

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM MENULIS KARANGAN  
MELALUI CINEMATOGRAPHY BERBASIS NEUROLINGUISTIK  
PADA SISWA KELAS V DI SDN 50 BULU'DATU PALOPO**



**IAIN PALOPO**

**SKIRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Program Studi PGMI

Oleh:

**Ningsi Jaya Sari  
NIM : 1502050005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2019**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM MENULIS KARANGAN  
MELALUI CINEMATOGRAPHY BERBASIS NEUROLINGUISTIK  
PADA SISWA KELAS V DI SDN 50 BULU'DATU PALOPO**



**IAIN PALOPO**

**SKIRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Program Studi PGMI

Oleh:

**Ningsi Jaya Sari  
NIM : 1502050005**

**Dibimbingoleh,**

- 1. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd.**
- 2. Dr. EdhyRustan, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2019**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ningsi Jaya Sari  
NIM : 15.02.05.0005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik Pada Siswa Kelas V DI SDN 50 Bulu'datu Palopo

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 7 Mei 2019  
yang membuat pernyataan

**Ningsi Jaya Sari**  
NIM. 15.02.05.0005

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ  
وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ آمِينَ

Syukur *Alhamdulillah* atas berkat rahmat dan taufiq-Nya skripsi ini penulis dapat diselesaikan, meskipun dalam bentuk yang sangat sederhana. Semoga dalam kesederhanaan ini, dari padanya dapat dipetik manfaat sebagai tambahan referensi para pembaca yang budiman Demikian pula salawat dan taslim atas junjungan Nabi Muhammad saw. sebagai *rahmatan lil alamin*.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi dari semua pihak, baik dalam bentuk dorongan moral maupun material, skripsi ini tidak mungkin terwujud seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, , Bapak Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo,

Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan  
Menjadi Fakultas yang Terbaik

3. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd., dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.

4. Bapak Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd dan Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd., masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dr. St. Marwiyah, M.Ag, selaku penguji I, dan Ibu Dr. Baderiah M.Ag., penguji II, yang telah banyak memberikan petunjuk/arahan dan saran serta masukannya dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Hj. Salmilah, S.Kom, MT., Ibu Mirnawati, S.Pd, M.Pd dan Ibu Elva Susanti B, S.Pd. SD, selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.

7. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

8. Ibu Masni dan ibu Rafika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

9. Bapak Umar S.Pd.,M.Pd.Kepala Sekolah Dasar 50 Bulu'Datu dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian disekolah tersebut.

10. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Ayahanda Syukur, dan Ibunda Terkasih Nurhawa Jabbar, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis. Dan Teruntuk saudara tersayang yang telah duluan pergi berjumpa dengan sang penguasa Alam Allah SWT kakanda Eka Riska Maya Sari, walau raga dan dunia tak lagi sama, namun kecintaan adik kepada kakak tak lekang dimakan oleh waktu. Kemudian untuk saudari yang masih bisa bersama didunia Risma Puspita Sari, S.E. Wiwik Pratiwi, dan Susi Novita Sari,S.Pd. yang telah membuat garis lengkung senyum dibibir penulis dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kepada Rekan-rekan Seperjuangan PGMI angkatan 2015, Subiha Badawi, Asih Widayanti, Monica, Rahma, dan semua rekan-rekan yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu-persatu tanpa terkecuali,yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

12. Kepada Saudari Hasnatang selaku cameramen, saudara Afrisal dan saudara Ikbal selaku editor yang telah membantu untuk menyelesaikan produk pengembangan bahan ajar ini.

13. Kepada sang murobbiyah dan ukhtifillah yang bersama-sama dijalan dakwah telah memberikan pengaruh luar biasa, selalu mengingatkan ketika keluhan yang terlontar dari mulut penulis dibalas dengan kalimat-kalimat semangat perjuangan dakwah menambah stamina untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Terkhusus untuk keluarga besar PRAMUKA IAIN Palopo Racana Sawerigading-Simpurusiang. Mulai dari Pembina, Purna, dan Warga Racana yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Diorganisasi inilah penulis banyak belajar tentang kesabaran, ketenangan, dan kehati-hatian dalam bertindak, yang dapat penulis aplikasikan dalam penyusunan skripsi.

Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu. Pada akhirnya hanya kepada Allah swt semata peneliti meminta pertolongan dan berserah diri. Semoga Allah swt memberikan pahala atas segala yang telah penulis kerjakan Aamiin.

Palopo, 7 April 2019  
Penyusun

**Ningsi Jaya Sari**  
NIM. 15.02.05.0005

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
F. Pengertian Judul dan Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Hasil Penelitian Relevan.....	9
B. Model Pengembangan Pembelajaran .....	11
C. Pengembangan Bahan Ajar.....	14
D. Pengertian Belajar.....	16
E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	18
F. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	19
G. Keterampilan Menulis Karangan.....	21
H. Karangan Narasi.....	23
I. Menulis Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik.....	25
J. Kerangka Pikir.....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian & Pendekatan.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Sumber Data.....	33
D. Posedur Penelitian.....	33
E. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik Dengan Uji coba Terbatas.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	38

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	58

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	64
-----------------------------	----

### **LAMPIRAN**

## ABSTRAK

**Ningsi jaya sari, 2019**“Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik Pada Siswa Kelas V Di SDN 50 Buludatu Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Pembimbing (I) Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. dan Pembimbing II Dr. Edhy Rustan, M.Pd.

**Kata kunci: Pengembangan Bahan Ajar Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik**

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah 1) Untuk mengetahui desain bahan ajar Bahasa Indonesia dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang valid dan efektif. 2) untuk mengembangkan bahan ajar dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang menarik.

Penelitian ini merupakan metode penelitian *Research & Development* (R&D). Untuk mengembangkan produk, penelitian kali ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *develop*, dan (4) tahap *disseminate*. Dalam penelitian ini dilakukan hanya tiga tahap saja, yaitu sampai tahap *develop* karena keterbatasan waktu dan biaya. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 50 Buludatu Palopo, yang bertindak sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi, dokumentasi, Angket, dan Validasi. Analisis data yang digunakan peneliti itu untuk menguji kevalidannya yaitu menggunakan rumus *Aiken's* dan untuk analisis data angket respons siswa dan observasi menggunakan analisis statistik deksriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia melalui cinematography berbasis Neurolinguistik ini dikatakan valid dan efektif oleh tiga validator dengan 3 kali revisi sehingga bisa dikatakan valid dan dapat diuji cobakan dengan jumlah nilai V (Aikens) diperoleh 0,78. Kemudian bahan ajar ini dapat dikatakan menarik, karena dari 27 siswa mendapatkan presentase sebanyak 40,74% sangat setuju kemudian yang setuju 48,14 % dan netral sebanyak 11,11%.

Dengan demikian penelitian ini perlu disosialisasikan sehingga dapat menjadi pertimbangan guru di sekolah dalam meningkatkan keterampilan mengarang pada siswa.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### *A. Latar Belakang*

Menulis karangan dikalangan siswa telah mengalami banyak hambatan. Salah satu hambatannya itu terjadi, karena kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran, yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi malas dalam belajar khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia tentang menulis<sup>1</sup>. Hambatan inilah yang akan membuat regenerasi bangsa akan terhambat dalam meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dan mengapresiasi sastra Indonesia.

Sifat malas siswa dalam belajar dapat mempengaruhi tingkat kesadarannya dalam menuntut ilmu, rasa malas akan membuat mereka acuh akan menuntut ilmu. jika ini terus-menerus terjadi dan tidak diperbaiki maka kita harus siap untuk rusaknya regenerasi bangsa. Padahal setiap ummat muslim perlu untuk menuntut ilmu. Salah satu ayat mengenai orang yang berilmu antara lain dalam Q.S al – Mujadilah/ 58 : 11 :

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ...

Terjemahnya :

---

<sup>1</sup> Apriliya Susanti dkk “Penggunaan Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian”, Vol. 01 No. 02 ,Tahun 2013, hal. 2.



Niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.<sup>2</sup>

Sebagai bangsa Negara Indonesia tentunya kita perlu mengetahui Bahasa Indonesia yang baik dan benar, maka dari itu sejak duduk di bangku sekolah dasar kita perlu mempelajarinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Berkomunikasi dengan tulisan inilah yang sekarang harus mendapat perhatian lebih dikarenakan adanya kendala yang dirasakan oleh peserta didik, dan perlu untuk ditelaah.

Komunikasi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran di kelas yang saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian sering terjadi penyimpangan-penyimpangan, yang disebabkan oleh adanya ketidaksiapan siswa dalam belajar, begitupun dengan guru yang belum siap dalam mengajar. Dalam pelaksanaan pendidikan, guru merupakan ujung tombak, sehingga perlu pengembangan profesional guru. Setiap guru memiliki potensi dan kebutuhan untuk berkembang serta meralisasikan dirinya. Perkembangan IPTEK menuntut guru untuk melaksanakan pekerjaan secara profesional.<sup>3</sup>Oleh sebab itu, penerapan bahan ajar yang tepat merupakan upaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Untuk menanggapi kemajuan masa kini dan masa akan datang, Indonesia perlu memosisikan dirinya menjadi negara yang berbudaya baca tulis.

---

<sup>2</sup>Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Al karim dan Terjemahnya, (Surabaya:Desember, 2013M) ,h. 543

<sup>3</sup>Oding Supriadi " *Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*" Jurnal Tabularasa PPs Unimed. Vol.6 No.1, Tahun 2009.

Makadari itu sangat perlu untuk dilakukan pengembangan, baik jalur pendidikan formal maupun pendidikan yang nonformal. Pengembangan melalui pendidikan formal, dimulai dari sejak awal yakni tingkat sekolah dasar. Tingkat sekolah ini berfungsi sebagai pusat budaya dan pembudayaan baca tulis. Untuk melaju ke tingkat pendidikan selanjutnya, perlu adanya landasan yang kuat yaitu ditingkat Sekolah Dasar sebagai wadah untuk mengembangkan baca tulis siswa yang dimulai sejak awal.

Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 April 2018, pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis karangan, guru hanya mengandalkan buku paket dan langsung menugaskan siswa untuk menulis karangan. Seorang guru dalam proses pembelajaran dihadapkan oleh beberapa siswa yang mempunyai kemampuan dan daya serap berbeda-beda, sehingga dalam proses pembelajaran seharusnya materi pembelajaran disajikan lebih menarik dan sesuai dengan kondisi siswa, sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.<sup>4</sup>

Pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari oleh siswa ditingkat Sekolah Dasar. Tetapi kenyataannya walaupun siswa suka dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, namun pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus dalam materi menulis karangan Narasi, siswa masih saja kesulitan untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam Bahasa tulis.<sup>5</sup>

Setiap guru perlu mengembangkan potensinya, dan guru harus menjamin kualitas pembelajaran. Guru harus memutuskan tentang apa yang harus di pahami

---

<sup>4</sup>Observasi, tanggal 7 April 2018 di SDN 50 Bulu'Datu

<sup>5</sup>Wawancara dengan guru kelas V.B SDN 50 Bulu'Datu

oleh setiap siswa yang akan diajarnya. Hal ini erat kaitannya dengan penguasaan bidang ilmu atau bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran.

