip</i> dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing
Alokasi Waktu	:	4x40 menit

VII. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini, siswa mampu:

- 4) Menentukan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 5) Menemukan unsur-unsur dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 6) Menuliskan kembali dongeng berdasarkan *Film Strip* dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing

VIII. Materi Pembelajaran

- 5) Penentuan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 6) Penentuan unsur-unsur dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan
- 7) Penulisan kembali dongeng berdasarkan *Film Strip* dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing
- 8) *Materi (terlampir)*

IX. Metode Pembelajaran

- d. Inkuiri
- e. Tanya Jawab
- f. Penugasan

X. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

- d. Kegiatan Awal (pendahuluan)
 - 1. Guru mengajak siswa menuju Ruang Multimedia
 - 2. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa
 - 3. Guru mempersensi siswa
 - 4. Guru mengadakan apersepsi terhadap siswa
 - 5. Siswa diarahkan kepada materi pelajaran
- 6. Kegiatan inti(penyajian)
 - 1. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibicarakan pada siklus I
 - 2. Guru menambahkan materi tentang menulis dongeng termasuk materi tentang gaya bahasa dan diksi
 - 3. Siswa melihat tayangan *Film Strip* yang kedua tentang *Brahmana dan Kepiting* serta *Angsa dan Kura-Kura*
 - 4. Siswa memperhatikan dengan seksama *Film Strip* yang ditayangkan dan mencatat hal-hal yang mereka anggap penting dalam *Film Strip*
 - 5. Siswa menentukan unsur-unsur dongeng yang ada dalam *Film Strip*
 - 6. Siswa menulis kembali *Film Strip* yang telah ditayangkan dalam bentuk dongeng yang utuh sesuai dengan kreatifitas mereka dari mulai judul hingga pengembangan cerita.
- 7. Kegiatan Akhir (penutup)
 - 4. Refleksi dan evaluasi
 - 5. Salam penutup

Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)
 1. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa
 2. Guru mempersensi siswa
 3. Guru mengadakan apersepsi terhadap siswa
 4. Guru membagikan hasil kreativitas dongeng siswa
- b. Kegiatan Inti (Penyajian)
 1. Guru mempersilakan siswa untuk membuat kelompok, masing-masing kelompok dua orang
 2. Siswa menunjukkan reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan, bertanya dan menjawab pertanyaan)
 3. Siswa menukarkan hasil tulisan mereka dengan teman dalam satu kelompok
 4. Masing-masing siswa mengomentari hasil tulisan yang telah ditukarkan
 5. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pesan moral dalam dongeng yang telah dibuat.
- c. Kegiatan Akhir (Penutup)
 1. Siswa berkomentar tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 2. Doa dan salam penutup

XI. Sumber Belajar/ Bahan / Alat

- e. Wahono.2007. *Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMP*. Jakarta : Ganeca Exact
- f. Musyafa,kasum Drs,dkk.2007. *Tuntas (Tuntutan Belajar Berkualitas)*. Surakarta : CV Ar-Rahman
- g. *Fim Strip*
- h. Contoh dongeng

XII.Penilaian

1. Teknik : tes tulis
2. Bentuk Instrumen : tes unjuk kerja menulis dongeng khususnya fabel
3. Soal/instrument :
Tulislah dongeng berdasarkan unsur-unsur dan pokok-pokok dongeng dari *Film Strip* yang ditayangkan menggunakan kreativitas dan gaya bahasamu masing-masing!
4. Pedoman Penskoran
Dalam menulis fabel menggunakan media *Film Strip*, terdapat beberapa aspek yang dinilai, yaitu:

No	Aspek	Skor
1.	Isi	
	c. Kreativitas pengembangan cerita	5-10
	d. Kesesuaian cerita dengan isi <i>Film Strip</i>	5-10
2.	Organisasi dan penyajian	
	e. Penyajian alur	5-10
	f. Penyajian tokoh	5-10
	g. Penyajian <i>setting</i> cerita	5-10
	h. Penyajian sudut pandang dan judul cerita	5-10
3.	Bahasa	
	c. Penggunaan majas dan gaya bahasa	10-15
	d. Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta kalimat penutup dalam dongeng	10-15
4.	Mekanik Penulisan ejaan dan tanda baca	5-10

Yogyakarta, 07 Agustus 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)

(Rizki Nofiana W)

NIP. 196802291997022004

NIM. 07201244034

Lampiran Materi

MAJAS

Majas atau gaya bahasa adalah pemanfaatan kekayaan bahasa, pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu, keseluruhan ciri bahasa sekelompok penulis sastra dan cara khas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis. Adapun Macam-Macam Majas dibagi menjadi 4, yaitu Majas Perbandingan, Sindiran, Penegasan dan Majas Pertentangan, untuk lebih jelas dan detailnya, saya jabarkan dibawah ini:

A. Majas perbandingan

1. Alegori: Menyatakan dengan cara lain, melalui kiasan atau penggambaran.
2. Alusio: Pemakaian ungkapan yang tidak diselesaikan karena sudah dikenal.
3. Simile: Pengungkapan dengan perbandingan eksplisit yang dinyatakan dengan kata depan dan pengubung, seperti *layaknya*, *bagaikan*, dll.
4. Metafora: Pengungkapan berupa perbandingan analogis dengan menghilangkan kata seperti *layaknya*, *bagaikan*, dll.
5. Antropomorfisme: Metafora yang menggunakan kata atau bentuk lain yang berhubungan dengan manusia untuk hal yang bukan manusia.
6. Sinestesia: Metafora berupa ungkapan yang berhubungan dengan suatu indra untuk dikenakan pada indra lain.
7. Antonomasia: Penggunaan sifat sebagai nama diri atau nama diri lain sebagai nama jenis.
8. Aptroponim: Pemberian nama yang cocok dengan sifat atau pekerjaan orang.
9. Metonimia: Pengungkapan berupa penggunaan nama untuk benda lain yang menjadi merek, ciri khas, atau atribut.
10. Hipokorisme: Penggunaan nama timangan atau kata yang dipakai untuk menunjukkan hubungan karib.
11. Litotes: Ungkapan berupa mengecilkan fakta dengan tujuan merendahkan diri.

12. Hiperbola: Pengungkapan yang melebih-lebihkan kenyataan sehingga kenyataan tersebut menjadi tidak masuk akal.
13. Personifikasi: Pengungkapan dengan menyampaikan benda mati atau tidak bernyawa sebagai manusia.
14. Depersonifikasi: Pengungkapan dengan tidak menjadikan benda-benda mati atau tidak bernyawa.
15. Pars pro toto: Pengungkapan sebagian dari objek untuk menunjukkan keseluruhan objek.
16. Totum pro parte: Pengungkapan keseluruhan objek padahal yang dimaksud hanya sebagian.
17. Eufimisme: Pengungkapan kata-kata yang dipandang tabu atau dirasa kasar dengan kata-kata lain yang lebih pantas atau dianggap halus.
18. Disfemisme: Pengungkapan pernyataan tabu atau yang dirasa kurang pantas sebagaimana adanya.
19. Perifrase: Ungkapan yang panjang sebagai pengganti ungkapan yang lebih pendek.
20. Eponim: Menjadikan nama orang sebagai tempat atau pranata.
21. Simbolik: Melukiskan sesuatu dengan menggunakan simbol atau lambang untuk menyatakan maksud.

B. Majas sindiran

1. Ironi: Sindiran dengan menyembunyikan fakta yang sebenarnya dan mengatakan kebalikan dari fakta tersebut.
2. Sarkasme: Sindiran langsung dan kasar.
3. Sinisme: Ungkapan yang bersifat mencemooh pikiran atau ide bahwa kebaikan terdapat pada manusia (lebih kasar dari ironi).
4. Satire: Ungkapan yang menggunakan sarkasme, ironi, atau parodi, untuk mengecam atau menertawakan gagasan, kebiasaan, dll.
5. Innuendo: Sindiran yang bersifat mengecilkan fakta sesungguhnya.

C. Majas penegasan

1. Apofasis: Penegasan dengan cara seolah-olah menyangkal yang ditegaskan.
2. Pleonasme: Menambahkan keterangan pada pernyataan yang sudah jelas atau menambahkan keterangan yang sebenarnya tidak diperlukan.
3. Repetisi: Perulangan kata, frase, dan klausa yang sama dalam suatu kalimat.
4. Pararima: Pengulangan konsonan awal dan akhir dalam kata atau bagian kata yang berlainan.
5. Aliterasi: Repetisi konsonan pada awal kata secara berurutan.
6. Paralelisme: Pengungkapan dengan menggunakan kata, frase, atau klausa yang sejajar.
7. Tautologi: Pengulangan kata dengan menggunakan sinonimnya.
8. Sigmatisme: Pengulangan bunyi “s” untuk efek tertentu.
9. Antanaklasis: Menggunakan perulangan kata yang sama, tetapi dengan makna yang berlainan.
10. Klimaks: Pemaparan pikiran atau hal secara berturut-turut dari yang sederhana/kurang penting meningkat kepada hal yang kompleks/lebih penting.
11. Antiklimaks: Pemaparan pikiran atau hal secara berturut-turut dari yang kompleks/lebih penting menurun kepada hal yang sederhana/kurang penting.
12. Inversi: Menyebutkan terlebih dahulu predikat dalam suatu kalimat sebelum subjeknya.
13. Retoris: Ungkapan pertanyaan yang jawabannya telah terkandung di dalam pertanyaan tersebut.
14. Elipsis: Penghilangan satu atau beberapa unsur kalimat, yang dalam susunan normal unsur tersebut seharusnya ada.
15. Koreksio: Ungkapan dengan menyebutkan hal-hal yang dianggap keliru atau kurang tepat, kemudian disebutkan maksud yang sesungguhnya.

16. Polisindeton: Pengungkapan suatu kalimat atau wacana, dihubungkan dengan kata penghubung.
17. Asindeton: Pengungkapan suatu kalimat atau wacana tanpa kata penghubung.
18. Interupsi: Ungkapan berupa penyisipan keterangan tambahan di antara unsur-unsur kalimat.
19. Ekskalamasio: Ungkapan dengan menggunakan kata-kata seru.
20. Enumerasio: Ungkapan penegasan berupa penguraian bagian demi bagian suatu keseluruhan.
21. Preterito: Ungkapan penegasan dengan cara menyembunyikan maksud yang sebenarnya.
22. Alonim: Penggunaan varian dari nama untuk menegaskan.
23. Kolokasi: Asosiasi tetap antara suatu kata dengan kata lain yang berdampingan dalam kalimat.
24. Silepsis: Penggunaan satu kata yang mempunyai lebih dari satu makna dan yang berfungsi dalam lebih dari satu konstruksi sintaksis.
25. Zeugma: Silepsi dengan menggunakan kata yang tidak logis dan tidak gramatis untuk konstruksi sintaksis yang kedua, sehingga menjadi kalimat yang rancu.

D. Majas pertentangan

1. Paradoks: Pengungkapan dengan menyatakan dua hal yang seolah-olah bertentangan, namun sebenarnya keduanya benar.
2. Oksimoron: Paradoks dalam satu frase.
3. Antitesis: Pengungkapan dengan menggunakan kata-kata yang berlawanan arti satu dengan yang lainnya.

DIKSI

Di bawah ini pengertian diksi menurut Gorys Keraf:

- a. Pilihan kata atau diksi mencakup pengertian kata – kata mana yang harus dipakai untuk mencapai suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan

kata – kata yang tepat atau menggunakan ungkapan – ungkapan, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi.

- b. Pilihan kata atau diksi adalah kemampuan membedakan secara tepat nuansa – nuansa makna dari gagasan yang ingin disampaikan, dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai (cocok) dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar.
- c. Pilihan kata yang tepat dan sesuai hanya dimungkinkan oleh penguasa sejumlah besar kosa kata atau perbendaharaan kata bahasa itu. Sedangkan yang dimaksud pembendaharaan kata atau kosa kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa

LAMPIRAN 6
PEDOMAN PENILAIAN MENULIS
DONGENG

Lampiran 6. Pedoman Penilaian Menulis Dongeng

No	Aspek	Bobot	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Isi gagasan	20	Kreativitas pengembangan cerita	a. Pengembangan cerita sangat kreatif dan menarik	8-10
				b. Pengembangan cerita cukup kreatif dan cukup menarik	5-7
				c. Pengembangan cerita kurang kreatif dan kurang menarik	2-4
				d. Tidak terdapat pengembangan cerita	0-1
			Kesesuaian cerita dengan isi <i>filmstrip</i>	a. Cerita sangat sesuai dengan isi <i>filmstrip</i>	8-10
				b. Cerita cukup sesuai dengan isi <i>filmstrip</i>	5-7
				c. Cerita kurang sesuai dengan isi <i>filmstrip</i>	2-4
				d. Cerita tidak sesuai dengan isi <i>filmstrip</i>	0-1
2.	Organisasi dan penyajian	40	Penyajian alur cerita	a. Penyajian alur cerita sangat konsisten	8-10
				b. Penyajian alur cerita cukup konsisten	5-7
				c. Penyajian alur cerita kurang konsisten	2-4
				d. Penyajian alur cerita tidak konsisten	0-1

			Penyajian <i>setting</i> cerita	a. Penyajian <i>setting</i> cerita sangat lengkap b. Penyajian <i>setting</i> cerita cukup lengkap c. Penyajian <i>setting</i> cerita kurang lengkap d. Penyajian <i>setting</i> cerita tidak lengkap	8-10 5-7 2-4 0-1
			Penyajian tokoh cerita	a. Penyajian tokoh cerita sangat lengkap b. Penyajian tokoh cerita cukup lengkap c. Penyajian tokoh cerita kurang lengkap d. Penyajian tokoh cerita tidak lengkap	8-10 5-7 2-4 0-1
			Penyajian sudut pandang dan judul cerita	a. Sudut pandang disajikan dengan tepat dan pemilihan judul mengarah pada isi cerita secara keseluruhan b. Sudut pandang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita c. Sudut pandang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita secara keseluruhan d. Sudut pandang tidak disajikan dengan tepat dan pemilihan judul tidak sesuai dengan isi cerita keseluruhan	8-10 5-7 2-4 0-1

3.	Bahasa	30	Penggunaan majas dan gaya bahasa	<p>a. Penggunaan majas dan gaya bahasa sangat bervariasi, sehingga membuat cerita lebih menarik</p> <p>b. Penggunaan majas dan gaya bahasa cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik</p> <p>c. Penggunaan majas dan gaya bahasa kurang bervariasi, sehingga membuat cerita kurang menarik</p> <p>d. Penggunaan majas dan gaya bahasa tidak bervariasi, sehingga membuat cerita tidak menarik</p>	<p>10-15</p> <p>6-9</p> <p>3-5</p> <p>0-3</p>
			Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng	<p>a. Penggunaan diksi (pilihan kata) sangat beragam sehingga membuat cerita lebih menarik dan disertai dengan penggunaan kalimat pembuka dan penutup secara lengkap</p> <p>b. Penggunaan diksi (pilihan kata) cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik disertai dengan penggunaan kalimat pembuka dan penutup cukup lengkap</p> <p>c. Penggunaan diksi (pilihan kata) kurang beragam, sehingga membuat cerita kurang menarik dan kalimat</p>	<p>10-15</p> <p>6-9</p> <p>3-5</p>

				pembuka dan oenutup dalam dongeng kurang lengkap d. Penggunaan diksi (pilhan kata) tidak beragam, sehingga membuat cerita tidak menarik dan tidak disertai dengan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng	0-3
4.	Mekanik	10	penulisan	a. Penulisan kata, ejaan, dan tanda baca tepat b. Penulisan kata,ejaan, dan tanda baca kurang tepat d. Penulisan kata, ejaan, dan tanda baca tidak tepat	6-10 2-5 0-2

LAMPIRAN 7
DAFTAR SISWA KELAS VII SMP N 2
GODEAN

Lampiran 7. Daftar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Godean

Nomor		Nama	Jenis Kelamin
Urut	Induk		
1	6046	Adelia Putri Widyastuti	P
2	6047	Amin Adveni	P
3	6048	Anggita Miftakhul Jannah	P
4	6049	Arum Setiyo Wati	P
5	6050	Damai Nuur Alvianuddin	L
6	6051	Dian Surya Ningsih	P
7	6052	Dyah Widiastuti	P
8	6053	Faishal Aziz Pretaniawan	L
9	6054	Frisna Yuniarfani	P
10	6055	Ibnu Hanafi	L
11	6056	Irvan Nestianto	L
12	6057	Kris Moyo Fauzi	L
13	6058	Kuncoro Fitrianto	L
14	6059	Kurnia Safitri	P
15	6060	Lailatul Ngizah	P
16	6061	Lela Husna Khalidia	P
17	6062	Muchamad Budiman	L
18	6063	Muchammad Nur Cahya	L
19	6064	Muhammad Fajar Sulistyo B	L
20	6065	Olivia Puspita Ningrum	P
21	6066	Pungkas Tri Wijaya	L
22	6067	Rangga Riadath Pratama	L
23	6068	Reni Astuti	P
24	6069	Reni Silpia	P
25	6070	Rizki Adi Putro	L
26	6071	Rufani Esa Putranti	P
27	6072	Safira Septiani	P
28	6073	Surya Bima Putra	L
29	6074	Tegar Whanilaga	L
30	6075	Tri Ratnasari	P
31	6076	Tunggul Muhammad A	L
32	6077	Widya Purinajati	P
33	6078	Yuda Ramadhan Pratama	L
34	6079	Zendy Nanda Putra	L
35	6080	Zurfan Setiawan	L
36	5850	Rachmad Dwi Pamungkas	L

LAMPIRAN 8

FOTO-FOTO HASIL PENELITIAN

Lampiran 8. Foto-Foto Hasil Penelitian



Gambar 1. Wawancara Antara Peneliti dengan Guru Bahasa Indonesia SMP N 2 Godean



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelajaran



Gambar 3. Tes Menulis Dongeng Pada Pratindakan



Gambar 4. Siswa Menyaksikan Pemutaran *Film Strip* pada Siklus I



Gambar 5. Tes Menulis Dongeng pada Siklus I



Gambar 6. Siswa Menyaksikan Pemutaran Film Strip pada Siklus II



Gambar 7. Tes Menulis Dongeng Siklus II



Gambar 8. Siswa Mempublikasikan Hasil Tulisannya di Depan Kelas

LAMPIRAN 9
CATATAN LAPANGAN

Lampiran 9. Catatan Lapangan

(Pratindakan)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal : Rabu/ 20 Juli 2011 Tempat : SMP N 2 Godean

Kegiatan : Pratindakan Waktu : 09.55-11.15 WIB

Pada pertemuan I pratindakan ini, Ibu Dra. Hesti Antari selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII C memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar seluruh siswa. Setelah menanyakan kabar, guru selanjutnya menggugah konsentrasi siswa dengan tepuk konsentrasi. Tepuk konsentrasi dimulai dengan instruksi guru yang mengharuskan siswa untuk bertepuk sesuai dengan apa yang diucapkan guru. Gelak tawa akan terdengar apabila salah satu dari siswa tidak berkonsentrasi mendengarkan instruksi dari guru. Setelah bertepuk konsentrasi, guru melakukan presensi terhadap siswa kelas VII C yang berjumlah 36 siswa. Selanjutnya, guru membagikan angket informasi awal keterampilan siswa yang nantinya dipergunakan dalam penelitian dan menjelaskan bahwa pengisian angket tidak akan berpengaruh pada nilai, jadi siswa harus menjawab dengan sejujur-juurnya. Banyak dari siswa belum mengerti pertanyaan yang terdapat di angket. Salah seorang siswi bertanya kepada peneliti “ *Mba, iki dinggo penelitian opo tho?kok ngisi-ngisi koyo ngene barang?*”, peneliti menjelaskan bahwa angket tersebut berguna untuk mengetahui informasi awal keterampilan siswa dalam menulis dongeng.

