

## KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI MELALUI MEDIA ANIMASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 07 PALOPO

**NIKMA PUTRI SULISTIA NINGSI**  
**Universitas Cokroaminoto Palopo**  
**putrinikma@yahoo.co.id**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo. Desain Penelitian pada hakikatnya merupakan teknik penelitian guna memperoleh data dan simpulan yang jelas. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah siswa kelas VIII terdiri atas 6 kelas sebanyak 193 siswa dan sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 07 Palopo. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*, yakni digunakan jika populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik sederhana berdasarkan keantusiasan siswa dalam belajar. Hasil pengolahan data diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 17 orang atau 70,83%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 7 atau 29,17%. Hasil tersebut sebanyak 70,83% yang telah memenuhi kriteria (mampu). Namun secara klasikal penelitian ini belum dianggap mampu karena belum memenuhi standar kriteria ketuntasan klasikal yaitu 85%. Berdasarkan hasil tersebut penulis menyarankan kepada guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 07 Palopo agar lebih meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Selanjutnya bagi siswa agar menanamkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan mempertahankan cara belajarnya dengan baik.

Kata kunci: menulis, karangan narasi, media animasi.

## PENDAHULUAN

Salah satu fungsi pengajaran bahasa Indonesia secara umum adalah agar siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa. Kebiasaan orang berpikir logis akan sangat membantu orang dalam pengajaran berbahasa. Dalam pengajaran berbahasa dikenal dengan empat keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang produktif, artinya siswa diharapkan mempunyai keterampilan dan kemampuan mengungkapkan gagasan dengan bahasa lisan maupun tulisan.

Kegiatan menulis merupakan rangkaian perbuatan mulai dari mengolah gagasan sampai menyusun kalimat, paragraf hingga menjadi sebuah karangan yang utuh. Menulis karangan bukanlah hal yang mudah, tidak sama dengan menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis benar-benar membutuhkan ketelitian terhadap tata cara menyusun tulisan terutama masalah ejaan. Tulisan harus diuji apakah telah kohesif dan koheren.

Menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu dijenjang pendidikan. Dengan keterampilan menulis yang dimiliki, siswa dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuan. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dan dapat mempergunakan bahasa sebagai sarana menyalurkan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu bentuk keterampilan menulis adalah menulis narasi. Di dalam menulis narasi siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan mengenai urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, dan permasalahan yang terjadi sehingga lebih menuntut pengetahuan serta keterampilan dari siswa, baik dalam pengetahuan atas ide maupun dalam penggunaan kosa kata. Selain itu juga dituntut untuk mengembangkan daya imajinasi dan daya nalarnya.

Pembelajaran keterampilan menulis pada umumnya belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran sebagai media penyampaian materi pada siswa. Guru hanya menggunakan media buku atau LKS, radio, dan telepon sehingga menjadi cepat bosan dan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk menulis. Banyak siswa yang beranggapan bahwa selama proses belajar

mengajar yang diterangkan oleh guru di kelas masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru kurang tepat dan kurang bervariasi, sehingga siswa tidak mengetahui sampai sejauh mana keberhasilannya dalam belajar.

Media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para siswa. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan lain-lain dapat dibantu dengan memanfaatkan media. Oleh karena itu kehadiran media dalam pembelajaran tidak mungkin diabaikan.

Pembelajaran menulis, khususnya keterampilan menulis karangan narasi perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang bermacam-macam bentuknya menyebabkan guru harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menentukan proses pembelajaran. Pembelajaran menulis, khususnya keterampilan menulis karangan narasi perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Peneliti ini menyajikan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Media pembelajaran ini berupaya memperkaya wawasan atau eksplorasi pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenai menulis karangan narasi.

Media animasi dalam pembelajaran menulis karangan narasi menjadi terkesan santai atau rileks, tidak menegangkan, mengurangi rasa bosan dan jenuh dalam belajar, mengurangi rasa kantuk, suasana belajar menjadi lebih berbeda, dan siswa lebih merasa nyaman dan mudah dalam menulis karangan narasi karena ada pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan proses belajar yang diterapkan oleh guru yang hanya menyampaikan materi saja. Media pembelajaran tersebut dianggap kurang mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa, sikap, dan perilaku siswa.

Karena selama proses belajar mengajar, apabila konsentrasi siswa kurang optimal (bosan, jenuh, dan mengantuk berada di dalam kelas), maka siswa akan mendapat kesulitan untuk menerima materi yang diajarkan pada saat itu, sehingga sulit bagi siswa harus menyimpan materi pelajaran tersebut dalam ingatan atau memori atau kesan siswa. Cara pembelajaran ini kurang bermakna dan menyenangkan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kemampuan menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Narasi**

Nurudin (2007: 71) menjelaskan bahwa narasi adalah bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kesatuan waktu tertentu.

