

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kemampuan Menulis

###### a. Pengertian Kemampuan Menulis

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Menurut Tarigan dalam buku Ahmad Susanto, menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Penulis harus terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis mempunyai arti: (1) membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya); (2) melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; (3) menggambar, melukis; dan (4) membuat (kain) mengarang cerita, membuat surat, berkirim surat.<sup>1</sup>

Definisi lainnya tentang menulis dikemukakan oleh Rusyana, yang berpendapat bahwa menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan/pesan. Menurut Alwasilah, menulis adalah kegiatan produktif dalam berbahasa. Suatu proses psikolinguistik, bermula dengan

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 247

formasi gagasan lewat aturan semantik, lalu didata dengan aturan sintaksis, kemudian digelarkan dalam tatanan sistem tulisan.<sup>2</sup>

Kemampuan seseorang dalam menulis ditentukan oleh ketepatan dalam menggunakan unsur-unsur bahasa, pengorganisasian wacana dalam bentuk karangan, ketepatan dalam menggunakan bahasa, dan pemilihan kata yang digunakan menulis. Menurut Saleh Abas, menulis adalah proses berfikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba dan sampai dengan mengulas kembali. Menulis dapat diartikan sebagai aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan (bahasa tulis).<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melukiskan lambang grafis yang dimengerti oleh penulis dan pembaca ke dalam bentuk tulisan, untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, kehendak agar dipahami oleh pembaca. Dapat dipahami bahwa menulis merupakan salah satu bagian

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 247

<sup>3</sup> Saleh Abas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm. 127

terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak diragukan lagi, pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

#### **b. Fungsi menulis**

Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung karena tidak langsung berhadapan dengan pihak lain yang membaca tulisan kita tetapi melalui bahasa tulisan. Menurut Tarigan fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para siswa berpikir. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, menyusun urutan bagi pengalaman. Tidak jarang, kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual.<sup>4</sup>

Rusyana dalam Purwanto mengklasifikasikan fungsi menulis sesuai kegunaannya, sebagai berikut:

- 1) Fungsi penataan yaitu fungsi penataan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi, dan lainnya,

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 252

serta terhadap penggunaan bahasa, sehingga menjadi tersusun.

- 2) Fungsi pengawetan yaitu untuk mengawetkan pengaturan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis.
- 3) Fungsi penciptaan yaitu mengarang berarti mewujudkan sesuatu yang baru.
- 4) Fungsi penyampaian yaitu mengarang berfungsi dalam menyampaikan gagasan, pikiran, imajinasi, dan lain-lain itu yang sudah diawetkan menjadi suatu karangan. Dalam penyampaiannya tidak saja kepada orang dekat, dapat juga kepada yang berjauhan.
- 5) Fungsi melukiskan yaitu menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu.
- 6) Fungsi memberi petunjuk berarti dalam karangan itu penulis memberi petunjuk tentang cara atau aturan melaksanakan sesuatu.
- 7) Fungsi memerintahkan yaitu penulis memberikan perintah, permintaan, anjuran, agar pembaca menjalankannya atau larangan agar pembaca tidak melakukan yang dilarang penulis.
- 8) Fungsi mengingat yaitu penulis mencatat suatu peristiwa, keadaan, keterangan, atau lainnya dengan maksud agar tidak ada yang terlupakan dalam karangan.

- 9) Fungsi korespondensi yaitu fungsi surat dalam memberitahukan, menanyakan, memerintahkan, atau meminta sesuatu kepada orang yang dituju, mengharapkan orang yang dituju, mengharapkan orang itu memenuhi apa yang dikemukakannya itu serta membalasnya dengan tertulis pula.<sup>5</sup>

### c. Tujuan menulis

Yang dimaksud dengan tujuan penulis (*the writer intention*) adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informatif (*informative discourse*). Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau karangan penerangan kepada para pembaca.
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*)

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 252-253

- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer atau wacana kesastraan (*literacy discourse*).
- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*). Sebagai gambaran, menulis puisi dapat termasuk menulis yang bertujuan untuk pernyataan diri dengan pencapaian nilai-nilai artistik.<sup>6</sup>

#### **d. Proses Menulis**

Secara garis besar penulisan terdiri atas tiga tahap, yaitu pra menulis, penulisan, editing dan revisi.

