



PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS IX G SMPN 3 WATES KEDIRI

Wawan Sarudi
SMPN 3 Wates Kediri

Abstract

The development of science and technology demands renewal efforts in the utilization of technological results in the learning process. Teachers are required to be able to use the learning media available in schools. Only, the existing media is not closed possibility is not in accordance with the times. Therefore, in addition to using, teachers are also required to be able to choose and if possible create learning media to achieve the expected learning objectives.

Learning to write short stories tend to feel difficult by students. Students must have a lot of vocabulary, choice of plots, characters and characters of interest and precision, and imagination is high enough to create a good short story. According to the author's experience, learning to write short stories needed stimulus / stimulus to improve the imagination of children in making short stories. This requires an appropriate and effective media.

To find the solution of the above problems the author makes a series of serial cards in the Learning Short story Writing practical and efficient. Based on the results of research conducted by the author, the media Serial image cards can motivate and enhance the imagination of students in making a good short story. This medium is easy to make and cheap and practical and easy to carry everywhere. With the media Serial image cards, students helped in writing a short story well. Stories, plot, character figures and mandates are more varied and students more easily determine the contents of the short story to be written.

Keywords: media, serialized image cards, short story writing lessons.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses interaksi yang kompleks antara peserta didik dengan materi ilmu atau pengetahuan yang dipelajarinya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media pembelajaran tersebut bisa berupa media elektronik maupun non-elektronik. Media sederhana maupun media yang cukup kompleks.

Media yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya dipilih sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah, Media pembelajaran bisa juga dibuat sendiri oleh guru yang bersangkutan. Hal ini untuk menghindari adanya guru yang tidak mampu menggunakan media yang tersedia. Selain itu, tidak tertutup kemungkinan bahwa media

yang tersedia tidak sesuai dengan perkembangan zaman, kebutuhan guru, dan siswa.

Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Sekurangnya, seorang guru hendaknya memiliki pemahaman tentang (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk-beluk proses belajar, (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (g) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan (i) usaha inovasi dalam media pendidikan (Arsyad: 2004).

Pemakaian media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berdaya guna dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Selain itu, penggunaan media replika atau media yang sebenarnya dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman.

Pembelajaran menulis cerpen pada umumnya dirasakan sulit oleh siswa. Siswa harus memiliki kosa kata yang cukup, pilihan kata (diksi) yang tepat, serta imajinasi yang cukup tinggi untuk menciptakan sebuah

cerpen yang baik. Setelah peneliti amati penyebab kesulitan siswa dalam menulis cerpen salah satunya adalah pembelajaran yang dilaksanakan kurang variatif dan tidak menarik minat siswa. Pengalaman peneliti selama ini bahwa siswa hanya pandai membuat cerpen dari contoh cerpen yang ada. Hal ini diakibatkan siswa belum terbiasa menggunakan media yang sesuai untuk mempermudah membuat sebuah cerpen.

Untuk mencari solusi dari permasalahan di atas, peneliti berinovasi dengan membuat Media Kartu gambar berseri dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang praktis dan berdaya guna. Media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim dkk, 2006). Sementara itu, Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2004) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Namun secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar lebih cenderung kepada alat-alat grafis, fotografis atau elektronik.

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu pada proses belajar baik di kelas maupun di luar kelas. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pengajar dan pebelajar dalam proses pembelajaran. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kecil (misalnya: film, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada pemilihan yang tepat, sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit dan menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna.

Media pembelajaran dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya. Sekarang ini media telah menjadi bagian dari kehidupan, media telah mempengaruhi hampir sepanjang hidup seseorang. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, peran media juga sangat diperlukan.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Oemar, Hamalik mengemukakan bahwa

pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2004) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu: (a) fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran, (b) fungsi afektif terlihat dari kesenangan siswa saat belajar, (c) fungsi kognitif yaitu untuk memahami dan mengingat informasi, dan (d) fungsi kompensatoris yaitu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan banyak manfaat asalkan guru dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan suatu materi pelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik.