Bahan ajar harus disusun sedemikian rupa agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengembangkan bahan ajar untuk menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, di era yang teknologi sudah berkembang maka guru perlu memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar melalui alat teknologi agar siswa lebih aktif, lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan hasil belajarpun akan maksimal. Salah satu bahan ajar yang erat kaitannya dengan teknologi ialah *cinematography*. Film, video, dan sinematografi merupakan unsur sekaligus bentuk dari teknologi audiovisual<sup>6</sup>. Dengan dimanfaatkan teknologi komputer diharapkan bahwa audio visual pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar<sup>7</sup>. Sehingga, lebih menarik dikalangan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkhususnya dalam menulis karangan, siswa perlu membuka wawasan dengan otak yang fres, situasi yang rileks maka inspirasi mereka akan lebih terbuka.

Pada saat proses pembelajaran materi menulis karangan, guru dapat menggunakan bahan ajar yang berbasis *neurolinguistik*. *Neurologi* bahasa dikenal juga dengan *Neurolinguistik*, yaitu suatu bidang kajian dalam ilmu linguistik yang

---

<sup>6</sup>Estu Miyarso. “Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi” (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/penelitian/peran+penting+sinematografi.pdf>) diakses pada tanggal 4 tahun 2018).

<sup>7</sup>Sapto Haryoko. “Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran” *Jurnal Edukasi@Elektro*. Vol. 05, No. 01. Maret 2009, h. 2.

membahas struktur otak yang dimiliki seseorang untuk memproses bahasa<sup>8</sup>. Seorang guru dapat menjelaskan dan memberikan pemahaman kepada siswa dengan bahasa yang mudah ditangkap oleh otak siswa agar dapat terangsang lebih mudah, terkhusus untuk siswa ditingkat Sekolah Dasar.

Mencermati uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jika dibiarkan terus menerus hal seperti ini, maka Sumber Daya Manusia di negara ini akan merosot dan tidak ada daya saing dengan negara lain. Kondisi seperti ini harus ditinggalkan oleh guru. Guru perlu meningkatkan dan mengembangkan pelaksanaan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

### ***B. Fokus Penelitian***

Adapun fokus penelitian ini bila dikaitkan dengan masalah di atas sebagai berikut :

1. Desain bahan ajar dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang efektif dan valid.
2. Pengaplikasian bahan ajar menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang menarik.

### ***C. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain bahan ajar Bahasa Indonesia dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang efektif dan valid?

---

<sup>8</sup>Gusti Sastra, *Neurolinguistik Sebagai Pengantar*, ( Cet; Bandung, Penerbit Alfabeta, Bandung ), hal. 9.

2. Bagaimana pengaplikasian bahan ajar dalam menulis karangan melalui cinematography berbasisneurolinguistik yang menarik?

#### ***D. Tujuan Penelitian***

1. Untuk mengetahui desain bahan ajar Bahasa Indonesia dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang efektif dan valid.
2. Untuk mengaplikasikan bahan ajar dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik dan menarik.

#### ***E. Kegunaan Hasil Penelitian***

Adapun kegunaan teoretis dan praktis hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan teoretis, diharapkan bahan ajar ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis karangan agar pembelajaran lebih efektif , proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Kegunaan praktis :
  - a. Guru atau dosen, dengan adanya bahan ajar ini dapat membantu dan mempermudah mengajarkan materi menulis karangan.
  - b. Peserta didik, bahan ajar ini dapat membantu peserta didik dalam menulis karangan.
  - c. Referensi, dapat membantu penelitian selajutnya.

#### ***F. Pengertian Judul dan Definisi Operasional***

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik Pada

Siswa Kelas V SDN 50 Bulu'datu". Untuk Memperoleh gambaran yang jelas serta menghindari kesalahpahaman dalam menafirkan judul ini perlu diberikan batasan pengertian sebagai berikut :

1. Pengembangan artinya sebagai proses atau perbuatan mengembangkan, dimana yang dikembangkan adalah suatu produk yang lebih baik dari sebelumnya dan akan diuji keefektifannya sebelum di gunakan.

2. Bahan ajar diartikan sebagai bentuk bahan atau materi yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

3. Menulis karangan adalah suatu kegiatan dimana peserta didik akan menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang memiliki makna sesuai penulis.

4. Cinematography adalah bentuk dari kecanggihan teknologi dimana akan menampilkan sebuah tayangan yang memuat,audi,visual,dan memiliki jalan cerita.

5. Neurolinguistik disini digunakan peneliti untuk membuat siswa lebih paham dan mampu merangsang otak siswa lebih cepat dalam menulis karangan dengan bahasa yang digunakan oleh peneliti.

6. Siswa kelas V SDN 50 Bulu'datu adalah peserta didik yang berada disebuah lembaga pendidikan yang akan menjadi subjek penelitian.

Jadi, yang dimaksud dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik Pada Siswa Kelas V SDN 50 Bulu'datu adalah suatu kegiatan untuk mengembangkan bahan ajar dalam menulis karangan dengan menggunakan

cinematography yang berbasis neurolinguistik untuk mendapatkan hasil karangan siswa yang lebih baik dari sebelumnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### *A. Hasil Penelitian Relevan*

Dalam penelitian ini penulis terlebih dahulu mempelajari berbagai penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitiannya sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu tentang bahan ajar yaitu : “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Rangka Meningkatkan Keativitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIIA SMPN 1 Kalena” dalam penilitian ini penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif berdasarkan hasil analisis validitas menunjukkan bahan ajar yang digunakan memperoleh hasil validitas sebesar 3,42 dan termasuk dalam kategori baik.<sup>9</sup>

Relevansi	Perbedaan
sama-sama menggunakan metode penelitian RnD dan mengembangkan bahan ajar	Perbedaannya berada pada jenis pelajarannya yaitu peneliti relevansi meneliti tentang pembelajaran matematika, sedangkan peneliti kali ini akan meneiliti pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis karangan

---

<sup>9</sup> Susilowati, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Rangka Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIIA SMPN 1 Kalena*, ( IAIN Palopo, Skripsi 2017 )

2. Penelitian terdahulu tentang menulis karangan yaitu : “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Think Pair Share* Dengan *Audio Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Kandri 01”<sup>2</sup> dari penelitian ini penulis dapat meningkatkan hasil karangan siswa terlihat pada siklus I pertemuan 1, persentase ketuntasan belajar siswa 70,6% dengan rata-rata 65,7, kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75% dan rata-rata 67,9. Pada siklus II pertemuan 1, persentase ketuntasan belajar siswa 81,3% dengan rata-rata 69,8, kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,7% dan rata-rata 72,4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 80% dengan KKM 65.

Relevansi	Perbedaan
Relevansi dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti keterampilan siswa menulis karangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia	Perbedaannya terletak pada model yang digunakan untuk meneliti. Peneliti relevan menggunakan model <i>Think Pair Share</i> sedangkan peneliti sekarang menggunakan Model Pengembangan 4D untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar

<sup>2</sup>Murnisa, *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model Think Pair Share dengan Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SDN Kandri 01*, ( Universitas Negeri Semarang, Skripsi 2013 )

3. Peneliti terdahulu tentang Neurolinguistic yaitu : “Model pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa SMP”. Pada penelitian ini kemampuan siswa dalam menulis meningkat dengan menggunakan Model pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter (MPNLPBK) . Karakter siswa setelah pelaksanaan MPNLBK mengalami perkembangan, dimana perkembangannya yaitu nilai-nilai karakter yang menjadi target utama dalam penelitian.<sup>3</sup>

Relevansi	Perbedaan
Relevansi dalam penelitian ini sama-sama mengangkat penelitian tentang Neurolinguistik untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis	Perbedaannya terletak pada subyek yang akan diteliti, peneliti relevansi memilih tingkat SMP sedangkan peneliti kali ini memilih tingkat SD.

### ***B. Model Pengembangan Pembelajaran***

Model pengembangan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Model-model pengembangan bahan ajar diuraikan sebagai berikut:

1. Model 4-D (*define, design, develop, disseminate*)

Model penelitian pengembangan 4D Thiagarajan yang melalui beberapa tahap, yakni tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap

---

<sup>3</sup> Wikanengsih, *Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa SMP*, (STIKIP Siliwangi Bandung)

*develop* (pengembangan) dan serta tahap *desseminate* (penyebaran).<sup>4</sup> Adapun tahap-tahapan yang akan dilaksanakan pada penerapan model pengembangan 4D sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisi). Pada tahap ini peneliti akan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Syarat-syarat pengembangan produk yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (R&D) yang tepat digunakan untuk mengembangkan produk. Tahap pendefinisian dilakukan dengan cara : (a) analisis kurikulum, (b) analisis karakter peserta didik, (c) analisis materi, (d) merumuskan tujuan.

b. Tahap *Design* (Perancangan). Dalam tahap ini, peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk. Kemudian, tahap ini akan diisi dengan kegiatan menyiapkan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) . Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu : (a) penyusunan tes, (b) pemilihan media, (c) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, (d) rancangan awal.

c. Tahap *Devlop* (Pengembangan). Pada tahap ini adalah menghasilkan produk pembelajaran yang telah direvisi. Langkah-langkahnya sebagai berikut : (a) Validasi model oleh ahli/pakar. (b) Revisi. (c) Uji coba. (d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba. (e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran). Tahp ini dilakukan dengan cara mensosialisasikan bahan ajar kepada guru dan peserta didik dengan jumlah yang dibatasi. sosialisasi ini dimaksudkan untuk memperoleh respons terhadap bahan

---

<sup>4</sup> Syahrir dan Susilawati “*Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP*”. Vol.1, No.2,h.167.

ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar baik maka dapat dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan penyebaran bahan ajar.