Keraf (2007: 136) menyatakan bahwa narasi dapat dibatasi sebagai bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalani dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Atau juga dapat dirumuskan dengan cara lain: narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca tentang suatu peristiwa yang telah terjadi dalam suatu keatuan waktu.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang menceritakan peristiwa yang dialami oleh tokoh itu terjadi dalam suatu kurun waktu tertentu dengan mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa.

### **Ciri-Ciri Narasi**

Menurut Nurudin (2007: 71) menyatakan bahwa ciri narasi yaitu (1) sebuah cerita yang mempunyai karakter, setting, waktu, masalah, mencoba untuk memecahkan masalah, dan memberikan solusi dari masalah itu, (2) biasanya ditulis berdasarkan rekaan atau imajinasi, berdasarkan pengalaman pribadi penulis, pengamatan, atau wawancara, (3) merupakan himpunan suatu

peristiwa yang disusun berdasarkan urutan waktu atau urutan kejadian, (4) ada tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa yang diceritakan, (5) tulisan berdasarkan fakta, tetapi imajinasi penulis tetap terkesan kuat sekali.

Keraf (2007: 136) ciri narasi yaitu, (1) menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan, (2) dirangkai dalam urutan waktu, (3) berusaha menjawab pertanyaan "Apa yang terjadi?", (4) ada konflik.

Semi (1990: 32) mengemukakan beberapa ciri penanda narasi, yaitu (1) berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman manusia; (2) kejadian atau peristiwa yang disampaikan dapat berupa peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya; (3) berdasarkan konflik, karenatanpa konflik narasi biasanya tidak menarik; (4) memiliki nilai estetika, karena isi dan cara penyampainnya bersifat sastra, khususnya narasi bentuk fiksi; (5) menekankan susunan kronologis (catatan: deskripsi menekankan susunan ruang), dan biasanya memiliki dialog

Berdasarkan pendapat kedua pendapat di atas dapat disimpulkan ciri karangan narasi yaitu narasi adalah suatu bentuk wacana yang menceritakan peristiwa yang dialami oleh tokoh itu terjadi dalam suatu kurun waktu tertentu dengan mementingkan urutan kronologis

### **Media Pembelajaran Animasi**

Media animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam proses pembelajaran. Media animasi merupakan jenis media audio visual yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam penggunaannya.

Menurut Ariesti (2002: 54) Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "animasi" yang berarti jiwa hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D, sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek gambar bisa berupa tulisan, bentuk, benda, warna dan spesial efek.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan benda mati yang seolah-olah hidup. Animasi bisa berupa gambar, fotografi dan sebagainya. Karakter dalam animasi bisa beragam jenisnya bisa berupa hewan, orang bahkan tulisan.

Animasi merupakan salah satu daya tarik utama dalam mengoprasikan program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep ataupun proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika, sehingga tampilan yang menarik memotivasi penggunaan terlibat dalam proses pembelajaran

Pada awalnya animasi dibuat pada satu jenis saja, namun akibat perkembangan teknologi animasi kini menjadi berkembang, hal itu mengakibatkan animasi diklasifikasikan menjadi beberapa jenis.

Menurut Ariesti (2002: 64) animasi dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan dimensi yang mempengaruhi animasi tersebut. Secara umum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Biasa disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar lucu. Contohnya: *Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, Snow White and Pinocchio*.

2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap animasi yang berkembang. Hal itu berakibat pada pembuatan animasi 3D disebut 3D karena animasi ini seolah-olah memiliki dimensi yang rumit. Ketika dilihat dilayar maka seolah-olah kita melihat diluar cermin. Contoh dari animasi 3D adalah *Upin Ipin, Shrek* dan sebagainya.

1) *Stop Motion Animation*

*Stop motion animation* animasi yang dibuat karena boneka dengan boneka atau tanah liat. Animasi dibuat dengan memotret objek tanah liat dengan digerakkan sedikit-sedikit. Kemudian disusun secara sistematis sehingga membentuk adegan. Contoh animasi ini adalah *Night Before Christmas*.

2) Animasi Jepang (anime)

Dr. Osamu Tezuka adalah tokoh legendaries dari anime yang menciptakan Tetsuwan Atom atau Astro Boy. Anime terdiri dari beberapa jenis yang membedakan bukan cara pembuatannya melainkan formatnya yaitu serial televisi, dan film bioskop.

Berdasarkan keterangan tersebut animasi yang penulis gunakan adalah animasi 3D karena animasi ini seolah-olah memiliki dimensi yang rumit. Ketika dilihat dilayar maka seolah-olah kita melohat diluar cermin. Contoh dari animasi 3D adalah Upin Ipin, *Shrek* dan sebagainya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian yang berjudul “Kemampuan Menulis Karangan Narasi melalui Media Animasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo”.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah objek penelitian yang menjadi sumber informasi dan sumber data yang akan diteliti. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang dapat diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menentukan langsung dengan pertimbangan bahwa semua kelas memiliki kesempatan yang sama dan cukup homogen, artinya tidak ada perbedaan antara satu kelas dengan kelas yang lain untuk dijadikan sampel, pengambilan sampel semacam ini dikenal dengan sampel bertujuan. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah. Menetapkan seluruh kelas VIII sebagai populasi penelitian dengan asumsi bahwa semua kelas VIII homogen dalam kemampuan berbicara.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **Teknik Observasi**

Teknik observasi merupakan suatu kegiatan yang memperhatikan sebuah objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1998:149). Penelitian menggunakan non-partisipan, karena penelitian pengamatan di kelas.

Jadi pada tahap ini penelitian lebih banyak melakukan pengamatan segala aktivitas siswa dalam menjalani proses belajar mengajar.

#### Teknik Tes

Teknik tes adalah serangkaian pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 1989:13). Teknik tes adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian berbentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang dapat menghasilkan nilai tentang tingkah laku atau potensi siswa yang dapat membandingkan dengan nilai yang diperoleh siswa lain dengan suatu standar yang sudah ditetapkan. Penelitian ini memperkenalkan kepada siswa tentang cara menulis karangan narasi dengan melalui pengamatan. Penelitian memperlihatkan tema animasi. Setelah itu siswa menuliskan hasil pengamatannya berdasarkan tema dalam bentuk tulisan karangan narasi.

#### Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik statistik sederhana berdasarkan keantusiasan siswa dalam belajar. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut.

$$N = \frac{SPS}{SM} \times 100$$

Keterangan :

SPS = Skor Perolehan Siswa

SM = Skor maksimum

N = Perolehan skor

#### Pembahasan

Hasil penelitian yang diuraikan pada bagian ini merupakan penyajian hasil penelitian tentang kemampuan menulis narasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo. Hasil yang dimaksud merupakan temuan yang diperoleh dari data yang terkupas dan hasil analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian di



SMP Negeri 07 Palopo diukur berdasarkan aspek penilaian yaitu, ejaan dan tanda baca, pilihan kata atau diksi, kohesi dan koherensi, kesesuaian dengan judul.

Pembelajaran menulis karangan narasi dengan melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo dikategorikan mampu atau memadai. Kemampuan tersebut dinyatakan berdasarkan data yang diperoleh bahwa siswa mampu menciptakan ide dan gagasan lalu dituangkandalam wujud tulisan yang berciri narasi.

Ditinjau dari ejaan dan tanda baca, tampak pemakaian ejaan dengan tanda baca sangat kurang. Dalam hal ini banyaknya kesalahan ejaan dan penggunaan tanda baca tetapi masih dapat dipahami. Diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 2 orang atau 8,33%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 22 atau 91,67%.

Fenomena yang terjadi dalam pembelajaran menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMPN Negeri 07 Palopo menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman terhadap ejaan dan penggunaan tanda baca dengan baik.

Ditinjau dari pilihan kata atau diksi, belum tampak penuangan ide dan gagasan siswa menyangkut sifat, gambaran, dan fenomena nyata suatu objek. Dalam hal ini, karangan siswa belum dapat dijadikan sebagai bentuk wacana yang menceritakan peristiwa yang dialami oleh tokoh itu terjadi dalam suatu kurun waktu tertentu dengan mementingkan urutan kronologis. Diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 2 orang atau 8,33%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 22 atau 91,67%.

Fenomena yang terjadi dalam pembelajaran menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo bahwa suasana pembelajaran menulis karangan narasi kurang mengalami perubahan yang signifikan. Terjadi suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Fenomena menunjukkan dalam pembelajaran menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo, yaitu siswa menulis karangan dengan sedikit kendala yang dihadapi. Dengan demikian, tampak siswa sulit menciptakan ide dan bersemangat dalam belajar. Menurutnya, susah menciptakan tema dan mengembangkannya ke dalam narasi karenadibantu penampilan gambar. Fenomena lain yang tampak, yaitu ketika siswa menulis, waktu yang digunakan rata-rata lama. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa merangkaikan ide demi ide yang membentuk satu kesatuan gagasan pokok dalam karangan narasi.