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2004) adalah (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung, (3)

mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran dapat membawa dan membangkitkan rasa senang serta motivasi bagi siswa serta dapat mempengaruhi semangat mereka, sehingga dapat membantu pemahaman pengetahuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara cermat dan tepat sasaran, mengingat bahwa setiap media memiliki karakteristiknya masing-masing. Pemilihan media yang sesuai dapat membantu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media mencakup; (1) ketersediaan berbagai media di lingkungan sekitar yang akan dipakai, (2) kemampuan guru sebagai perancang pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dipilih, (3) media memiliki fleksibilitas atau keluwesan dalam penggunaannya, (4) daya tahan dari media yang digunakan, artinya memiliki kekuatan tidak mudah rusak setelah sekali digunakan, (5) media sesuai dengan bahan pembelajaran, dan (6) efektifitas biaya.

Setelah pemilihan media pembelajaran selesai dilakukan, maka yang harus dipersiapkan adalah mengenai penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kemampuan yang harus dimiliki guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai berikut: (1) Kemampuan fiksatif, artinya mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dalam bentuk gambar, rekaman, foto, dan film. (2) Kemampuan manipulatif, artinya media pembelajaran dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulatif) sesuai dengan keperluan. (3) kemampuan distributif, artinya media pembelajaran mampu menjangkau semua peserta didik dalam satu penyajian secara serempak.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, mengaktifkan siswa, serta mengefektifkan pemberian rangsangan dalam proses pembelajaran

Pembelajaran Menulis Cerpen

Pembelajaran menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Pembelajaran menulis

sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Menulis adalah salah satu bentuk berfikir yang juga merupakan alat untuk membuat orang lain yang membaca berfikir. Dengan menulis, siswa mampu mengkonstruksikan berbagai ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk tulisan, baik dalam bentuk esai, artikel, laporan ilmiah, cerpen, dan karya tulis lainnya.

Maka dari itu, pembelajaran menulis perlu diperhatikan dan diberi pengarahan agar siswa mempunyai minat terhadap pembelajaran menulis, terutama menulis cerpen yang membutuhkan inspirasi dan daya imajinasi, agar siswa mampu menghasilkan karya cerpen yang baik dan menarik. Pembelajaran menulis cerpen di SMP masih membutuhkan media pembelajaran, terutama untuk meningkatkan daya imajinasi siswa. Selain itu, media pembelajaran dalam menulis cerpen dapat meningkatkan kosakata siswa dalam penyusunan alur, setting, dan karakter tokoh dalam cerpen.

Gambar Berseri

Gambar berseri adalah gambar-gambar yang membentuk sebuah rangkaian cerita. Media gambar berseri adalah sejumlah gambar dimana antara satu gambar dengan gambar lainnya saling berkaitan dan membentuk sebuah alur cerita tertentu.

Dengan melihat gambar yang terdapat di dalam sebuah gambar berseri siswa dapat berimajinasi tentang apa yang mereka lihat tersebut kemudian menceritakannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dari gambar berseri siswa dapat merangkai potongan potongan gagasan yang ada dalam pikiran menjadi bentuk kalimat yang runtut sehingga menghasilkan karangan yang baik dan melatih siswa dalam mengatur alur sebuah cerita. Media gambar berseri mampu merangsang siswa untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan pengetahuan secara lisan dan tertulis. Sadiman (2006:22) mengungkapkan bahwa gambar adalah alat yang penting bagi pengajaran dan pendidikan. Gambar sebagai media pendidikan akan berhasil dengan efektif, apabila disesuaikan dengan faktor kematangan anak, tujuan yang akan dicapai dan teknik penggunaan dalam situasi belajar.

Teks Narasi Cerita Imajinatif

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu (Keraf, 2010:135). Dengan cara lain, narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan

dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi.