## 2. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*)

Model pengembangan penelitian ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).<sup>5</sup>

a. *Analysis*. Pada tahap ini adalah menganalisis pengembangan produk pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk pembelajaran yang baru.

b. *Design*. Dalam perancangan produk pembelajaran, tahap desain akan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

c. *Development*. Pada tahap ini apabila di tahap Design telah dirancang penggunaan perangkat baru yang masih konseptual, maka pada tahap Development disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan perangkat baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*. Pada tahap ini diimplementasikan perangkat yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

---

<sup>5</sup>Cahaya Alim Wijaya dkk "Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Penguatan Motor" Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 2, No. 2, Tahun 2017. h. 16.

e. *Evaluation*. Dalam tahap ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

Model pengembangan yang diterapkan oleh penulis yaitu model 4-D , yang memiliki empat tahap, tahap pertama pendefinisian (*define*), kedua tahap perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*devlop*) dan keempat tahap penyebaran (*disseminate*). Peneliti menggunakan model 4-D ini dengan alasan, banyaknya peneliti sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar menggunakan model 4-D dan hasil dari penelitiannya berhasil. Maka dari itu penulis ingin mengikuti jejak peneliti sebelumnya dengan keberhasilannya menggunakan model 4-D untuk mengembangkan bahan ajar. Tapi penelitian kali ini hanya melaksanakan sampai tahap *develop* saja, disebabkan waktu yang terbatas dan memiliki biaya yang cukup mahal.

### **C. Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar atau materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan

Bahan ajar sangat perlu untuk dikembangkan agar proses pembelajaran berhasil dari tujuan yang ingin dicapai. Mengembangkan bahan ajar adalah suatu kegiatan mendesain materi ajar kemudian menjadi bahan yang siap untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar merupakan suatu kegiatan mendesain sumber belajar yang inovatif. Sebagai sumber belajar baru dari sumber belajar yang sudah ada sebelumnya, bahan ajar yang ada memiliki pembeda baik

dari segi struktur maupun isi. Strukturnya bisa lebih sederhana dan spesifik pada sebuah topik; isinya pun bisa lebih rinci dan mendalam serta memiliki nuansa tersendiri.<sup>6</sup> Pada penelitian kali, ini bahan ajar yang akan dikembangkan menggunakan tampilan animasi yang akan membuat siswa lebih bersemangat. Pemanfaatan film animasi yang mendidik, sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak.<sup>7</sup> Peneliti berharap dengan adanya Bahan ajar ini kejenuhan dan kebosonan siswa bisa teratasi.

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar terbagi atas empat : (a) bahan ajar cetak (*printed*). (b) Bahan ajar dengan (*audio*). (c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*). (d) Bahan ajar multimedia interaktif (*interaktictive teaching material*). Adapun dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) melalui teknologi cinematography.<sup>8</sup>

Bahan ajar memiliki fungsi antara lain :

1. Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkkn semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.

---

<sup>6</sup> Yanner J. Kapitan, dkk. ” *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Kelas VII*” Jurnal Pendidikan. Vol. 3, No. 1, Tahun 2018,h.101.

<sup>7</sup> Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi ”*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd*”Jurnal Prima Edukasia. Vol. 2, No. 2, Tahun 2014. h. 252.

<sup>8</sup> Depdiknas, “*Buram Pengembangan Bahan Ajar dan Media*” Tahun 2006. h.15

2. Pedoman bagi tenaga pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada siswanya.

3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.<sup>9</sup>

Bahan ajar dapat disimpulkan sebagai alat bantu guru untuk menyelesaikan suatu pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan memiliki berbagai fungsi untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Guru perlu mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran berhasil dari tujuan yang ingin dicapai.

#### ***D. Pengertian Belajar***

Menuntut ilmu wajib bagi setiap orang yang ada dipenjuru dunia, untuk mendapatkan ilmu yang diinginkan tentunya perlu untuk belajar. Mempelajari sesuatu yang belum diketahui menjadi diketahui. Pada dasarnya bahwa belajar adalah tahapan perubahan setiap perilaku seseorang yang relatif positif.

Belajar adalah serangkaian kegiatan yang aktif dilakukan oleh individu karena ingin mencapai hasil, baik berupa perubahan sikap, tingkah laku, keterampilan, pengetahuan, dan penalaran berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Perubahan tersebut bergantung pada pengalaman atau pengetahuan baru yang ditimbulkan karena adanya intraksi yang dilakukan dengan sesama individu, masyarakat dan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan

---

<sup>9</sup> Asep Hery Hermawan dkk “*Pengembangan Bahan Ajar*”  
([http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. KURIKULUM DAN TEK. PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI DEWI/BAHAN KULIAH PBA/PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/BAHAN_KULIAH_PBA/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf), diakses Tanggal 14, Tahun 2018)

psikomotorik. Adapun beberapa pendapat mengenai pengertian belajar sebagai berikut.

Daryanto dalam Intan Vandini berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.<sup>10</sup> Pendapat Daryanto tentang belajar ialah suatu usaha seseorang untuk memperoleh perilaku tingkah laku yang secara menyeluruh dan dapat berinteraksi dilingkungan. Kemudian, Whittaker dalam Keke T. Aritonang, belajar adalah proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>11</sup> Maksud pendapat Whittaker adalah belajar sebagai proses perubahan tingkah laku dari sebuah pengalaman seseorang. Adapun pendapat dari Tohirin dalam Ahmad Syarifuddin mengemukakan bahwa tujuan belajar dalam islam bukan mencari rezeki di dunia semata, tetapi untuk sampai kepada hakikat, memperkuat akhlak, artinya mencari atau mencapai ilmu yang sebenarnya dan akhlak yang sempurna.<sup>12</sup> Yang dimaksud Tohirin ialah belajar merupakan suatu pencarian ilmu yang mampu memperbaiki akhlak agar ilmu yang didapat tidak hanya semata-mata untuk dunia saja.

Dari beberapa pengertian belajar yang dikemukakan para ahli di atas maka disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh sebuah hasil, baik berupa perubahan sikap, tingkah laku,

---

<sup>10</sup> Intan Vandini “*Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*” Jurnal Formatif 5(3), Tahun, 2015. h. 212.

<sup>11</sup> Keke T. Aritonang “*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008. h. 13

<sup>12</sup> Ahmad Syarifuddin “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*” Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011. h.113.

keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

### ***E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar***

Satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru di Sekolah Dasar adalah guru hendaknya memahami karakteristik siswa yang akan diajarnya. Karena anak yang berada di Sekolah Dasar masih tergolong anak usia dini, terutama di kelas awal, adalah anak yang merupakan masa transisi dari sekolah taman kanak-kanak ke Sekolah Dasar.

Pertumbuhan dan perkembangan siswa merupakan bagian pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Sumantri dalam Ahmad Susanto, pentingnya mempelajari perkembangan peserta didik bagi guru, sebagai berikut:

1. Memperoleh ekspektasi yang nyata tentang anak dan remaja.
2. Pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak membantu guru untuk merespons sebagaimana mestinya pada perilaku tertentu pada seorang anak.
3. Pengetahuan tentang perkembangan anak akan membantu mengenali berbagai penyimpangan dari perkembangan yang normal.
4. Dengan mempelajari perkembangan anak akan membantu memahami diri sendiri.<sup>13</sup>

Pendidikan sekolah dasar inilah yang akan menjadi awal dari terbentuknya karakter anak pada tingkatan sekolah dasar, jadi guru lebih bekerja keras untuk membentuk karakter peserta didik.

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, ( Jakarta: Kencana Penadamaia Group, 2013) h.70-71

### ***F. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar***

Bahasa Indonesia adalah Bahasa pemersatu bangsa. Bahasa Indonesia sangat perlu untuk dipelajari bagi setiap Warga Negara Indonesia, hal ini tidak bisa disepelekan dan perlu mendapat perhatian lebih. Maka dari itu, mulai dari tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia sudah di ajarkan.

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia di SD agar siswa memiliki keterampilan dalam mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan tersebut. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan. Pada saat anak memasuki usia Sekolah Dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari Bahasa tulis. Pada masa ini, anak dituntut untuk berpikir lebih dalam lagi kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.<sup>14</sup> Dari sinilah anak akan dilatih dalam berfikir mengenai kemampuannya dalam berbahasa.

Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Kita mengetahui kemampuan manusia berbahasa bukanlah tidak dibawa anak sejak lahir, melainkan manusia dapat belajar bahasa sampai terampil berbahasa, mampu berbahasa dengan baik untuk kebutuhan dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Ibid.*

Dengan bahasa, maka manusia dapat mengakses segala pengetahuan dan memperoleh informasi dari sumber-sumber informasi. Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*Vocabulary*) Menurut Abin Syamsuddi dalam Ahmad Susanto pada awal masa ini (6-7 Tahun), anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun), anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata. Bagi anak usia sekolah dasar, perkembangann bahasa ini, minimal dapat menguasai tiga kategori, yaitu: (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna; (2) dapat membuat kalimat majemuk; dan (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.<sup>15</sup>

Melalui sebuah tulisan pembaca dapat memahami pesan yang ditransaksikan serta tujuan penulisan. Pembelajaran menulis di SD ditujukan agar siswa: (1) mampu mengungkap-kan gagasan, pendapat, pengalaman, pesan, dan perasaan secara tertulis; (2) mampu menyampaikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan; (3) memiliki kegemaran menulis; dan (4) mampu memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dalam menulis.<sup>16</sup> Menulis sebagai keterampilan seseorang mengkomunikasikan pesan dalam sebuah tulisan. Dari menulis orang akan menuangkan isi hatinya atau gagasannya sehingga pembaca dapat memahami apa yang dirasakan oleh penulis.

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *ibid.*, h.19.

<sup>16</sup> Muhana Gipayana”*Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD*”, Jurnal Ilmu Pendidikan. Jilid 11, No.1, Tahun 2004. h.2.

### ***G. Keterampilan Menulis Karangan***

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu mendapat perhatian karena memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Menulis sangat perlu untuk diajarkan oleh anak sejak kecil disekolah tingkat Dasar, sejalan dengan pendapat M.Fakhrur Saifuddin yang mengatakan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar.<sup>17</sup> Anak yang sedang duduk dibangku Sekolah Dasar tentunya sudah bisa diajarkan bagaimana cara untung menuangkan ide dan gagasan dalam sebuah tulisan.

Saat menulis tentunya perlu keterampilan berbahasa yang baik agar pembaca mampu memahami apa yang tersirat dalam tulisan. Menurut Widyamartaya dalam Siti Mundziroh, dkk “Mengarang adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami seperti yang dimaksudkan pengarang”.<sup>18</sup> Maka dari itu, mengarang adalah rangkaian kegiatan untuk mengungkapkan ide dan gagasan, kemudian menyampaikannya dengan bahasa tulis untuk pembaca agar dipahami secara tepat seperti yang dimaksudkan penulis.

