



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN LPPM UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Tema:

**Peningkatan Luaran Hasil Penelitian
Serta Hilirisasi Hasil Penelitian**

2019: Peran Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0 untuk Indonesia yang Lebih Baik

Table of Contents

Articles

MENINGKATKAN PERAN PERGURUAN TINGGI MELALUI PENGABDIAN BERBASIS IPTEK <i>Ketut Widnyana</i>	PDF 1-13
ANALISIS POWER OTOT TUNGKAI ATLET BOLA VOLI PUTRA UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Ardiansyah Anief Budi Utomo</i>	PDF 14-19
PERAN PENDIDIK DALAM MENUMBUHKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL <i>Beny Dwi Pratama, Rizka Nurul Hidayah, Titi Hargiyansari</i>	PDF 20-23
UPAYA MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DENGAN PENGEMBANGAN ASESMEN ALTERNATIF BERUPA PENILAIAN PRODUK PADA MAHASISWA URIPMA <i>Endang Sri Maruti, Naniek Kusumawati</i>	PDF 24-28
ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBASIS PRAKTIKUM APLIKASI SOFTWARE SPSS <i>Slamet Riyanto, Hani Atun Mumtahana</i>	PDF 29-36
EFEKTIFITAS MODUL INFORMASI KARIER DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIER SISWA <i>Silvia Yula Wardani, Risca Pramuda Trenani</i>	PDF 37-42
PENANAMAN BUDAYA LOKAL MELALUI LITERASI BAHASA JAWA SEBAGAI BAHAN BACAAN DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN NGAWI <i>Nur Samsiyah, Winda Ayu Cahya Fitriani</i>	PDF 43-54
EKSPLORASI DAN EVALUASI NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA PADA SISWA SMA (STUDI KASUS DI SMA KOTA SURAKARTA) <i>Yudi Hartono</i>	PDF 55-63
PENGARUH FREE WI-FI DAN TEMPAT TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA ANGKRINGAN DI KOTA MADIUN	PDF 64-71

PENGARUH FREE WI-FI DAN TEMPAT TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA ANGKRINGAN DI KOTA MADIUN <i>Hari Purwanto, Dian Citaningtyas Ari Kadi</i>	PDF 64-71
ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI WEBSITE E-COMMERCE MANIES GROUP MENGGUNAKAN METODE BLACKBOX FUNCTIONAL TESTING <i>Sri Anardani, Andi Rahman Putera</i>	PDF 72-75
PENGARUH NPL ROA TERHADAP KREDIT BANK UMUM DENGAN SBI SEBAGAI PEMODERASI <i>Heidy Paramtha Devi, Anny Widasmara</i>	PDF 76-82
KAJIAN NILAI BUDAYA YANG TERKANDUNG DALAM TARI OREK-OREK DI SD SE-KECAMATAN KABUPATEN NGAWI <i>Hartini Hartini, Hendra Erik Rudyanto</i>	PDF 83-87
PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN CLT (COGNITIVE LOAD THEORY) PADA SISWA KELAS V SDN PILANGBAIGO <i>Rissa Prima Kurniawati, Fida Rahmantika Hadji, Vini Rulviana</i>	PDF 88-93
PERAN PAGUYUBAN SANKAN PARANING DUMADI TERHADAP PENGUATAN IDENTITAS PEREMPUAN SEDULUR SIKEP DI ERA 4.0 <i>Novi Triana Habsari, Khoirul Huda</i>	PDF 94-99
MODEL GENERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER CINTA LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR <i>Dhian Dwi Nur Wenda, Hendra Erik Rudyanto</i>	PDF 100-108
INTERDISCIPLINARY STEM MODULE OF GUITAR BASED SCIENTIFIC LITERACY: MODUL STEM PADA GITAR BERBASIS LITERASI SAINS <i>Yanti Safitri, Tantri Mayasari, Jeffry Handhika</i>	PDF 109-115
UPAYA MENINGKATKAN KEBERHASILAN IMPLEMENTASI ERP UNTUK MEMBANGUN KEUNGGULAN BERSAING PADA UKM SURABAYA <i>Anggi Adetyan, Dayan Permana Putra, Ficky Adiana, Sentot Imam Wahjono</i>	PDF 116-124
ANALISIS PERILAKU CYBERBULLYING DITINJAU DARI KEMAMPUAN LITERASI SOSIAL MEDIA <i>Noviyanti Kartika Dewi, Dian Ratnaningtyas Affifah</i>	PDF 125-129
PENGEMBANGAN MODEL SUPERVISI KLINIS DENGAN PENDEKATAN TINDAKAN KELAS UNTUK PENINGKATAN MUTU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN DI FKIP UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Tegeh Suharto, Dwi Setivadi, Elly's Mersina Mursidik, Ermi Adriani Melkavanti</i>	PDF 130-134