Selain itu menurut Parera (1993:5) Narasi merupakan satu bentuk pengembangan karangan dan tulisan yang bersifat menyejarahkan sesuatu berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Narasi mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian dan masalah. Pengarang bertindak sebagai sejarawan atau tukang cerita. akan tetapi ia mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karangan narasi adalah suatu bentuk karangan yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara runtut yang terjalin dalam suatu kesatuan waktu. Memaparkan fase dan urutan kejadian peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Secara garis besar, narasi terbagi atas dua jenis, yaitu narasi nonfiksi dan narasi fiksi. Narasi nonfiksi biasa disebut juga dengan narasi ekspositoris, sedangkan narasi fiksi dikenal dengan sebutan narasi sugestif. Menurut Keraf, narasi yang hanya bertujuan untuk memberi informasi kepada para pembaca agar pengetahuannya bertambah luas, disebut dengan narasi ekspositoris. Di samping itu, ada pula narasi yang disusun dan disajikan dengan berbagai macam, sehingga dapat menimbulkan daya khayal para pembaca. Ia berusaha menyampaikan sebuah makna kepada para pembaca melalui

daya khayal yang dimilikinya. Narasi semacam ini adalah narasi sugestif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013, pendekatan teks (genre) yang diajarkan. Pendekatan teks ini harus dipahami berdasarkan struktur dan kaidahnya. Pembelajaran berbasis teks dipelajari secara sistematis baik secara lisan maupun tertulis, yakni dimulai dari memahami sampai dengan mengkreasi. Tek narasi yang termasuk dalam kompetensi dasar kurikulum 2013 adalah menulis teks narasi sugestif. Teks narasi ini dijabarkan lagi menjadi teks narasi cerita imajinatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide Dasar

Media Kartu gambar berseri ini di dasari atas kemampuan siswa dalam menulis cerpen yang relatif masih rendah. Keadaan ini disebabkan oleh beberapa hal. Guru merasa kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran menulis cerpen. Guru kurang bekerja ekstra untuk memotivasi siswa untuk dapat menulis cerpen dengan baik. Selain itu siswa membutuhkan daya imajinatif yang tinggi dalam menulis cerpen yang baik dan menarik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan karya inovasi pembelajaran yang diberi nama Media Kartu gambar berseri dalam Pembelajaran Menulis Cerpen. Media Kartu gambar berseri berarti Kartu Gambar Berseri. Media ini diharapkan dapat menginspirasi dan membangkitkan

motivasi serta meningkatkan daya imajinasi siswa dalam membuat cerpen yang baik dan menarik.

Media Kartu gambar berseri merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Media ini merupakan kartu yang berisi gambar berseri, gambar-gambar tersebut penulis peroleh dari internet kemudian dicetak seukuran kartu dan diberi nomor per kartu tersebut. Media Kartu gambar berseri ini dapat digunakan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Media Kartu gambar berseri dikembangkan dengan tujuan membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan daya imajinasi siswa, dan meningkatkan daya tarik pembelajaran menulis cerpen. Dengan penggunaan media ini siswa dapat terinspirasi untuk menulis cerpen yang baik dan menarik.

Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Ada korelasi positif antara guru yang menyenangkan dengan hasil belajar siswa. Jika siswa senang dan serius menerima pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka potensi untuk menyerap materi-materi itu lebih besar dari pada guru yang tidak disukainya. Agar seorang guru disenangi siswa dalam mengajar diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik

dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen ini.

Media Kartu gambar berseri berarti Kartu Gambar Berseri. Media ini dibuat dengan cara mencari gambar-gambar berseri dari internet kemudian mencetaknya seukuran kartu dan tiap gambar di beri nomor, gambar-gambar berseri tersebut sebagai sumber imajinasi peserta didik dalam mengembangkan penulisan sebuah cerpen. Sedangkan fungsi nomor di tiap kartu adalah sebagai petunjuk ketika siswa bermain kartu ini disepakati misalnya yang dapat nomor terbesar diminta menceritakan sekilas tentang gambar berseri yang diperolehnya dan selanjutnya giliran nomor-nomor di bawahnya.