##### **1) Pramenulis (Tahap Pencarian Ide dan Pengendapan)**

Pra menulis merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini seorang penulis melakukan berbagai kegiatan, misalnya menemukan atau menyiapkan ide gagasan sebagai bahan membuat cerita (sumber inspirasi), menentukan judul karangan, menentukan tujuan, memilih bentuk atau jenis tulisan, membuat kerangka dan mengumpulkan bahan-bahan.

---

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 254

## 2) Tahap Penulisan

Tahap penulisan dimulai dengan menjabarkan ide ke dalam bentuk tulisan. Ide-ide itu dituangkan dalam bentuk kalimat dan paragraf. Selanjutnya, paragraf-paragraf itu dirangkaikan menjadi satu karangan yang utuh.

## 3) Tahap Editing dan Revisi

Pada tahap editing dilakukan pemeriksaan kembali terhadap keseluruhan karangan yang sudah kita tulis dari aspek kebahasaannya, baik kesalahan kata, frasa, tanda baca, penulisan, sampai ke kalimat-kalimatnya. Sedangkan tahap revisi dengan memeriksa kembali karangan yang baru kita tulis dari aspek isi (content) atau logika cerita. Apabila karangan sudah dianggap sempurna, lalu menyampaikan karangan kepada public dalam bentuk cetakan atau menyampaikan dalam bentuk non cetakan.<sup>7</sup>

Sedangkan teori proses menulis yang lain yaitu prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan.

- 1) Pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis. Ha-hal yang dilakukan pada tahap pramenulis adalah memilih topik, mempertimbangkan tujuan,

---

<sup>7</sup> Kurniawan Heru Sutardi, *Penulisan Sastra Kreatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 14-23

bentuk, dan pembaca serta mengidentifikasi dan menyusun ide-ide. Tahap pramenulis sangat penting dan menentukan dalam tahap-tahap menulis selanjutnya.

- 2) Penulisan. Setelah kerangka karangan tersusun, penulis mulai melakukan kegiatan menulis. Penulis akan mengekspresikan ide-idenya ke dalam tulisan dan memperhatikan bahasanya. Bagian isi karangan menyajikan bahasan topic atau ide utama tulisan. Ide utama tulisan dapat diperjelas dengan ilustrasi, informasi, bukti, argumen, dan alasan.
- 3) Pasca penulisan merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan tulisan kasar yang kita hasilkan. Kegiatan ini meliputi penyuntingan dan merevisi. Tomskins dan Hosskisson menyatakan bahwa penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, dan lainnya. Adapun revisi lebih mengarah perbaikan dan pemeriksaan isi tulisan.<sup>8</sup>

Selain proses tahapan menulis di atas, ada pula tahapan latihan menulis yang lain, yaitu:

- 1) Mencontoh yaitu belajar menulis sesuai contoh

---

<sup>8</sup> Setyawan Pujiono, *Terampil Menulis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 5-6

- 2) Reproduksi yaitu belajar menulis tanpa ada model
- 3) Rekombinasi atau transformasi yaitu mulai berlatih menggabungkan kalimat-kalimat yang pada mulanya berdiri sendiri menjadi gabungan beberapa kalimat.
- 4) Menulis terpimpin yaitu mulai berkenalan dengan alinea
- 5) Menulis yaitu menulis bebas untuk mengungkapkan tahap ide dalam bentuk tulisan yang sebenarnya misalnya menulis laporan, menulis makalah, menulis berita, dan sebagainya.<sup>9</sup>

**e. Teknik Menulis**

Dorongan menulis sama besarnya dengan dorongan untuk berbicara dan mengomunikasikan pikiran ataupun pengalaman kepada orang lain. Ada dua teknik menulis yang efektif dan sangat menyenangkan yaitu:

1) *Clustering* (Pengelompokan)

Pengelompokan dilakukan dengan cara menulis pemikiran-pemikiran yang saling berkaitan dan secepatnya menuangkan di atas kertas, tanpa mempertimbangkan kebenaran atau nilainya. Suatu pengelompokan yang terbentuk di atas kertas sama

---

<sup>9</sup> Nurhadi, *Tata Bahasa Pendidikan*, (Semarang: IKIP Semarang, Press 1995), hlm. 343

halnya dengan proses yang terjadi dalam otak kita, walaupun dalam bentuk yang sangat disederhanakan.

Pengelompokan merupakan suatu struktur yang mengalir bebas dengan melihat dan membuat kaitan antara gagasan, mengembangkan gagasan-gagasan yang telah dikemukakan., kemudian menelusuri jalan pikiran yang ditempuh otak agar mencapai suatu konsep. Otak bekerja secara alamiah dengan pertimbangan, memvisualkan hal-hal khusus, dan mengingatnya kembali dengan mudah, sehingga kemudian mengalami desakan kuat untuk menulis.

## 2) *Fast Writing* (Menulis Cepat)

Terkadang, seseorang harus menulis sebelum menemukan apa yang sebenarnya yang ingin ditulis. Ia harus melampaui otak kiri yang ingin mengevaluasi segalanya sebelum tertuang di atas kertas dan membiarkan otak kanan yang kreatif memegang kendali untuk sementara waktu. Salah satu cara untuk menanggulangi hal ini adalah dengan menulis cepat.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Moh.Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 162-163

Supaya bias menulis cepat, digunakan timer sebagai pengatur waktu, misalnya 5 menit untuk memulai. Lalu. Tulislah sebuah topik dan menulishlah hingga waktu habis. Hal ini berarti bahwa dalam waktu 5 menit, kita harus menulis secepat mungkin dan tidak pernah berhenti untuk mengumpulkan gagasan, membentuk kalimat, memeriksa tata bahasa, mengulangi, atau mencoret sesuatu. Dengan cara demikian mungkin tulisan akan tampak berantakan dan mengandung kesalahan ejaan, pemikiran yang tidak sempurna, dan kalimat-kalimat yang serampangan. Namun, pada akhirnya kita akan mampu untuk mengambil inti dari tulisan tersebut.<sup>11</sup>

## **2. Pembelajaran Menulis Permulaan**

Dalam pembelajaran menulis bagi pemula perlu memerhatikan beberapa cara atau langkah yang dapat mengarahkan mereka kepada proses pembelajaran menulis yang baik, yaitu:

- a. Pengenalan, pada taraf pengenalan ini guru hendaknya memerhatikan benar-benar tulisan yang hendak dikenalkan kepada anak terutama huruf yang belum pernah diperkenalkan.

---

<sup>11</sup> Moh.Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 163-164

- b. Menyalin, pembelajaran menulis bagi kelas pemula dapat dilakukan dengan alternative berikut:
- 1) Menjiplak, yaitu menyalin tulisan di papan tulis ke dalam buku latihan sesuai dengan bunyi bacaan tersebut.
  - 2) Menyalin dari tulisan cetak (lepas) ke tulisan sambung atau sebaliknya.
  - 3) Menyalin dari huruf kecil menjadi huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat.
  - 4) Menyalin dengan cara melengkapi, yakni dengan cara melengkapi tanda baca dan kata.
- c. Menulis halus atau indah, perbedaan menulis halus di kelas awal hanyalah terletak pada bahan yang diajarkan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran menulis indah yang harus diperhatikan yaitu bentuk, ukuran, tebal, tipis, dan kerapian.
- d. Menulis nama, sebagaimana pengajaran menulis di kelas satu, para siswa diberi tugas untuk menulis nama benda, orang, jalan, desa, kota, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Perbedaannya kalau di kelas satu masih menggunakan huruf kecil, maka di kelas dua siswa sudah menggunakan huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat. Latihan ini merupakan latihan dasar mengarang.
- e. Mengarang sederhana, pelajaran mengarang di kelas pemula diberikan dalam bentuk mengarang sederhana

cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang ini digunakan rangsang visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun tidur sampai akan berangkat ke sekolah atau dalam perjalanan menuju ke sekolah dan sebagainya. Dalam mengarang sederhana dinilai tentang kerapian, ketepatan ejaan, dan isi karangan ditekankan kepada siswa untuk diperhatikan.<sup>12</sup>

### **3. Jenis-jenis Karangan**

Mengarang pada hakikatnya adalah mengungkapkan atau menyampaikan gagasan dengan bahasa tulis. Dilihat dari keluasan dan keterinciannya, gagasan dalam karangan memiliki jenjang (hierarki) dan secara berjenjang pula gagasan itu dapat diungkapkan dalam berbagai unsur bahasa. Suatu tulisan atau karangan secara umum mengandung 2 hal, yaitu isi dan cara pengungkapan atau penyajian yang keduanya saling memengaruhi.<sup>13</sup>

Menulis karangan sederhana di kelas III pada penelitian ini yaitu berbentuk karangan deskripsi, karena siswa menulis berdasarkan kesan-kesan atau pengalaman awalnya

---

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 258-259

<sup>13</sup> Yunus Suparno, *Ketrampilan Dasar menulis*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2008), hlm. 50

berdasarkan gambar. Secara umum karangan dapat disajikan dalam lima bentuk atau ragam wacana yaitu:

- a. Deskripsi adalah ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman dan perasaan penulisnya. Sasarannya adalah menciptakan atau memungkinkan terciptanya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga dia seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya.
- b. Narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, langkah, urutan, atau rangkaian terjadinya sesuatu hal. Bentuk karangan ini dapat kita temukan misalnya pada karya prosa atau drama, biografi atau autobiograf, laporan peristiwa, serta resep atau cara membuat dan melakukan suatu hal.
- c. Eksposisi adalah ragam wacana yang dimaksud untuk menerangkan, menyampaikan, atau menguraikan suatu hal yang dapat memperluas atau menambah pengetahuan dan pandangan pembacanya. Sasarannya adalah menginformasikan sesuatu tanpa ada maksud mempengaruhi pikiran, perasaan dan sikap pembacanya. Fakta dan ilustrasi yang disampaikan penulis sekedar memperjelas apa yang akan disampaikan.

- d. Argumentasi adalah ragam wacana yang dimaksudkan untuk meyakinkan pembaca-pembaca mengenai kebenaran yang disampaikan oleh penulisnya. Karena tujuannya meyakinkan pendapat atau pemikiran pembaca, maka penulis akan menyajikan secara logis, kritis dan sistematis bukti-bukti yang akan memperkuat keobjektifan dan kebenaran disampaikannya sehingga dapat menghapus konflik dan keraguan pembaca terhadap pendapat penulis.
- e. Persuasi adalah ragam wacana yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan pendapat pembaca mengenai suatu hal yang disampaikan penulisnya. Berbeda dengan argumentasi yang pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran, persuasi lebih menggunakan pendekatan yang emosional. Seperti argumentasi, persuasi juga menggunakan bukti atau fakta. Hanya saja dalam persuasi bukti-bukti itu digunakan seperlunya atau kadang-kadang dimanipulasi untuk menimbulkan kepercayaan pada diri pembaca bahwa yang disampaikan penulis itu benar.<sup>14</sup>

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI**

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah antar lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

---

<sup>14</sup> Yunus Suparno, *Ketrampilan Dasar menulis*, hlm. 52-53

mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasannya.

Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.<sup>15</sup>

Pembelajaran menulis di jenjang pendidikan dasar dapat dibedakan menjadi dua tahap, yakni menulis permulaan di kelas I-II dan menulis lanjut yang terdiri dari menulis lanjut tahap pertama di kelas III-IV serta menulis lanjut tahap kedua di kelas IV hingga kelas IX (SMP). Menulis itu sendiri berkaitan dengan membaca, bahkan dengan kegiatan berbicara dan menyimak. Membaca dan menulis merupakan kegiatan yang saling mendukung agar berkomunikasi untuk melakukan kegiatan membaca sebagai kegiatan dari latihan menulis.

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 245

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia.”<sup>16</sup> Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas III SD/MI semester 2 yaitu:

- a. Standar Kompetensi: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi
- b. Kompetensi Dasar: 8.1 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.

## 5. Metode *Examples Non Examples*

### a. Pengertian Metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau cara kerja yang sistematis untuk

---

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 245

memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.<sup>17</sup>

Menurut Pupuh Fathurrahman yang dikutip oleh Suyadi metode adalah cara. Dalam pengertian umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang ditempuh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

Dalam konteks pengajaran, metode dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan proses mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil. Guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran sedemikian rupa, sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara komponen pembelajaran yang dimaksud.<sup>19</sup>

Jadi, metode pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti rencana penyusunan kerja belum sampai pada tindakan. Kedua,

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 740

<sup>18</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 15

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 128

metode disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.

Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.<sup>20</sup>

Penggunaan metode pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, metode dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan metode pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran (mempermudah dan mempercepat

---

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, hlm. 124-127

memahami isi pelajaran), karena setiap metode pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.<sup>21</sup>

**b. Metode *Examples Non Examples* (Contoh Berupa Gambar)**

*Example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar. Dengan demikian strategi ini menekankan pada konteks analisis siswa.<sup>22</sup>

Metode ini juga ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep, yang dipelajari melalui dua cara: pengamatan

---

<sup>21</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, hlm. 30

<sup>22</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 234

dan definisi. *Example non example* adalah strategi yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep.<sup>23</sup>

Langkah-langkah penerapan metode *Examples Non Examples* dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP/LCD
- 3) Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa
- 4) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan atau menganalisis gambar
- 5) Siswa mencatat hasil diskusi dari analisis gambar pada kertas
- 6) Guru memberi kesempatan bagi setiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya
- 7) Guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan hasil diskusi siswa
- 8) Guru mengucapkan salam penutup sebelum meninggalkan kelas.<sup>24</sup>

---

23 Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 234

24 Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 235

Menurut Buehl, sebagaimana diketahui bahwa strategi *Example non example* melibatkan siswa untuk: a) menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks; b) melakukan proses penemuan yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari; dan c) mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-example* yang dimungkinkan masih memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.<sup>25</sup>

Kelebihan metode ini adalah: 1) siswa berangkat dari suatu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks. 2) siswa terlibat dalam proses penemuan, yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example* dan *non example*. 3) siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan kelemahan metode ini adalah tidak semua

---

<sup>25</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 235-236

materi dapat disajikan dalam bentuk gambar dan membutuhkan waktu yang banyak.<sup>26</sup>

## **6. Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)**

*Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Pemetaan pemikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum memulai menulis. Meminta siswa untuk membuat peta pemikiran memungkinkan mereka mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan. Pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak seringkali mengingat informasi dalam bentuk gambar, symbol, suara, bentuk dan perasaan.<sup>27</sup>

Metode ini dimaksudkan agar siswa lebih terampil untuk menggali pengetahuan awal yang sudah dimiliki dan memperoleh pengetahuan baru sesuai pengalaman belajarnya. Tipe ini cocok bahkan sangat baik digunakan untuk

---

<sup>26</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hlm.76

<sup>27</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm. 105

pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.<sup>28</sup>

Adapun langkah-langkah metode *mind mapping* ini sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mengemukakan konsep/permasalahan utama yang akan ditanggapi oleh siswa, sebaiknya konsep atau permasalahan tersebut mempunyai sub konsep atau alternative jawaban
- c. Membentuk kelompok diskusi yang anggotanya 2-3 orang
- d. Tiap kelompok mencatat sub konsep atau alternative jawaban hasil diskusi
- e. Tiap kelompok membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru
- f. Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 275

<sup>29</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, hlm. 275-276

Metode *mind mapping* ini memiliki kelebihan yaitu: cara ini cepat, teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran. Dan kelemahan metode ini yaitu hanya siswa yang aktif yang terlibat, tidak seluruh murid belajar, jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan. Pemetaan pemikiran membantu siswa mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis, serta bagaimana mengorganisasikan gagasan, sebab teknik ini mampu membantu siswa menemukan gagasan, mengetahui apa yang akan ditulis siswa, serta bagaimana memulainya. Peta pikiran sangat baik untuk merencanakan dan mengatur berbagai hal.<sup>30</sup>

Untuk membuat peta pikiran, ada beberapa kiat atau langkah yang perlu ditempuh. De Porter mengemukakan beberapa kiat dalam membuat peta pikiran. Kiat-kiat tersebut adalah:

- a. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain.
- b. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap cabang.

---

<sup>30</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm. 105

- c. Tuliskan kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan pembelajaran
- d. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.<sup>31</sup>

## **7. Multimedia Proyektor**

Multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti komputer, TV, Kamera, VCD/DVD player, dan video player. Multimedia proyektor dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dan lain-lain. Itu merupakan kelebihan dari media proyektor.<sup>32</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan LCD proyektor untuk menampilkan contoh gambar pada pembelajaran menulis karangan bahasa Indonesia kelas III MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

Secara umum, kualitas gambar yang diproyeksikan multimedia proyektor, apapun teknologinya sangat

---

<sup>31</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm. 106

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hlm. 134

bergantung pada karakteristik resolusi, kecerahan, warna, dan *contrast ratio* nya. Karakteristik multimedia proyektor yaitu:

a. Resolusi

Resolusi adalah jumlah pixel yang dapat dihasilkan, yang diekspresikan sebagai resolusi pixel horizontal dan vertical. Semakin tinggi tingkat resolusinya, semakin tinggi detail gambar yang dapat ditampilkannya.

b. Kecerahan

Tingkat kecerahan adalah ukuran luminansi atau cahaya yang diterima yang biasanya diukur dalam satuan ANSI lumens. Semua proyektor menggunakan sebuah lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi. Sebuah proyektor berlumens tinggi umumnya berharga lebih tinggi dibandingkan yang berlumens rendah. Ukuran lumens ini juga sangat bergantung pada kebutuhan, misalnya tingkat kecerahan cahaya di dalam suatu ruang.

c. Warna

Warna adalah ukuran dari corak dan saturasi cahaya. Sebuah proyektor yang baik harus mampu memproduksi secara akurat warna-warna yang dikirim dari sumber. Sebuah proyektor mencampurkan warna-warna merah, hijau dan biru untuk memproduksi warna-warna lainnya.

d. *Contrast Ratio*

*Contrast ratio* adalah ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih. Tingkat *contrast ratio* yang tinggi adalah indikasi mengenai seberapa baik suatu gambar dapat tampil baik di layar proyeksi, khususnya dalam hal kehalusan detail warna. Di pasaran kini banyak dijumpai berbagai jenis proyektor digital dengan berbagai jenis teknologi dan karakteristik yang sangat bervariasi. Namun untuk presentasi, orang kini lebih cenderung memilih proyektor digital karena selain kualitasnya mampu menampilkan gambar yang baik, bobotnya pun ringan sehingga mudah dibawa. Apabila anda tetap memutuskan untuk menggunakan OHP, itu sah-sah saja karena ujung-ujungnya juga tingkat kebutuhan dan kemampuan dana anda juga yang akan berbicara.<sup>33</sup>

Cara penggunaan multimedia proyektor, yaitu *pertama* pada saat mematikan proyektor dapat menggunakan remote dengan menekan tombol on/off. Ditekan dua kali sehingga muncul pertanyaan *turn off your projector?* Kemudian tekan maka lampu akan mati. Perlu diperhatikan dalam mencabut saluran listrik dari projector, lampu projector harus sudah berwarna merah, yang menunjukkan siap untuk dimatikan (*standby*). Ingat, dalam keadaan aktif lampu indicator dalam projector

---

<sup>33</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 134-136

berwarna hijau. Jangan sekali-kali mencabut listrik, sementara lampu masih menyala atau kipas blower yang ada dalam projector masih aktif. Kesalahan dalam mematikan proyektor ini akan berakibat putusnya lampu proyektor.

*Kedua*, Tutup lensa. Untuk menghindari lensa tidak cepat kotor atau terhindar dari benturan, sebaiknya selain dalam keadaan digunakan tutup lensa dalam keadaan tertutup. Tutup lensa biasanya agak kurang diabaikan sebab ukurannya kecil, tetapi fungsinya cukup tinggi. Ventilasi. Pada saat LCD proyektor terdapat ventilasi udara yang berfungsi untuk mengatur sirkulasi udara yang keluar masuk. Sirkulasi ini diatur oleh blower yang ada di dalam LCD. Fungsi blower ini untuk menstabilkan suhu LCD supaya tidak panas yang bersumber dari lampu. Oleh sebab itu, pastikan ventilasi selalu dalam keadaan bersih dari kotoran atau debu dan juga biarkan terbuka jangan ditutupi oleh apapun misalnya lakban dan solasi.

*Ketiga*, Koneksi kabel. Membersihkan koneksi kabel cukup penting untuk menjaga serat kabel agar tidak rusak. Selain itu, dalam membuka dan memasang kabel, sebaiknya hati-hati. Kecerobohan dalam memasang dan membuka kabel berakibat putusnya salah satu serat dalam kabel yang akan berakibat fatal terhadap

tampilan proyeksi. Pada saat melipat kabel LCD atau kabel computer sebaiknya tidak terlalu menekik atau terlalu berlipat, buatlah lipatan kabel agak besar.

*Keempat*, Gunakan UPS/Stabilizer. Kerusakan LCD Projector pada umumnya sering terjadi diakibatkan karena mati listrik secara mendadak pada saat projector sedang bekerja atau menyala. Keseringan mati listrik secara mendadak akan mengakibatkan putusnya lampu dan kerusakan sistem. Untuk mengatasinya, sebaiknya koneksi listrik menggunakan UPS untuk menyimpan arus listrik sementara sehingga apabila listrik mati masih sempat untuk mematikan secara normal.<sup>34</sup>

## **8. Langkah-langkah Penerapan *Metode Examples Non Examples* dan *Mind Mapping* dengan Multimedia Proyektor dalam Pembelajaran Menulis Karangan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang**

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- c. Guru menampilkan gambar di depan kelas dengan bantuan proyektor
- d. Guru memastikan setiap siswa dapat melihat dengan jelas gambar yang ditampilkan di proyektor

---

<sup>34</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm.137-140

- e. Dari gambar yang ditampilkan guru menjelaskan tentang bagaimana menulis karangan yang baik
- f. Siswa mengamati gambar yang ditampilkan di proyektor dengan antusias
- g. Guru mulai memetakan pikiran siswa tentang gambar, agar siswa mudah untuk menentukan ide tentang judul yang tepat dan kalimat utama sesuai gambar
- h. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok sesuai dengan urutan bangku yang diduduki
- i. Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok siswa
- j. Guru memberi petunjuk siswa untuk menganalisis gambar dan memetakan pikiran siswa sesuai gambar
- k. Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban yaitu melengkapi karangan sederhana sesuai gambar
- l. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya
- m. Berdasarkan hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang dicapai
- n. Do'a sebagai penutup pelajaran dan guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas

## **9. Hasil Belajar**

Suprijono berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, apresiasi dan keterampilan. Yang harus diingat hasil belajar

adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran tidak dapat dilihat secara fragmaentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.<sup>35</sup>

Krathwohl, Bloom, dan Masia memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga aspek, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut Anderson dan Krathwohl membedakan ranah kognitif dalam dua dimensi, di antaranya :

1) Dimensi Pengetahuan

- a) Pengetahuan Fakta: pengetahuan tentang istilah dan pengetahuan tentang unsur-unsur khusus dan detail.
- b) Pengetahuan tentang konsep: pengetahuan tentang penggolongan dan kategori, pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi, dan pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.
- c) Pengetahuan tentang prosedur : pengetahuan tentang subjek ketrampilan khusus dan algoritma, pengetahuan tentang subjek teknik dan metode

---

<sup>35</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5

husus, dan pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur yang sesuai.

- d) Pengetahuan Metakognitif: pengetahuan tentang strategi, pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional yang sesuai, dan pengetahuan pribadi.

## 2) Dimensi Proses Kognitif

- a) Mengingat : pengenalan dan pengingatan.
- b) Memahami: penafsiran, pemberian contoh, penggolongan, peringkasan, penyimpulan, membandingkan, dan menjelaskan.
- c) Menerapkan: pelaksanaan dan menerapkan.
- d) Menganalisis: perbedaan, pengaturan, dan penentuan.
- e) Mengevaluasi: pemeriksaan dan mengkritisi.
- f) Menciptakan: membangkitkan, merencanakan, dan memproduksi.

## b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Depdiknas, ranah afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu sikap, minat, nilai, dan konsep diri: penerimaan, partisipasi, penilaian / penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Urutan tingkatan dari yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.<sup>36</sup>

Pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Pembelajaran motorik diwujudkan melalui respon-respon otot yang diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh yang spesifik untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh. Seseorang yang melakukan proses motoric dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari “tidak terampil” menjadi “terampil”, berkaitan dengan hal-hal gerak dan motorik.<sup>37</sup>

Ada beberapa hal yang mempengaruhi proses pembelajaran motorik, antara lain faktor individu, lingkungan, peralatan, atau fasilitas, dan pengajar (fasilitator). Faktor individu berkaitan dengan potensi, bakat, kemampuan, dan kemauan seorang siswa.

---

<sup>36</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 38-46

<sup>37</sup> Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2012), hlm. 208

Lingkungan adalah soal kondusif atau tidaknya tempat atau lingkungan di mana seseorang melakukan proses pembelajaran motoric. Peralatan dan fasilitas menyangkut tersedianya alat atau sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran motorik. Kemudian, faktor pengajar atau fasilitator adalah sejauh mana seorang pengajar mampu memandu dan menciptakan suasana sehingga proses pembelajaran motorik bisa berjalan dengan baik dan sukses.<sup>38</sup>

Ketika seseorang mempelajari keterampilan motorik, perubahan nyata yang terjadi adalah meningkatnya mutu keterampilan yang dikuasainya. Ini dapat diukur dengan beberapa cara, misalnya dengan melihat skor yang dihasilkan, atau melihat keberhasilan melakukan gerak yang sebelumnya belum dikuasai.<sup>39</sup>

Dalam penelitian ini yang dimaksud prestasi belajar adalah prestasi belajar setelah siswa memperoleh kegiatan pembelajaran materi menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

---

<sup>38</sup> Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, hlm. 209

<sup>39</sup> Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, hlm. 211

## B. Kajian Pustaka

Setelah melakukan tinjauan pustaka, ada beberapa penelitian yang membahas beberapa hal yang berkaitan dengan tema yang diteliti. Adapun secara tidak langsung relevan dengan judul pembahasan yang ditulis penulis adalah:

1. Skripsi yang dilakukan oleh Anggita Prian Irawanti (1401409103) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap Hasil Belajar Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Toyareka Purbalingga”. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen bentuk *nonequivalent control group design*. Analisis data dengan uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas dan uji *independent sample t-test* untuk uji hipotesis.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan model *examples non examples*. Terbukti dengan penghitungan uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 20, nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  table yaitu  $2,149 > 2000$  serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,037. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *examples non examples* sebesar 82,24, sedangkan rata-rata hasil belajar di kelas kontrol 74,96. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *examples non examples* terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>40</sup>

Yang membedakan antara penelitian Anggita Prian Irawanti ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah Sekolah yang digunakan untuk penelitian terdahulu adalah SD Negeri 1 Toyareka Purbalingga, sedangkan yang digunakan oleh peneliti sekarang adalah MI Miftahul Akhlaqiyah.

Persamaan antara penelitian Anggita Prian Irawanti dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode *examples non examples* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan juga sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen.

2. Skripsi yang dilakukan oleh Resty Dwi Nanda Safitri (10680002) dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Example Non Example* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa di MAN Yogyakarta II”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pre-and post-test control group*. Hasil uji *Mann Whitney U test* menunjukkan ada pengaruh yang signifikan model *cooperative learning tipe example non example* terhadap motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari p hitung

---

<sup>40</sup>Anggita Priyan Irawanti, “Keefektifan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap Hasil Belajar Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Toyareka Purbalingga”, Skripsi, (Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2013)

sebesar 0,0006 ( $p < 0,025$ ). Sedangkan hasil uji *Independent sample t-test* untuk hasil belajar biologi siswa diperoleh nilai  $p$  hitung sebesar 0,640 ( $p > 0,025$ ) yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan model *cooperative learning tipe example non example* terhadap hasil belajar biologi siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning tipe example non example* berpengaruh terhadap motivasi belajar biologi siswa tetapi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa.<sup>41</sup>Yang membedakan antara penelitian Resty Dwi Nanda Safitri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah Sekolah yang digunakan untuk penelitian terdahulu adalah MAN Yogyakarta II, sedangkan yang digunakan oleh peneliti sekarang adalah MI Miftahul Akhlaqiyah. Dan juga dari segi mata pelajaran, penelitian terdahulu pada mata pelajaran Biologi dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran bahasa Indonesia bab menulis.

Persamaan antara penelitian Resty Dwi Nanda Safitri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode *examples non examples* dan sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen.

---

<sup>41</sup> Resty Dwi Nanda Safitri, "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa di MAN Yogyakarta II", Skripsi, (Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, 2014)

3. Skripsi yang dilakukan oleh Dian Andini Putri (200933131) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Example Non Example* Siswa Kelas IV SD 1Rendeng Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan melalui penggunaan model pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, aktivitas belajar siswa, serta keterampilan guru dalam pembelajaran.

Dapat dilihat dari kondisi awal siswa sebelum tindakan mendapat ketuntasan klasikal sebesar 43,47% dengan rata-rata 65,7 meningkat pada siklus I menjadi 76,08% dengan rata-rata 74,3. Aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I mendapat rata-rata 2,25 dengan kategori cukup baik meningkat pada siklus II menjadi 2,86 dengan kategori baik. Keterampilan guru juga mengalami peningkatan, siklus I mendapat rata-rata 2,52 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 3,15 dengan kriteria baik.<sup>42</sup>

Perbedaan antara penelitian Dian Andini Putri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dari segi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah PTK sedangkan yang digunakan oleh peneliti dalam

---

<sup>42</sup> Dian Andini Putri, “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Siswa Kelas IV SD 1Rendeng Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014*”, Skripsi, (Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, 2014)

penelitian ini adalah metode eksperimen. Sekolah yang digunakan untuk penelitian terdahulu adalah SD 1 Rendeng Kudus, sedangkan yang digunakan oleh peneliti sekarang adalah MI Miftahul Akhlaqiyah.

Persamaan antara penelitian Dian Andini Putri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode *examples non examples* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan penelitian.<sup>43</sup> Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah keputusan yang belum final, masih berupa dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Dalam penelitian kali ini, hipotesis yang peneliti ambil yaitu: “Pembelajaran menulis karangan menggunakan metode *Examples Non Examples* dan *Mind Mapping* dengan multimedia proyektor berpengaruh terhadap hasil belajar kemampuan menulis

---

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96.

karangan bahasa Indonesia siswa kelas III MI Miftahul  
Akhlaiyah Semarang tahun ajaran 2015/2016.”