



PENGARUH STRATEGI *CRITICAL INCIDENT* BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENULIS CERITA PENGALAMAN PRIBADI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI SIDOHARJO 01

Nelfa Fairuz Zulfa

Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur Nomor 24-Dr. Cipto Kota Semarang, Jawa Tengah 50232
Email: zulfanelva@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi pada siswa kelas V melalui strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi di SD Negeri Sidoharjo 01 Tegal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dilaksanakan di kelas V, dengan subjek penelitiannya 23 siswa. Pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi, wawancara, dokumentasi dengan instrumen tes menulis karangan cerita pengalaman pribadi dan lembar validasi perangkat yang digunakan berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi, dan media. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menulis pengalaman pribadi siswa yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan di peroleh sebesar 54,82 dan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh sebesar 72,08. Hal ini membuktikan hasil *posttest* dengan menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi dapat mempengaruhi kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman pada siswa kelas V. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi telah berjalan dengan baik sehingga hasil kemampuan menulis siswa meningkat dan dapat melebihi target nilai pada KKM.

Kata Kunci: Strategi Critical Incident, Film Animasi, Kemampuan Menulis.

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to write stories of personal experiences in class V students through critical strategy assisted incident audiovisual media in the form of animated films in SD Negeri Sidoharjo 01 Tegal. This study uses a quantitative research, conducted in class V, with the subject penelitiannya 23 students. The collection of data that is used in the form of tests, observations, interviews, documentation with essay writing test instruments and personal experience stories perangkat validation sheet is used in the form of a syllabus, lesson plan, materials, and media. The results showed the ability to write a personal experience of students has increased. The average value of the ability to write stories based on the student's personal experience pretest was done was obtained by 54, 82 and the average value obtained at 72.08 posttest. This proves posttest results using strategies critical incident audiovisual media-assisted form of animated films can affect the ability to write essays based on the experience in Class V. From the research that has been done can be concluded that the use of assisted incident critical strategy audiovisual media in the form of animated films has gone well so that the students' writing ability increases and may exceed a target value of the KKM.

Keywords: Strategies Critical Incident, Film Animation, Writing Ability

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan salah satunya melalui pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa memiliki peran sebagai alat komunikasi antara pemimpin kepada karyawannya, orangtua kepada anaknya, antara guru kepada siswanya dan lain sebagainya. Dalam lingkungan sekolah bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mengatakan bahwa standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Menurut Tarigan (2008:3), keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan pada pengajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (keterampilan mendengarkan dan membaca) sedangkan keterampilan produktif mencakup (keterampilan menulis dan berbicara). Pengajaran bahasa diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan produktif dapat ditingkatkan pada tahap-tahap

selanjutnya. Seterusnya, peningkatan keduanya itu menyatu sebagai kegiatan bahasa yang terpadu.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan bahasa, diantaranya adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Selanjutnya setiap keterampilan itu erat dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang itu mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Keterampilan menulis merupakan salah satu komponen dalam keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara dan membaca. Keterampilan tersebut hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2013: 1).

Sebagian orang berasumsi bahwa menulis adalah pekerjaan yang tak begitu bermakna, walaupun sampai sekarang tak ada yang pernah mengatakan menulis tak ada gunanya. Bermula dari pengalaman dan kebiasaan, banyak pengarang atau tokoh-tokoh sastra mulai menulis dari hal-hal kecil seperti masalah pribadi, masalah keluarga, hal menyenangkan dan sebagainya. Beberapa tokoh yang terkenal seperti Chairil Anwar, Taufik Ismail, Mochtar Lubis, dan Buya Hamka mereka selalu berlatih menulis berdasarkan pengalaman dengan penuh ketekunan dan kemauan yang keras. Kuatnya keterampilan antara menulis dengan pengalaman, sehingga ada pendapat yang mengatakan bahwa seseorang bisa

mengarang karena terbiasa menulis. Berkaitan dengan pembelajaran bahasa indonesia yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan partisipasi terhadap hasil karya sastra. Namun pada kenyataannya, saat ini sebagian siswa masih kurang terampil dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Dari keempat keterampilan berbahasa, kemampuan bahasa yang sulit dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis, termasuk menulis pengalaman pribadi, walaupun terkesan mudah namun masih banyak siswa yang mengaku kesulitan. Menurut Graves (dalam Yunus: 1.4) seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Banyak alasan yang mereka ucapkan mulai dari tidak ada ide dan tidak tau bagaimana cara memulai menuliskannya. Diantara penyebab hal itu adalah kurangnya pembiasaan menulis dan kurangnya motivasi baik dari guru maupun dari dalam diri siswa sendiri serta penerapan strategi dan media yang kurang dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis pengalaman mengesankan adalah kesulitan untuk mendapatkan ide dan mengolahnya. Siswa merasa bingung harus memilih yang mana yang harus diceritakan. Kalaupun ide sudah didapatkan, siswa masih kesulitan untuk mengolah serta mengorganisasikan idenya. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat menulis pengalaman

mengesankannya secara runtut, baik urutan waktu maupun urutan tempatnya.