MUTU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN DI FKIP UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Teguh Suharto, Dwi Setiyadi, Ely's Mersina Mursidik, Erni Adriani Meikayanti</i>	130-134
KELAYAKAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN KARAKTER NILAI BUDAYA <i>Asri Musandi Waraula, Agung Nasrulloh Saputro</i>	PDF 135-139
INTERNALISASI NILAI RELIGIUS DALAM MEREDUKSI PERILAKU PROKRISTINASI AKADEMIK <i>Asroful Kadafi, Rizki Ramatus Mardiyah, Niki Komsiya Desy Rahmawati</i>	PDF 140-144
IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER PADA PEMBELAJARAN MENULIS SISWA KELAS 6 SD <i>Cerianing Putri Pratiwi, Fauzatul Ma'rufah Rohmanumeta</i>	PDF 145-150
KONSTRUKSI PENGUSAHA KAMPUNG UKM DIGITAL KOTA SEMARANG DALAM PENGGUNAAN INTERNET DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 <i>Darto Wahidin, Nursolin Nursolin</i>	PDF 151-156
ANALISIS PENERAPAN MEDIA PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS <i>Eka Resty Noveta Sari, Rizal Ula Ananta Fauzi</i>	PDF 157-161
EVENT MARKETING HYDRAN DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATAWAN KE SIDOARJO <i>As'at Rizal, Alshaf Pebrianggara, Ardiansyah Ardiansyah</i>	PDF 162-165
PRAKTIK POLITIK IDENTITAS EKS PENDERITA KUSTA DI DUSUN SUMBER GLAGAH MOJOKERTO <i>Ali Innon, Putri Indatus</i>	PDF 166-173
PENGGUNAAN APLIKASI I-CHAT SEBAGAI SARANA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT BAGI MASYARAKAT AWAM <i>Sekreningsih Nita, Ardina Dwi Cahyanti</i>	PDF 174-180
ANALISIS KOMPARASI PENDAPATAN PETANI KEDELAI DI KECAMATAN BATUWARNO DAN KECAMATAN MANYARAN KABUPATEN WONOGIRI <i>Nur Fatin Zuhriawati, Wiludjeng Roessal, Edy Prasetyo</i>	PDF 181-186
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN LITERASI DI SD INKLUSI <i>Hendra Erik Rudyanto, Dewi Tryanasari, Freslia Yela Fenta Purnama</i>	PDF 187-192
PENGARUH LATIHAN HICT (HIGH INTERVAL CIRCUIT TRAINING) TERHADAP PENURUNAN KADAR LEMAK MAHASISWA IKOR UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Enggel Bayu Pratama</i>	PDF 193-198

Ami Gemilang Harsanti, Dian Nur Antika Eky Hastuti, Eka Nofri Ari Yanto

PENINGKATAN KETERAMPILAN MAKE UP ARTIST (MUA) MAHASISWA MELALUI MAGANG DI SESARIA WEDDING SERVICE

PDF
472-477

Agita Risma Nurhikmawati, Wachidatul Linda Yuhanna, Pujiati Pujiati, Diyah Santi Hariyani, Davi Apriandi

PELATIHAN PEMBUATAN ANTINYAMUK BERBASIS KOMODITAS LOKAL DI DESA BARENG KECAMATAN BABADAN KABUPATEN PONOROGO

PDF
478-481

Mohammad Arif Setiawan, Ade Trisnawati, Resa Ragil Andika

PROGRAM PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN (PROPOSAL BISNIS DAN PEMBUKUAN SEDERHANA) BAGI IBU-IBU PEMBINAAN KESEJAHTERAAN KELUARGA (PKK) DI LINGKUNGAN PEKAYON KOTA MOJOKERTO