Ditinjau dari aspek kesesuaian judul, banyak judul karangan siswa yang belum mencerminkan sebagai judul narasi, isi karangan siswa kurang sesuai dengan judul. Diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 2 orang atau 8,33%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 22 atau 91,67%.

Ditinjau dari aspek koherensi dan kohesi, susunan kalimat hampir pada semua paragraf yang disusun oleh siswa menunjukkan kepaduan makna. Ide pokok tiap paragraf sudah jelas dan bermakna. Dalam hal ini, gagasan pokok siswa dalam menulis tampak jelas. Diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 12 orang atau 50%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 12 atau 50%.

Fenomena yang dialami oleh siswa dalam menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo tentunya berdampak positif terhadap nilai akhir yang diperoleh. Dapat diketahui bahwa dari ke empat aspek penilaian ditinjau dari kesesuaian dengan judul diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 2 orang atau 8,33%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 22 atau 91,67%.

Fenomena yang dialami oleh siswa dalam menulis karangan narasi melalui media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo tentunya berdampak positif terhadap nilai akhir yang diperoleh. Dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase nilai kemampuan menulis karangan narasi melalui

media animasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo , yaitu sebanyak 17 siswa atau 70,83 % yang mampu mendapat nilai 70 ke atas. Sebaliknya 7 siswa atau 29,17% yang mendapat nilai dibawah 70.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat ditarik simpulan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran menulis narasi, kemampuan menulis narasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo belum memadai atau belum mampu.

Persamaan dengan penelitian terdahulu atau penelitian relevan yakni melalui penerapan media animasi, maka siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo memiliki kemampuan menulis narasi yang belum memadai. Hal ini dapat dibuktikan dengan frekuensi nilai kuantitatif yang diperoleh siswa pada data hasil belajar menerapkan media animasi, yakni 17 orang atau 70,83% memperoleh nilai  $\geq 70$  dan 7 orang atau 29,17% memperoleh nilai  $< 70$  dengan nilai rata-rata 69,20. Sedangkan pada hasil penelitian relevan, menurut penelitian yang dilakukan Iis Handayani, (2007) dalam skripsinya yang berjudul *Pembelajaran Karangan Narasi Sugestif dengan Strategi Field\_Trip (Karyawisata) berdasarkan Pengalaman Pribadi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang* menyatakan bahwa berdasarkan pengalaman di SMP Negeri 1 Lembang masih banyak siswa belum menguasai ke empat keterampilan berbahasa utamanya menulis. Siswa merasa kesulitan menuangkan ide-ide karena keterbatasan penguasaan kosa kata, siswa juga merasa situasi pembelajaran menulis membosankan.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dalam bagian ini akan dikemukakan simpulan yang diperoleh melalui analisis data. Simpulan yang dapat diambil adalah simpulan mengenai hasil temuan yang diperoleh melalui tes yang ditemukan dari analisis data yang telah dilakukan. Kemampuan tersebut dikemukakan bahwa nilai tertinggi yang dicapai dalam menulis karangan narasi siswa kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo adalah 91 sedangkan nilai terendah yang dicapai oleh siswa adalah 31. Hasil pengolahan data diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai  $\geq 70$  (sama dengan atau lebih dari 70) sebanyak 17 orang atau 70,83%. Sedangkan sampel yang mendapat nilai  $< 70$  (kurang dari 70) sebanyak 7 atau 29,17%. Hasil tersebut sebanyak 70,83% yang telah memenuhi kriteria (mampu). Namun secara klasikal penelitian ini belum dianggap mampu karena belum memenuhi standar kriteria ketuntasan klasikal yaitu 85%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S. 1997. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa*. Erlangga. Jakarta.
- Ariesti, H. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash Actionsricpt*. PT. Salemba Infotek. Jakarta.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, A.2002.*Media Pembelajaran*. Grafindo. Jakarta.
- Keraf, G. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. PT. GramediaPustakaUtama. Jakarta.
- Nurudin. 2007. *Dasar-dasar Penulisan*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Nursisto. 1995. *Penuntun Mengarang*. Adicta. Yogyakarta.
- Sadiman, A S. dkk. 2006. *Media Pembelajaran: Pengertian dan Pemanfaatannya*. Raja GrafindoPersada. Jakarta
- Semi, M. Atar. 1990. *Menulis Efektif*. Angkasa Raya. Padang.
- Sundayana, R. 2007. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 1997. *Metode Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Tarigan, H G. 1982. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Angkasa Jaya. Bandung.