Berdasarkan jurnal bahwa untuk meningkatkan keterampilan menulis itu bisa dilatih dengan adanya strategi *critical incident*. Bisa dilihat dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa. Rata-rata hasil belajar dalam materi mengarang pada pra siklus adalah 62,96 dengan prosentase ketuntasannya sebesar 40%. Pada siklus I dengan 2x pertemuan rata-rata hasil belajar pada pertemuan 1 meningkat menjadi 65,52 prosentase ketuntasan 64% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 68,32 prosentase ketuntasan 76%. Namun belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti kemudian peneliti melakukan tindakan lanjut pada siklus II pertemuan 1 rata-rata hasil belajar siswa meningkat 69,28 presentase ketuntasan 80% mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 76,20 presentase ketuntasan sebesar 92% sudah sesuai dengan yang diharapkan peneliti pada indikator keberhasilan. Disini peneliti juga ingin mencoba menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual yang berisi film animasi yang berkaitan dengan cerita kehidupan sehari-hari siswa dilingkungan tempat tinggalnya untuk memperluas perbendaharaan kata saat menulis cerita. setelah sebelumnya telah melihat film animasi tentang kehidupan sehari-hari yang ada di film Sopo Dan Jarwo untuk mengingatkan kembali pengalaman-pengalaman yang menarik yang pernah mereka lakukan sebagai bahan yang akan ditulis menjadi sebuah cerita.

Penerapan strategi *critical Incident* (pengalaman penting) dapat membantu siswa untuk mengingat-ingat kembali

pengalaman yang pernah di alami oleh siswa. Strategi ini memudahkan siswa dalam mengungkapkan ide cerita, karena cerita yang dituliskan adalah pengalaman yang pernah mereka alami dan diimajinasikan secara menarik. Strategi *critical incident* dapat membantu siswa sebelum menulis pengalaman pribadi. langkah-langkah yang dilakukan di dalam kelas adalah yang pertama guru menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari kemudian siswa terlebih dahulu mengingat dan berimajinasi tentang kejadian yang menarik yang pernah terjadi di masa lalu untuk menemukan sebuah ide cerita. Ide cerita yang akan ditulis siswa berasal dari pengalaman yang mengesankan atau yang menyedihkan yang tak terlupakan. Media audiovisual berupa film animasi ini dapat membantu siswa menemukan ide cerita untuk menulis pengalaman pribadi karena apa yang akan ditayangkan di film tersebut adalah contoh kejadian kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang sering terjadi di lingkungan siswa yang bisa merangsang siswa untuk mengingat kembali kejadian yang menurut mereka menarik yang pernah di alami untuk menjadi ide untuk menulis cerita pengalaman pribadi.

Berdasarkan pengalaman dan melihat kesulitan siswa saat hanya diberikan tugas untuk mengarang cerita pengalaman pribadi tanpa adanya strategi atau media yang digunakan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Strategi *Critical Incident* berbantu Media Audiovisual terhadap Kemampuan Siswa Menulis Cerita Pengalaman Pribadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Sidoharjo 01. Sedangkan tujuan peneliti dalam menerapkan strategi *critical*

incident berbantu media audiovisual berupa film animasi ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. (Sugiyono, 2016:14)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Design* (belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh). Peneliti menggunakan desain tersebut karena dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol tapi hanya kelompok eksperimen. *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini akan di berikan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat di gambarkan sebagai berikut :

$O_1 \times O_2$

Gambar 1

Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O_1 = Nilai Pretest(sebelum diberi diklat)

O_2 = Nilai Posttest (sesudah diberi diklat) (Sugiyono,2016:111)

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:118). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 01 tahun 2017/2018 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan sebagai kelas eksperimen.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh, karena semua anggota populasi yang ada di dikelas tersebut digunakan sebagai sampel untuk diambil data hasil kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:122).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kerja siswa (LKS) yang didalamnya terdapat beberapa soal isian yang akan dijawab oleh siswa yang akan diberikan pada saat sebelum pembelajaran yaitu kegiatan pretest diadakanya tes ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan. Dan kegiatan *posttest* berupa lembar kerja siswa (LKS) yang sama. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 01 sebelum dan setelah diberikan tindakan.