Untuk berbicara dengan baik dan benar perlu proses panjang yakni mulai usia balita, kanak-kanak hingga dewasa. Dalam menulispun perlu membutuhkan proses, Maka dari itu, setiap penulis tidak langsung bisa mendapatkan hasil tulisan

---

<sup>17</sup> M. Fakhrur Saifudin ” *Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Teknik Urai Ruang Waktu (Urw) di Kelas III Sekolah Dasar*” Vol. 2, No. 2, Tahun 2015. h.81.

<sup>18</sup> Siti Mundziroh, dkk. “*Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Sekolah Dasar*” Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya. Vol. 2 No. 1, tahun 2013. h. 3.

yang bagus, dalam menulis tentunya diperlukan tahapan-tahapan. Menulis perlu untuk dibiasakan yang dilakukan secara berkesinambungan agar seseorang terampil dalam menuangkan ide dan gagasannya. Pada dasarnya menulis adalah sebuah keterampilan yang perlu untuk dikembangkan.

Menulis karangan merupakan kompetensi yang sudah ada di tingkat Sekolah Dasar. Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu ditingkatkan sejak dini atau mulai dari pendidikan Sekolah Dasar. Jika kemampuan menulis tidak ditingkatkan, maka kemampuan siswa untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan melalui bentuk tulisan tidak berkembang.

Pembahasan di tersebut maka dapat dijelaskan bahwa dunia pendidikan perlu diperhatikan agar siswa dapat memiliki keterampilan menulis. Usaha seorang guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa. Pada saat guru mampu memanfaatkan bahan ajar dengan baik yang bisa meningkatkan minat, motivasi siswa dalam menulis dan siswa memiliki kemauan, maka siswa bisa menulis sesuai dengan apa yang ia rasakan yang bisa mengembangkan keterampilannya.

Menulis berisi serangkaian kegiatan mulai dari menyusun rencana (perencanaan, pra-menulis), menulis draf (pengedrafan). Memperbaiki draft (perbaikan), menyunting draf (penyuntingan), dan memublikasikan hasil tulisan (pembublikasian).<sup>19</sup>

Menulis karangan ada beberapa jenis yaitu, (1) karangan Deskripsi, (2) karangan Narasi, (3) Karangan Eskposisi, (4) Karangan Argumentasi, (5)

---

<sup>19</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Panadamaia Group, 2013) h. 250.

Karangan Persuasi. Dalam penelitian kali ini peneliti akan menggunakan karangan Narasi.<sup>20</sup>

#### ***H. Karangan Narasi***

Karangan narasi merupakan karangan yang menceritakan suatu peristiwa secara sistematis. Narasi adalah cerita. Cerita ini berdasarkan pada urutan-urutan suatu atau (serangkaian) kejadian atau peristiwa. Sejalan dengan pendapat Zulela yang mengatakan bahwa Kemampuan menulis narasi merupakan keterampilan siswa dalam mengomunikasikan dengan baik tentang sesuatu fakta yang pernah dialami yang baru dan bersumber dari pengalaman nyata penulisnya, dan disampaikan secara runtut menurut alur waktu (kronologis), dengan menggunakan tokoh, latar, dan ditulis dengan menggunakan ejaan yang benar, kosa kata yang variatif dan kalimat yang baik, bahasa yang jelas, sehingga dapat dipahami oleh pembaca.<sup>21</sup> Dengan karangan ini ada maksud dan arti tertentu yang disampaikan oleh penulis melalui serentetan kejadian dan pembaca mampu menarik hikmah dari karangan tersebut.

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menulis narasi. Narasi merupakan sebuah karya yang didalamnya terkandung berbagai aspek tentang rangkaian cerita yang membentuk makna. Dalam keterampilan menulis karangan narasi, siswa dituntut mampu memadukan

---

<sup>20</sup> Dwi Fitriyan “Penguasaan Kalimat Efektif dan Penguasaan Diksi Dengan Kemampuan Menulis Eksposisi Pada Siswa SMP” Jurnal Pesona. Vol.1, No.2, Tahun 2015. h.130.

<sup>21</sup> Zulela Ms “Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar” Jurnal Mimbar Sekolah Dasar. Vol. 1, No. 1, Tahun 2014, h.85.

kemampuan berpikir dan kemampuan berimajinasi.<sup>22</sup> Siswa akan berimajinasi dalam pikirannya kemudian siswa akan menuangkannya dalam bahasa tulis. Melalui kegiatan menulis seseorang dapat menuangkan pikiran, ide, maupun perasaannya dalam bentuk tulisan.<sup>23</sup> Apa yang siswa rasakan, maka ia akan menuangkan idenya dalam bahasa tulis, siswa akan dilatih untuk menggunakan bahasa yang tepat untuk menuangkan perasaan, ide atau gagasannya dalam sebuah tulisan yang menghasilkan karangan.

Narasi adalah bentuk karangan yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Semi dalam Muhammad Nur Ahsin narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Atau dapat juga dirumuskan dengan cara lain: narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi berdasarkan urutan waktu. Hal ini berarti bahwa dalam menulis narasi yang perlu menjadi perhatian utama adalah urutan waktu dari sebuah wacana tersebut.<sup>24</sup> Dapat disimpulkan bahwa karangan narasi adalah karangan yang bercerita dari sebuah pengalaman seseorang yang dituangkan dalam bahasa tulis dan memiliki runtutan waktu mulai dari awal, tengah dan akhir.

---

<sup>22</sup> M. Fakhur Saifudin. *Opcit.*

<sup>23</sup> Muhammad Nur Ahsin " Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Quantum Learning " Jurnal Refleksi Edukatika. Vol.6, No.2, Tahun 2016, h.159.

<sup>24</sup> Muhammad Nur Ahsin, *ibid.*

Karangan narasi terdiri dari dua jenis yaitu fakta dan fiksi. Karangan narasi fakta disebut narasi ekspositoris contohnya adalah menuliskan kisah pengalaman, dan karangan narasi fiksi disebut narasi sugestif contohnya adalah menulis cerpen.

Dalam tahap penulisan perlu diperhatikan tiga tahap yaitu: penentuan topik karangan, penentuan tujuan penulisan karangan, dan penyusunan rancangan karangan.<sup>25</sup>

### ***I. Menulis Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik***

#### **1. Cinematography**

##### **a. Definisi**

Sinematografi adalah ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar bergerak dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.<sup>26</sup> Dari pengambilan gambar tersebutlah akan ada jalan cerita yang akan tersampaikan. Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; Kinema (gerak), Photos (cahaya), Graphos (lukisan/ tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya.

---

<sup>25</sup> Muhana Gipayana”*Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD*”, Jurnal Ilmu Pendidikan. Jilid 11, No.1, Tahun 2004. h.2.

<sup>26</sup> Insan Burhansyah dkk.” *Cinematography Of Fiction Short Film “Jeni Lova“ Based On Santolo Beach*” Jurnal e-Proceeding of Art&Design. Vol.3, No.3, Tahun 2016, hal. 389.

Tampilan gambar dalam cinematography ini yang memiliki jalan cerita akan membuat siswa lebih bersemangat dengan tampilan-tampilannya didukung dengan audio dalam cinematography.

b. Unsur utama dalam cinematography

Unsur utama dalam cinematography yaitu : (a) Visual gerak. Unsur ini berupa komunikasi visual yang diterapkan melalui metode Fotografi. (b) Audio. Unsur audio berperan penting untuk memperjelas komunikasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi. (c) Jalan Cerita, tidak seperti gambar diam yang dapat ditafsirkan sendiri oleh yang melihatnya (satu gambar mewakili seribu kata), suatu karya sinematografi relatif memiliki makna yang universal dari berbagai penonton yang melihatnya.

c. Cinematography dalam pembelajaran

Cinematography salah satu perkembangan teknologi yang tidak asing bagi masyarakat umum. Eksistensinya semakin terlihat pada era modern saat ini. Secara harfiah sinematografi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang teknik atau seni dalam pengambilan gambar gerak (pembuatan film), namun itu tidak berhenti pada hal-hal yang bersifat teknis saja. Lebih dari itu, dalam sinematografi dijelaskan dasar filosofis mengapa suatu teknik pengambilan gambar tertentu harus di ambil? bagaimana metodenya? Dan untuk kepentingan apa?.<sup>27</sup> Karakter keilmuan inilah yang menjadi salah satu alasan dimasukkannya cinematography dalam penelitian kali ini yang masuk dalam bahan ajar.

---

<sup>27</sup> Estu Miyarso. *Ibid.*

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar yang erat kaitannya dengan teknologi yaitu cinematography, penulis berinisiatif dan berharap siswa mampu mengembangkan ide, pikiran, gagasan, dan pengetahuannya melalui tampilan gambar yang bergerak dan bersuara yaitu melalui cinematography. Karena keterampilan menulis merupakan kegiatan yang mengungkapkan ide dan gagasan.

## 2. Neurolingustik

Menulis karangan tentunya tidak terlepas dari bahasa ( linguistik ) untuk menuangkan hasil pikirannya dalam tulisan. Aspek linguistik dan komunikatif dapat dikembangkan melalui cara menyampaikan isi kaarangan siswa secara tertulis, sedang berpikir berarti siswa dapat belajar mengorganisasikan idea tau gagasan secara jernih dan logis.<sup>28</sup> Dalam dunia pendidikan yakni peserta didik perlu diberikan asupan bahasa yang baik dan benar agar mereka mudah memahami setiap guru menjelaskan materi pembelajaran. Neurolinguistik suatu bidang kajian anterdiscipliner dalam ilmu linguistik dan ilmu kedokteran yang mengkaji hubungan antara otak manusia dengan bahasa.

Pada mulanya neurolinguistik mewujudkan dirinya dari penemuan-penemuan afasiologi. Paul Borca dan Wernicke merupakan bapak neurolinguistik pada pertengahan abad ke-19. Teori neurolinguistik inilah satu-satunya teori yang

---

<sup>28</sup> Alif Mudiono, Suhel Madyono “Persepsi Guru Tentang Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Fokus Menulis Narasi Dengan Teknik Probing-Prompting Di SD” Jurnal Sekolah Dasar. Vol. 23, No. 1, Tahun 2014, h.32.

masih bertahan dan banyak dirujuk terutama setelah diperluas oleh Lichtheim pada akhir abad ke-19 dan kemudian oleh N.Geschwind pada abad pertengahan ke-20 ini.<sup>29</sup> Tujuan dari neurolinguistik untuk mengetahui bagaimana bahasa disimpan kemudian terproses di dalam otak dari awal pemerolehan bahasa sampai bahasa itu berkembang dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, neurolinguistik ingin mengetahui bagaimana otak mengatur pada waktu mengelola aspek-aspek kemampuan dan perlakuan bahasa yang begitu rumit.