PDF
482-486

Tatas Ridho Nugroho, Hari Setiono

ANALISIS KETIMPANGAN DISTRIBUSI PENDAPATAN MASYARAKAT DI KOTA MOJOKERTO

PDF
487-489

Mohamad Syamsul Hidayat, Eny Setyariningsih

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA MAHASISWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENGAJUKAN MASALAH

PDF
490-494

Ika Krisdiana, Titi Masfingatin, Waslatul Murtafah

PENINGKATAN PENDAPATAN EKONOMI KELUARGA MELALUI PEMBERDAYAAN USAHA RUMAHAN DI KEC. BANGSAL KAB. MOJOKERTO

PDF
495-499

Eny Setyariningsih, Budi Utami

IMPLEMENTASI KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER

PDF
500-505

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Candra Dewi

PENGARUH PENETAPAN HARGA TERHADAP TINGKAT PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE KUANTITATIF PADA PT. INDORACK MULTIKREASI

PDF
506-514

Imron Imron, M. Sinta Nurhayati, Astini Zebua

PKM PEMBERDAYAAN MANAJEMEN MASJID MELALUI PEMODELAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI DAN PELAPORAN KEUANGAN

PDF
515-520

Akhmad Mulyadi, Sarwenda Biduri, Andri Rachmadani, Sigit Hermawan

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER PADA PEMBELAJARAN MENULIS SISWA KELAS 6 SD

Cerianing Putri Pratiwi¹, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta²

¹ PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun
email: cerianing@unipma.ac.id

² PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun
email: fauzatul@unipma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui implementasi multimedia interaktif berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Jenis dari penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 6 sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (a) observasi, (b) wawancara, (c) tes, dan (d) dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data interaktif, dengan tiga tahapan yaitu (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) penarikan kesimpulan. Implementasi multimedia interaktif berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SD ini diterapkan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran dituangkan dalam RPP dan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Berdasarkan hasil dari menulis yang telah diberikan, hasil menulis siswa sudah cukup baik. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata menulis sebesar 76,7% dari 9 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 66,7%, sedangkan siswa yang belum mendapatkan nilai tuntas sebesar 33,3%.

Kata Kunci: Implementasi multimedia interaktif, karakter, pembelajaran menulis

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan pikiran, ide, perasaan, dan gagasan kepada orang lain. Oleh sebab itu, keterampilan berbahasa Indonesia harus dimiliki oleh setiap orang terutama seorang siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat Tarigan (2008) bahwa keterampilan berbahasa penting untuk dimiliki oleh setiap orang, karena bahasa seseorang mencerminkan intelektualnya.

Keterampilan berbahasa ada empat yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Artinya, aspek yang satu berhubungan erat dan memerlukan keterlibatan aspek yang lain, tidak bisa tidak. Dikarenakan hubungannya yang sangat erat itulah maka keempat aspek keterampilan berbahasa itu biasa disebut empat serangkai keterampilan berbahasa. Aspek yang satu dengan lainnya berkaitan erat, saling bergantung, saling berhubungan, tidak dapat dipisahkan (Nurjamil dkk., 2011: 2). Keempat keterampilan berbahasa itu yang pertama menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Akan tetapi dalam penelitian ini lebih spesifik dalam keterampilan berbahasa menulis. Hal itu dikarenakan keberhasilan pelajar dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam menulis. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan dan pengajaran. Keterampilan menulis harus dikuasai oleh anak sedini mungkin dalam kehidupannya di sekolah Syafi'e (dalam Saddhono dan Slamet, 2012: 95).

Pada dasarnya, menulis itu bukan hanya berupa melahirkan pikiran dan perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis. Oleh karena itu, menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru harus dikuasai. Penguasaan terhadap menulis berarti kecakapan untuk mengetahui dan memahami struktur bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Kecakapan tersebut merupakan sebagian persyaratan keterampilan menulis untuk mengetahui, memahami, dan menggunakan unsur-unsur kata, kalimat, paragraf, serta tata tulis-menulis. Persyaratan kecakapan lain yang harus dimiliki oleh seorang penulis yang baik, seperti mencetuskan ide, mengorganisasi isi tulisan secara sistematis, dan menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan yang benar. Pembelajaran menulis itu harus dilakukan

dengan baik untuk menumbuhkan keinginan siswa dengan baik. Banyak sekali upaya yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa agar dapat mencurahkan imajinasinya dalam bentuk tulisan.