Teknik pengumpulan data berikutnya yaitu observasi. Observasi dalam penelitian digunakan untuk memantau proses pembelajaran yang

sedang berlangsung dikelas dan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V terutama pada pembelajaran kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman pribadi.

Selanjutnya yaitu teknik pengumpulan data menggunakan wawancara. Sugiyono (2016:194) menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil/sedikit. Wawancara dalam penelitian digunakan untuk mengetahui tentang kesan-kesan dan ungkapan perasaan siswa ketika belajar menulis dengan menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi sebagai rangsangan untuk siswa mengingat kembali pengalaman mereka untuk dijadikan ide saat menulis. Ungkapan rasa senang siswa dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara juga digunakan untuk mengungkapkan perasaan siswa tentang kesulitan-kesulitan yang mereka alami ketika belajar mengarang atau menulis cerita tentang pengalaman yang pernah di alami.

Teknik pengumpulan data yang terakhir pada penelitian ini yaitu dokumentasi. Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari lapangan melalui berbagai dokumen yang ada disekolah serta data nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian di kelas V SD Negeri Sidoharjo 01. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan dokumentasi yang berupa foto dan video yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

Terdapat minimal dua Persyaratan yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen penelitian yaitu validitas dan reliabilitas. Uji validitas berkaitan dengan ketepatan dan kesesuaian alat ukur terhadap konsep yang akan diukur. Sehingga alat ukur benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji reliabilitas adalah ketepatan/keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya, artinya kapanpun alat itu digunakan maka akan memberikan hasil ukur yang sama.

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*) dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgment*) yaitu dengan mengetahui tingkat kevalidan dan instrumen yang berupa silabus, RPP, soal, dan media yang digunakan. Setelah instrumen dikonstruksikan pada aspek-aspek yang diukur dengan dilandaskan teori tertentu, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan para ahli.

Analisis validitas menggunakan Skala Likert dengan langkah-langkah:

- Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).
- Menjumlahkan skor total setiap validator untuk seluruh indikator.
- Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus

$$x = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan nilai

N = Skor maksimum

Kategori validitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1
Kategori Validitas Nilai Kriteria

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Valid

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Uji Normalitas Awal

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_o : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Penelitian ini menggunakan uji kenormalan secara Nonparametrik.

Pada pengujian normalitas sampel peneliti menggunakan uji liliefors. Langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ Ubah data nilai siswa menjadi bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan rumus: $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ ($\bar{x}$ dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, Kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$,
- Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ yang $\leq Z_1$. Jika proposisi ini dinyatakan dengan rumus $S(Z_i) = \frac{Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini L_0 .

Untuk menerima dan menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar tabel uji *liliefors* untuk taraf nyata α yang dipilih kriteria adalah tolak H_0 bahwa populasi berdistribusi normal jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ dari daftar. (Sudjana, 2005: 466-467)

Uji Normalitas Akhir

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hipotesisnya adalah sebagai berikut:
 H_0 : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal
 H_a : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Penelitian ini menggunakan uji kenormalan secara Nonparametrik.

Pada pengujian normalitas sampel peneliti menggunakan uji *liliefors*. Langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ Ubah data nilai siswa menjadi bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan rumus: $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ ($\bar{x}$ dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, Kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$,
- c. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ yang $\leq Z_1$. Jika proposisi ini dinyatakan dengan rumus $S(Z_i) = \frac{Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini L_0 .

Untuk menerima dan menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar tabel uji *liliefors* untuk taraf nyata α yang dipilih kriteria adalah tolak H_0 bahwa populasi berdistribusi normal jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ dari daftar. (Sudjana, 2005: 466-467)

Uji hipotesis dalam penelitian ini akan dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh strategi critical incident berbantu media audiovisual berupa film animasi terhadap kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa setelah diberi perlakuan.

Adapun rumus untuk menghitung hasil pretest dan posttest menggunakan uji t. Dalam menggunakan analisis data uji t, T-test adalah teknik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata yang berasal dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut rumus uji t yang digunakan :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

$d.b$ = ditentukan dengan $N-1$ (Arikunto, 2010: 125)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental*

Design dengan jenis *One-Group Pretest-posttest Design*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa diberi pengajaran dengan menggunakan strategi *critical incident*. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa diberikan pengajaran dengan menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan tepatnya pada tanggal 23-24 Mei 2018. Setelah melakukan penelitian, diperoleh data yang di olah dan dianalisis sebagai berikut :

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan nilai *posttest* dikatakan dinyatakan tuntas apabila mencapai KKM yaitu 70. Dalam penelitian ini hasil *pretest* berbeda dengan nilai *posttest*. karena nilai *posttest* didapat setelah siswa diberi perlakuan. Berikut ini :

Tabel 2
Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	75	40	54.826
<i>Posttest</i>	88	60	72.086

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil kemampuan menulis siswa sebelum di beri perlakuan nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 54.826 Terdapat 4 siswa yang sudah mencapai KKM dan 19 siswa belum mencapai KKM. Sedangkan hasil kemampuan menulis siswa sesudah diberi perlakuan nilai *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 72.086 Terdapat 17 siswa yang sudah mencapai KKM dan 6 siswa yang belum mencapai KKM. Dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada tabel 4.1 menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest*.

Hal tersebut dikarenakan adanya perlakuan dengan menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi dalam kegiatan belajar mengajar yang di lakukan pada saat penelitian. Sehingga terdapat peningkatan dalam kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman pada siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 01. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut telah diuji kenormalitasannya data selengkapnya terdapat di lampiran.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah membuat instrumen penelitian terlebih dahulu. Instrumen penelitian tersebut meliputi: Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang di buat berdasarkan Silabus. RPP yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dan diuji kepada guru kelas. RPP dibuat untuk dua kali pertemuan, setelah itu peneliti menyiapkan bahan-bahan pelajaran yang sesuai dengan materi tentang menulis narasi. Setelah itu menyiapkan soal-soal *pretest* dan *posttest* yang sudah dipersiapkan.

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*, dimana *pretest* digunakan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui apakah sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji liliefors yang diukur pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal, sedangkan $L_0 > L_{tabel}$, maka data berdistribusi tidak normal, berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dan analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal.

Rata-rata keterampilan menulis cerita pengalaman pribadi siswa berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan di peroleh sebesar 54,82 dan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh sebesar 72,08 jika diubah kedalam bentuk presentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada hasil *pretest* yang diperoleh hanya sebesar 14% atau sejumlah 4 siswa dari 23 Siswa dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 86% atau sejumlah 19 siswa dari 23 siswa. Sedangkan berdasarkan hasil *posttest* jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 74% Atau sejumlah 17 siswa dari 23 siswa dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 26% atau sejumlah 6 siswa dari 23 siswa. Hal ini membuktikan hasil *posttest* dengan menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi dapat mempengaruhi kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman pada siswa kelas V.

Berdasarkan uraian diatas dapat di ketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis pengalaman pribadi siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *critical incident* dengan berbantu media audiovisual berupa film animasi (Adit, sopo & Jarwo) sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman siswa pada kelas V SD Negeri Sidoharjo 01.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V di SD Negeri Sidoharjo 01 dapat disimpulkan bahwa

penggunaan strategi pembelajaran *critical incident* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman bagi siswa. Hal tersebut dapat terlihat berdasarkan hasil nilai *posttest* yang lebih tinggi di bandingkan hasil nilai *pretest*.

Dalam pembelajaran sebelum menggunakan strategi *critical incident* dan berbantu media audiovisual siswa terlihat pasif, dan menganggap menulis itu merupakan pekerjaan menjenuhkan. Sedangkan setelah menggunakan strategi *critical incident* berbantu media audiovisual berupa film animasi bisa menjadi aktif dan dapat menuangkan ide / gagasannya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dalman, (2011). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dalman, (2015). *Penulisan Populer*. Jakarta: Rajawali Pers
- Majid, Abdul. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurgiyanto, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE
- Putri, Weni, Tria Anugerah. (2013). *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Takeran Magetan*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3170>. Diakses Minggu 4 Februari 2018.
- Putri, Bunga, Anggun Mustika. (2012). *Penerapan strategi Critical Incident*

- dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Jurug, Kec. Mojosongo, Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012.
http://eprints.ums.ac.id/19330/24/NASKAH_PUBLIKASI_SKRIPSI.pdf
f. Diakses Senin 11 Desember 2017.
- Putri, Rahmawati, Nur Kumala. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Media Film Kartun Pada Siswa Kelas IV*.
journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/2549/2184
. Diakses Minggu 4 Februari 2018.
- Sanaky, AH Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sudjana, (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: Alfabeta
- Suparno. Yunus, Mohamad. (2007). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tarigan, Henry Guntur. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.