Penguasaan bahasa manusia berbeda dengan hewan, sebenarnya hal ini dilandasi oleh dua aspek, yaitu aspek biologis dan aspek nuerologis.<sup>30</sup> Aspek neurologis Chaer dalam Tri budianingsih mengemukakan bahwa dalam sistem saraf manusia, otak merupakan pusat saraf, pengendali pikiran, dan mekanisme pemrosesan bahasa. Oleh sebab itu, perkembangan bahasa manusia terkait dengan perkembangan otak.<sup>31</sup> Otak di bagi menjadi 4 bagian salah satunya adalah cerebrum (otak besar). Cerebrum adalah bagian terbesar dari otak manusia yang membedakan manusia dengan binatang. Cerebrum dapat membuat manusia memiliki kemampuan berpikir, analisis, logika, bahasa, kesadaran, perencanaan, memori dan kemampuan visual.

Neurolinguistik Programming (NLP), sebagai salah satu metode pembelajaran bahasa. Richard Bandler dengan singkat dan jelas menggambarkan

---

<sup>29</sup> Inten Fitriani, dkk. “Tindak Tutur Ilokusi Antara Guru dan Siswa Pada Anak Penyandang Down Syndrome” Jurnal Arkhais. Vol.07, No.2, tahun 2016. h.94

<sup>30</sup> Tri budianingsih. “Peran Neurolinguistik dalam Pengajaran Bahasa” Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Hummaniora. Vol.3, No.2, tahun 2015, hal. 137.

<sup>31</sup> Tri Budianingsih, *ibid.*

NLP sebagai proses membantu orang belajar bagaimana menggunakan otaknya lebih efektif- memacu otak mereka daripada sekadar otak yang memacu mereka.<sup>32</sup> NLP juga membantu manusia menciptakan tujuan positif bagi masa depannya, membantu memformulasikan tujuan khusus dan rencana yang akan membimbing mereka pada masa depan yang lebih baik. Bila digunakan dalam praktik pendidikan, NLP akan sangat bermanfaat mengurangi kecemasan, rasa tidak percaya diri serta tingginya indeks stres yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain bagi peserta didik, NLP juga akan mampu membantu pengajar menumbuhkan rasa percaya dirinya sebagai seseorang yang harus menunjukkan citra baik dihadapan para peserta didik. Jika permasalahan yang dihadapi oleh pengajar dan peserta didik teratasi, besar kemungkinan keduanya akan merasakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif.<sup>33</sup> Dengan dimasukkannya bahan ajar yang berbasis NLP akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas lebih cair.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan Neurolinguistik ini sangat dibutuhkan di dunia pendidikan dalam menunjang kemampuan berbahasa siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Bukan hanya dalam proses pembelajaran saja tapi dalam dunia keseharianpun akan berdampak positif.

---

<sup>32</sup> Philip Hayers dan Jenny Rogers, *NLP Neuro-Linguistik Programming For The Quantum h. Change*, (Yogyakarta-Surabaya: Baca!, 2007), h. 32.

<sup>33</sup> Tri Budianingsih, *Opcit*.

### ***J. Kerangka Pikir***

Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidikan adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, bahan ajar yang digunakan perlu untuk diteliti kelayakannya juga.

Oleh sebab itu, penulis tertarik membuat perangkat bahan ajar dan ingin dikembangkan sebagai bahan ajar yang valid, efektif, dan menarik. Secara skematik kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut :



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### ***A. Jenis Penelitian & Pendekatan***

Penelitian kali ini akan mengembangkan bahan ajar dalam materi menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Proses penelitian pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar yaitu produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah pendekatan analisis deskriptif kualitatif dimana data-data yang berbentuk angka akan di simpulkan dalam sebuah kalimat.

#### ***B. Tempat dan waktu penelitian***

Tempat penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN 50 Bulu'Datu berlokasi di Jalan Kakaktua Perumnas, Kelurahan Rampoang, Kecamatan Bara,

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2018), hal.407

Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini berlangsung dari Tahun Ajar 2018/2019 semester ganjil dan subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi menulis karangan.

### **C. Sumber Data**

1. Data primer, sumber data yang peneliti akan laksanakan dilapangan dengan menggunakan, lembar validasi kepada tiga validator kemudian angket untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang digunakan, melaksanakan observasi dan dokumentasi.

2. Data sekunder, sumber data yang peneliti laksanakan dengan mencari referensi yang berasal dari perpustakaan, maupun system online yang berkaitan dengan penelitian.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

#### **1. Tahap persiapan**

Pada tahap ini ada beberapa hal yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

a. Memperjelas pokok bahasan yang akan diajarkan di kelas V SDN 50 Bulu' Datu.

b. Mengembangkan Bahan Ajar

c. Membuat angket untuk mengetahui respons siswa terhadap Bahan Ajar yang dikembangkan

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada Tahap pelaksanaan ada beberapa hal yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik.
- b. Memberikan angket respons siswa setelah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap Bahan Ajar yang dikembangkan.

## 3. Tahap Analisis Data

Kegiatan pada tahap ini adalah menganalisis data dari tahap pelaksanaan. Data-data yang akan dianalisis adalah data hasil validasi dari tiga validator, dan hasil data angket respons siswa terhadap Bahan Ajar.

### ***E. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik dengan Uji Coba Terbatas***

Pengembangan bahan ajar pada penelitian dikembangkan menggunakan model 4-D *Thiagarajan, Sammel*. Model 4-D terdiri dari atas 4 tahap pengembangan yaitu, *define, design, develop,* dan *disseminate*. Dalam penelitian kali ini penulis hanya menggunakan 3 tahap saja, yaitu tahap, *define, design,* dan *develop* dikarenakan dalam tahap *disseminate* memerlukan waktu yang lama dan biaya yang cukup mahal.

Berikut ini uraian dari tahap-tahap pengembangan model 4-D yang dilakukan dalam penelitian ini.

## 1. Tahap *Define*

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini pendefinisian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kondisi awal yang menjadi masalah-masalah mendasar pada fase awal yang dihadapi dan yang perlu diangkat dalam pengembangan Bahan Ajar.

### b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang akan menggunakan Bahan Ajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menelaah karakteristik siswa yang meliputi latar belakang, bahasa dan perkembangan kognitif siswa. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan Bahan Ajar.

### c. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun, secara sistematis materi yang akan diajarkan.

### d. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Sebelum membuat Bahan Ajar, indikator yang hendak akan diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu, hal ini bertujuan untuk membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat membuat Bahan Ajar.

## 2. Tahap *Design*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan Bahan Ajar yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

### a. penyusunan tes

Dalam penelitian ini peneliti tidak menyusun tes awal tetapi hanya menyusun tes akhir (termasuk instrumen) yang diberikan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang akan diajarkan dengan Bahan Ajar yang telah dibuat.

### b. pemilihan media

Pemilihan media pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Media dalam membuat video ini menggunakan aplikasi "*Wondeshare Filmora*". Aplikasi *Wondeshare Filmora* merupakan aplikasi edit video yang mudah digunakan dan trendi. Karena aplikasi ini video editing software yang memungkinkan dapat menghasilkan video yang keren, terlepas dari tingkat keahlian penggunanya. *Wondeshare Filmora* video editor memberikan bantuan untuk memulai dengan setiap proyek film yang baru dengan mengimpor dan mengedit video, menambahkan transisi dan efek khusus dan berbagi produksi akhir pada DVD, perangkat mobile atau web.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Roso Sugianto dkk. "*Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guu Sekolah Dasar Kota Palangkaraya*" *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 2, No.2. November 2018, h.198-199.

c. format penilaian

Pada tahap ini, pengembangan Bahan Ajar meliputi pemilihan format untuk merancang isi materi, dan metode pembelajaran.

d. rancangan awal

Pada rancangan awal adalah rancangan yang dilakukan sebelum uji coba. Rancangan ini adalah Bahan Ajar, dan lembar angket respons siswa. Rancangan pada tahap ini disebut sebagai perangkat pembelajaran ( tahap awal ).

### 3. Tahap *Develop*

Pada tahap ini dihasilkan bentuk akhir dari Bahan Ajar yang sudah valid dan telah melalui beberapa kali revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Penilaian para ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi ahli. Para ahli diminta untuk memvalidasi Bahan Ajar yang dihasilkan. Segala perbaikan atau saran-saran dari para ahli dijadikan pertimbangan dan landasan untuk melakukan revisi Bahan Ajar yang telah ada sebelumnya.

b. Uji coba

Bahan Ajar yang telah valid tersebut selanjutnya diuji cobakan. Uji coba hanya dilakukan pada satu kelas saja, dan dilakukan oleh peneliti sendiri. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar yang telah dikembangkan.

### ***F. Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua hal, yaitu:

1. *Library research* (penelitian kepustakaan), yaitu satu metode pengumpulan data dengan jalan membaca buku-buku kepustakaan yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian.

2. *Field research* (penelitian lapangan), yaitu metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui penelitian lapangan. dalam hal ini penulis menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

- a. Observasi, yaitu pengambilan informasi atau data melalui pengamatan.
- b. Dokumentasi, ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.
- c. Angket (Quisioner) yakni metode yang digunakan dengan membuat daftar pernyataan secara tertulis kepada responden.
- d. Validasi, digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas instrument yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi bahan ajar dan lembar validasi angket respons siswa.

### ***G. Teknik Analisis Data***

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis statistik deskriptif dan diarahkan untuk kevalidan dan keefektifan produk bahan ajar melalui Cinematography berbasis Neurolinguistik. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dianalisis untuk menjelaskan kevalidan produk bahan ajar tersebut. Data yang dianalisis adalah :

### 1. Analisis kevalidan Bahan ajar dan instrumen.

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk.

Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut ini:

- Skor 1 : tidak valid
- Skor 2 : kurang valid
- Skor 3 : cukup valid
- Skor 4 : valid

Data validasi dari tiga validator tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk merevisi produk ataupun instrumen. Selanjutnya berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus statistik *Aiken's* berikut:<sup>3</sup>

$$V = \frac{\sum s}{[n (c-1)]}$$

Keterangan : S = r- lo

r = skor yang diberikan validator

lo = skor penilaian validitas terendah

n = banyaknya validator

c=skor penilaian validitas tertinggi.