Proses Penemuan/Pembuatan Media Inovasi Pembelajaran

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan Media Kartu gambar berseri sebagai berikut:

1) Gambar berseri

Gambar-gambar berseri yang diakses dari internet sesuai tema yang diinginkan.

2) Kertas HVS

Kertas HVS digunakan sebagai media cetak dari gambar berseri yang telah dikumpulkan

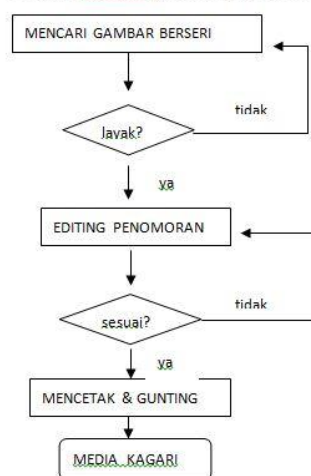
3) Gunting/Cutter

Alat ini digunakan untuk memotong gambar yang telah dicetak, menjadi kartu-kartu gambar berseri

Proses Pembuatan

Proses pembuatan Media Kartu gambar berseri tidaklah begitu rumit. Langkah pertama adalah mengumpulkan gambar-gambar berseri dari internet. Gambar-gambar tersebut selanjutnya dipilih yang layak untuk dijadikan media pembelajaran menulis cerpen, pemilihan tersebut disesuaikan dengan perkembangan peserta didik siswa SMP serta gambar bisa menimbulkan daya imajinasi dalam pengembangan sebuah cerpen. Gambar-gambar berseri yang telah diperoleh dan diseleksi selanjutnya dicetak dengan cara mengeprint sesuai dengan ukuran kartu permainan dengan sebelumnya menambahkan nomor di tiap kartu atau gambar.

Gambar 3.1. Cara pembuatan media Kartu gambar berseri



Penggunaan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen

dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat guru dengan langkah-langkah sebagai berikut; (1) pembacaan sebuah cerpen oleh guru, (2) tanya jawab isi cerpen dan ciri-ciri cerpen yang baik dan menarik serta cara-cara membuat sebuah cerpen yang baik,(3) pembentukan kelompok dan penjelasan cara penggunaan media kartu gambar berseri, (4) pembagian media kartu gambar berseri kepada setiap kelompok , (5) setiap kelompok akan bermain kartu gambar berseri tersebut, salah satu siswa mengocok kartu kemudian membagikan kepada tiap siswa dalam satu kelompok, selanjutnya masing-masing siswa membuka kartunya, siswa yang mendapat nomor paling besar mendapat urutan pertama dalam menyampaikan isi kartu yang diperoleh, dilanjutkan oleh nomor-nomor dibawahnya secara berurutan. Masing-masing siswa bercerita tentang isi kartu yang diperoleh menurut kreativitasnya, (6) siswa menuliskan sebuah cerpen dari hasil kartu gambar berseri yang diperoleh dan diceritakan tadi, (7) siswa merangkai kata-kata yang sesuai sehingga tercipta cerpen yang baik, (8) guru menyuruh salah satu siswa untuk membacakan cerpen hasil karyanya.

Data Informasi Hasil Penggunaan dalam Pembelajaran

Penggunaan media Kartu gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Siswa mampu

Analisis Hasil Aplikasi Praktis

Inovasi Pembelajaran

menentukan dengan cepat judul cerpen yang akan ditulis, siswa mampu menyusun alur, tokoh, dan amanat yang lebih variatif yang akan digunakan dalam menulis cerpen, dan siswa juga mampu merangkaikan kalimat dengan baik dalam cerpen yang dibuatnya.