Pada observasi yang dilakukan observasi, diketahui bahwa banyak siswa kurang terampil dalam menulis terutama menulis cerita pendek. Sebagian siswa merasa kesulitan untuk mengembangkan ide menjadi sebuah cerita pendek. Siswa menganggap menulis itu sebuah hal yang sukar. Melihat fenomena tersebut, maka guru harus inovatif dalam melaksanakan pembelajaran menulis. Mengajarkan menulis bukanlah hal yang mudah, apalagi jika siswa kurang berminat dalam pembelajaran menulis. Untuk itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar memudahkan siswa terampil menulis.

Berdasarkan hal tersebut, maka seorang guru harus mempersiapkan rencana pengajarannya dengan kreatif, menarik, dan sistematis. Guru mempunyai peran besar dalam sebuah pembelajaran. Guru memiliki peran merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu membuat sebuah rencana pembelajaran yang menarik, dan juga dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran mampu memudahkan seorang guru untuk membantu memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan atau dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis yaitu multimedia interaktif. Daryanto (2010: 52) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuai dengan apa yang dikehendaki untuk proses seterusnya. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat berlatih menulis cerita pendek tidak hanya di sekolah dan tidak hanya dengan panduan guru. Hal itu dikarenakan dalam multimedia interaktif mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video yang dapat digunakan siswa dalam belajar mandiri sehingga siswa dapat terus melatih keterampilan menulisnya kapan saja. Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan menggambarkan implementasi multimedia interaktif berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas VI SDN Plankrongan 3.

Menurut Susanto (2013: 249) menulis pada dasarnya adalah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya. Menurut Saddhono dan Slamet (2012: 96-97), menulis merupakan serangkaian aktivitas (kegiatan) yang terjadi dan melibatkan beberapa fase (tahap) yaitu fase pramenulis (persiapan), penulisan (pengembangan isi karangan), dan pascapenulisan (telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan). Hampir sama dengan pendapat Dawud (2008: 1-2) bahwa pengertian menulis adalah suatu proses menuangkan kemampuan mengarang dalam bentuk tulis. Sebagai sebuah proses, idealnya menulis karangan melibatkan lima tahap kegiatan, yakni kegiatan pramenulis, menyusun draft, merevisi, menyunting, dan mempublikasikan.

Menurut Warsita (2008:153) multimedia juga sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya tidaknya lebih dari satu media. Hampir sama dengan pendapat di atas, Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaannya.

Menurut Majid dan Dian Andayani (2012:12) karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Hal-hal yang sangat abstrak yang ada pada diri

seseorang. Sering orang menyebutnya dengan tabiat atau perangai. Samani dan Hariyanto (2012:41) menyatakan karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun bertindak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif karena menyajikan data-data yang berupa kata-kata dan bahasa. Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif mempunyai tujuan utama yaitu menggambarkan fakta secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan, melukiskan dan menggambarkan implementasi multimedia berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3, Kecamatan Poncol, Kabupaten Magetan.

Penelitian ini ada dua data yaitu data verbal dan juga data nonverbal. Data verbal pada penelitian ini yaitu hasil rekaman kegiatan implementasi multimedia berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3. Data nonverbal pada penelitian ini yaitu hasil evaluasi keterampilan menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3 dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis karakter.

Subjek penelitian ini yaitu guru kelas 6 dan siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3, dengan jumlah siswa 9 orang. Objek penelitian ini yaitu menggunakan multimedia interaktif berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari (a) observasi, (b) wawancara, (c) tes, dan (d) dokumentasi. Menurut Wiyono dan Burhannuddin (2007: 90) analisis data adalah proses penyusunan data agar bisa ditafsirkan dan disimpulkan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data model interaktif. Menurut Miles dan Huberman (1992: 19-20) ada tiga hal utama dalam analisis data model interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan hasil implementasi multimedia berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas 6 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi keterampilan menulis yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran dimulai dengan membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan juga menyiapkan multimedia interaktif berbasis karakter. Pada multimedia interaktif diselipkan nilai-nilai karakter.

Pada tahap persiapan pembelajaran, guru menyiapkan RPP berdasarkan silabus. Hal pertama yang dipilih yaitu menganalisis standar kompetensi. Standar kompetensi yang digunakan pada pembelajaran kali ini yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk formulir, ringkasan, dialog, dan parafrase. Setelah menentukan standar kompetensi, maka ditentukan juga kompetensi dasar yang akan digunakan. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu Mengubah puisi ke dalam bentuk prosa dengan tetap memperhatikan makna puisi.

Pada tahap persiapan ini rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan disebutkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran. Selain itu, juga ada materi pembelajaran. Materi pembelajaran juga tertuang dalam RPP yang diletakan pada lampiran. Setelah itu ada langkah-langkah pembelajaran. Di dalamnya terdapat urutan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran. Langkah-langkah ini juga disesuaikan dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis karakter.

Ketika menyiapkan RPP, juga disiapkan multimedia interaktif berbasis karakter. Multimedia interaktif berbasis karakter ini di dalamnya diselingi nilai-nilai karakter yang dapat ditauladani oleh siswa. Multimedia ini akan digunakan dalam memudahkan siswa untuk menulis cerita. Selain multimedia interaktif, juga disiapkan LKS. Lembar kerja siswa tersebut akan digunakan untuk menulis cerita siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3 pada pembelajaran menulis. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran ini dibagi menjadi tiga kegiatan. Ketiga kegiatan itu yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Pendahuluan

Pada langkah ini dimulai dengan guru memasuki kelas, menyiapkan kelas menjadi kondusif. Setelah itu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh semua siswa kelas 6 dengan serempak. Setelah mengucapkan salam, guru mengabsen siswa. Semua siswa kelas 6 hadir dalam pembelajaran menulis kali ini. Setelah itu, ketua kelas memimpin berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selesai berdoa, dilakukan apersepsi, agar pemikiran siswa dapat mengarah pada tujuan pembelajaran. Apersepsi yang diberikan berupa pertanyaan tentang menulis cerita. Pertanyaan tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Apa kalian tahu perbedaan puisi dan prosa?
- 2) Ayo, siapa diantara kalian yang pernah menulis cerita?
- 3) Cerita apa yang kalian tulis?
- 4) Seberapa sering kalian menulis cerita?
- 5) Apakah dalam menulis cerita, kalian sudah memperhatikan unsur-unsur cerita?
- 6) Bagaimana cara menulis cerita yang baik itu?

Setelah selesai memberikan apersepsi, jawaban-jawaban yang diberikan siswa ditanggapi oleh guru. Setelah itu, siswa diberitahu tujuan pembelajarannya yaitu siswa dapat menulis cerita dengan tepat.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti ini, dimulai pada saat guru menjelaskan tentang perbedaan puisi dan prosa dengan menggunakan alat bantu multimedia interaktif berbasis karakter. Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Hal itu dikarenakan siswa tertarik dengan multimedia yang ditampilkan guru. Selesai menjelaskan perbedaan puisi dan prosa, guru menjelaskan unsure-unsur prosa. Materi berikutnya, siswa diberikan penjelasan cara untuk mengubah puisi menjadi sebuah prosa. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila belum memahami penjelasan dari guru.

Setelah selesai menjelaskan, siswa diberikan contoh cara mengubah puisi menjadi sebuah prosa. Guru menunjukkan puisi yang ada pada multimedia interaktif, siswa dibantu guru menganalisis puisi tersebut. Pada simulasi ini, siswa diarahkan untuk memahami langkah-langkah mengubah puisi menjadi prosa dengan bimbingan guru. Pada simulasi ada sebuah puisi yang akan diubah menjadi sebuah prosa. Siswa mengamati dan membaca puisi tersebut dengan seksama. Siswa tampak serius dan konsentrasi pada saat membaca puisi. Selesai membaca puisi, siswa diarahkan untuk mengikuti langkah satu yaitu menganalisis puisi yang sudah dibaca. Pada langkah satu ini, siswa menentukan tema, suasana, dan amanat pada puisi. Setelah berhasil dilangkah 1, siswa melanjutkan ke langkah 2 yaitu menentukan tokoh dan penokohan. Pada tahap ini siswa sudah mulai menentukan nama tokoh dengan watak yang sesuai dengan puisi yang sudah dianalisis. Setelah itu menentukan tokoh dan penokohan, siswa melanjutkan menuju langkah ketiga yaitu menentukan alur. Pada tahap ini, siswa menentukan alur yang akan digunakan, baik alur maju, mundur, atau alur campuran. Setelah langkah ketiga, maka siswa melanjutkan menuju

langkah keempat yaitu menentukan latar. Pada tahap ini, siswa menentukan latar tempat, waktu, dan suasana. Langkah terakhir yaitu memberi judul cerita dan memulai untuk menulis cerita. Setelah selesai diberikannya contoh, maka siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