Suasana kelas VII C semakin tenang karena siswa berkonsentrasi mengisi angket yang telah dibagikan. Setelah mengisi angket, guru kembali menjelaskan bahwa kelas VII C menjadi subjek penelitian dari mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang bernama Rizki Nofiana Wijayanti. Suasana kelas menjadi riuh pada saat peneliti mulai memperkenalkan diri di depan kelas. Sebagian siswa bertanya-tanya tentang biodata peneliti. Akan tetapi, guru membatasi pertanyaan yang disampaikan oleh siswa. Setelah semua angket terkumpul, selanjutnya guru mulai masuk ke dalam materi dengan menyampaikan Kompetensi Dasar dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu “Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar”.

Beberapa dari siswa terdengar mulai bisik-bisik di belakang tentang dongeng . Selanjutnya guru mulai menyampaikan materi dengan bertanya pada siswa tentang pengertian dongeng. “ Siapa di kelas VII C yang mengerti apa pengertian dongeng?”. Kelas tenang karena siswa tidak berani menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh Ibu Dra. Hesti Antari. Guru memancing siswa untuk menjawab pertanyaan” Ayo, anak-anakku yang cantik dan ganteng, dongeng adalah cerita yang.....” ada salah seorang siswi menyeletuk “ cerita khayalan bu...” guru menanggapi “ Ya, bagus kamu sudah berani berpendapat, ayo yang lain menyambung kata-katanya!”. “ Ada pesan moral untuk anak-anak bu”, suara berasal dari deretan bangku belakang. Guru dengan senang menanggapi jawaban dari siswa “ Ya, bagus sekali..setelah itu ayo kita rangkai kata-katanya”.

Selanjutnya ibu guru dan siswa menyimpulkan pengertian dongeng dari hasil pendapat siswa ditambah dengan penjelasan guru.

Setelah menyampaikan tentang pengertian dongeng, kemudian guru bertanya tentang jenis-jenis dongeng, apa itu unsur-unsur dongeng dan pokok-pokok dongeng. Banyak siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, suasana semakin menyenangkan karena ramai akan pendapat. Usai penyampaian materi, guru membagikan lembar jawab menulis dongeng yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dalam menulis dongeng dan menyuruh siswa untuk menulis dongeng yang pernah didengar atau dibaca dari majalah.

Banyak siswa yang mengeluh tidak dapat mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh ibu guru. *“Lha..aku ra tau ngrungokke dongeng e..po meneh nulis. piye iki cah?”* Keluh salah seorang siswa. *“Aku yo iyo kok...lah sak’sake wae, kancil nyolong timun ae ra popo kok “*, jawab salah seorang siswa. Sebagian dari siswa mengeluh malas dan lelah untuk menulis. Akan tetapi, banyak siswa yang sudah mengerti dan mulai menulis dongeng yang pernah dibaca atau didengarnya. Waktu dalam menulis dongeng adalah 30 menit. Peneliti menambahkan bahwa tugas menulis dongeng tidak boleh dibawa pulang ke rumah, siswa harus dapat menulis dongeng dalam waktu 30 menit, sehingga siswa harus benar-benar serius dalam mengerjakan tugas menulis dongeng tersebut.

Dalam kurun waktu 30 menit, semua siswa telah berhasil menyelesaikan tugas menulis dongeng dan mengumpulkannya kepada peneliti serta guru yang bertindak sebagai kolaborator. Setelah semua lembar jawab terkumpul, maka

selanjutnya guru dan siswa mengadakan evaluasi terkait dengan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada siswa untuk banyak membaca dongeng dan kemudian menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Yogyakarta, 20 Juli 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP. 196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

(Siklus I Pertemuan 1)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal	: Jumat/ 22 juli 2011	Tempat	: SMP N 2 Godean
Kegiatan	: Pertemuan 1 siklus I	Waktu	: 07.00- 07.40WIB

Suasana pagi di Yogyakarta cukup cerah, kalender menunjuk pada tanggal 22 juli 2011. Begitu pula di SMP N 2 Godean, cuaca begitu cerah dan sangat mendukung untuk proses pembelajaran. Pada pertemuan 1 siklus I ini, seperti biasa guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Pelatihan konsentrasi selalu diberlakukan setiap awal pembelajaran bahasa Indonesia. Kali ini Ibu Dra. Hesti Antari melatih konsentrasi siswa dengan senyum semangat. Siswa dengan antusias menanggapi apa yang diperintahkan guru. Setelah berlatih konsentrasi, selanjutnya guru menanyakan kabar siswa hari ini.

Sebelum menyampaikan materi pelajaran, guru mengungkapkan kembali Kompetensi Dasar pembelajaran hari ini yaitu “ Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar” dan Tujuan Pembelajaran hari ini yaitu diharapkan siswa dapat menyebutkan unsur-unsur dan pokok-pokok dongeng. “Wah, ini pelajaran dongeng lagi ya bu?” ungkap salah seorang siswa di deretan baku depan. Guru menjawab “ untuk beberapa pertemuan, kita masih berkenaan dengan dongeng Rohmat..”. Siswa mulai tenang dan memperhatikan penjelasan dari guru. Guru mulai menanyakan kembali pengertian tentang dongeng dan sedikit memberi selingan humor “ Anak-anak apakah dongeng itu?

Apakah yang dimaksud dengan dongeng itu adalah parutan kelapa yang ditambahkan gula di dalamnya?”, mendengar lelucon tersebut sontak semua siswa tertawa. Salah seorang siswa menanggapi “ *Wah, nek kui klepon Bu*”. Menurut, Ibu Dra. Hesti Antari, sedikit *intermezzo* dalam pembelajaran membuat siswa lebih nyaman dan dapat membangkitkan semangat siswa. Ibu guru kembali mengulang pertanyaan tentang pengertian dongeng. Salah seorang siswi yang duduk di bangku pojok belakang yang bernama Reni Astuti menjawab pertanyaan dari ibu guru dengan lancar.

Suasana semakin ramai karena beberapa siswa mencoba menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Ibu guru kembali menanyakan tentang jenis-jenis dongeng yang pernah dibaca atau didengar oleh para siswa. “Anak-anakku yang manis, siapa diantara kalian yang tahu jenis-jenis dongeng apa saja?”, salah seorang siswa di deretan bangku tengah menjawab “*Kancil nyolong timun bu, fabel bu*”, ibu guru menjawab “ Ya benar sekali jawabanmu, ayo yang lain ada yang tahu lagi?”. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dari ibu guru, ada yang menjawab legenda, sage, mitos, parabel, dll.

Setelah menanyakan tentang jenis-jenis dongeng, selanjutnya ibu guru menanyakan tentang unsur-unsur yang ada di dalam dongeng. Ada seorang siswa yang lancar dalam menjawab pertanyaan dari ibu guru yaitu tema, alur, latar tempat, latar waktu, tokoh, perwatakan, sudut pandang, amanat, dll. Melalui jawaban tersebut, selanjutnya ibu guru menjelaskan definisi dari beberapa unsur yang telah disebutkan. Materi selanjutnya adalah tentang pokok-pokok dongeng yang disampaikan oleh ibu guru dengan sangat baik, meski beberapa siswa di

deretan bangku paling belakang sudah mulai malas untuk mendengarkan penjelasan dari ibu guru. Ibu guru menegur kepada para siswa yang mulai malas dan tidur-tiduran di dalam kelas.

Jarum jam menunjukkan pukul 07.20 WIB, Ibu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan mulai membagikan contoh dongeng agar siswa dapat dengan jelas menganalisis dongeng. Analisis contoh dongeng yang dibagikan yaitu mulai dari unsur-unsur dongeng hingga pokok-pokok dongeng. Para siswa berdiskusi tentang tugas yang telah diberikan oleh ibu guru. Pekerjaan siswa telah berhasil diselesaikan dengan baik dan dikumpulkan kepada ibu guru, dan kemudian dibahas bersama-sama. Bel di sekolah berbunyi, tanda bahwa pelajaran bahasa Indonesia telah berakhir pula.. Ibu guru menutup pelajaran dengan mengungkapkan bahwa materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya masih tentang dongeng dan kemudian dilanjutkan berdoa bersama serta salam penutup.

Yogyakarta, 22 juli 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP. 196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

(Siklus I Pertemuan 2)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal	: Selasa/ 26 juli 2011	Tempat	: SMP N 2 Godean
Kegiatan	: Pertemuan 2 siklus I	Waktu	: 08.20- 09.55 WIB

Kalender menunjuk pada hari Selasa tanggal 26 Juli 2011, pada saat peneliti datang ke SMP N 2 Godean, kelas VII C masih mengikuti pelajaran sebelumnya yaitu penjaskes. Peneliti datang ke sekolah 1 jam sebelum proses pembelajaran karena perlu mempersiapkan peralatan untuk pertemuan 2 dalam siklus I yaitu menonton penayangan *Film Strip* dan menulis dongeng . Peneliti datang bersama seorang rekan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Sembari menunggu kelas VII C untuk mengikuti pelajaran, peneliti mempersiapkan peralatan berupa LCD, *sound system*, layar LCD dan laptop yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kali ini.

Bel pelajaran jam kedua berbunyi, karena pelajaran sebelumnya penjaskes maka Ibu Dra. Hesti Antari membiarkan siswa untuk beristirahat terlebih dahulu sekitar 5 menit sebelum proses pembelajaran bahasa Indonesia dimulai. Pelajaran bahasa Indonesia kali ini berlangsung di aula SMP N 2 Godean, karena di ruangan tersebut telah tersedia peralatan yang memadai untuk menayangkan *Film Strip*. Guru bersama peneliti menjemput siswa ke kelas untuk segera menuju ke ruang aula. Kebanyakan siswa mengeluh malas untuk berpindah ruangan, karena bujukan ibu guru, maka siswa dengan sigap langsung menuju Ruang Multimedia secara bersamaan.

Sesampainya di Ruang Multimedia, sebagian dari siswa menanyakan kepada peneliti tentang tujuan mereka datang ke Ruang Multimedia, tetapi ada siswa yang sudah mendengar kabar bahwa kedatangan mereka ke Ruang Multimedia untuk menonton pemutaran *Film Strip*. Ada salah seorang siswa bertanya tentang *Film Strip* kepada peneliti. “*mba, filmstrip ki opo tho? Koyo film dokumenter ngono po?*”, peneliti menjawab “nanti kalian akan tahu setelah diberi penjelasan dari ibu guru”. Setelah semua siswa terkondisikan, ibu guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama. Selanjutnya guru menjelaskan tentang alasan keberadaan siswa di aula. Kebanyakan dari siswa sudah mengetahui alasan mereka melakukan proses pembelajaran di aula sekolah.

Guru kembali membuka pelajaran dengan berbagai macam “terapi” konsentrasi agar siswa berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru menanyakan siswa yang tidak hadir pada pertemuan hari ini. Ibu guru tidak pernah lupa untuk menyampaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran hari ini. Suasana tidak terkondisikan karena sebagian siswa sudah tidak sabar ingin menyaksikan pemutaran *Film Strip*. Hal tersebut membuat guru memberi teguran kepada siswa. Setelah kondisi tenang, ibu guru menjelaskan materi tentang dongeng dan *Film Strip*. Siswa senang mendengarkan penjelasan dari ibu guru, karena dalam menjelaskan materi, ibu guru selalu menyelangi dengan humor yang dapat membangkitkan gairah belajar siswa. Sebelum menyaksikan pemutaran *Film Strip*, guru menginstruksikan siswa untuk berdiskusi dan menyatukan pemahaman tentang dongeng dan unsur-unsur dongeng agar mereka tetap menyimpan memori tentang dongeng lebih lama layaknya CPU komputer.

Waktu 7 menit telah berlalu, tiba saatnya untuk pemutaran *Film Strip* yang berjudul “Singa dan Seekor Tikus” serta “Kera dan Anak Pipit”. Peneliti menjadi operator dalam pemutaran *Film Strip*. Gambar dapat terlihat jelas dari deretan bangku paling belakang karena penggunaan layar LCD yang cukup besar. Seseekali terdengar gelak tawa dari para siswa karena melihat efek gambar dan *sound* yang terdapat dalam *filmstrip*. Siswa mencatat hal-hal yang penting dalam pemutaran *Film Strip*. Pemutaran *Film Strip* membutuhkan waktu 10 menit. Kebanyakan siswa menginginkan untuk menonton *Film Strip* lagi. Keinginan tersebut tidak dapat tercapai karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

Setelah pemutaran *Film Strip* selesai, ibu guru menyuruh siswa secara individu untuk menulis dongeng berdasarkan *Film Strip* yang telah ditonton dengan gaya bahasa dan kreativitas mereka masing-masing. Siswa juga dianjurkan untuk membuat judul sekreativitas mereka dengan menggunakan lembar jawab yang telah disediakan oleh peneliti. Guru kembali mengingatkan bahwa tugas menulis dongeng ini tidak akan menjadi Pekerjaan Rumah, sehingga siswa harus dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin. Guru juga menjelaskan bahwa siswa harus menuliskan unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng yang mereka buat sekaligus pokok-pokok dongeng.

Suasana ruang aula SMP N 2 godean tenang, karena siswa berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas menulis dongeng. Meski ada beberapa siswa yang bertanya tentang apa yang harus mereka tulis. Jarum jam menunjuk pada angka 09.55 WIB, bel sekolahpun telah berbunyi, siswa menyelesaikan tugas menulis dongeng dengan baik tanpa ada yang kekurangan waktu. Lembar jawab menulis

dongeng sudah terkumpul dengan jumlah 36 lembar sesuai dengan jumlah siswa kelas VII C SMP N 2 Godean ini.

Guru mengakhiri pelajaran dengan sedikit cerita tentang kisah-kisah seorang penulis yang sukses mencetuskan berbagai karya sastra. Cerita-cerita tersebut ditujukan agar dapat menginspirasi mereka untuk selalu menulis. Setelah bercerita, guru menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.

Yogyakarta, 26 juli 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP. 196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

(Siklus I Pertemuan 3)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal	: Rabu/ 27 juli 2011	Tempat	: SMP N 2 Godean
Kegiatan	: Pertemuan 3 siklus I	Waktu	: 09.55- 11.15 WIB

Suasana siang pada tanggal 27 Juli 2011 cukup cerah, meski sesekali diliputi awan mendung. Hari ini adalah pertemuan terakhir dalam siklus I pembelajaran menulis dongeng. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran hari ini adalah refleksi dan publikasi tulisan dongeng yang telah dibuat siswa. Sebelumnya, guru menanyakan kepada peneliti tentang skenario pembelajaran hari ini. Hal tersebut dilakukan karena guru takut akan terjadinya perubahan skenario pembelajaran dari yang sudah disepakati dari awal.

Guru dan peneliti memasuki ruangan kelas VII C secara bersamaan. Beberapa siswa telah siap untuk melaksanakan pelajaran bahasa Indonesia, terbukti dari kesiapan siswa dalam menyiapkan buku paket dan peralatan tulis. Seperti biasa, Ibu Dra. Hesti Antari selaku guru bahasa Indonesia selalu membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama yang dilanjutkan dengan “terapi” konsentrasi yang banyak sekali macamnya. Sebelum memulai pelajaran, guru membagikan surat undangan dari pihak kesiswaan SMP N 2 Godean untuk orang tua siswa.

Setelah membagikan undangan, guru mengulas materi yang kemarin disampaikan yaitu masih berkaitan dengan dongeng. Selanjutnya, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dari kelompok A sampai kelompok H. Masing-

masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang. Pada hari ini, siswa akan mempublikasikan hasil tulisan dongeng mereka secara perwakilan dari kelompok yang telah dibentuk. Peneliti membagikan hasil tulisan dongeng yang kemarin telah dibuat siswa. Setelah mendapatkan lembar jawab menulis dongeng, mereka berdiskusi dalam kelompok tentang karya siapa yang akan ditampilkan, dan siapa yang akan menjadi perwakilan dari kelompok. Guru memberikan waktu 5 menit buntut berdiskusi. Kebanyakan siswa mengeluh malu untuk maju dan menjadi perwakilan kelompoknya dalam mempublikasikan dongeng yang telah dibuat. Guru selalu mengontrol dan mengecek jalannya diskusi pada setiap kelompok. Ada salah seorang siswa mengaku masih malu dan tidak percaya diri untuk tampil di depan kelas. *“wah bu, aku isin e kalo disuruh maju mbacain dongengnya, mbok gak usah maju aja bu, dalam hati wae ya bu mbacanya?”*, sontak seluruh siswa tertawa mendengar keluhan salah satu siswa yang duduk di deretan bangku paling depan ini. Siswa lain menjawab *“ nek neng njero ati ki yo ora krungu yo koncone..koe ki piye tho Ngga??”*.

Guru selalu memberi semangat pada siswa untuk mempunyai rasa percaya diri yang besar pada saat tampil di depan kelas atau di depan orang banyak. Setelah diskusi selesai, selanjutnya ibu guru mengundi urutan perwakilan kelompok yang maju. Kebanyakan siswa malu untuk menjadi penampil yang pertama. Undian dilakukan dengan menggunakan beberapa alat tulis yang disediakan oleh ibu guru. Hasil undian tersebut adalah nomer 1 kelompok H, nomer 2 kelompok A, nomer 3 kelompok E, nomer 4 kelompok D, nomer 5 kelompok G, nomer 6 kelompok C, nomer 7 kelompok F, dan nomer 8 kelompok

B. Setiap kelompok mengirimkn perwakilan salah satu temannya untuk maju di depan kelas. Siswa masih saling menunjuk hingga akhirnya guru menegur “ kalau masih menunjuk berarti belum terjadi kesepakatan, kalau belum sepakat berarti pelajaran tidak akan pernah berakhir anak-anak...”

Tibalah perwakilan dari kelompok untuk maju satu persatu. Guru menyuruh kepada siswa yang tidak maju untuk mengomentari siswa yang maju dalam bentuk tulisan yang nantinya dilaporkan pada ibu guru. Riuh tepuk tangan selalu terdengar pada saat proses pembelajaran sebagai tanda penghargaan bagi setiap siswa yang menjadi perwakilan kelompoknya pada saat maju. Setelah semua perwakilan kelompok maju, guru membahas tentang dongeng yang telah mereka buat dan sedikit memberikan tips-tips kepada siswa saat maju di depan kelas dari intonasi, jeda, vocal, dll. Guru selalu memberi semangat pada siswa untuk menjadi pemberani dan mempunyai penuh percaya diri agar kehidupan mereka di masa yang akan datang menjadi orang yang sukses. Pelajaran telah berakhir, tidak lupa guru menyampaikan pesan moral dari *filmstrip* yang telah ditonton pada saat kemarin yaitu rasa tolong menolong, balas budi, dan persahabatan sejati.

Semua siswa senang mendapatkan pelajaran bahasa Indonesia pada hari ini. Hal tersebut ditandai dengan komentar siswa kepada ibu guru, “ Bu, aku senang kalau kaya gini, pelajarannya dongeng aja terus ya Bu????”. Ibu guru menjawab “ kalau senang, makanya kamu rajin nulis, nanti kamu akan merasakan lebih dari senang dengan pelajaran bahasa Indonesia”. Waktu menunjukkan pukul 11.15 WIB tanda pelajaran telah berakhir. Guru kembali merefleksikan tentang

pembelajaran hari ini dan menutup pelajaran dengan berdoa bersama dilanjutkan salam penutup.

Yogyakarta, 27 juli 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP. 196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

(Siklus II Pertemuan 1)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal : Selasa/ 09 Agustus 2011 Tempat : SMP N 2 Godean

Kegiatan : Pertemuan 1 siklus II Waktu : 08.10- 09.20WIB

Pagi di Minggu kedua bulan Agustus tampak cerah, begitu pula di SMP N 2 Godean. Pada hari ini rencana pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII C SMP N 2 Godean masih melanjutkan ke siklus II. Pada pukul 08.10, siswa didampingi guru dan peneliti menuju Ruang Multimedia. Di Ruang Multimedia, peneliti sudah mempersiapkan peralatan untuk pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini. Peralatan tersebut antara lain: Laptop, LCD, *sound system*, dan layar LCD. Pada saat guru menyuruh siswa untuk pindah menuju Ruang Multimedia, siswa nampak mengeluh dan bermalas-malasan untuk pindah ke Ruang Multimedia. Hal tersebut dikarenakan sebagian dari mereka mengaku sedang puasa Ramadhan, jadi mereka malas. Akan tetapi, Ibu guru dengan santunnya menjelaskan bahwa puasa ramadhan jangan dijadikan alasan untuk menjadi malas, tetapi justru merupakan semangat tersendiri untuk meraih pahala dan prestasi yang bagus.

Motivasi yang diberikan oleh guru membuat siswa kembali lagi bersemangat untuk mengikuti pembelajaran di Ruang Multimedia. Sesampainya di Ruang Multimedia, guru dan peneliti mengkondisikan siswa untuk tenang. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama, selanjutnya ibu guru menanyakan kabar siswa dan mempresensi siswa. Terapi konsentrasi selalu

diberikan oleh ibu guru pada saat proses pembelajaran. Setelah membuka pelajaran, selanjutnya ibu guru mengulas kembali materi yang telah diberikan pada siklus I, dan menambahkan materi tentang gaya bahasa dan diksi.

“Gaya Bahasa itu apa anak-anak? Siapa yang tahu”, Tanya Ibu guru.

“Gaya bahasa itu majas bu”, salah seorang siswi di deretan bangku depan menjawab.

“Ya, betul sekali. Siapa yang mengerti definisi gaya bahasa atau majas tadi? Ibu guru kembali bertanya pada siswa.

Suasana tampak hening, tidak ada siswa yang mencoba berani mengeluarkan pendapatnya. Ibu guru mencoba menjelaskan tentang pengertian gaya bahasa dan macamnya, serta diksi hingga akhirnya siswa mulai paham tentang pembelajaran kali ini. Ibu guru menegaskan perlunya penggunaan majas atau gaya bahasa dan diksi dalam menulis dongeng. Setelah dirasa jelas, guru bersama peneliti menjelaskan tentang pembelajaran hari ini yang hampir sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu melihat tayangan *Film Strip*.

Siswa nampak antusias saat diberitahu akan menyaksikan penayangan *Film Strip*.

“*Kan ,tenan tho nek saiki ki nonton Film meneh, asyikk?*” celetuk siswa di deretan bangku paling belakang

Selang beberapa saat, peneliti menayangkan *Film Strip* yang kedua pada pertemuan 1 siklus II ini. Film Strip yang ditayangkan yaitu tentang Angsa dan Kura-Kura serta Brahmana dan Seekor Kepiting. Durasi pemutaran Film Strip untuk kali ini yaitu 6 menit. Tidak cukup lama, tetapi siswa harus sejeli mungkin

untuk menganalisis unsur-unsur dongeng dan dikembangkan menjadi dongeng secara utuh.

Pada saat menyaksikan pemutaran *Film Strip*, guru menginstruksikan siswa untuk mencatat hal-hal dan unsur-unsur dongeng yang ada dalam *Film Strip* yang kemudian akan dikembangkan. Setelah menyaksikan pemutaran Film Strip, siswa dengan sigap langsung menulis dongeng pada lembar jawab yang telah disiapkan oleh peneliti. Hampir seluruh siswa telah mengerti proses pembelajaran pada hari ini.

“*Wah, iki koyo wingi tho bu?nulis-nulis dongeng?*”, tanya salah seorang siswa.

“Iya, bagus sekali kalian telah mengerti apa yang harus kalian kerjakan, hanya saja pada saat menulis dongeng nanti, sebisa mungkin harus menyelipkan gaya bahasa dan diksi ya”, ujar Ibu guru.

Siswa diberi waktu untuk menulis dongeng 20 menit, dalam waktu tersebut, siswa telah berhasil menyelesaikan tulisannya. Hingga akhirnya bel tanda istirahat berbunyi, guru segera melakukan refleksi dan menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup.

Yogyakarta, 09 Agustus 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP.196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

(Siklus II Pertemuan 2)

CATATAN LAPANGAN

Hari/ Tanggal : Rabu/ 10 Agustus 2011 Tempat : SMP N 2 Godean

Kegiatan : Pertemuan 2 siklus II Waktu : 09.40- 10.50WIB

Suasana pagi tampak cerah, meski bulan Ramadhan telah memasuki hari yang ke-10, tetapi semangat siswa kelas VII C untuk berpuasa dan mengikuti pelajaran bahasa Indonesia masih tinggi. Ibu guru memasuki ruang kelas VII C dengan penuh semangat dan senyum. Seperti biasa, ibu guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan menanyakan kabar siswa. Ibu guru juga selalu menggunakan “terapi konsentrasi” pada setiap awal pelajaran, agar siswa berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran.

Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini. Ibu guru juga menanyakan tentang materi pembelajaran kemarin yaitu menyaksikan pemutaran *Film Strip* dengan dua judul cerita yaitu Dwijeswara dan Kepiting serta Angsa dan Kura-Kura. Ibu guru juga sedikit menanyakan komentar siswa tentang *Film Strip* yang telah diputar kemarin.

“Anak-anak, gimana Film Strip yang ditonton kemarin? Bagus kan? “

“Wah bu, bagus,, *lucu e bu..*” jawab salah seorang siswa laki-laki di deretan bangku depan.

“*Alah, po koe nyimak?wong neng mburi gojekan terus kok*” komentar siswa di sampingnya.

Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka tertarik untuk menyaksikan *Film Strip*. Setelah menanyakan tentang pembelajaran yang telah dilakukan kemarin, ibu guru menyuruh mahasiswa peneliti untuk membagikan hasil tulisan siswa yang kemarin. Setelah semua siswa mendapatkan hasil tulisan mereka masing-masing, guru kembali membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, hingga akhirnya terbentuk 8 kelompok, yaitu kelompok Mawar, Melati, Sakura, Flamboyan, Elja, Elang, Brinsen, dan kelompok Brajamusti. Berbeda dari siklus I, pada siklus II ini siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Terbukti dari kekompakan siswa dalam membentuk kelompok, menunjuk perwakilan kelompok untuk maju di depan kelas dan hasil karya yang akan ditampilkan

Setelah berdiskusi tentang hasil karya yang akan ditampilkan, guru beserta mahasiswa peneliti mulai mengundi kelompok yang akan maju. Siswa masih malu untuk menjadi penampil pertama, akan tetapi sebagian besar dari mereka ingin maju di awal karena mereka mengaku lega apabila sudah maju di awal. Akan tetapi, undian tetap berlaku hingga akhirnya hasil undian tersebut adalah kelompok Brinsen menjadi kelompok pertama yang maju, kedua yaitu kelompok Elang, ketiga yaitu kelompok Flamboyan, keempat yaitu kelompok Mawar, kelima yaitu kelompok Sakura, ketujuh yaitu kelompok Brajamusti, dan kedelapan yaitu kelompok Melati. Dalam siklus II ini, siswa sudah mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga perwakilan siswa yang maju di depan begitu maksimal membacakan hasil karyanya.

Setelah semua perwakilan kelompok maju, tiba giliran Ibu guru dan mahasiswa peneliti memutuskan perwakilan kelompok dengan hasil tulisan dongeng yang terbaik dan memberikan semangat kepada siswa hasil tulisannya belum maksimal. Setelah semua rencana pembelajaran siklus II tercapai, akhirnya guru menutup pelajaran dengan menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga menjelaskan sedikit tentang pertemuan selanjutnya yaitu mengisi angket pascatindakan dan perpisahan dengan mahasiswa peneliti. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup.

Yogyakarta, 10 Agustus 2011

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

(Dra. Hesti Antari)
NIP.196802291997022004

(Rizki Nofiana W)
NIM. 07201244034

LAMPIRAN 10
NILAI RATA-RATA TIAP ASPEK PADA
PRATINDAKAN

Lampiran 10. Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Pratindakan

Siswa	Judul	Aspek									Skor
		Isi gagasan		Organisasi dan Penyajian				Bahasa		Me ka nik	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
S1	Sepatu Kulit yang Serakah	6	7	6	6	8	5	5	8	6	57
S2	Tangkuban Perahu	7	7	6	8	7	5	3	7	3	53
S3	Cinderella	6	7	6	7	7	6	7	8	6	60
S4	Timun Emas	6	6	6	6	6	6	5	7	6	54
S5	Petuah Pohon Tua	4	4	5	6	4	6	3	7	2	41
S6	Kancil Pencuri Timun	6	4	6	3	4	5	4	6	4	42
S7	Si Dul Anak Betawi	6	4	6	6	6	5	7	6	6	52
S8	Kancil	3	3	4	3	4	4	4	7	4	36
S9	Si Kancil	4	5	4	5	5	4	5	6	5	41
S10	Kelinci dan Kura-kura	4	5	4	5	6	5	4	5	5	43
S11	Malin Kundang	7	7	6	5	6	6	5	7	5	54
S12	Kancil Jail	4	4	5	6	6	5	5	6	5	46
S13	Asal Usul Sunan Kalijaga	6	4	6	4	6	5	5	6	3	45
S14	Kancil Mencuri Timun	7	6	6	7	7	8	5	7	6	59
S15	Perangkap Kancil untuk Harimau	7	6	6	7	7	6	6	8	7	60
S16	Si Kancil Pencuri Timun	6	6	6	7	6	6	6	5	4	52
S17	Kancil Berpetualang	6	6	5	4	7	6	4	5	3	46
S18	Kelinci dan Kura-Kura	6	4	5	5	5	6	5	6	3	45
S19	Kancil yang Licik	6	6	6	7	5	6	7	8	7	58
S20	Sepatu Kulit	7	6	6	7	7	6	8	8	8	63
S21	Malin Kundang	7	6	5	6	7	6	8	7	3	55
S22	Asal Usul Kota Surabaya	6	6	6	4	4	5	5	7	7	50
S23	Kancil dan	7	6	6	6	7	5	4	6	4	51

	Petani										
S24	Si Kancil	7	7	6	7	6	7	6	8	8	62
S25	Katak Hijau yang Bosan	6	6	5	7	6	5	4	6	6	51
S26	Terjadinya Candi Prambanan	4	3	5	4	4	6	5	6	6	43
S27	Buaya dan Kerbau	4	3	5	4	5	5	5	6	4	41
S28	Siasat Pendekar Tua	4	4	5	8	4	5	5	7	5	47
S29	Dikalahkan Seekor Nyamuk	7	6	5	6	6	4	5	6	4	49
S30	Raja dan Semut yang Hemat	7	7	5	6	7	7	7	9	6	61
S31	Si Kancil	4	4	4	6	4	4	6	6	5	43
S32	Si Kancil	4	5	5	4	7	5	5	5	4	44
S33	Monyet yang Serakah	7	6	5	7	6	6	6	8	6	57
S34	Petualangan Seekor Kancil	7	6	6	5	6	6	5	8	6	55
S35	Kura-Kura dan Kelinci	4	4	4	4	5	6	5	4	3	39
S36	Pak Tani Mendapatkan Kancil	6	4	4	6	4	5	5	7	4	45
Jumlah		205	190	185	180	205	192	190	239	179	1800
Rata-rata Hitung		5,6	5,2	5,1	5	5,6	5,3	5,2	6,6	4,9	50

- Keterangan:
- A : Kreativitas pengembangan cerita
 - B : Kesesuaian isi dengan *Film Strip*
 - C : Penyajian alur
 - D : Penyajian *setting* cerita
 - E : Penyajian tokoh
 - F : Penyajian sudut pandang
 - G : Penggunaan majas dan gaya bahasa
 - H : Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta penutup dalam dongeng
 - I : Penulisan

LAMPIRAN 11
NILAI RATA-RATA TIAP ASPEK PADA
SIKLUS I

Lampiran 11. Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Siklus I

Siswa	Judul	Aspek									Skor
		Isi gagasan		Organisasi dan Penyajian				Bahasa		Me ka nik	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
S1	Si Hiu dan Lumba-Lumba yang Bersahabat	8	8	9	8	8	7	8	9	7	72
S2	Kera yang Sombong dan Itik yang Cerdas	8	8	8	8	8	8	8	7	6	69
S3	Singa Terkena Jebakan	8	9	8	6	8	8	6	9	7	69
S4	Indahnya Persahabatan Pilo dan Lino	7	7	7	7	8	6	5	6	6	59
S5	Singa dan Tikus Bersahabat	8	6	8	7	8	6	5	7	5	60
S6	Singa dan Tikus	8	7	7	6	8	6	5	8	5	60
S7	Si Hiu dan Si Lumba-Lumba Bersahabat	7	7	8	6	8	7	6	8	6	63
S8	Kera dan Anak Pipit	7	6	7	7	5	5	7	7	5	56
S9	Si Kera dan Itik	7	4	7	5	7	5	5	8	7	60
S10	Lino Si Ikan Lumba-Lumba dan Pilo Si Ikan Hiu	8	7	8	6	8	6	5	7	5	60
S11	Singa yang Kelaparan	9	8	8	7	8	8	8	8	6	70
S12	Tikus Baik Hati	7	6	7	7	7	4	5	7	7	57
S13	Singa yang Sangat Kelaparan	8	8	7	8	8	7	7	7	5	65
S14	Persahabatan	9	8	8	8	8	8	7	7	6	69

	Hiu dan Lumba-Lumba										
S15	Hiu yang Berprasangka Buruk	8	8	7	8	8	8	9	8	6	70
S16	Lumba-Lumba yang Baik	8	7	8	8	8	8	8	7	7	69
S17	Si Hiu dan Lumba-Lumba yang Baik	6	6	7	6	7	7	4	6	3	52
S18	Singa dan Tikus Teman Sejati	7	7	6	7	7	4	5	7	4	54
S19	Pilo dan Lino	8	8	8	7	8	8	6	6	8	67
S20	Persahabatan Pilo dan Lino	8	8	9	8	8	6	9	10	8	74
S21	Malin Kundang	8	7	7	6	7	6	8	7	3	59
S22	Singa dan Tikus Akhirnya Bersatu	8	7	8	6	8	7	6	7	8	65
S23	Si Hiu dan Lumba-Lumba	6	7	7	6	8	4	6	7	5	56
S24	Hiu dan Lumba-Lumba	8	9	8	8	8	8	7	8	8	72
S25	Lumba-Lumba Baik dan Hiu Serakah	8	8	7	6	8	6	4	8	5	60
S26	Si Ikan Hiu dan Seekor Lumba-Lumba	8	6	9	7	8	6	8	7	6	65
S27	Persahabatan Hiu dan Lumba-Lumba	8	7	8	6	8	5	7	7	5	61
S28	Si Hiu yang Jahat	8	4	8	7	5	6	6	8	5	57
S29	Kena	8	8	8	6	8	7	8	8	4	65

	Perangkap Pemburu										
S30	Singa dan Tikus Berteman Selamanya	7	7	8	7	8	6	7	8	5	63
S31	Singa yang Baik	8	7	7	6	8	6	6	8	5	61
S32	Singa dan Tikus Bersahabat	7	8	8	4	8	7	7	7	6	62
S33	Singa dan Tikus yang Bersahabat	8	8	7	7	8	7	6	7	7	65
S34	Singa yang Kelaparan	8	8	8	7	8	8	9	8	7	71
S35	Si Hiu Pilo dan Lumba-Lumba Si Lino	8	8	8	8	7	7	7	7	3	63
S36	Nelayan yang Baik Hati	8	7	8	8	8	7	7	9	6	68
Jumlah		278	258	273	245	273	241	237	270	207	2229
Rata-rata Hitung		7,7	7,2	7,5	6,8	7,5	6,6	6,5	7,5	5,7	62

Keterangan:

- A : Kreativitas pengembangan cerita
- B : Kesesuaian isi dengan *Film Strip*
- C : Penyajian alur
- D : Penyajian *setting* cerita
- E : Penyajian tokoh
- F : Penyajian sudut pandang
- G : Penggunaan majas dan gaya bahasa
- H : Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng
- I : Penulisan

LAMPIRAN 12
NILAI RATA-RATA TIAP ASPEK PADA
SIKLUS II

Lampiran 12. Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Siklus II

Siswa	Judul	Aspek									Skor
		Isi gagasan		Organisasi dan Penyajian				Bahasa		Me kani k	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
S1	Kura-Kura yang Malang	9	9	9	9	9	8	10	13	8	84
S2	Seekor Kepiting Membalas Budi Seorang Brahmana	9	8	8	10	8	8	8	11	8	78
S3	Si Gagak dan Ular yang Jahat	9	8	8	8	9	7	8	8	7	72
S4	Dwijeswara dan Kepiting	8	8	8	8	8	8	7	8	8	71
S5	Seekor Angsa yang Pergi ke Danau	8	8	8	8	8	8	7	9	8	73
S6	Brahmana dan Kepiting	8	8	9	9	9	8	8	9	7	75
S7	Si Kepiting yang Cerdik	8	8	9	8	8	8	8	9	8	74
S8	Tolong Menolong Kepiting dengan Dwijeswara	8	8	8	8	9	8	7	8	8	73
S9	Angsa dan Kura-Kura Bersahabat	8	8	8	8	9	7	8	8	8	72
S10	Ular dan Gagak yang Meempunyai perangai Buruk	8	7	8	8	9	8	7	10	8	73
S11	Angsa dan Kura-Kura	9	9	8	8	9	8	10	12	8	85
S12	Kura-Kura yang Setia	8	8	8	8	9	7	7	7	8	70
S13	Dwijeswara Berteman dengan	8	7	8	8	8	8	7	8	8	70

	Hewan										
S14	Brahmana dan Kepiting yang Bersahabat	7	7	8	8	8	8	8	8	8	78
S15	Brahmana dan Kepiting yang Saling Bersahabat	9	9	9	7	8	9	8	9	8	76
S16	Brahmana dan seekor Kepiting	9	8	9	9	8	7	7	9	7	73
S17	Angsa dan Kura-Kura Pergi ke Telaga Manasasara	8	7	8	8	8	8	8	8	8	71
S18	Kepiting Super	9	8	9	9	9	8	7	9	8	76
S19	Kura-Kura yang Gampang Marah	8	8	9	8	8	7	7	8	8	71
S20	Persahabatan Brahmana dan Kepiting	9	8	9	9	9	8	9	8	8	77
S21	Angsa dan Kura-Kura	8	8	8	8	9	8	7	8	7	71
S22	Kepiting Cerdas	8	8	9	8	8	8	8	9	8	74
S23	Angsa dan Kura-Kura yang Ingin Pergi ke Telaga Manasasara	8	8	8	8	9	7	8	8	8	72
S24	Balas Budi	9	9	8	9	9	8	9	10	9	80
S25	Ular dan Gagak Kena Batunya	8	9	8	8	9	7	7	8	8	72
S26	Dwijeswara dan Kepiting	8	8	8	8	9	8	7	8	8	72
S27	Kepiting yang Pintar	8	7	8	8	8	7	8	8	7	69
S28	Brahmana Pecinta Binatang	8	8	8	8	8	8	7	8	9	72

S29	Hutang Budi Seekor Kepiting	9	8	8	8	9	8	7	8	8	73
S30	Brahmana dan seekor Kepiting	8	8	8	8	9	8	9	8	8	74
S31	Kisah Kepiting yang Baik Hati	8	7	9	8	8	8	7	9	8	72
S32	Brahmana dan Kepiting yang Baik Hati	8	8	8	8	9	8	7	8	9	73
S33	Gara-Gara Ejekan Anjing	8	8	8	8	9	8	7	8	8	72
S34	Pergi ke Danau Manasasara	8	8	9	8	9	9	8	8	8	75
S35	Cakrangga dan Cakranggi	8	9	8	8	8	8	7	8	8	72
S36	Kebaikan yang Tertunda	9	7	9	8	8	7	8	8	8	75
Jumlah		307	295	300	303	300	296	277	311	286	2660
Rata-rata Hitung		8,6	8,2	8,3	8,4	8,3	8,2	7,7	8,6	7,9	73,8

- Keterangan:
- A : Kreativitas pengembangan cerita
 - B : Kesesuaian isi dengan *Film Strip*
 - C : Penyajian alur
 - D : Penyajian *setting* cerita
 - E : Penyajian tokoh
 - F : Penyajian sudut pandang
 - G : Penggunaan majas dan gaya bahasa
 - H : Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng
 - I : Penulisan

LAMPIRAN 13
PENILAIAN KEAKTIVAN SISWA DI
KELAS PADA PRATINDAKAN

Lampiran 13. Penilaian Keaktifan Siswa di Kelas pada Pratindakan

No	Siswa	A	B	C	D	Keterangan
1	S1	-	-	√	√	A : Berani berpendapat B : Berani bertanya C : Berani menjawab pertanyaan D : Antusias mengerjakan tugas
2	S2	√	√	-	√	
3	S3	-	-	-	√	
4	S4	-	-	-	-	
5	S5	-	-	-	-	
6	S6	-	-	-	-	
7	S7	-	-	-	√	
8	S8	-	-	-	√	
9	S9	-	-	-	-	
10	S10	-	-	-	-	
11	S11	√	-	√	√	
12	S12	-	-	-	-	
13	S13	-	-	-	-	
14	S14	√	-	-	√	
15	S15	-	-	-	-	
16	S16	-	-	-	√	
17	S17	-	-	-	-	
18	S18	-	-	-	-	
19	S19	-	-	-	-	
20	S20	√	-	√	√	
21	S21	-	-	-	-	
22	S22	-	-	-	-	
23	S23	-	-	-	-	
24	S24	√	-	√	√	
25	S25	-	-	-	-	
26	S26	-	-	-	-	
27	S27	-	-	-	-	
28	S28	-	-	-	-	
29	S29	-	-	-	-	
30	S30	-	-	-	√	
31	S31	-	-	-	-	
32	S32	-	-	-	-	
33	S33	-	-	-	-	
34	S34	-	-	-	√	
35	S35	-	-	-	-	
36	S36	-	-	√	√	
Jumlah		5	1	5	13	
Presentase		13,8%	2,7%	13,8%	36,1%	

LAMPIRAN 14
PENILAIAN KEAKTIVAN SISWA DI
KELAS PADA SIKLUS I

Lampiran 14. Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelas pada Siklus I

(Pertemuan 1)

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√	-	√	√
2	S2	√	√	√	√
3	S3	-	-	-	√
4	S4	-	-	-	√
5	S5	√	-	√	-
6	S6	-	-	-	-
7	S7	-	-	-	√
8	S8	-	-	-	√
9	S9	-	-	-	-
10	S10	-	-	√	√
11	S11	√	√	√	√
12	S12	-	-	-	√
13	S13	-	-	-	√
14	S14	√	-	√	√
15	S15	√	-	√	√
16	S16	-	-	-	√
17	S17	-	-	-	-
18	S18	-	-	-	-
19	S19	-	-	-	-
20	S20	√	√	√	√
21	S21	√	-	√	-
22	S22	-	-	-	-
23	S23	-	-	-	√
24	S24	√	√	√	√
25	S25	-	-	-	-
26	S26	-	-	-	√
27	S27	-	-	-	√
28	S28	-	-	-	-
29	S29	-	-	-	-
30	S30	√	-	√	√
31	S31	-	-	-	-
32	S32	-	-	-	-
33	S33	-	-	-	-
34	S34	-	-	-	√
35	S35	-	-	-	-
36	S36	√	-	√	√
Jumlah		11	4	12	21
Presentase		30,5%	11,1%	33,3%	58,3%

Keterangan

A : Berani berpendapat

B : Berani bertanya

C : Berani menjawab pertanyaan

D : Antusias mengerjakan tugas

(Pertemuan 2)

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√	-	√	√
2	S2	√	√	√	√
3	S3	-	-	-	√
4	S4	-	√	-	√
5	S5	√	-	-	√
6	S6	-	-	-	√
7	S7	√	-	-	√
8	S8	-	-	-	√
9	S9	-	-	√	√
10	S10	-	-	√	√
11	S11	-	√	√	√
12	S12	-	-	-	√
13	S13	-	-	-	√
14	S14	√	-	√	√
15	S15	√	√	√	√
16	S16	-	-	√	√
17	S17	-	-	-	-
18	S18	-	-	-	√
19	S19	-	-	-	-
20	S20	√	√	√	√
21	S21	√	-	√	√
22	S22	√	-	-	√
23	S23	-	-	√	√
24	S24	√	√	√	√
25	S25	-	√	-	-
26	S26	-	√	√	√
27	S27	√	-	-	√
28	S28	-	-	-	-
29	S29	-	√	-	√
30	S30	√	-	√	√
31	S31	-	√	-	√
32	S32	-	-	-	√
33	S33	-	√	-	-
34	S34	√	-	√	√
35	S35	-	-	-	-
36	S36	√	√	√	√
Jumlah		14	12	16	30
Presentase		38,8%	33,3%	44,4%	83,3%

Keterangan

- A : Berani berpendapat
- B : Berani bertanya
- C : Berani menjawab pertanyaan
- D : Antusias mengerjakan

(Pertemuan 3)

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√	√	√	√
2	S2	√	√	√	√
3	S3	-	√	√	√
4	S4	-	√	√	√
5	S5	√	-	√	√
6	S6	-	√	√	√
7	S7	√	√	-	√
8	S8	√	-	-	√
9	S9	-	√	√	√
10	S10	-	-	√	√
11	S11	√	√	√	√
12	S12	-	-	-	√
13	S13	-	-	√	√
14	S14	√	-	√	√
15	S15	√	√	√	√
16	S16	-	√	-	√
17	S17	-	-	-	-
18	S18	√	√	-	√
19	S19	-	-	-	-
20	S20	√	√	√	√
21	S21	√	√	√	√
22	S22	-	-	-	√
23	S23	-	√	-	√
24	S24	√	√	√	√
25	S25	-	-	-	√
26	S26	√	√	√	√
27	S27	-	√	-	√
28	S28	-	-	-	√
29	S29	√	-	√	√
30	S30	√	-	√	√
31	S31	√	-	√	√
32	S32	√	-	-	√
33	S33	-	-	√	√
34	S34	√	√	-	√
35	S35	-	-	-	√
36	S36	√	√	√	√
Jumlah		19	19	21	34
Presentase		52,7%	52,7%	58,3%	94,4%

Keterangan

- A : Berani berpendapat
- B : Berani bertanya
- C : Berani menjawab pertanyaan
- D : Antusias mengerjakan tugas

LAMPIRAN 15
PENILAIAN KEAKTIVAN SISWA DI
KELAS PADA SIKLUS II

Lampiran 15. Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelas pada Siklus II

(Pertemuan 1)

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√	√	√	√
2	S2	√	√	√	√
3	S3	-	√	√	√
4	S4	√	√	√	√
5	S5	√	-	√	√
6	S6	-	√	√	√
7	S7	√	√	-	√
8	S8	√	-	√	√
9	S9	-	-	√	√
10	S10	-	-	√	√
11	S11	√	√	√	√
12	S12	√	-	-	√
13	S13	√	√	√	√
14	S14	√	-	√	√
15	S15	√	√	√	√
16	S16	-	√	√	√
17	S17	-	-	-	√
18	S18	√	√	√	√
19	S19	-	-	-	√
20	S20	√	√	√	√
21	S21	√	√	√	√
22	S22	-	√	-	√
23	S23	-	√	√	√
24	S24	√	√	√	√
25	S25	-	-	√	√
26	S26	√	√	√	√
27	S27	-	√	-	√
28	S28	√	-	-	√
29	S29	√	-	-	√
30	S30	√	-	√	√
31	S31	√	√	√	√
32	S32	√	√	-	√
33	S33	√	-	√	√
34	S34	√	√	-	√
35	S35	-	-	-	√
36	S36	√	√	√	√
Jumlah		24	22	25	36
Presentase		66,6%	61,1%	69,4%	100%

Keterangan

A : Berani berpendapat

B : Berani bertanya

C : Berani menjawab pertanyaan

D : Antusias mengerjakan tugas

(Pertemuan 2)

No	Siswa	A	B	C	D
1	S1	√	√	√	√
2	S2	√	√	√	√
3	S3	√	√	√	√
4	S4	√	√	√	√
5	S5	√	-	√	√
6	S6	√	√	√	√
7	S7	√	√	√	√
8	S8	√	-	√	√
9	S9	√	√	√	√
10	S10	-	√	√	√
11	S11	√	√	√	√
12	S12	√	-	-	√
13	S13	√	√	√	√
14	S14	√	-	√	√
15	S15	√	√	√	√
16	S16	√	√	√	√
17	S17	-	-	-	√
18	S18	√	√	√	√
19	S19	-	-	-	√
20	S20	√	√	√	√
21	S21	√	√	√	√
22	S22	√	√	-	√
23	S23	-	√	√	√
24	S24	√	√	√	√
25	S25	-	-	√	√
26	S26	√	√	√	√
27	S27	-	√	√	√
28	S28	√	√	-	√
29	S29	√	√	√	√
30	S30	√	-	√	√
31	S31	√	√	√	√
32	S32	√	√	-	√
33	S33	√	-	√	√
34	S34	√	√	-	√
35	S35	-	-	-	√
36	S36	√	√	√	√
Jumlah		29	26	28	36
Presentase		80,5%	72,2%	77,7%	100%

Keterangan

- A : Berani berpendapat
- B : Berani bertanya
- C : Berani menjawab pertanyaan
- D : Antusias mengerjakan tugas

LAMPIRAN 16.
HASIL TULISAN SISWA PADA
PRATINDAKAN

Nama : Olivia Puspita N

Kelas/No : VII^A 720

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Sepatu Kulit

63

Pada jaman dahulu, ada sepasang sepatu kulit raja. Mereka berdua berpasangan. Sepatu sebelah kiri yg laki-laki, dia ^{dibuat} dari kulit rusa. Sepatu sebelah kanan yg wanita, dia terbuat dari kulit sapi. Sepatu kulit itu adalah sepatu kesayangan raja ^{dan} paling sering digunakan.

Pada suatu hari, mereka bosan menjadi sepasang sepatu terus-menerus. Mereka meminta agar berubah menjadi tikus. Permintaan mereka pun dikabulkan. Mereka menjadi tikus putih, akan tetapi sang ratu tidak suka dengan tikus. Akhirnya, mereka meminta menjadi kucing, karena kucing adalah peliharaan yg disayangi oleh sang ratu. Mereka lari kepada kucing itu. Permintaan mereka menjadi kucing pun terkabul. Mereka disayang dan dimanjakan oleh sang ratu.

Setelah beberapa lama mereka menjadi kucing, mereka pun bosan. Mereka ingin menjadi burung ^{yang} selalu dirawat dan dimanja oleh sang raja. Permintaan mereka pun dikabulkan kembali. Mereka dirawat dengan baik oleh sang raja. Akan tetapi, mereka sudah bosan. ^{dan} meminta menjadi tikus kembali. Permintaan mereka dikabulkan kembali. Mereka senang menjadi tikus.

Tapi, mereka bosan menjadi tikus kembali. Mereka ingin kembali menjadi sepatu kulit lagi. Tapi, apa yang terjadi. Mereka tidak berubah dan hanya bisa menjadi tikus. Itulah akibatnya, jika orang tidak mau bersyukur. Mereka hanya bisa meratapi nasibnya dan tidak bisa berbuat ^{apa} lagi.