<sup>3</sup> Syaifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

Selanjutnya hasil perhitungan validitas ini setiap butirnya dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:<sup>4</sup>

**Tabel 3.1**

**Interprestasi Validitas Isi**

<b>Interval</b>	<b>Intreprestasi</b>
0,00-0,199	Sangat tidak valid
0,20-0,399	Tidak Valid
0,40-0,599	Kurang Valid
0,60-0,799	Valid
0,80-1,00	Sangat Valid

## 2. Analisis Angket Respons Siswa

Penelitian ini penulis menggunakan jenis data penelitian kuantitatif deskriptif. Selanjutnya, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yakni penarikan kesimpulan atau menginterpretasikan data yang dihasilkan dan unruk memudahkan data tersebut, maka dimasukkan ke dalam tabel.

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persen) pada tiap nomor (item) angket digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

<sup>4</sup> Hasilridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, (Cet. III;Bandung: Alfabeta, 2010). h. 81.

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah responden<sup>5</sup>

Berdasarkan data angket yang telah dibagikan kepada responden dan jumlah sesuai dengan pilihan responden, maka dipresentasikan dan dianalisa beberapa persen masing-masing item yang telah ditetapkan, dan diperkuat dengan observasi dan dokumentasi langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung.



---

<sup>5</sup>Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. III. Badung Pustaka Setia, 2005), h.154-155

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Prosedur Penelitian (Model 4-D)

Bahan ajar melalui cinematography berbasis neurolinguistik ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D *Thigrajan Sammel*, yang terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Adapun hasil dari kegiatan yang dilakukan pada masing-masing tahap sebagai berikut :

##### a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

##### 1) Analisis ujung depan.

Berdasarkan hasil pantauan dan pengamatan (baik secara langsung atau tidak langsung) tentang kondisi siswa yang berkaitan dengan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia materi menulis karangan di SDN 50 Bulu'Datu kelas V diperoleh informasi sebagai berikut :

a) Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya mengandalkan buku paket. Tidak ada umpan balik antara guru dan siswa dibuktikan dengan hasil lembar observasi. Taraf keberhasilan tindakan yang diperoleh dari observasi yaitu 66% masuk dalam predikat cukup.

Tabel 4.1

NO	KETERANGAN	NILAI
1	Total skor	23
2	Nilai maximum	35
3	Nilai Minimum	7

$$P = \frac{23}{35} \times 100\% = 66\%$$

Tabel 4.2  
Taraf keberhasilan Tindakan

Tingkat Keberhasilan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≤ 54 %	E	0	Kurang sekali

b) Kurikulum yang digunakan di kelas V yaitu kurikulum 2013. Sebelum bahan ajar dikembangkan tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi di SDN 50 Bulu'Datu, khususnya di kelas V diketahui bahwa untuk pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum yang digunakan kurikulum 2013.

#### 2) Analisis siswa.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan menelaah karakteristik siswa sesuai dengan desain bahan ajar yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti

menemukan bahwa siswa kelas V SDN 50 Bulu'Datu dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia.

Siswa kelas V SDN 50 Bulu'Datu rata-rata berusia 10-11 tahun. Siswa kelas V ini masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa baik dari segi metode, strategi, dan bahan ajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis karangan.

### 3) Analisis materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar bahan ajar tersebut efektif. Materi yang akan diangkat adalah menulis karangan yang terfokus pada karangan narasi yang sesuai dengan kurikulum berlaku. Bagaimanapun idealnya kurikulum tanpa didukung oleh guru untuk mengaktualisasikan dan mengimplementasikannya, maka kurikulum tidak akan bermakna sama sekali. Kunci keberhasilan implementasi kurikulum, adalah peran seorang guru. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan bahan ajar yang dikembangkan merujuk ke buku Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita revisi 2017, pada subtema 1 Lingkungan Sahabat Kita dan pembelajaran 1. Pada subtema dan pembelajaran 1 ini Bahasa Indonesia akan memiliki keterkaitan dengan pembelajaran IPA yang sama-sama akan mempelajari tentang lingkungan sekitar. Pada pelajaran IPA fokus kepada pengidentifikasian terhadap manfaat lingkungan bersih, air bagi

manusia, hewan dan tanaman dengan baik, sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membuat sebuah karangan tentang hidup bersih dilingkungan sekitar.

#### 4) Rumusan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dimaksud untuk meremuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang dinyatakan berdasarkan analisis materi. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai yaitu : (1). Melalui video tersebut siswa mampu memahami pengertian karangan narasi. (2). melalui pengamatan tayangan video yang ditampilkan siswa dapat menjelaskan langkah-langkah penulisan dan teknik menulis karangan narasi. (3). setelah guru menampilkan video yang disajikan siswa dapat menulis karangan sesuai tema yang ada dalam video. Kemudian, Kompetensi Dasarnya yaitu, menyusun karangan, mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan. Selanjutnya Indikator: dalam pembelajaran adalah, (1). memahami pengertian karangan narasi. (2). menjelaskan langkah-langkah dan teknik menulis. (3). menulis karangan. Kemudian Materi Pembelajarannya adalah, memahami langkah-langkah dan teknik menulis, kemudian mengembangkannya melalui bahasa tulis.

Proses pembelajaran di kelas, peneliti menugaskan siswa untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam bahasa tulis sesuai dengan tema yang diangkat yaitu Lingkungan. Dari tampilan Bahan Ajar inilah siswa akan menyimak materi-materi tentang menulis karangan narasi.

## b. *Tahap Design* (Rancangan)

### 1) Penyusunan tes

Bahan ajar ini peneliti memberikan materi secara ringkas mengenai menulis karangannarasi yang mudah dipahami oleh siswa. Setelah menyimak video yang ditayangkan, maka siswa di tes dengan menggunakan tes essay untuk menulis karangan narasi sesuai tema yang diangkat. Adapun format penilaianny ayaitu terdiri dari empat aspek tentang penilaian dalam menulis karangan narasi, pertama aspek isi, kedua aspek organisasi, ketiga aspek bahasa, dan keempat aspek mekanik. Aspek isi terkait dengan dengan kreativitas dalam pengembangan cerita, kepadatan informasi, dan penciptaan kesan pembaca. Aspek organisasi terkait dengan penyampaian informasi latar dan pelaku serta penyajian rangkaian cerita, aspek bahasa yaitu penggunaan kata atau pun kalimat serta keefektifan kalimat, kemudian aspek mekanik adalah penulisan kata dan penulisan tanda baca. Setelah siswa menuliskan karangannya, siswa akan mengisi instrument angket respons siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap bahan ajar yang telah digunakan dalam menulis karangan narasi.

### 2) Penyusunan media

Media menjadi bagian strategi pembelajaran dalam upaya mengatasi penguasaan materi pada siswa dengan cara yang lebih menarik dan menjadi media yang lebih mudah digunakan oleh siswa, tidak membahayakan, dan menarik. Alat bantu atau alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah papan tulis, spidol, penghapus, speaker, laptop dan proyektor (LCD).

### 3) Pemilihan format

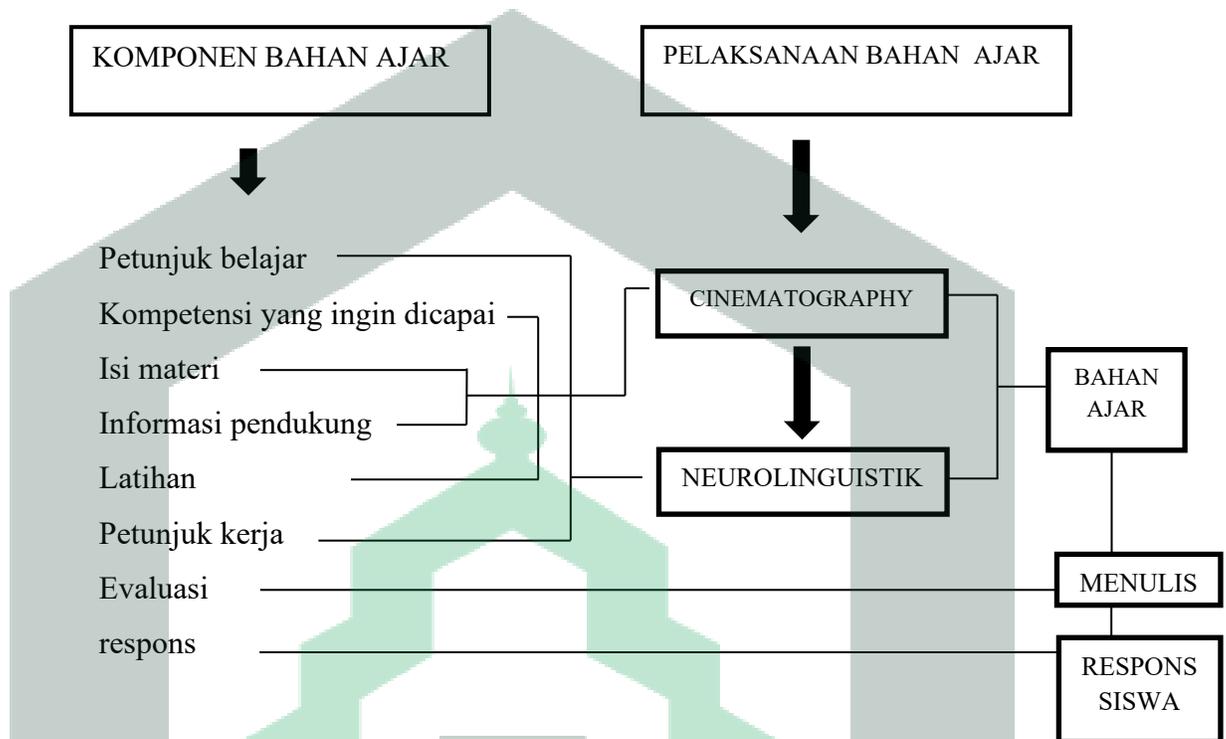
Pemilihan format dalam pengembangan bahan ajar melalui cinematoraphy berbasis neurolinguistik meliputi materi menulis karangan yang terfokus pada menulis karangan narasi. Sumber materi berasal dari Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Kelas 5 SD/MI (Revisi 2017) serta referensi dari internet.

Awalnya bahan ajar ini hanya sebetuk buku cetak yang menjadi pedoman siswa dalam belajar tematik yang didalamnya terdapat berbagai mata pelajaran. Kemudian bahan ajar ini dimodifikasi atau dikembangkan dengan kecanggihan teknologi yang sudah ada. Bahan ajar yang dikembangkan hanya terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis karangan. Menulis karangan ini tidak semudah yang dibayangkan. Perlu mengamati atau merasakan apa yang terjadi, kemudian dihayati lalu difikirkan dan timbullah ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam sebuah tulisan yang akan menghasilkan sebuah karangan. Dengan bahan ajar inilah siswa akan mengamati, merasakan, dan memikirkan kemudian dituangkan dalam karangan narasi. Bahan ajar ini dimuat dalam cinematography yang akan memunculkan tampilan-tampilan gambar yang bersuara kemudian gambar animasi yang tidak membuat siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dibasiskan dengan ilmu Neurolinguistik dengan tatanan bahasa yang digunakan oleh narator dalam video Bahan ajar ini membuat siswa akan lebih mudah dan mengerti dan menghayati setiap arahan-arahan atau penjelasan materi yang akan diajarkan.

Format bahan ajar yang akan dikembangkan, akan melalui validasi oleh tiga validator, agar produk yang dihasilkan bisa dikatakan valid dan efektif pada saat proses pembelajaran dikelas. Penulis tidak ingin menghasilkan produk yang asal jadi, tapi penulis berharap bahwa produk yang dihasilkan bisa menjadi produk yang betul-betul bisa membuat tujuan pelajaran berhasil. Sebelum mendapatkan nilai yang valid, peneliti melakukan beberapa kali revisi dari validator. Revisi pertama, hasil perbaikannya yaitu, durasi bahan ajar dipertambah dengan hasil revisi 15 menit, yang sebelumnya hanya berdurasi 7 menit. Kemudian unsur neurolinguistik masih belum nampak, sehingga hasil revisi bahan ajar, unsur neurolinguistik diperkaya dengan suara narrator yang mampu menstimulus siswa. Selanjutnya, unsur cinematography masih kurang bagus, karena pengambilan gambar dan suara narrator dalam video tersebut kurang jelas. Revisi kedua, koreksiaan selanjutnya yaitu, bahan ajar awal masih sangat tidak menarik, sedangkan masalah yang ingin diselesaikan yaitu bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa, maka dari itu peneliti menambahkan video animasi yang akan membuat bahan ajar semakin menarik yang tidak luput dari unsur cinematography, dimana percakapan yang ada di video animasi adalah salah satu unsur dari cinematography. Kemudian revisi yang ketiga yaitu, penambahan referensi dan ucapan terima kasih kepada tim yang terlibat dalam pembuatan video bahan ajar tersebut.

Adapun tahapan atau petunjuk yang dimaksudkan dalam bahan ajar ini adalah penjabaran komponen bahan ajar yang melalui cinematography berbasis

neurolinguistik dalam pelaksanaan bahan ajar menulis karangan narasi dikelas V SDN 50 Bulu'Datu. Penjabaran yang dimaksud sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Kerangka Pembuatan Produk**

#### 4) Rancangan awal

Pada tahap ini dihasilkan bahan ajar melalui cinematography berbasis neurolinguistik.

#### c. Tahap Develop (Pengembangan)

1) Tujuan Pertama Mengenai kevalidan dan keefektifan Bahan Ajar Melalui hasil penilaian ahli.

Salah satu kriteria utama untuk menentukan dipakai tidaknya bahan ajar yang dikembangkan adalah hasil validasi oleh para ahli. Adapun nama-nama validator yang memvalidasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Nama-nama Validator**

NAMA	PEKERJAAN
Hj. Salmilah, S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palopo
Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.	Dosen IAIN Palpo
Elva Susanty B , S.Pd.Sd	Guru Kelas V SDN 50 Bulu'datu

a) Hasil Validitas Instrumen Observasi

Hasil rekapitulasi validitas terhadap Instrumen Observasi dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus  $V = \frac{6}{[3(4-1)]} = 0,67$  begitu pula dengan tim kostruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Valid.

b) Hasil Validitas Bahan Ajar Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik

Hasil rekapitulasi validitas terhadap Bahan ajar dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus  $V = \frac{7}{[3(4-1)]} = 0,78$  begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek Bahan Ajar ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Sangat Valid.

c) Hasil Validitas Angket Respons Siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis karangan menggunakan Bahan Ajar Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik.

Hasil rekapitulasi validitas terhadap angket respons siswa dari tiga validator dapat menjelaskan bahwa nilai V (Aikens) diperoleh dari rumus  $V = \frac{7}{[3(4-1)]} = 0,78$  begitu pula dengan tim konstruksi dan seterusnya. Nilai koefisien Aikens berkisar antara 0-1 koefisien sebesar 1 (item 1) dan lainnya sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (valid). Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori valid ditinjau dari keseluruhan aspek ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori Valid.

2) Tujuan kedua yaitu untuk mengetahui kemenarikan Bahan Ajar melalui hasil data angket respons siswa

Angket respons ini digunakan untuk mengetahui respon siswa ketika belajar menulis karangan menggunakan bahan ajar melalui Cinematography berbasis Neurolinguistik dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang.

Deskripsi tentang aspek yang dinilai dalam pengembangan bahan ajar menulis karangan narasi melalui cinematography berbasis neurolinguistik pada siswa kelas VB di SDN 50 Buludatu akan diuraikan ke dalam tabel deskripsi presentase sebagai berikut:

a) Aspek Kemenarikan Bahan Ajar

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 27 responden, terdapat 11 siswa yang memilih sangat setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik dan mencapai presentase sebanyak 40,74%, responden yang memilih setuju sebanyak 13 siswa presentasinya 48,14%, sedangkan yang memilih netral sebanyak 3 siswa dan presentasinya sebesar 11,11% , tidak setuju dan sangat tidak setuju nol persen. Untuk lebih jelasnya hasil dari respon siswa mengenai aspek kemenarikan bahan ajar dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.4**  
**Aspek Kemenarikan Bahan Ajar**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Bahan Ajar Yang Digunakan Menarik	Sangat Setuju	11	40,74%
	Setuju	13	48,14%
	Netral	3	11,11%
	Tidak Setuju		
	Sangat Tidak Setuju		
<b>JUMLAH</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan membuat siswa tertarik. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang dicapai, yaitu 40,74% responden yang memilih sangat setuju, dan yang memilih setuju sebanyak 48,14%.

b) Aspek semangat siswa dengan tampilan gambar

Dari 27 responden, terdapat 10 siswa yang memilih sangat setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik mencapai presentase sebanyak 37,03%, responden yang memilih setuju sebanyak 11 siswa presentasinya 40,74%, sedangkan yang memilih netral sebanyak 6 siswa dan presentasinya sebesar 22,22% , tidak setuju dan sangat tidak setuju nol persen.

**Tabel 4.5**  
**Aspek Semangat Siswa Dengan Tampilan Gambar**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Tampilan Gambar Dalam Bahan Ajar Membuat Siswa Lebih Bersemangat Dalam Belajar Bahasa Indonesia	Sangat Setuju	10	37,03%
	Setuju	11	40,74%
	Netral	6	22,22%
	Tidak Setuju		
	Sangat Tidak Setuju		
<b>JUMLAH</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar berkat tampilan gambar yang ada dalam Bahan Ajar. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang dicapai, yaitu 37,03% responden yang memilih sangat setuju, dan yang memilih setuju sebanyak 40,74%.

c) Aspek kebosanan siswa terhadap bahan ajar

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 27 responden, terdapat 7 siswa yang memilih sangat setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik dan mencapai presentase sebanyak 25,92%, responden yang memilih setuju sebanyak 16 siswa presentasinya 59,25%, sedangkan yang memilih netral sebanyak 4 siswa dan presentasinya sebesar 14,81% , tidak setuju dan sangat tidak setuju nol persen. Untuk mengetahui hasil yang lebih jelas dari respon siswa mengenai Aspek kebosanan siswa terhadap bahan ajar dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.6**  
**Aspek Kebosanan Siswa Terhadap Bahan Ajar**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Bahan Ajar Yang Digunakan Dapat Membuat Siswa Tidak Bosan Dalam Belajar	Sangat Setuju	7	25,92%
	Setuju	16	59,25%
	Netral	4	14,81%
	Tidak Setuju	0	0%
<b>JUMLAH</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan membuat siswa tidak bosan dalam belajar dengan bahan ajar yang digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang dicapai, yaitu 25,92% responden yang memilih sangat setuju, dan yang memilih setuju sebanyak 59,25%.

d) Aspek Bahasa yang digunakan dalam Bahan Ajar

Dari 27 responden, terdapat 9 siswa yang memilih sangat setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik dan mencapai presentase sebanyak 33,33%, responden yang memilih setuju sebanyak 11 siswa presentasinya 40,74%, sedangkan yang memilih netral sebanyak 7 siswa dan presentasinya sebesar 25,92% , tidak setuju dan sangat tidak setuju nol persen.

**Tabel 4.7**  
**Aspek Bahasa Yang Digunakan Dalam Bahan Ajar**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Bahasa Yang Digunakan Dalam Bahan Ajar Tersebut Mudah di Pahami	Sangat Setuju	9	33,33%
	Setuju	11	40,74%
	Netral	7	25,92%
	Tidak Setuju		
	Sangat Tidak Setuju		
<b>JUMLAH</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang dicapai, yaitu 33,33% responden yang memilih sangat setuju, dan yang memilih setuju sebanyak 40,74%.

e) Materi dengan Kehidupan Sehari-hari

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 27 responden, terdapat 17 siswa yang memilih sangat setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik dan mencapai presentase sebanyak 62,96%, responden yang memilih setuju sebanyak 4 siswa

presentasinya 14,81%, sedangkan yang memilih netral sebanyak 6 siswa dan presentasinya sebesar 22,22% , tidak setuju dan sangat tidak setuju nol persen.

**Tabel 4.8**  
**Materi Dengan Kehidupan Sehari-Hari**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Penyampaian Materi Menulis Karangan Berkaitan Dengan Kehidupan Sehari-hari	Sangat Setuju	17	62,96%
	Setuju	4	14,81%
	Netral	6	22,22%
	Tidak Setuju		
	Sangat Tidak Setuju		
<b>JUMLAH</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa penyampaian materi dalam bahan ajar berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang dicapai, yaitu 62,96% responden yang memilih sangat setuju, dan yang memilih setuju sebanyak 14,81%.

### 3) Hasil Bahan Ajar yang dikembangkan

Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian kali ini yaitu bahan ajar mengenai materi menulis karangan yang terkhusus ke karangan narasi melalui cinematography berbasis neurolinguistik. Bahan ajar tersebut dimuat dalam sebuah video berdurasi 14:39 menit yang memiliki jalan cerita, mulai dari pengenalan, inti dari pembahasan dan akhir sebagai penutup. Video bahan ajar ini dibuat kurang lebih satu bulan, mulai dari pengambilan gambar dan proses editingnya.

Isi dalam bahan ajar yang melalui Cinematography berbasis Neurolinguistik tersebut adalah materi tentang menulis karangan narasi. Karangan narasi adalah karangan yang berisikan tentang suatu cerita yang tersusun rapi mulai dari awal, tengah dan akhir.

Materi dalam bahan ajar ini terdapat pengertian tentang menulis, pengertian tentang karangan dan pengertian tentang menulis karangan narasi. Selanjutnya materi tentang teknik menulis kemudian materi tentang langkah-langkah menulis.

Setelah menjelaskan materi-materi yang disajikan dalam bahan ajar melalui cinematography berbasis neurolinguistik tersebut, siswa akan menyimak sebuah video animasi yang bertemakan tentang lingkungan. Pemanfaatan film animasi sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Dari menyimak inilah siswa akan mulai membuka pikirannya tentang lingkungan yang ada disekitarnya dengan menyimak siswa mulai terangsang dan terbawa suasana dengan video yang ditontonnya.

Bahan ajar yang akan dikembangkan berbasis neurolinguistik. Sebagaimana diketahui bahwa ilmu neurolinguistik ialah ilmu bahasa yang erat kaitannya dengan otak. Dalam bahan tersebut pembicara akan mensugestikan siswa agar membayangkan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan cara ini siswa mulai menutup mata dan membayangkan secara perlahan-lahan dengan

mendengarkan intruksi dari pembicara yang ada dalam bahan ajar tersebut. Setelah membuka matanya siswa akan mulai memikirkan apa yang dibayangkan ketika menutup mata.

Tema yang akan diangkat dalam menulis karangan narasi adalah lingkungan sesuai dengan buku panduan kurikulum 2013. Setelah memperhatikan bahan ajar, menyimak dan membayangkan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-harinya, siswa dipersilahkan untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah karangan narasi.

## **B. Pembahasan**

1. Desain Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik yang efektif dan Valid.

Bahan ajar dan instrumen sebelum digunakan dilapangan penulis terlebih dahulu untuk memvalidasinya, agar bahan ajar dan instrumen yang digunakan sesuai dengan fungsinya, sesuai dengan maksud dan tujuannya penelitian. Sejalan dengan pendapat Menurut azwar dalam Prasetyo Budi Widodo Pendefinisian validitas tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi, validitas berasal dari kata *Validity* yang mempunyai sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran

dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.<sup>47</sup> Maka dari itu penulis memvalidasi bahan ajar dan instrumen agar semuanya sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Tingkat kevalidan Bahan Ajar yang dikembangkan sangat penting, Bahan Ajar dikatakan Valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikendaki. Terkandung disini pengertian bahwa valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat.<sup>48</sup> Sejalan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitiannya penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif berdasarkan hasil analisis validitas menunjukkan bahan ajar yang digunakan memperoleh hasil validitas sebesar 3,42. Maka dari itu Desain bahan ajar menulis karangan ini perlu melakukan mengukur kevalidan dan keefektivannya agar bahan ajar layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Desain bahan ajar kali ini dikembangkan sebaik mungkin dan melakukan beberapa kali revisi sampai dalam tahap valid yang disetujui oleh tiga validator.

Bahan ajar yang akan dikembangkan memasuki unsur dari cinematography dimana Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan

---

<sup>47</sup> Prasetyo Budi Widodo, "Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia", Vol.3 No.1, Juni 2006, h.3

<sup>48</sup>Ahmad Muhammad Diponegoro, "Validitas Konstruk Skala Afek" Vol.2, No.1, Tahun 2005. h. 64.

gambar film dengan sinematograf.<sup>49</sup> Dalam pembuatan bahan ajar ini, peneliti melakukan pengambilan gambar untuk hasil yang maksimal dan memiliki jalan cerita seperti film. Kemudian bahan ajar ini berbasis neurolingusitik. Aspek linguistik dan komunikatif dapat dikembangkan melalui cara menyampaikan isi kaarangan siswa secara tertulis, sedang berpikir berarti siswa dapat belajar mengorganisasikan idea tau gagasan secara jernih dan logis.<sup>50</sup> Dalam dunia pendidikan yakni peserta didik perlu diberikan asupan bahasa yang baik dan benar agar mereka mudah memahami setiap guru menjelaskan materi pembelajaran. Neurolinguistik suatu bidang kajian anterdiscipliner dalam ilmu linguistik dan ilmu kedokteran yang mengkaji hubungan antara otak manusia dengan bahasa.

## 2. Pengaplikasian Bahan Ajar Dalam Menulis Karangan Narasi Melalui Cinematography Berbasis Neurolinguistik yang menarik.

Pengaplikasian Bahan ajar ini dibuat semenarik mungkin agar kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh animasi akan membuat siswa terangsang untuk tertarik dalam materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi mengemukakan bahwa Pemanfaatan film animasi yang mendidik, sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran

---

<sup>49</sup> Aka Kamarulzaman.. Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Absolut. 2005

<sup>50</sup> Alif Mudiono, Suhel Madyono “Persepsi Guru Tentang Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Fokus Menulis Narasi Dengan Teknik Probbing-Probting Di SD” Jurnal Sekolah Dasar. Vol.23, No.1, Tahun 2014, h.32

bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak.<sup>51</sup>

Pada proses pembelajaran, siswa disajikan bahan ajar cinematography yang berbasis Neurolinguistik sehingga siswa mudah terangsang dengan apa yang ditampilkan, dan membuat siswa mulai mengeluarkan imajinasi atau ide-idenya. Tampilan gambar atau tema yang diangkat sesuai dengan lingkungan sekitar sehingga siswa bergairah dan tertarik untuk menulis karangan, dibuktikan dengan hasil angket respons siswa ada 11 siswa yang sangat setuju dan 13 siswa setuju dari 27 jumlah siswa.



---

<sup>51</sup> Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd" Vol. 2, No. 2, Tahun 2014. h. 252.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Desain bahan ajar Bahasa Indonesia dalam menulis karangan narasi melalui cinematography berbasis neurolinguistik dikatakan valid dan efektif dengan melakukan validasi kepada tiga validator dengan 3 kali revisi sehingga bisa dikatakan valid dan dapat diuji cobakan dengan jumlah nilai V (Aikens) diperoleh 0,78.

2. Pengaplikasian bahan ajar dalam menulis karangan melalui cinematography berbasis neurolinguistik yang menarik yaitu dengan menggunakan angket respons siswa. Dari 27 siswa telah mengisi angket respons siswa untuk mengukur kemenarikan dari bahan ajar yang dikembangkan dan dikatakan menarik, karena dari 27 siswa mendapatkan presentase sebanyak 40,74% kemudian yang setuju 48,14 % dan netral sebanyak 11,11%.

#### ***B. Saran***

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti,

sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

2. Guru Bahasa Indonesia atau Mahasiswa sebaiknya mengembangkan Bahan Ajar dengan menggunakan Cinematography yang berbasis Neurolinguistik pada pokok bahasan lain dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga didapatkan Bahan Ajar yang layak untuk digunakan dan dilakukan sampai tahap penyebaran.



## DATAR PUSTAKA

- Ahsin Muhammad Nur” *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Quantum Learning*” Vol.6, No.2, Tahun 2016.
- Alawiyah Faridah “*Peran Guru Dalam Kurikulum 2013*” Vol. 4, No. 1, Tahun 2013.
- Aritonang Keke T. “*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008.
- Astuti Yanuarita Widi dan Ali Mustadi ”*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd*” Vol. 2, No. 2, Tahun 2014.
- Azwar Syaifuddin. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhansyah Insan dkk.” *Cinematography Of Fiction Short Film “Jeni Lova” Based On Santolo Beach*”. Vol.3, No.3, Tahun 2016.
- Budianingsih Tri. “ *Peran Neurolinguistik dalam Pengajaran Bahasa*” Vol.3, No.2, tahun 2015.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*, Depok: Rajawali Pers.
- Fitriani Inten, dkk. “*Tindak Tutur Ilokusi Antara Guru Dan Siswa Pada Anak Penyandang Down Syndrome*” Vol.07, No.2, tahun 2016.
- Fitrian Dwi “*Penguasaan Kalimat Efektif dan Penguasaan Diksi Dengan Kemampuan Menulis Eksposisi Pada Siswa SMP*” Vol.1, No.2, Tahun 2015.
- Hadi Amirul dan Haryono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia..
- Hasilridwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunitas dan Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- Gipayana Muhana”*Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD*”, Jilid 11, No.1, Tahun 2004.

- Haryoko Spto. “*Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*”, Vol. 05, No. 01. Maret 2009.
- Hayers Philip dan Jenny Rogers. “*NLP Neurolinguistic Programming For The Quantum Change*” Yogyakarta-Surabaya: Baca!. 2007
- Asep Hery Hermawan dkk “*Pengembangan Bahan Ajar*” ([http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI\\_DEWI/BAHAN\\_KULIAH\\_PBA/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/BAHAN_KULIAH_PBA/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf)),
- Kapitan Yanner J., dkk. ” *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Kelas VII*”, Vol. 3, No. 1, Tahun 2018.
- Kementrian Agama RI, Al-Qur’an Al karim dan Terjemahnya, Surabaya:Desember, 2013M.
- Miyarso Estu. “*Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi*” (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/penelitian/peran+penting+sinematografi.pdf>).
- Ms Zulela “*Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar*” Vol. 1, No. 1, Tahun 2014.
- Mudiono Alif, Suhel Madyono ” *Persepsi Guru Tentang Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Fokus Menulis Narasi Dengan Teknik Probing-Prompting Di SD*” Vol. 23, No. 1, Tahun 2014
- Mundziroh Siti, dkk. ”*Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Sekolah Dasar*” Vol. 2 No. 1, tahun 2013.
- Putra Ngurah Andi “*Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*” Vol.2, No.4.
- Saifudin M. Fakhur” *Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Teknik Urai Ruang Waktu (Urw) Di Kelas Iii Sekolah Dasar*” Vol. 2, No. 2, Tahun 2015.

- Sastra Gusti, *Neurolinguistik Sebagai Pengantar*, Bandung: Alfabeta. 2011.
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Supriadi Oding i " *Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*" Vol.6 No.1, Tahun 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sugianto Roso dkk. " *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangkaraya*", Vol. 2, No.2. November 2018.
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Susanti Apriliya dkk " *Penggunaan Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian*", Vol. 01 No. 02, Tahun 2013.
- Susilowati, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Rangka Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN Kalena*, (Skripsi IAIN PALOPO, 2017).
- Syahrir, dan Susilawati " *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP*" Vol.1, No.2.
- Syarifuddin Ahmad " *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*" Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011.
- Vandini Inta " *Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*" Jurnal Formatif 5(3), Tahun, 2015.
- Wijaya Cahya Alim dkk " *Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor*" Vo.2, No.2, Tahun 2017.