Setelah selesai diberi simulasi, siswa diberi 10 pertanyaan tentang materi yang sudah dijelaskan. Pertanyaan tersebut terdapat pada multimedia interaktif berbasis karakter. Siswa menjawab pertanyaan dengan antusias. Setelah itu, siswa dibentuk menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3 siswa. Masing-masing kelompok diberi lembar kerja siswa. Pada lembar kerja siswa terdapat langkah-langkah dari mengubah puisi menjadi prosa. Pada saat LKS sudah dibagikan pada masing-masing kelompok, siswa diberi kesempatan bertanya jika belum memahami tugas yang diberikan. Siswa tidak ada yang bertanya, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah paham dengan tugas yang diberikan.

Setelah itu, siswa mulai membaca puisi yang terdapat pada multimedia interaktif dengan tenang dan konsentrasi. Lalu, siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Siswa mulai mengubah puisi menjadi prosa dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah dijelaskan. Siswa mulai menemukan tema, suasana, dan amanat pada puisi. Setelah itu, masing-masing kelompok menentukan tokoh dan penokohan yang akan digunakan dalam menulis cerita. Setelah menentukan tokoh dan penokohan, siswa menentukan alur, lalu menentukan latar, dan terakhir menentukan judul cerita. Setelah selesai, masing-masing kelompok mulai menulis cerita sederhana.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan terakhir dalam pembelajaran yaitu kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup ini, siswa diberi ulasan tentang pembelajaran yang telah baru saja dilaksanakan. Siswa diberi penguatan tentang pembelajaran. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. Selesai diberi penguatan, maka siswa menyimpulkan pembelajaran. Siswa juga diberi nasehat bahwa menulis itu mudah jika sering dilatih. Siswa tidak boleh takut jika ada tugas untuk menulis. Siswa harus berusaha agar menjadi mudah dalam menulis. Setelah itu, pembelajaran ditutup.

3. Hasil Evaluasi menulis Siswa Kelas VI SDN Plangkronan 3 dengan multimedia interaktif Berbasis Karakter

Pada SDN Plangkronan 3, nilai rata-rata menulis sebesar 76,7% dari 9 siswa. Nilai terendah yang didapat siswa kelas VI ini yaitu 70 dan nilai tertinggi yaitu 85. Siswa yang mendapatkan nilai 70 ada 3 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 75 ada 3 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 85 ada 3 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa 66,7% siswa sudah mencapai nilai tuntas dan 33,3% siswa belum mendapatkan nilai tuntas.

SIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan paparan yang sudah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi multimedia interaktif berbasis karakter pada pembelajaran menulis siswa kelas 6 SDN Plangkronan 3 ini sudah berjalan sesuai dengan yang sudah terencana dalam RPP. Kegiatan pelaksanaan juga sudah mengacu pada RPP, yaitu sudah terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada pembelajaran menulis ini diberikan tugas mengubah puisi menjadi prosa. Melihat hasil evaluasi yang telah diberikan, keterampilan menulis cerita pendek sudah baik. Berdasarkan hasil menulis, diketahui nilai rata-rata kelas 6 SDN Plangkronan 3 yaitu 76,7% dari 9 siswa. Ada 3 siswa yang belum mendapatkan nilai tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 6. Hal tersebut menunjukkan bahwa 66,7% siswa sudah mencapai nilai tuntas dan 33,3% siswa belum mendapatkan nilai tuntas. Diharapkan, semua guru sekolah dasar akan memotivasi dirinya untuk selalu berpikir kreatif dan berinovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta menarik

sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Siswa juga harus rajin berlatih menulis agar keterampilan menulis semakin baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dawud. (2008). *Perspektif Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: UM Pres
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles Matthew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurjamil, Daeng dkk. (2011). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Widyaningrum, H. K. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 89-96.
- Wiyono, Bambang & Burhanuddin. (2007). *Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research)*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.