- ① Cukukp Kreatif mengembangkan cerita
- ② alur yang cukup konsisten dalam pengembangannya
- ③ Penggunaan tanda baca kurang tepat
- ④ Sifat Pandang kurang digunakan cukup baik.
- ⑤ Penggunaan diksi yang cukup baik

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Pratindakan (S 20)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Sepatu Kulit” dan pengembangan ceritanya cukup kreatif, sehingga cerita yang dibangun menjadi cukup menarik	7
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita yang disajikan sudah cukup sesuai	6
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	6
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan sudah cukup lengkap, yaitu di istana dan lingkungan istana, sehingga dapat membangun suasana cerita	7
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan yaitu raja, kucing dan tikus. Tokoh tersebut sudah cukup lengkap	7
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul juga sudah mengarah pada isi cerita	6
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang disajikan sudah cukup variatif, sehingga cukup membangun cerita	8
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam sehingga cerita lebih menarik dan kalimat pembuka “ <i>Pada jaman dahulu..</i> ” dan kalimat penutup “ <i>Itulah akibatnya jikaorang tidak mau bersyukur...</i> ”	8
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Penulisan sudah cukup rapi dan menggunakan tanda baca yang tepat	8
Total skor		63

Nama : Zensy Nanda Putra

Kelas/ No : VII C/34

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Kancil Berpetualang

Pada suatu hari, kura-kura, kancil, kancilpun dan ada kelinci, musang, berang-berang dan kera. Datanglah si Berang, kelinci, musang lari dan kera marjaf pohon. Berang-berang lari. Suatu ketika, kancil kelelahan kancilpun mencari tempat dekat kali untuk istirahat. Si Berang mencari si kancil sesaat itu si ular mendapat kesempatan untuk memakani si kancil.

Si Berang marah langsung menangkap si ular. Si ularpun ditelindas oleh si Berang. Kancilpun berjalan-jalan si Berang mengikuti si kancil. Tetapi si Berang kelelahan apel. Si Berang langsung bangun marah lalu mengambil apel lalu langsung di tembakkan. Pecah pohon buah apel jatuh besar lagi si Berang lari. Kancil sedang berjalan-jalan dan terdengar suara tolong-tolong dan si kancil datang untung menolongnya, ularpun tertindas lagi dan langsung mati.

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Pratindakan (S 34)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Kancil Berpetualang” kurang dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	6
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita kurang sesuai dengan tema yang diinginkan dan pesan cerita belum tersirat dengan baik	6
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	6
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan kurang lengkap dan bervariasi sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	5
Penyajian tokoh cerita	Tokoh-tokoh yang disajikan sudah cukup lengkap dan bervariasi yaitu kancil, ular, kelinci, berang-berang dan musang	7
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah kurang tepat disertai dengan pemilihan judul yang kurang mengarah pada isi cerita secara keseluruhan	6
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi	5
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng	Diksi yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang disajikan menjadi kurang menarik. Penggunaan kalimat pembuka “ <i>Pada suatu hari...</i> ” dan kalimat penutup “ <i>Akhirnya ularpun terlindas dan mati</i> ”	7
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca sudah digunakan dengan cukup tepat	6
Total skor		54

Nama : Ivan Nestianto

Kelas/ No : VIII/11

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Maling Kundang

LA

Di suatu daerah hiduplah dua orang yang satu ibunya dan anaknya. Si anak dari Ibu itu anaknya manja sekali, segala keinginannya harus terkabulkan ibunya pun mulai resah, karena mereka hanyalah orang yang miskin, sedangkan keinginan anaknya yang serba mewah. Suatu saat, si maling kundang sudah menginjak dewasa si maling kundang meminta izin kepada ibunya untuk pergi merantau.

Ibunya pun tidak mengizinkan maling kundang untuk merantau, tetapi maling kundang tetap ingin merantau jadi ia pun tetap pergi merantau dan meninggalkan ibunya sendirian di rumah. Si maling kundang pun pergi merantau ke pulau seberang.

Setelah beberapa bulan kemudian Ibu dari maling kundang sudah mulai resah, karena tidak ada kabar apapun juga. Jadi si Ibu dari maling kundang itu memutuskan untuk mencari anaknya. Ia pun mulai pergi mencari anaknya di seberang pulau. Setelah mencari kemana-mana ia pun melihat seorang laki-laki yang sama persis dengan anaknya. Si Ibu pun berteriak: "Ibu-Hai anak muda kemarilah, ibu pun bertanya: "Hai apakah kamu maling kundang?" Wajahnya miris sekali dengan anakku si maling kundang. Si maling kundang pun langsung pergi naik mobil mewah. Si maling kundang pun mulai resah, maling kundang: "Wah bagaimana

Ini kenapa Ibu bisa sampai di sini, aku kan sudah pernah bilang kepada Istriku bahwa aku adalah seorang anak yatim, dan se gawat ini kalau Istriku bisa tau kalau aku sudah ber-bahaya kepadanya, bisa-bisa dia memutuskan hubungan kami.

Pada suatu hari saat Maling kundang mau menikah datanglah seorang perempuan yang sudah menginjak tua. Si Ibu pun berteriak: Hai maling kundang kenapa kamu tidak mengakui Ibu ini. Maling kundang: Ibu sudah meninggal dan aku sudah menjadi anak yatim. Maling kundang pun mulai bergeser pergi dengan istrinya dengan menggunakan mobil. Si Ibu pun menghalangi jalan yang dilewati maling kundang. Maling kundang pun menabrak Ibu yang menghalangi jalan. Ibu pun jatuh dan maling kundang keluar dari mobilnya. Hai maling kundang kenapa kamu tidak mengakui Ibu ini. Maling kundang: anak durhaka kamu. Kukuluk kamu menjadi batu. Dan teriak balilintar dan Maling kundang pun menjadi batu.

BATU

Tomat/selecai

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Pratindakan (S 11)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Malin Kundang” dan dikembangkan cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	7
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita cukup sesuai untuk sebuah dongeng	7
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita	6
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	5
Penyajian tokoh cerita	Penyajian tokoh cukup lengkap yaitu ibu, Malin Kundang, dan istri	6
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah disajikan cukup tepat tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	6
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang disajikan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	5
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga dapat membangun cerita. Penggunaan kalimat pembuka “ <i>Di suatu daerah...</i> ” dan kalimat penutup “ <i>Malin kundangpun akhirnya menjadi batu</i> ”	7
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan kurang tepat, dan masih banyak kesalahan dalam penulisan.	5
Total skor		54

LAMPIRAN 17
HASIL TULISAN SISWA PADA SIKLUS I

Nama : Olivia Puspita
Ningrum
Kelas/ No : VII C / 20

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

74

Persahabatan Pilo dan Lino

Alkisah, disebuah laut ada seekor Hiu dan Lumba-lumba. Pilo dan Lino namanya. Mereka berdua bersahabat. Pilo suka memakan ikan-ikan besar, sedangkan Lino hanya suka makan ikan-ikan kecil. Setiap datang ikan-ikan besar, Pilo selalu memakannya. Lino hanya dapat melihat nafsu makan Pilo yang sangat besar.

Pada suatu saat datang perahu nelayan. Ternyata, didalam perahu itu terdapat dua orang nelayan. Kedua nelayan itu menerbangkan jaring-jaringnya. Pilo dapat melesat dan lepas dari jaring nelayan tersebut. Akan tetapi, Lino tertangkap jaring nelayan itu. Ia tertangkap karena latinya tidak cepat. Pilo ingin menyelamatkan Lino tetapi tidak berhasil.

Kedua nelayan itu ingin menjual hasil tangkapan mereka ke pasar. Lino mulai kepanasan dan bibirnya mulai mengering. Akhirnya, Lino menangis dan meneteskan air mata. Nelayan melihat lumba-lumba itu dan berpikir bahwa sang lumba-lumba mengetahui jika ia akan dijual ke pasar. Kedua nelayan itu iba dan ingin melepaskan sang lumba-lumba. Akhirnya, sang lumba-lumbapun dilepaskan kembali ke laut.

Lino senang karena dilepaskan kembali ke laut.

la melompat-lompat sebagai rasa terimakasihnya pada kedua nelayan itu. Lino kemudian mencari Pilo dan menceritakan apa yg telah terjadi padanya. Pilo menangkap kedua nelayan itu serakah, karena tidak melepaskan ikan-ikan besar yg telah ditangkap mereka. Karena ikan-ikan besar itu seharusnya dimakan olehku "Pilo". Lino menyangkal, ia memberitahukan bahwa nelayan itu baik. Tadi mereka ingin menjualku ke pasar dan kata mereka harganya mahal. Tapi, mereka merasa iba kepada -ku dan akhirnya melepaskanku."

Pilo ingin memberi pelajaran kepada kedua nelayan itu. ^{belak} ^{belah} ^{dan} ^{di} ^{depan} Dan akan mencelakai mereka. Akan tetapi, Lino berjanji akan membantu manusia jika terkena kesulitan. Itulah akhir dari cerita ini kedua sahabat yg berbeda kecerdasan namun mereka dapat mempersatukan perbedaan itu menjadi suatu yg bermanfaat.

Unsur-unsur dalam cerita diatas :

1. Watak

- Pilo mempunyai sifat serakah
- Lino mempunyai sifat baik hati & tidak serakah
- Kedua nelayan : Baik hati

2. Tokoh

- Hiu "Pilo"
- Lumba-lumba "Lino"
- Kedua nelayan

3. Latar : Di Laut

Pokok-pokok dari cerita diatas :

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus I (S 20)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Pilo dan Lino”, sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik	8
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	8
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	9
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu Laut, darat, pasar, perahu nelayan, sehingga dapat membangun suasana cerita	8
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Pilo, Lino, dan dua orang nelayan	8
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	6
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	9
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta penutup dalam dongeng	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga membuat cerita lebih menarik. Kalimat pembuka “ <i>Alkisah...</i> ” dan kalimat penutup “ <i>Akhirnya mereka pun mati</i> ”	10
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang ditulis sudah tepat	8
Total skor		74

Nama : Zeddy Herba Putra
Kelas/No : VIII/34

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

Tertangkapnya Si Lumba-lumba

Pada suatu hari, hiduplah dua ikan yang bersahabat. Dua ikan itu bersahabat sejak mereka masih dalam bentuk telur. Saat besar, jadilah mereka sepasang sahabat yang tak akan pisahkan. Si lumba-lumba bernama Lino dan Hiu bernama Pilo. Saat tumbuh dewasa, keduanya selalu mencari makan bersama, lino suka memangsa ikan kecil dan Pilo senang memangsa ikan besar. Bagai langit dan bumi keduanya sangat berbeda sifatnya. *↳ masih perumpamaan*

Suatu ketika ada dua nelayan yang pergi melaut, mereka lalu menebarkan jaring ikan ke tengah laut, tepat tinggi Pilo dan lino. Lino si lumba-lumba yang baik, tertangkap jaring nelayan. Pedongkorn Pilo berhasil lepas. Raitan jaring itu sangat kuat sampai-sampai lino susah nafas. Sesampainya di darat, Nelayan 1 berkata "Wah, gada seekor ikan ini? mau kita apakan ikan ini Pak Dindes?" Nelayan 1 tersebut sang bernama Johan bertanya pada Dindes, nelayan 2 Pak Dindes menjawab "Kita jual saja seperti ikan yang lainnya, hm... pasti lebih mahal harganya. lino sedih mendengar per-

katanya, linanya perangis ^{majas personifikasi} lino meneteskan air
 mata. Kedua nelayan itu pun akhirnya tertawa dan
 mengembalikan lino ke laut. Sampai di tengah laut, ^{kana}
 Pilo bertanya kepada lino "kok kamu di lepasin?
 Manusia kan selalu jahat?" lalu, lino menasehati
 Pilo bahwa ~~ada~~ semua manusia jahat, termasuk
 kedua nelayan itu.

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus I (S 34)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Tertangkapnya Si Lumba-Lumba” dan sudah kreatif dalam pengembangannya, sehingga cerita yang dihasilkan menjadi menarik	8
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	8
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	8
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan sudah cukup lengkap sesuai yang ada di dalam <i>Film Strip</i> yaitu <i>pada suatu ketika, suatu ketika, pasar, laut, dan darat</i> sehingga cukup membangun suasana cerita	7
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang di yang hadirkan sudah lengkap yaitu Pilo si ikan hiu, Lino si ikan lumba-lumba, Johan sebagai nelayan 1, dan Dindes sebagai nelayan 2.	8
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	8
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi	9
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta kalimat penutup dalam dongeng	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik. Hanya ada kalimat pembuka yaitu “ <i>Pada suatu hari...</i> ”	8
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah tepat dan jarang ditemukan kesalahan	7
Total skor		71

Nama : Irvan Mestianto

Kelas/ No : VIII C / 11

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

70

Singa yang Kelaparan

Pada suatu hari, hiduplah seekor singa yang kelaparan. Si singa sudah beberapa hari belum makan. Tiba-tiba datanglah seekor tikus yang menghampiri singa. Hai tikus, kenapa kau berani menghampiriku, kamu mau aku makan sudah beberapa hari ini aku belum makan, kebetulan kamu datang menghampiriku, lumayan kamu bisa menjadi makananku. Singa.

Jangan, singa tolong jangan makan aku, kasihanlah aku. Aku hanya seekor tikus kecil dan kurus, pasti tidak akan kene kamu tidak akan kenyang kalau memakanku. Tolonglah jangan makan aku kasihanlah aku. Ia sudahlah aku tidak akan memakanku tikus, aku akan menahan rasa laparku ini. Suatu saat aku akan balas budi kepada singa, karena singa tidak jadi memakan aku.

Suatu hari saat singa sedang berjalan-jalan mencari makanan, tiba-tiba si singa terjebak perangkap pemburu. Si singa pun berteriak meminta pertolongan, tolong, tolong, tolong aku siapapun.

yang mau menolokku. Tiba-tiba seekor tikus pun datang menghampiri singa yang terjatoh jebakan pemburu. Hai, tikus, tolonglah aku, aku terjebak jebakan pemburu saat akan mencari makanan. Baiklah aku akan menyelamatkanmu singa. Si Tikus pun menyelamatkan singa yang terjatoh jebakan pemburu. Akhirnya singapun terlepas dari perangkap pemburu. Akhirnya mereka pun pergi bersama-sama untuk meninggalkan kawasan yang tak aman itu.

Unsur-unsur Dengeng

Latar : Pada suatu hari, di Hutan

4. Amanat : Kita harus selalu baik kepada teman, jd lma bk hpd kdb

1. Tema : Singa yang kelaparan

2. Tokoh : Singa, Keta Tikus

3. Watak : Singa : Singa yang baik hati kepada teman

Tikus : Tikus yang suka balas budi dan baik hati

Kesimpulan : Menceritakan dua ekor hewan yang saling tolong-menolong, yaitu singa dan tikus. Bukan hanya saling tolong-menolong tapi jdt juga saling membantu satu sama lain

Pakak-Pakak Dengeng

1. Singa yang kelaparan

2. Tikus datang menghampiri ^{singa} keta yang kelaparan

3. Singa ingin memakan tikus

4. Singa terharu kepada tikus yg meminta kelas kasihan

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus I (S 11)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Singa yang Kelaparan” sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menjadi sangat menarik	9
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang diitayangkan	8
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	8
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu hutan dan padang rumput, sehingga cukup membangun suasana cerita	7
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan lengkap yaitu Singa, Tikus dan Pemburu	8
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	8
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	8
Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik	8
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	6
Total skor		70

LAMPIRAN 18
HASIL TULISAN SISWA PADA SIKLUS II

PERSAHABATAN BRAHMANA DAN KEPITING

Alkisah, terdapat sebuah kepiting di tepi sungai Astapada namanya. Dia mempunyai teman brahmana yg bernama Dwijaswara. Selain mereka ada juga seekor ular dan gagak. Dwijaswara adalah seseorang orang yg sangat menyayangi binatang. Pada suatu hari dwijaswara bertemu dengan seekor kepiting, kemudian ia mengelamatkan kepiting itu. Kepiting berterima kasih dan kemudian mereka bersahabat.

Ular dan gagak bersahabat. Akan tetapi, mereka mempunyai perampai yg tidak baik. Mereka tidak suka kepada dwijaswara dan berniat untuk memburuhnya. Akan tetapi kepiting mengetahuinya. Dia mempunyai siasat untuk menolong dwijaswara. Sebelum itu gagak berkata kepada ular "Hai kawan, jika nanti ada seseorang yg tidur di hutan ini, kau bilang padaku, aku akan memburuhnya. Lalu sang ular berkata "baik kawan".

Siasat yang dilakukan oleh Astapada adalah ia akan berpura-pura untuk berteman dengan gagak dan ular. Semua itu dilakukan karena ia ingin balas budi kepada brahmana. Kepiting berkata "Hai sobat, lehermu akan aku buat lebih rapang agar kau lebih mudah untuk memakan brahmana". Ular dan gagak menyetujui ide kepiting itu. Dengan sisapnya kepiting mencapit leher ular dan gagak. Akhirnya mereka pun mati.

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus II(S 20)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Brahmana dan Kepiting” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik	9
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	8
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	9
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu pohon, hutan, dan danau, sehingga dapat membangun suasana cerita	9
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting yang bernama Astapada, Ular dan Gagak	9
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	8
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga cerita yang disajikan kurang menarik	9
Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga membuat cerita lebih menarik	8
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang ditulis sudah tepat	8
Total skor		82

juga. Di bawah langit, terdapat labang yang
dihuni oleh dua orang anjing yang bernama Nahan
dan Bahrat. Kedua anjing tersebut mengejek kura-
kura yang terlihat seperti kotoran kerbau dari
kerakitan. Kura-kura naik pitam, darah panas
mengalir ke otak, mendengar ejekan kedua anjing
tersebut. Ia marah dan membalas ejekan anjing.
Kayu yang terah digigit lepas, dan ia jatuh ke
ladang, lalu di makan setigala. Tamatlah riwayat
kura-kura.

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus II (S 34)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Pergi ke Danau Manasasara” dan sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik	8
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan	8
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita	9
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan yaitu danau, ladang, dan telaga dan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	8
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan sudah lengkap yaitu angsa, kura-kura, anjing, dan serigala sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	9
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah sangat tepat dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan	9
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	8
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta kalimat penutup dalam dongeng	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik. Kalimat pembuka “ <i>Pada suatu hari...</i> ” dan kalimat penutup “ <i>tamatlah riwayat kura-kura</i> ”	8
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Penggunaan tanda baca sudah tepat	8
Total skor		75

Nama : Irvan Nectianto
Kelas/ No : VII C / 11

Lembar Jawab untuk Menulis Dongeng

82

Unsur-Unsur Dongeng

1. Tema : Angsa dan kura-kura
2. Latar : Angsa, kura-kura, sungai
3. Latar : Sungai / Danau pada suatu hari
- 4.
- 5.

Angsa dan Kura-kura

Di suatu ~~tempat~~^{sungai} hidulah dua ekor angsa yang bernama Cankrangga dan Cankranggi dan dua ekor kura-kura. Si Angsa bertencana akan pergi ke Danau Manasasara yang banyak airnya. Si Angsapun ~~mengetahui~~ kura-kura tidak pergi ke ~~Danau~~ bertanya kepada kura-kura apakah kamu mau ikut aku pergi ke danau Manasasara kata angsa, tapi bagaimana caranya untuk pergi ke Danau. Manasasara lagi pula kita kan tidak bisa jauh dari air perjalanan itu pasti akan panjang kata kura-kura. Itu sudahlah sulit kamu tinggal aku bawa terbang

saja, kata angsa. Baiklah aku akan menurut kata-kata-
 mu, kata-kura-kura. Cepat berpeganglah di kamba itu
 dan aku akan membawamu terbang.
 Dengan sampai melepaskan peganganmu. Di suatu lad-
 ang terlihat dua ekor anjing yang bernama Nohan
 dan Babian. Mereka pun terkejut melihat seekor angsa
 yang membawa seekor kura-kura. Hei apakah itu se-
 ekor kura-kura yang dibawa oleh seekor angsa itu.
 kata anjing satunya. Pasti bukan pasti itu hanya ma-
 kannya saja kata anjing keduanya.
 Kura-kurapun terlihat dilihat anjing Nohan
 dan Babian, si kura-kurapun langsung di makan Nohan
 dan Babian. Si Angsa pun merasa sedih karena satu dari
 dua ekor kura-kura yang dibawa mereka
 terjatuh dan langsung di makan oleh anjing yang
 bernama Nohan dan Babian.
 Setelah itu angsapun sampai di danau Manasaga-
 ra mereka pun merasa senang dan gembira
 karena sudah sampai di danau Manasagara
 dan bisa memakan dagingnya air dari Danau
 Manasagara dan banyaknya ikan yang bisa
 mereka tangkap dan bisa mereka makan setiap
 harinya. Dan yang pasti ikan yang ada di Danau
 Manasagara tidak akan habis karena hanya ada
 ada dua ekor angsa yang hidup di Danau Manasa-
 gara yaitu Cankranggi dan Sang Cankranggi. Cank-
 ranggi dan Cankranggi adalah sepasang suami istri.

Jadi mereka bisa berkembang di Danau Mahaseo
itu dengan nyaman dan tenang karena tidak ada peng-
ganggunya.

Penilaian Keterampilan Menulis Dongeng pada Siklus II (S 11)

Aspek	Kriteria	Skor
Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan “Angsa dan Kura-Kura” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan sangat menarik	9
Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang diitayangkan	9
Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	8
Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu, sehingga cukup membangun suasana cerita	8
Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan sangat lengkap yaitu Angsa, Kura-Kura, Anjing	9
Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	8
Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	10
Penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka serta penutup dalam dongeng	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik. Kalimat pembuka “ <i>Di suatu sungai...</i> ” dan kalimat penutup “ <i>mereka bisa berkembang biak selamanya di Danau Manasasara</i> ”	12
Penggunaan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	8
Total skor		85

LAMPIRAN 19

**TABULASI DATA PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENULIS DONGENG
MELALUI MEDIA *FILM STRIP***

Lampiran 21. Tabulasi Data Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng Melalui Media *Film Strip*

S1

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Sepatu Kulit yang Serakah” sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Si Hiu dan Lumba-Lumba yang Bersahabat” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga membuat cerita lebih menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kura-Kura yang Malang” sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan sangat menarik
	Kesesuaian Isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan cukup konsisten dalam penyajiannya	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dalam penyajiannya	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sangat konsisten dalam penyajiannya
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu di lingkungan istana dan lingkungan penduduk, serta penggunaan <i>setting</i> waktu yang cukup lengkap	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu laut, darat, dasar laut, dalam perahu nelayan. Penggunaan <i>setting</i> waktu juga lengkap	<i>Setting</i> yang disajikan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu telaga, ladang, dan danau. Penggunaan <i>setting</i> waktu juga lengkap

	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan cukup lengkap yaitu raja, ratu, penduduk istana, suami istri, kucing, dan tikus	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Pilo, Lino dan dua nelayan	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Angsa, Kura-Kura, Anjing, dan Serigala
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa kurang bervariasi, sehingga kurang membangun cerita	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita lebih menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita lebih menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita lebih menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca sudah cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat

S2

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang diangkat yaitu “Tangkuban Perahu” dan cerita sudah	Cerita yang disajikan adalah “Kera yang Sombong dan Itik yang	Cerita yang disajikan yaitu “Seekor Kepiting Membalas Budi Seorang

		dikembangkan secara kreatif sehingga membuat cerita lebih menarik	Cerdas”. Cerita sudah dikembangkan secara kreatif berdasarkan <i>Film Strip</i> yang telah disaksikan	Brahmana” sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga membuat cerita sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah sesuai dengan judul yang diangkat yaitu “Tangkuban Perahu”	Isi cerita sudah sesuai dengan penayangan <i>Film Strip</i>	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan penayangan <i>Film Strip</i>
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu di pinggir sungai, di sungai, dan di danau. <i>Setting</i> sudah disajikan secara lengkap dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu hutan, telaga/danau dan sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditampilkan	<i>Setting</i> yang disajikan sangat lengkap yaitu hutan, goa, danau, dll sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditampilkan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan yaitu Sangkuriang, Dayang Sumbi, Pak Slamet, dan seekor anjing. Tokoh cerita sudah disajikan cukup lengkap sehingga membuat cerita cukup menarik	Tokoh cerita yang ditampilkan sudah cukup lengkap yaitu kera, itik, induk pipit sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Tokoh cerita yang disajikan sudah sangat lengkap yaitu Dwijeswara, Astapada si Kepiting, Ular, dan Gagak

	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah disajikan cukup lengkap dan menggunakan pemilihan judul yang sudah cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah sangat tepat dan pemilihan judul mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Penggunaan majas kurang bervariasi, sehingga membuat cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup hidup dan cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipakai sudah beragam sehingga membuat cerita menarik	Diksi yang dipakai sudah beragam sehingga membuat cerita lebih menarik	Diksi yang dipakai sudah sangat beragam, sehingga membuat cerita sangat menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penggunaan tanda baca dan ejaan kurang tepat serta banyaknya penempatan kata “dan” di belakang titik	Tanda baca yang dipakai sudah cukup tepat dan peletakan tanda baca koma atau titik yang sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S3

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Cinderella” dan sudah kreatif, sehingga cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Singa yang Terkena Jebakan” sudah kreatif dalam	Cerita yang disajikan yaitu “Si Gagak dan Ular yang Jahat” sudah dikembangkan dengan

		yang dihasilkan lebih menarik	penceritaan, sehingga cerita lebih menarik	sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir paragraf	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan kurang lengkap yaitu hanya di sebuah istana, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Seeting</i> yang digunakan cukup lengkap seperti yang di <i>Film Strip</i> , yaitu hutan dan padang rumput	<i>Seeting</i> yang digunakan cukup lengkap seperti yang di <i>Film Strip</i> , yaitu hutan dan pohon
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan sudah lengkap yaitu Cinderella, Ibu Tiri, Pangeran, dan kedua Kakak Tiri	Tokoh yang digunakan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Singa, Tikus, Anak Tikus, dan Manusia	Tokoh yang digunakan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan	Majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa

	gaya bahasa	yang digunakan cukup variatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	yang digunakan cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	yang digunakan cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Pilihan diksi cukup beragam, sehingga cukup membangun suasana cerita	Diksi yang dipilih sudah beragam	Diksi yang dipilih sudah beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S4

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Timun Emas” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Indahnya Persahabatan Pilo dan Lino” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Dwijeswara dan Kepiting” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita cukup sesuai sebagai sebuah dongeng	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan kurang konsisten dari awal hingga akhir	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita

	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu di hutan pada siang dan malam hari	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu dilaut dan di darat	<i>Setting</i> yang dihadirkan lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu huta dan pepohonan, <i>setting</i> waktu juga cukup dipergunakan dengan baik
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan adalah nenek, timun emas, bayi, dan raksasa	Tokoh yang dihadirkan cukup lengkap yaitu Pilo dan Lino	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang kurang tepat dan pemilihan judul belum mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul yang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul yang mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang dapat dibangun dengan baik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca kurang tepat karena terdapat beberapa	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

		kesalahan pada peletakan tanda koma dan titik		
--	--	---	--	--

S5

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Petuah Pohon Tua” dan pengembangan ceritanya kurang kreatif, sehingga cerita yang dibangun menjadi kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa dan Tikus yang Bersahabat”, sudah cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Seekor Ansa yang Pergi ke Danau Manasasara” sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai dan lebih condong ke bentuk cerpen.	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukupo konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan adalah pegunungan, desa, dan hutan. <i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap dalam penyajiannya, sehingga dapat membangun cerita.	<i>Setting</i> yang dihadirkan adalah padang rumput dan hutan, cukup lengkap berdasarkan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan, sehingga dapat membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan adalah Danau Manasasara, hutan dan lading dan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan

	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan yaitu Budi, Fitri dan penduduk desa. Tokoh yang disajikan kurang lengkap, menarik dan beragam, sehingga cerita yang disajikan kurang dapat dibangun lebih baik.	Tokoh yang dihadirkan yaitu Singa, Tikus dan Pemburu dan cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i>	Tokoh yang dihadirkan yaitu angsa, kura-kura, dan anjing dan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah cukup lengkap dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita.	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan judul yang sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa kurang bervariasi, sehingga membuat cerita kurang menarik untuk dibaca.	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan kurang hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga cerita yang disajikan kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang disajikan menjadi cukup menarik	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah sangat beragam, sehingga cerita yang disajikan sangat menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Banyaknya penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca sudah dituliskan dengan cukup	Penggunaan tanda baca dan ejaan sudah cukup

		yang tidak tepat, seperti peletakan tanda baca koma, terlalu banyak singkatan-singkatan, dan kurangnya beberapa huruf dalam satu kata	tepat	tepat
--	--	---	-------	-------

S6

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Kancil Pencuri Timun” sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa dan Tikus Hebat”, sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Brahmana dan Kepiting” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita sudah menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita masih kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita yang disajikan sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita yang disajikan sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya disajikan setting	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya dihutan saja,	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap yaitu hutan dan pepohonan sehingga

		tempat, sehingga kurang membangun suasana cerita	sehingga kurang membangun suasana cerita	kurang membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan kurang lengkap, hanya 2 orang yaitu Pak Tani dan Kancil, sehingga cerita kurang menarik	Tokoh yang disajikan sudah lengkap yaitu Singa, tikus, dan Pemburu	Tokoh yang disajikan sudah sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting, Ular, dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang, sehingga cerita yang disajikan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang, sehingga cerita yang disajikan kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang disajikan cukup beragam, sehingga cukup membuat cerita lebih hidup	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

S7

Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
-------	-------------	----------	-----------

Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Si Dul Anak Betawi” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Si Hiu dan Si Lumba-Lumba Bersahabat” sudah dikembangkan cukup kreatif , sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Si Kepiting yang Cerdik” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga membuat cerita sudah menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita yang disajikan kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita yang disajikan cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita yang disajikan sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur cerita yang disajikan yaitu alur maju dan sudah cukup konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan sudah konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan sangat konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah cukup lengkap dan sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap dan sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i> yaitu hutan, pepohonan, dan balai-balai
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan sudah cukup lengkap yaitu Si Dul, Ibu Guru, Dul Hamid, Nyak, Babeh	Tokoh yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Hiu, Lumba-Lumba dan dua orang nelayan	Tokoh yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular, dan Gagak

	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang disajikan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah kurang beragam, sehingga cerita kurang dapat dibangun dengan baik	Diksi yang digunakan sudah beragam, sehingga cerita yang dihasilkan menarik	Diksi yang digunakan sudah beragam, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat dari segi peletakan tanda baca dan penulisan	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S8

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Kancil” dan kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga	Cerita yang disajikan yaitu “Kera dan Anak Pipit” sudah cukup dikembangkan secara	Cerita yang disajikan yaitu “Tolong Menolong Kepiting dengan Dwijeswara” sudah

		kurang menarik untuk dibaca.	kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	cukup dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk menjadi dongeng secara utuh	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i>	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i>
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan kurang begitu jelas dan kurang konsisten dari awal hingga akhir paragraf	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah cukup konsisten dalam penyajiannya	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah cukup konsisten dalam penyajiannya
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan hanya satu tempat yaitu kebun dan kurang lengkap dalam penyajiannya, sehingga suasana tidak dapat dibangun dalam cerita.	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu hutan, sungai, dan danau dan sudah cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu hutan saja sehingga kurang lengkap dan kurang sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang digunakan hanya Pak Tani dan Kancil, dalam penyajiannya kurang lengkap sehingga cerita menjadi kurang hidup.	Tokoh yang dihadirkan yaitu kera dan itik dan masih kurang lengkap, seharusnya terdapat anak pipit dan induk pipit	Tokoh yang dihadirkan yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular, dan Gagak dan sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat dan judul sudah	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat dan judul sudah

		yang kurang kreatif dan kurang mengarah pada isi cerita.	cukup mengarah pada isi cerita	cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Tidak terlalu banyak menggunakan majas dan gaya bahasa dalam penyajian.	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup variatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah kurang variatif, sehingga membuat cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Penggunaan diksi cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dipaparkan cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dipaparkan cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca sudah cukup tepat dalam penulisannya.	Tanda baca kurang tepat dalam penyajiannya	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

S9

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Si Kancil” dan kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Si Kera dan Itik” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Angsa dan Kura-Kura yang Bersahabat” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita cukup sesuai untuk dijadikan sebuah dongeng	Isi cerita kurang sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan

Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan alur maju tetapi kurang konsisten dalam penyajiannya	Alur yang digunakan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang dihadirkan kurang lengkap dan hanya sebatas dalam satu tempat dalam waktu yang sama	<i>Setting</i> yang disajikan sudah cukup lengkap yaitu hutan dan danau, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu telaga dan danau sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang dihadirkan kurang lengkap yaitu hanya sebatas Pak tani dan Kancil	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Kera, Itik, Pipit	Tokoh yang disajikan sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Angsa, Kura-kura, Anjing dan Serigala
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang masih kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul masih kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa kurang digunakan secara kreatif, sehingga membuat cerita kurang hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik

	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan belum cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca disajikan dengan kurang tepat	Tanda baca dan ejaan sudah dituliskan dengan tepat	Tanda baca dan ejaan sudah dituliskan dengan tepat

S10

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Kelinci dan Kura-kura” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga membuat cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Lino Si Ikan Lumba-Lumba dan Pilo Si Ikan Hiu” sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Ular dan Gagak yang Mempunyai Perangai Buruk” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur campuran dan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap dan variatif yaitu di hutan, sehingga kurang	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu Lino dan Pilo sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap yaitu pohon, balai-balai, gunung dan sesuai dengan <i>Film Strip</i>

		membangun suasana cerita	ditayangkan, sehingga cukup membangun suasana cerita	yang ditayangkan, sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan kurang lengkap dan bervariasi yaitu hanya Kelinci dan Kura-kura	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah cukup lengkap yaitu Pilo dan Lino	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah sangat cukup lengkap yaitu Kepiting, Dwijeswara, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat tetapi pemilihan judul masih kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga membuat cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan kurang beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang disajikan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat

S11

Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
-------	-------------	----------	-----------

Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Malin Kundang” dan dikembangkan cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa yang Kelaparan” sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menjadi sangat menarik	Cerita yang disajikan “Angsa dan Kura-Kura” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita cukup sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang diitayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang diitayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu hutan dan padang rumput, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu, sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Penyajian tokoh cukup lengkap yaitu ibu, Malin Kundang, dan istri	Tokoh yang disajikan lengkap yaitu Singa, Tikus dan Pemburu	Tokoh yang disajikan sangat lengkap yaitu Angsa, Kura-Kura, Anjing
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah disajikan cukup tepat tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada	Sudut pandang yang digunakan sudah cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah	Sudut pandang yang digunakan sudah tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi

		isi cerita	pada isi cerita	cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang disajikan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga dapat membangun cerita	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan kurang tepat, dan masih banyak kesalahan dalam penulisan.	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat

S12

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan adalah “Kancil Jail” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga kurang menarik cerita yang telah dibuat	Cerita yang disajikan yaitu “Kera dan Anak Pipit”, dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kura-Kura yang Setia”, dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk menjadi sebuah dongeng	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan	Alur yang disajikan kurang konsisten dari	Alur yang disajikan cukup konsisten dari

		cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	awal hingga akhir cerita	awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap yaitu sebatas hutan, sehingga kurang membangun suasana	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu hutan dan sungai sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu telaga, danau dan lading sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya seekor kancil dan buaya	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Kera, Itik, dan Anak Pipit	Tokoh yang disajikan sangat lengkap yaitu Angsa, Kura-Kura, dan Anjing
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang dihadirkan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan kurang konsisten dan pemilihan judul yang kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup konsisten dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga kurang membuat cerita lebih hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S13

Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
-------	-------------	----------	-----------

Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Asal Usul Sunan Kalijaga”, sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa yang sangat Kelaparan”, sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menjadi menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Dwijeswara Berteman dengan Hewan” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menjadi menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita yang disajikan kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang disajikan kurang lengkap, sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan yaitu padang rumput, pepohonan, lubang perangkap, dan rumah tikus	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan yaitu hutan, pepohonan, dan balai-balai
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan sudah cukup lengkap dan variatif, yaitu Raja, Putra Raja, dan Sunan Kalijaga	Tokoh yang disajikan sudah cukup lengkap yaitu Singa dan Tikus	Tokoh yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular, dan Gagak
	Penyajian sudut pandang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang

	dan judul cerita	disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	disajikan sudah cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	disajikan sudah cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup hidup	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat

S14

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Kancil Mencuri Timun”, sudah dikembangkan secara kreatif sehingga cerita menarik untuk dibaca	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Hiu dan Lumba-Lumba” dan sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita menjadi sangat menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Brahmana dan Kepiting yang Bersahabat” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai dan dapat	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i>	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i>

		dijadikan sebuah dongeng secara utuh		
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dalam penceritaan	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita disajikan cukup lengkap yaitu di kebun dan rumah Pak Tani, sehingga cukup membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap, sehingga lebih membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap dan kurang sesuai dengan <i>Film Strip</i> sehingga kurang membangun suasana dalam cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh disajikan cukup lengkap yaitu Pak Tani, dan Kancil	Tokoh yang disajikan sudah lengkap dan sesuai dengan tayangan <i>Film Strip</i>	Tokoh yang disajikan sudah lengkap dan sesuai dengan tayangan <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang disajikan dengan tepat dan pemilihan judul sudah mengarah ke isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Gaya bahasa dan majas kurang bervariasi, sehingga cerita yang disajikan kurang menarik	Gaya bahasa dan majas sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Gaya bahasa dan majas sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi	Diksi yang disajikan	Diksi yang dipilih cukup	Diksi yang dipilih cukup

	(pilihan kata)	cukup beragam, sehingga membangun cerita dengan cukup baik	beragam	beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah tepat baik peletakan maupun penulisan huruf besar setelah tanda baca titik	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat

S15

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “Perangkap Kancil untuk Harimau” sudah dikembangkan dengan kreatif sehingga membuat cerita lebih menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Hiu yang Berprasangka Buruk” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga membuat cerita menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Brahmana dan Kepiting yang Saling Bersahabatan” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga membuat cerita sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk dijadikan suatu dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah cukup konsisten dari awal hingga akhir	Alur yang disajikan konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita

		pada penyajiannya		
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita disajikan dengan cukup lengkap dan cukup variatif yaitu di sebuah padang rumput, pohon rambutan, dan sumur	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan yaitu darat, laut, dan dasar laut	<i>Setting</i> yang disajikan sudah cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan yaitu hutan dan pepohonan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang dihadirkan adalah harimau, kancil dan kerbau	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba, dan Nelayan	Tokoh yang dihadirkan sudah sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting, Ular, dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah sangat tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga dapat cukup membangun suasana dalam cerita	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah bervariasi, sehingga membuat cerita lebih hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita lebih hidup
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca	Penggunaan tanda baca	Tanda baca yang	Tanda baca yang

	dan ejaan	sudah tepat baik peletakan maupun penulisan huruf besar.	digunakan sudah cukup tepat	digunakan sudah cukup tepat
--	-----------	--	-----------------------------	-----------------------------

S16

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “ Si Kancil Pencuri Timun” belum dikembangkan secara cukup kreatif sehingga cerita belum cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “ Lumba-Lumba yang Baik” dan sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang disajikan lebih menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Brahmana dan seekor Kepiting” dan sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga cerita yang disajikan sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk dijadikan dongeng utuh	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang dihadirkan adalah lading, rumah Pak Tani dan kandang anjing, belum terlalu lengkap	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu laut, dasar laut, darat, di perahu nelayan, sehingga dapat membangun suasana cerita dengan baik	<i>Setting</i> yang disajikan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu hutan, danau, dan pepohonan sehingga dapat membangun suasana cerita dengan baik
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan	Tokoh yang dihadirkan	Tokoh yang dihadirkan

		adalah Pak Tani, Kancil, dan Anjing belum cukup lengkap jadi perlu ditambahkan lagi untuk membangun cerita	cukup lengkap yaitu Hiu dan Lumba-Lumba	cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu Brahmana dan keping
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang sudah tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa belum digunakan secara variatif	Majas dan gaya bahasa yang disajikan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang disajikan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi belum dipilih secara beragam dan baik, masih terlalu banyak penggunaan kata-kata dalam bahasa Jawa, sehingga membuat cerita kurang menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

S17

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Kancil Berpetualang”. Sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cukup menarik untuk dibaca	Cerita yang disajikan adalah “Si Hiu dan Lumba-Lumba yang Baik” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Angsa dan Kura-Kura Pergi ke Telaga Manasasara”sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk menjadi sebuah dongeng yang bagus	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan sudah konsisten dari awal sampai akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten penyajiannya	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten penyajiannya
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu di sebuah pohon dan danau. <i>Setting</i> tersebut belum lengkap untuk mendukung cerita yang menggunakan banyak tokoh, sehingga cerita yang dihasilkan kurang begitu menarik	<i>Setting</i> yang disajikan cukup baik yaitu di laut, di perahu, dan di darat, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan yaitu Telaga Manasasara dan ladang sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh-tokoh yang digunakan dalam cerita tersebut adalah kera,	Tokoh-tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Hiu, Lumba-	Tokoh-tokoh yang disajikan sangat lengkap yaitu Angsa, Kura-Kura,

		gajah, berang-berang, kancil, ular, buaya dll. Tokoh yang disajikan sudah sangat lengkap dan banyak macamnya, sehingga cerita yang dibangun menjadi lebih hidup	Lumba, dan Nelayan	dan Anjing
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah disajikan dengan cukup tepat, disertai dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa kurang bervariasi, sehingga kurang dapat membangun suasana yang ada dalam cerita	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang, sehingga cerita kurang dapat dibangun dengan baik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih kurang beragam dan terlalu banyak menggunakan pilihan kata dalam bahasa Jawa	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga cerita menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Banyak penggunaan tanda baca yang kurang tepat. Kesalahan	Tanda baca yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

		penggunaan huruf kecil di belakang tanda baca titik dan peletakan tanda baca koma dan titik yang kurang tepat		
--	--	---	--	--

S18

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Kelinci dan Kura-kura” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kera yang serakah”, sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kepiting Super”, sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi kurang sesuai untuk dijadikan dongeng secara utuh	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur cerita yang disajikan yaitu alur maju dan sudah cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur campuran kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> kurang disajikan secara lengkap, dan jarang penggunaan <i>setting</i> tempat dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah cukup lengkap yaitu hutan dan danau, sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu hutan, danau, dan balai-balai dan penggunaan <i>setting</i> waktu yang

				cukup lengkap
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan yaitu kelinci dan kura-kura kurang lengkap dan bervariasi, sehingga cerita yang disajikan kurang dapat dibangun dengan baik	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Kera, Itik, dan Induk Pipit sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Kepiting, Ular dan Gagak sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang sudah disajikan dengan cukup tepat dan disertai dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang dibangun tidak hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan banyak mengalami kesalahan dan kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S19

Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas	Cerita yang disajikan	Cerita yang disajikan

	pengembangan cerita	yaitu tentang “ Kancil yang Licik” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menjadi kurang menarik	yaitu “Pilo dan Lino, 2 Ekor Ikan” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menarik	yaitu “Kura-Kura yang Gampang Marah” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan sudah konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan sudah sangat konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya sebatas kandang dan kebun, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu laut dan darat, seperti yang tersaji dalam <i>Film Strip</i> , sehingga dapat cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya telaga saja dan tidak seperti yang tersaji dalam <i>Film Strip</i> , sehingga kurang membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang dihadirkan kurang lengkap dan variatif yaitu hanya Pak Tani dan Kancil	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah lengkap dan sesuai yang ada pada <i>Film Strip</i> yaitu Pilo, Lino dan Nelayan	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah lengkap dan sesuai yang ada pada <i>Film Strip</i> yaitu Angsa, Kura-Kura, dan Anjing
	Penyajian sudut pandang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang

	dan judul cerita	disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang variatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah kurang bervariasi, sehingga membuat cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga cukup membangun cerita	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan kurang tepat dan masih banyak ditemukan kesalahan	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S20

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Sepatu Kulit” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menarik untuk dibaca	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Pilo dan Lino”, sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Brahmana dan Kepiting” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita yang disajikan sudah cukup sesuai	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan

Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan sudah cukup lengkap, yaitu di istana dan lingkungan istana, sehingga dapat membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu Laut, darat, pasar, perahu nelayan, sehingga dapat membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu pohon, hutan, dan danau, sehingga dapat membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan yaitu raja, kucing dan tikus. Tokoh tersebut sudah cukup lengkap	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Pilo, Lino, dan dua orang nelayan	Tokoh yang dihadirkan sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting yang bernama Astapada, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul juga sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang disajikan sudah cukup variatif, sehingga cukup membangun cerita	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Penggunaan diksi	Diksi yang digunakan	Diksi yang dipilih sudah	Diksi yang dipilih sudah

	(pilihan kata)	sudah cukup beragam sehingga cerita lebih menarik	beragam, sehingga membuat cerita lebih menarik	beragam, sehingga membuat cerita lebih menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan sudah cukup rapi dan menggunakan tanda baca yang tepat	Tanda baca yang ditulis sudah tepat	Tanda baca yang ditulis sudah tepat

S21

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Malin Kundang” sudah dikembangkan cukup kreatif dan baik, sehingga cerita menjadi cukup menarik untuk dibaca	Cerita yang disajikan yaitu “Kena Perangkap Pemburu” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga membuat cerita lebih menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Angsa dan Kura-Kura” sudah dikembangkan sangat kreatif, sehingga cerita sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi sudah cukup sesuai untuk dijadikan dongeng secara utuh	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju, dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita disajikan cukup lengkap yaitu di pulau, desa, dan pada	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang

		sebuah kapal	ditayangkan	ditayangkan yaitu Telaga Manasasara dan Ladang
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan cukup lengkap yaitu Ibu dan Malin Kundang	Tokoh cerita yang disajikan sudah lengkap seperti pada tayangan <i>Film Strip</i>	Tokoh cerita yang disajikan sudah lengkap seperti pada tayangan <i>Film Strip</i> yaitu Angsa, Kura-Kura, dan Anjing
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat disertai dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan tepat dan pemilihan judul mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa sudah bervariasi disajikan dalam cerita, sehingga menimbulkan efek <i>sense</i> pada pembaca	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga membuat cerita yang dibuat cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga membuat cerita yang dibuat kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Masih terdapat banyak kesalahan pada penulisan tanda baca	Penulisan tanda baca masih kurang tepat	Penulisan tanda baca masih kurang tepat

		sehingga menjadi kurang tepat pada penyajiannya		
--	--	---	--	--

S22

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Asal Usul Kota Surabaya” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup kreatif	Cerita yang disajikan yaitu “Singa dan Tikus” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kepiting Cerdas” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita yang disajikan kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sangat konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang disajikan kurang lengkap dan variatif, sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu padang rumput, dan rumah tikus cukup sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu hutan dan balai-balai cukup sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang hadirkan yaitu Hiu dan Buaya dan kurang	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Singa dan Tikus	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Kepiting, Dwijeswara

		lengkap.		dan Ular
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul masih kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan tepat, dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang dapat dibangun dengan baik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S23

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “Kancil dan Petani” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Si Hiu dan Lumba-Lumba” dan masih kurang kreatif dikembangkan, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Angsa dan Kura-Kura yang ingin Pergi ke Telaga Manasasara” dan sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup

				menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk dijadikan sebuah dongeng yang utuh	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju dan diceritakan dengan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dalam penyajiannya	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dalam penyajiannya
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita cukup lengkap yaitu di rumah petani dan kandang kancil, sehingga dapat membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu laut dan dasar laut, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan cukup lengkap yaitu Telaga Manasasara dan ladang, sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan yaitu pak Tani dan kancil	Tokoh yang dihadirkan yaitu Lumba-Lumba dan Hiu dan cukup lengkap	Tokoh yang dihadirkan yaitu angsa, kura-kura, dan anjing serta sudah sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat, tetapi pemilihan judul terlalu singkat dan belum mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan kurang lengkap, tetapi pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup lengkap dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita

Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa disajikan dengan kurang bervariasi, sehingga cerita menjadi kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi sudah disajikan dengan cukup beragam	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dibuat cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dibuat cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca dan ejaan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan sudah cukup tepat

S24

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Si Kancil” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Hiu dan Lumba-Lumba” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Balas Budi” sudah dikembangkan dengan sangat kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan sangat menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan cukup konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan konsisten dalam penyajiannya dari awal hingga akhir cerita

	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap dan kurang beragam, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu darat, laut, pasar, dasar laut, dan dalam perahu nelayan, sehingga dapat membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu hutan, sungai, pohon, tempat tidur dan <i>setting</i> waktu yang lengkap, sehingga dapat membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan cukup lengkap, yaitu Kancil dan Kera	Tokoh yang dihadirkan sudah lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba dan dua orang nelayan	Tokoh yang dihadirkan sudah sangat lengkap yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul juga kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan sudah tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup variatif, sehingga cukup membangun cerita	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Pilihan diksi yang digunakan cukup variatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah sangat bervariasi, sehingga cerita menjadi sangat menarik	Diksi yang dipilih sudah sangat beragam, sehingga cerita menjadi sangat menarik

Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat
---------	--------------------------------	---------------------------------------	---	---

S25

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Katak Hijau yang Bosan”, sudah dikembangkan cukup baik, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Kera Jahat dan Itik Baik, sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Ular dan Gagak Kena Batunya” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk menjadi sebuah dongeng	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur campuran dan kurang konsisten	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap dan variatif yaitu hanya pada sebuah telaga, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap yaitu danau dan hutan sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap yaitu hutan dan pepohonan sesuai dengan apa yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan yaitu katak dan ibu katak, sudah cukup lengkap dalam	Tokoh yang disajikan lengkap yaitu Kera, Anak Pipit, Itik, dan Induk Pipit sesuai yang	Tokoh yang disajikan sangat lengkap yaitu Dwijeswara, Keping, Ular dan Gagak sesuai

		penceritaan	ada dalam <i>Film Strip</i>	yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat , tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat , dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang dapat dibangun dengan baik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih cukup beragam	Diksi yang dipilih sudah beragam	Diksi yang dipilih sudah beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Masih terdapat cukup banyak kesalahan tanda baca dan ejaan	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S26

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Terjadinya Candi Prambanan” kurang kreatif dikembangkan, sehingga cerita juga kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Si Ikan Hiu dan Seekor Lumba-Lumba”, sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Dwijeswara dan Kepiting” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai	Isi cerita cukup sesuai	Isi cerita cukup sesuai

		untuk sebuah dongeng	dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan adalah alur campuran dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang dihadirkan kurang lengkap dan variatif yaitu hanya istana	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu laut dan pasar, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu hutan dan pepohonan dengan <i>setting</i> waktu yang cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> , sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang dihadirkan adalah Roro Jonggrang, Raja Balaputradewa dan jin. Kurang lengkap dalam penyajian	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba, dan Nelayan	Tokoh yang dihadirkan sangat lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup

		kurang bervariasi sehingga cerita yang dibangun kurang hidup	bervariatif, sehingga cerita cukup menarik	bervariatif, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga membuat cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah beragam, sehingga cerita sudah menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan cukup tepat secara keseluruhan	Tanda baca dan ejaan yang digunakan cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S27

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Buaya dan Kerbau”, krang kreatif dalam pengembangannya, sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Persahabatan Hiu dan Lumba-Lumba”, sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan juga menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Kepiting yang Pintar” sudah dikembangkan secara kreatif sehingga cerita sudah menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita kurang lengkap, sehingga	<i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap yaitu laut	<i>Setting</i> yang digunakan lengkap yaitu hutan dan

		kurang membangun suasana cerita	dan darat seperti dalam <i>Film Strip</i> , sehingga cukup membangun suasana	pepohonan seperti dalam <i>Film Strip</i> , <i>setting</i> waktu juga digunakan dengan baik sehingga cukup membangun suasana
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita juga kurang lengkap dan variatif yaitu hanya buaya dan kerbau, tidak ada tokoh yang lain	Tokoh cerita yang disajikan sudah lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba dan Nelayaan	Tokoh cerita yang disajikan sudah lengkap yaitu Dwijeswara, Kepiting, Ular, dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang variatif, sehingga kurang membangun cerita	Majas dan gaya bahasa yang cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca dan ejaan masih kurang tepat	Tanda baca yang ditulis sudah cukup tepat	Tanda baca yang ditulis sudah cukup tepat

S28

Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
-------	-------------	----------	-----------

Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “ Siasat Pendekar Tua”, dikembangkan kurang kreatif, sehingga kurang menarik untuk dibaca	Cerita yang disajikan yaitu “Si Hiu yang Jahat” dan dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Brahmana Pecinta Binatang” dan dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita yang disajikan kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita kurang sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur campuran dan kurang konsiten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang dihadirkan lengkap yaitu suku jawa, Goa Selarong, jurang dan rumah	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu di laut dan darat, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yaitu di sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang dihadirkan cukup lengkap karena hanya menampilkan satu tokoh yaitu pendekar	Tokoh yang dihadirkan kurang lengkap dan kurang sesuai dengan tayangan <i>Film Strip</i>	Tokoh yang dihadirkan kurang lengkap dan kurang sesuai yaitu hanya sebatas kepiting dan ular sehingga kurang sesuai dengan tayangan <i>Film Strip</i>
	Penyajian sudut pandang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang	Sudut pandang yang

	dan judul cerita	disajikan cukup lengkap disertai dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang variatif, sehingga membuat cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita menjadi kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dibuat menjadi lebih hidup	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga cerita cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan cukup tepat

S29

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “Dikalahkan Seekor Nyamuk” dan dikembangkan secara kreatif dan sangat baik, sehingga cerita menjadi menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Hiu dan Lumba-Lumba Berteman Baik” dan sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga membuat cerita lebih	Cerita yang disajikan yaitu “Hutang Budi Seekor Kepiting” sudah sangat kreatif dikembangkan, sehingga cerita yang dihasilkan sangat menarik

			menarik	
	Kesesuaian isi	Isi sudah cukup sesuai untuk menjadi sebuah dongeng yang baik	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i>	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang digunakan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu sungai Hindustan, bumi, dan India dan cukup bervariasi, sehingga dapat membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu laut, darat, dalam perahu nelayan, sehingga dapat membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang disajikan sudah lengkap yaitu hutan, danau, dan bawah pohon sehingga dapat membangun suasana dalam cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita disajikan cukup lengkap yaitu Raja Iskandar Zulkarnain dan seekor nyamuk	Tokoh cerita yang disajikan cukup lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba dan nelayan	Tokoh cerita yang disajikan sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang disajikan dengan cukup lengkap dan disertai pemilihan judul yang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat tetapi pemilihan judul masih kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa digunakan dengan cukup	Majas dan gaya bahasa yang disajikan cukup	Majas dan gaya bahasa yang disajikan kurang

		variatif, sehingga membuat cerita lebih menarik	bervariatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	bervariatif, sehingga membuat cerita kurang menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga dapat membangun cerita yang dibuat	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Penulisan tanda baca banyak terjadi kesalahan dan kurang tepat dalam peletakan	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat

S30

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Raja dan Semut yang Hemat” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa dan Tikus Berteman Selamanya” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Brahmana dan Seekor Kepiting” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang diciptakan	<i>Setting</i> yang digunakan	<i>Setting</i> yang digunakan

		masih kurang lengkap dan variatif, sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	cukup lengkap yaitu hutan dan padang rumput, sehingga cukup membangun suasana cerita	lengkap yaitu hutan, pepohonan, dan danau sesuai dengan <i>Film Strip</i> sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Raja dan Semut	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Singa dan Tikus	Tokoh yang disajikan lengkap yaitu Brahmana, Astapada Kepiting, Ular, dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita menjadi kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup bervariasi sehingga cukup membangun cerita	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang digunakan cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan masih kurang	Tanda baca dan ejaan yang digunakan cukup	Tanda baca dan ejaan yang digunakan cukup

		tepat, banyak terjadi kesalahan pada penulisan	tepat	tepat
--	--	--	-------	-------

S31

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang dihadirkan yaitu tentang “ Si Kancil” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa yang Baik” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Kisah Kepiting yang Baik Hati” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan yaitu alur campuran dan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap yaitu kandang anjing, sehingga suasana cerita kurang dapat dibangun	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu cukup lengkap yaitu di hutan dan di lubang perangkap, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan yaitu cukup lengkap yaitu di hutan dan pepohonan dan dengan <i>setting</i> waktu yang cukup lengkap sehingga cukup membangun suasana cerita
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan kurang lengkap yaitu	Tokoh yang disajikan sudah lengkap yaitu	Tokoh yang disajikan sudah lengkap yaitu

		pak Tani, Kancil, dan anjing	Singa, Tikus, dan Pemburu	Brahmana, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang kurang lengkap dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam sehingga cukup menghidupkan cerita yang telah dibuat	Diksi yang digunakan sudah beragam, sehingga cerita lebih menarik	Diksi yang digunakan sudah beragam, sehingga cerita lebih menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan masih banyak kurang tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat

S32

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “ Si Kancil” dan kurang kreatif dalam pengembangannya sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Singa dan Tikus Bersahabat” sudah cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu”Brahmana dan Kepiting yang Baik Hati” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik

	Kesesuaian isi	Isi cerita belum cukup sesuai untuk menjadi dongeng secara utuh	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan adalah alur maju dan belum cukup konsisten dalam penyajian dari awal hingga akhir	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang digunakan kurang lengkap, sehingga kurang dapat membangun suasana	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap, yaitu hanya sebatas padang rumput, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> , yaitu hutan dan pepohonan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah cukup lengkap, sehingga cukup membangun cerita	Tokoh yang dihadirkan yaitu lengkap yaitu Singa, Tikus, dan Pemburu	Tokoh yang dihadirkan sangat lengkap yaitu Brahmana, Kepiting, Ular dan Gagak
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita secara keseluruhan	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang disajikan kurang bervariasi sehingga cerita menjadi kurang	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup

		menarik	menarik	menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Pilihan diksi kurang beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca disajikan dengan kurang tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah cukup tepat

S33

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu tentang “Monyet yang Serakah”, kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Singa dan Tikus yang Bersahabat” sudah dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita menjadi cukup menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Gara-Gara Ejekan Anjing” sudah dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita sudah cukup sesuai untuk sebuah dongeng	Isi cerita masih kurang sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur campuran dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang disajikan kurang lengkap dan variatif, yaitu hanya hutan dan pohon, sehingga kurang membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap seperti apa yang ada dalam <i>Film Strip</i> , yaitu rerumputan	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap seperti apa yang ada dalam <i>Film Strip</i> , yaitu ladang, telaga, dan hutan

	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan yaitu Pak Tani, monyet, dan kancil dan kurang lengkap dalam penyajiannya	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah lengkap sesuai yang di <i>Film Strip</i> yaitu Singa, Tikus, Manusia	Tokoh cerita yang dihadirkan sudah sangat lengkap sesuai yang di <i>Film Strip</i> yaitu dua Angsa, Kura-Kura, Anjing, dan Serigala
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan cukup tepat dan pemilihan judul cukup mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita kurang menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan cukup variatif, sehingga cukup membangun cerita	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang digunakan cukup beragam
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

S34

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Kancil Berpetualang” kurang	Cerita yang disajikan yaitu “Tertangkapnya Si Lumba-Lumba” dan	Cerita yang disajikan yaitu “Pergi ke Danau Manasasara” dan sudah

		dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik	sudah kreatif dalam pengembangannya, sehingga cerita yang dihasilkan menjadi sangat menarik	dikembangkan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita cukup sesuai dan dapat dijadikan dongeng yang utuh dan baik	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah sangat sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan diceritakan dengan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan sudah konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang digunakan kurang lengkap dan bervariasi sehingga kurang membangun suasana dalam cerita	<i>Setting</i> yang digunakan sudah cukup lengkap sesuai yang ada di dalam <i>Film Strip</i> yaitu <i>pada suatu ketika, suatu ketika, pasar, laut, dan darat</i> sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang digunakan yaitu danau, lading, dan telaga dan sudah lengkap sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh-tokoh yang disajikan sudah cukup lengkap dan bervariasi yaitu kancil, ular dan musang	Tokoh yang di yang hadirkan sudah lengkap yaitu Pilo si ikan hiu, Lino si ikan lumba-lumba, johan nelayan 1.	Tokoh yang disajikan sudah lengkap yaitu angsa, kura-kura, anjing, dan serigala sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang

			Dindes nelayan 2	ditayangkan
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah cukup tepat disertai dengan pemilihan judul yang cukup mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah tepat dan pemilihan judul yang sudah mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang disajikan sudah sangat tepat dan pemilihan judul sudah mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan kurang bervariasi	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi	Majas dan gaya bahasa yang digunakan sudah cukup bervariasi, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan kurang bervariasi, sehingga cerita yang disajikan menjadi kurang menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang disajikan cukup menarik	Diksi yang digunakan sudah cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca sudah digunakan dengan cukup tepat	Tanda baca yang digunakan sudah tepat dan jarang ditemukan kesalahan	Penggunaan tanda baca sudah tepat

S35

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan tentang “Kura-kura dan Kelinci Lomba Lari dan pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “Si Hiu Pilo dan Si Lumba-Lumba Lino” sudah dikembangkan	Cerita yang disajikan yaitu “Cakrangga dan Cakrangi” kurang dikembangkan secara

		yang dilakukan kurang kreatif, sehingga cerita kurang menarik	cukup kreatif, sehingga membuat cerita cukup menarik	kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan kurang menarik
	Kesesuaian isi	Isi kurang sesuai untuk dijadikan dongeng secara utuh lebih seperti cerita saja	Isi cerita sudah sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan	Isi cerita sudah cukup sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
Organisasi dan penyajian	Penyajian alur cerita	Alur yang disajikan adalah alur maju dan disajikan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang diciptakan yaitu alur maju dan disajikan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita	Alur yang disajikan yaitu alur maju dan cukup konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> yang disajikan kurang lengkap dan hanya sebatas penggunaan <i>setting</i> waktu saja	<i>Setting</i> yang disajikan lengkap yaitu di laut, dasar laut, darat, dan di sebuah perahu serta sesuai dengan yang disajikan dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang disajikan cukup lengkap yaitu danau dan lading sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang ditayangkan
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu kelinci dan kura-kura yang sedang berlomba lari	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Hiu, Lumba-Lumba, dan nelayan	Tokoh yang disajikan cukup lengkap yaitu Cakrangga, Cakranggi, dan kura-kura sesuai dengan <i>Film Strip</i> yang disajikan
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat tetapi judul kurang	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat tetapi judul kurang

		kurang mengarah pada isi cerita	mengarah pada isi cerita	mengarah pada isi cerita secara keseluruhan
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Gaya bahasa dan majas yang digunakan kurang bervariasi, sehingga kurang membangun cerita	Gaya bahasa dan majas yang digunakan cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik	Gaya bahasa dan majas yang digunakan cukup bervariasi, sehingga membuat cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang digunakan kurang beragam, sehingga cerita kurang menarik	Diksi yang digunakan cukup beragam	Diksi yang digunakan cukup beragam, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca dituliskan dengan kurang tepat	Tanda baca yang digunakan masih kurang tepat	Tanda baca yang digunakan masih kurang tepat

S36

Aspek		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Isi Gagasan	Kreativitas pengembangan cerita	Cerita yang disajikan yaitu “ Pak Tani Mendapat Kancil” kurang dikembangkan secara kreatif, sehingga cerita kurang menarik	Cerita yang disajikan yaitu “Nelayan yang Baik Hati” sudah dikembangkan dengan kreatif, sehingga cerita sudah menarik	Cerita yang disajikan “Kebaikan yang Tertunda” sudah dikembangkan dengan cukup kreatif, sehingga cerita yang dihasilkan cukup menarik
	Kesesuaian isi	Isi cerita kurang sesuai untuk menjadi sebuah dongeng	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat
Organisasi dan	Penyajian alur cerita	Alur yang digunakan	Alur yang digunakan	Alur yang digunakan

penyajian		adalah alur maju dan kurang konsisten dari awal hingga akhir cerita	adalah alur maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita	adalah alur maju dan sangat konsisten dari awal hingga akhir cerita
	Penyajian <i>setting</i> cerita	<i>Setting</i> cerita yang disajikan cukup lengkap yaitu di ladang, sawah, kandang, dan pohon, sehingga cukup membangun suasana cerita	<i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap yaitu lautan dan daratan sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>	<i>Setting</i> yang digunakan cukup lengkap yaitu Telaga dan Ladang sesuai yang ada dalam <i>Film Strip</i>
	Penyajian tokoh cerita	Tokoh cerita yang disajikan kurang lengkap yaitu hanya sebatas Pak tani dan kancil.	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Pilo, Lino, dan Nelayan	Tokoh yang dihadirkan lengkap yaitu Angsa, Kura-kura, Anjing, dan Serigala
	Penyajian sudut pandang dan judul cerita	Sudut pandang yang disajikan kurang tepat dan pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita	Sudut pandang yang digunakan cukup tepat, tetapi pemilihan judul kurang mengarah pada isi cerita
Bahasa	Penggunaan majas dan gaya bahasa	Majas dan gaya bahasa yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga kurang membuat cerita semakin hidup	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik	Majas dan gaya bahasa yang digunakan cukup bervariasi, sehingga cerita cukup menarik
	Penggunaan diksi (pilihan kata)	Diksi yang dipilih cukup beragam, sehingga	Diksi yang dipilih sudah beragam	Diksi yang dipilih sudah beragam

		membuat cerita cukup menarik		
Mekanik	Penulisan tanda baca dan ejaan	Tanda baca yang digunakan masih sangat kurang tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah cukup tepat	Tanda baca dan ejaan yang digunakan sudah tepat

LAMPIRAN 20**SILABUS BAHASA INDONESIA SMP
KELAS VII SEMESTER 1**

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
5.	Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar	Dongeng	<ul style="list-style-type: none"> • menulis pokok-pokok isi dongeng yang pernah dibaca/didengar • menuliskan kembali dongeng yang pernah dibaca/didengar dengan memerhatikan tema, alur, tokoh, dan latar cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang segala hal yang berkaitan dengan dongeng: jenis dan cara menulis dongeng • Membaca dongeng berjudul "Putri Senaya yang Pandai (1)" • Bertanya jawab tentang karakteristik bahasa dongeng • Menulis kelanjutan dongeng • Membandingkan versi dongeng 	Lisan dan tertulis	4 x 40 menit	<p>Teks dongeng dari majalah, surat kabar, atau buku kumpulan dongeng</p> <p>Anipudin dkk. 2007. <i>Cermat Berbahasa 1A</i>. Solo: Tiga Serangkai.</p>

LAMPIRAN 21
SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/34-00
31 Juli 2008

Nomor : 387 /H34.12/PBSI/V/2011
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 19 Mei 2011

Kepada Yth.

Dekan

b. Pembantu Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajukan permohonan izin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. Nama | : RIZKI NOFIANA WIJAYANTI |
| 2. NIM | : 07201244034 |
| 3. Jurusan/Program Studi | : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia |
| 4. Alamat Mahasiswa | : Samirono CT VI/154 Sleman Yogyakarta |
| 5. Lokasi Penelitian | : SMPN 2 Godean |
| 6. Waktu Penelitian | : Juli-Agustus 2011 |
| 7. Tujuan dan Maksud Penelitian | : Pengambilan Data |
| 8. Judul Tugas Akhir | : PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG DENGAN MEDIA FILMSTRIP PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 GODEAN |
| 9. Pembimbing | : 1. Dr. Suroso
: 2. Else Liliani, M.Hum. |

Demikian permohonan izin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Pangesti Wiedarti, Ph.D.
NIP 19580825 198601 2 002



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor :

070/5050/V/2011

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY

Nomor : 1363/H.34.12/PP/VI/2011

Tanggal Surat : 20 Juni 2011

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) kepada :

Nama : Rizki Noviana Wijayanti

NIP/NIM : 07201244034

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta

Judul : **PENINGKATAN KETRAMPILAN MENULIS DONGENG DENGAN MEDIA FILMSTRIP P/ SISWA KELAS VII SMPN 2 GODEAN**

Lokasi : Kab. Sleman

Waktu : 3 (tiga) Bulan

Mulai tanggal : 21 JUNI s/d 21 SEPTEMBER 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah **disahkan dan dibubuhi cap institusi**;
3. Ijin ini **hanya dipergunakan** untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 21 JUNI 2011

At. Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



J. SURAT DJUMADAL

NIP : 19566403 198209 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman cq BAPPEDA
3. Ka. Dinas DIKPORA Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan
- 6



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(**BAPPEDA**)

Alamat : Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800. E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 07.0 / Bappeda/ 1777 / 2011

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 070/5050/V/2011. Tanggal: 21 Juni 2011. Hal : Izin Penelitian.

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : **RIZKI NOFIANA WIJAYANTI**
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 07201244034
Program/ Tingkat : S1
Instansi/ Perguruan Tinggi : UNY.
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Samirono CT VI/154, Sleman Yogyakarta
No. Telp/ Hp : 085643634068
Untuk : Mengadakan penelitian dengan judul:
**"PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG
DENGAN MEDIA FILMSTRIP PADA SISWA KELAS VII
SMP N 2 GODEAN"**
Lokasi : Kabupaten Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal : 21 Juni 2011 s/d
21 September 2011.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.*
5. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/ non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Badan Kesbanglinmas & PB Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kec. Godean
6. Ka. SMP N 2 Godean
7. Dekan Fak. Bahasa dan Seni – UNY.
8. Peringgal

Dikeluarkan di : Sleman
Pada Tanggal : 22 Juni 2011

A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b.
Ka. Sub Bid. Litbang

SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT
Penata Tk. I, III/d



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 GODEAN

Alamat : Sidomoyo, Godean, Sleman, Yogyakarta ☎ (0274) 7114120 ✉ 55564

SURAT KETERANGAN

No. 422 / 276 / 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Haryanto
NIP : 19540110 198203 1 055
Golongan/ruang : Pembina, IV / a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Godean

Menerangkan bahwa :

Nama : Rizki Nofiana Wijayanti
NIM : 07201244034
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Program study : S1
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni

Yang bersangkutan telah mengadakan Penelitian di SMP Negeri 2 Godean, kabupaten Sleman pada tanggal 18 Juli s.d 12 Agustus 2011 dengan judul “ PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG DENGAN MEDIA FILM STRIP PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 GODEAN “

Demikian harap dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godean, 8 Agustus 2011

Kepala Sekolah



Drs. Haryanto

NIP. 19540110 198203 1 005