Untuk mengetahui peningkatannya dilakukan pengujian dengan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media Kartu gambar berseri dan pembelajaran dengan menggunakan media Kartu gambar berseri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan proses kreatif siswa dalam membuat cerpen dan hasil cerpen yang diciptakan siswa yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel. 3.2 Proses Kreatif Siswa dalam Menulis Cerpen

No	Aspek	Sebelum menggunakan media Kartu gambar berseri	Sesudah menggunakan media Kartu gambar berseri
1	Penentuan Judul	Siswa dalam menentukan judul cerpen, kebanyakan pada awal membuat cerpen, yang dapat memberi arah dalam pembuatan cerpen.	Siswa mulai berani mengubah / menentukan judul cerpen di tengah atau di akhir proses penciptaan cerpen yang disesuaikan dengan cerpen yang dibuat.
2	Penyusunan alur, tokoh, setting, amanat	Siswa dalam menentukan alur, tokoh, setting, amanat cerpen, dalam pembuatan cerpen kurang variatif	Penentuan tokoh, alur, setting dan amanat semakin variatif
3	Suasana Belajar	Suasana belajar terkesan kaku, pasif, dan kurang mendukung proses kreatif dalam mencipta cerpen.	Suasana belajar lebih menyenangkan, terjalin kerja sama antar siswa, dan komunikatif sehingga mempermudah siswa dalam menciptakan cerpen.

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa dalam proses kreatifnya dalam menciptakan sebuah cerpen. Sedangkan hasil nilai menulis cerpen yang diciptakan siswa dapat dilihat pada tabel berikut;

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa kemampuan rata-rata siswa dalam menulis cerpen masih jauh dari standar kompetensi yang diharapkan kurikulum yang ditetapkan, yaitu nilai 75 ke atas. Masih banyak siswa yang belum mendapat nilai 75 yaitu 15 siswa, sedangkan yang mendapat nilai 75 ke atas ada 10 siswa. Ketidakmampuan siswa dalam mencapai standar ini membutuhkan sebuah inovasi, yaitu penggunaan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen. Sehingga ada peningkatan nilai dari hasil cerpen yang dibuat siswa dengan menggunakan media kartu gambar berseri yaitu; rata-rata kemampuan menulis cerpen siswa sudah meningkat dari sebelumnya apabila dilihat dari nilai rata-rata. Sebelumnya nilai rata-rata 73, setelah menggunakan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen meningkat menjadi 78. Hal ini dapat diketahui masih ada 7 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah 75, sedangkan lainnya mendapat nilai 75 ke atas. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Simpulan

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Pembuatan media Kartu gambar berseri dalam pembelajaran menulis cerpen relatif mudah. Setelah mempersiapkan alat dan bahan dibuatlah media ini sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan daya imajinasi siswa dalam membuat cerpen yang baik. Alasan pembuatan media Kartu gambar berseri ini karena media ini mudah dibuat dan murah serta praktis dan mudah di bawa ke mana-mana. Pembuatan media Kartu gambar berseri ini membuat guru akan lebih mudah dalam memberikan materi pelajaran terutama dalam pembelajaran menulis cerpen. Kendala yang dihadapi dalam pembuatan media Kartu gambar berseri ini adalah masih terbatasnya sumber gambar berseri yang terbatas.

Penggunaan media Kartu gambar berseri ini dapat meningkatkan proses kreatif siswa dalam membuat cerpen dan juga hasil cerpen yang lebih baik dibandingkan dengan tanpa penggunaan media kartu gambar berseri. Media Kartu gambar berseri dapat memotivasi dan meningkatkan daya imajinasi siswa dalam membuat cerpen yang baik. Dengan media Kartu gambar berseri, siswa terbantu dalam menulis cerpen dengan baik dan menarik. Cerita, alur, karakter tokoh

dan amanat lebih variatif dan siswa lebih mudah dalam menentukan isi cerpen yang akan ditulis

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim, Muhsin Dkk. 2006. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Oemar, Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief. dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pembangunan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada