

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN SOFTWARE MACROMEDIA FLASH
DALAM PEMBELAJARAN BERCEKITA
SISWA KELAS 1 SD INPRES HARTACO INDAH MAKASSAR**

Nur Hafsah Yunus MS*)

ABSTRACT

The effectiveness of macromedia flash software in storytelling learning of the first grade students at SD Inpres Hartaco Indah Makassar aimed to describe the effectiveness of macromedia flash software in learning storytelling of the first grade students of SD Inpres Hartaco Indah Makassar. This study used an experimental research design with *posttest only control design*. The population of this study is the first elementary grade students at SD Inpres Hartaco Indah. The sample was two classes that each class has 25 students, so the total sample size was 50 students., class IA as a control group and class IB as the experimental group. Sampling was chosen by employing cluster random sampling. The techniques used to collect data were tests and observation. The test was in the form of storytelling and the data collected were analyzed using descriptive statistical techniques and inferential statistical parametric T- Test genius that is processed by the computer program SPSS version 18 windows. Results of hypothesis testing show that the coefficient of t_{count} is 3.374 and on the significant level 95%, it was found that t_{table} (2.02). Thus, t_{count} is greater than t_{table} then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between the students' score on pretest and posttest in the experimental group. In addition, the uses of macromedia flash is more effective to be used in storytelling learning at elementary students in class I Hartaco Indah Makassar.

Keywords: macromedia flash software, storytelling, effective

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan abad ke-21. Pada abad ini, kemampuan kreativitas dan komunikasi akan menjadi sangat penting. Sejalan dengan hal tersebut, rumusan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan dalam kurikulum 2013 mengedepankan kreativitas dan komunikasi. Kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan SD/MI dirumuskan untuk memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Kemampuan tersebut diperjelas dengan kompetensi inti yang salah satunya adalah menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang

*) Dosen FKIP UNASMAN, hafsahnur.iswaka@yahoo.co.id

estetis atau dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, beriman, berakhlak mulia. Kompetensi tersebut dirancang untuk dicapai melalui proses pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) melalui kegiatan berbentuk tugas (*project based learning*) yang mencakup proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Berdasarkan Kurikulum 2013 tersebut, keterampilan berbicara untuk siswa SD kelas 1 yang terbentuk dalam sistem pembelajaran tematik, aspek pembelajaran bahasa pun telah digariskan dalam kurikulum tersebut salah satunya dalam pembelajaran bercerita.

Kegiatan bercerita merupakan bagian dari kemampuan berbicara yang memegang peranan penting baik dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan pernyataan di atas, di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan bercerita menjadi salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa dan dikuasai siswa yang harus diajarkan. Keterampilan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar, yaitu untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, membentuk karakter siswa, dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran bercerita untuk kelas 1 sekolah dasar pada kurikulum 2013 selalu ada pada setiap tema.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 SDI Hartaco Indah, Herawati pada tanggal 7 September 2013, siswa kelas 1 SDI Hartaco Indah kesulitan dengan keterampilan berbicara. Menurut Herawati, siswa kesulitan dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bercerita. Siswa cenderung tidak mampu mengikuti pembelajaran bercerita, siswa tidak termotivasi saat guru menugaskan bercerita di depan kelas. Banyak siswa yang memilih melakukan aktivitas di luar pembelajaran, misalnya berbicara di luar topik pembelajaran atau bercanda dengan teman sebangku. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran bercerita tergolong rendah. Masih ada sejumlah siswa yang selalu ragu untuk bercerita. Ada rasa takut bercerita karena takut salah. Persoalan inilah yang dialami oleh para siswa kelas 1 SDI Hartaco Indah. Suasana belajar menjadi pasif dan tidak bersemangat, akibat tidak adanya keberanian bercerita untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.

Keterampilan berkomunikasi seorang anak juga merupakan dampak pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat. Orang tua dan masyarakat kurang memberi kesempatan atau kurang mendorong anak berbicara mengutarakan pendapat dan perasaannya serta kurang memberikan perhatian atau penghargaan kepada anak-anak ketika ia berbicara mengungkapkan pikiran atau isi hatinya. Tidak jarang terjadi orang tua atau anggota keluarga lain menghentikan atau melarang anak berbicara. Keadaan lingkungan demikian memberikan pengaruh negatif pada kemampuan anak berbahasa dan mengurangi keberanian menyampaikan pendapatnya dengan menggunakan bahasa.

Hal ini juga terlihat dari berbagai faktor penyebab mengapa siswa tidak mendapatkan nilai maksimal, diantaranya dalam proses pembelajaran berbicara khususnya kompetensi dasar bercerita. Selama ini, pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan siswa beranggapan bahwa bercerita merupakan bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa pun, sehingga tidak memerlukan keterampilan khusus dalam pelaksanaannya. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kreativitas guru dalam menentukan teknik pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa. Para guru pada saat proses belajar mengajar di kelas lebih cenderung fokus pada keterampilan lain.

Faktor lainnya, siswa cenderung kurang berani bercerita di depan umum. Siswa merasa takut salah, malu, grogi, tegang, dan kurang percaya diri bila ditunjuk bercerita di depan kelas. Hal tersebut disebabkan pula karena siswa tidak menguasai bahan cerita dan siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya pada saat bercerita. Selain itu, faktor luar diri siswa juga berpengaruh, misalnya penggunaan teknik dan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa juga memengaruhinya, serta kondisi dan tata ruang kelas yang kurang kondusif, dapat diidentifikasi bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, dibutuhkan perbaikan pembelajaran bercerita yang dapat mendorong siswa secara keseluruhan agar aktif tampil bercerita di depan kelas. Adapun yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bercerita adalah dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran bercerita tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran bercerita diharapkan efektif dibanding dengan hanya melalui buku teks.

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Jadi, media adalah suatu alat perlengkapan yang dapat membantu komunikasi antara pihak satu dengan pihak lain. Tujuan utama penggunaan media adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi, agar tujuan komunikasi penggunaan media yang diinginkan dapat tercapai dengan baik (Soeparno, 1980:1-5).

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa (Sudjana, 2007: 7).

Melihat kondisi yang demikian, maka perlu diadakan penelitian agar memperoleh gambaran penggunaan media dalam keterampilan berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran bercerita. Kelas 1 SD Hartaco menjadi objek penelitian. Di samping sebagai salah satu sekolah

pelaksana kurikulum 2013, sekolah tersebut juga dilengkapi dengan fasilitas yang memadai guna kelancaran dalam penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, maka timbul motivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Penggunaan *Software Macromedia Flash* dalam pembelajaran Bercerita Siswa Kelas 1 SDI Hartaco Indah" pada tema pengalamanku dengan materi bercerita tentang pengalamanku berbagi dengan teman.

a. Definisi Bercerita

Menurut Poerwadarminta (1984:202), cerita adalah serangkaian peristiwa yang saling terkait dalam suatu periode waktu, yang di dalamnya pembaca atau pendengar melihat tokoh-tokoh yang berperan, merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh itu, mengalami ketegangan karena perasaan yang muncul dan kelegaan ketika persoalan itu dapat diselesaikan. Cerita yang bagus tidak sekadar menghibur, tetapi juga mendidik. Hal yang penting dari sebuah cerita adalah makna yang dapat disampaikan kepada para pembaca atau pendengarnya.

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Poerwadarminta, 1984:202). Menurut Arsjad (1993:36), berbicara dapat dilaksanakan melalui diskusi, bercakap-cakap, wawancara, pidato, bercerita, sandiwara, pemberitaan, teleponmenelepon, rapat, ceramah, seminar, dan sebagainya. Jadi, bercerita merupakan salah satu ragam kegiatan berbicara. Pelaksanaan bercerita harus menguasai suatu materi yang bersangkutan dan dituntut mempunyai pengetahuan tentang sesuatu yang diceritakan, sehingga mampu dan terampil dalam menceritakan suatu hal. Kemampuan bercerita kepada orang lain dapat membantu kemampuan berbicara seseorang.

Bercerita adalah salah satu kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan yang bersifat pragmatis (Nurgiyantoro, 2001: 289). Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2003: 210) cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya); karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya (baik sungguh-sungguh terjadi maupun rekaan).

Berdasarkan tinjauan linguistik, bercerita berasal dari kata "cerita" dan mendapat awalan *ber-*. Makna awalan *ber-* adalah melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah salah satu kegiatan membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, peristiwa, kejadian, baik yang dialami sendiri ataupun orang lain.

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bercerita adalah suatu upaya mengomunikasikan suatu peristiwa yang telah lalu yang di dalamnya terdapat makna yang berguna untuk disampaikan kepada pendengar. Bercerita bukan hanya berhenti ketika pendengar sudah tahu

dan mengerti akan cerita yang disampaikan, tetapi lebih dari itu, yaitu mampu mendapatkan makna atas cerita yang disampaikan.

Melalui kegiatan bercerita ini siswa mampu mengembangkan dan memperhalus keterampilan berbahasanya yang meliputi, (1) menguntai kata dan frase menjadi unit-unit yang bermakna, (2) memperluas pengetahuan kosakata/meningkatkan daya kata, dan (3) menyusun kata, frase, kalimat, dan unit-unit yang bermakna ke dalam konteks yang lebih besar dari sebuah cerita.

b. Tujuan Bercerita

Bercerita secara umum bertujuan untuk menghibur. Selain hal tersebut, tujuan lain bercerita dalam kelas bahasa, yaitu: (1) untuk menambah pengalaman, (2) memberikan variasi kepada pembacanya, (3) menemukan moral yang baik, dan (4) untuk membagi kesenangan Scott via Santoso (dalam Poerwadarminta 1982: 161). Berdasarkan tujuan bercerita yang dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa bercerita tidak hanya mempunyai tujuan sederhana seperti pengertian orang awam, yaitu untuk memberitahukan kepada orang lain sebuah peristiwa yang dilihat ataupun yang dialaminya, tetapi dalam tataran kelas bahasa bercerita adalah kegiatan mengomunikasikan ide yang menjadikan pendengarnya bertambah pengalaman, menemukan moral baik, dan mendapatkan hiburan. Pengambilan data dengan cara meminta siswa bercerita di depan kelas menggunakan lafal, kosakata, struktur, isi, kelancaran, dan gaya sendiri-sendiri untuk menceritakan kembali isi cerita yang terdapat dalam buku siswa (untuk kelas eksperimen) dan bercerita berdasarkan tema yang ditentukan (untuk kelompok kontrol) secara langsung.

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kegiatan Bercerita

Ada beberapa kendala yang sangat memengaruhi kemampuan bercerita siswa, yaitu terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang akan disampaikan kepada lawan bicara atau pendengar. Pengetahuan atau pengalaman yang sebelumnya telah diperoleh siswa tentu akan sangat menunjang dalam kemampuan bercerita karena dalam pengetahuan dan pengalamannya tersebut siswa akan memperoleh kata-kata baru, sehingga memperbanyak pengetahuan siswa. Selain itu, faktor lain yang memengaruhi kemampuan siswa dalam bercerita adalah rendahnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih dalam mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, masih banyak guru yang hanya sekedar memberikan materi kepada siswa tanpa memberikan kepada siswa untuk aktif melakukan kegiatan berbahasa, yakni bercerita. Dengan kata lain, pembelajaran bercerita disajikan dalam bentuk teori yang berimplikasi pada rendahnya pengembangan keterampilan bercerita siswa.

Kosakata sebagai salah satu unsur bahasa juga memegang peranan penting dalam kegiatan bercerita. Melalui kata-kata, seseorang dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, serta perasaannya terhadap orang lain. Penguasaan kosakata harus menjadi bahan pemikiran penting bagi para pendidik saat ini karena sangat dibutuhkan oleh siswa agar siswa dapat lancar dalam

bercerita. Untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi, diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang memadai. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan komunikasi berjalan dengan lancar, sehingga maksud yang akan disampaikan oleh pembicara dapat tercapai kepada pendengar.

d. Penilaian Pembelajaran Bercerita

Berdasarkan fakta bahwa kegiatan bercerita cenderung dapat diamati dalam konteks nyata saat siswa bercerita, sehingga dalam kegiatan bercerita perlu dikembangkan penilaian kinerja yang bertujuan menguji keterampilan siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan (apa yang mereka ketahui dan dapat mereka lakukan) pada berbagai situasi nyata dan pada konteks tertentu.

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Unjuk kerja ini dapat diamati dengan menggunakan daftar cek dan skala rentang. Pada skala rentang memungkinkan penilai memberikan nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu.

Selain itu, kompetensi yang dapat diukur pada keterampilan bercerita pada dasarnya sama dengan aspek penilaian berbicara juga lebih difokuskan pada penguasaan sistem tanda-tanda bahasa lisan. Sistem tanda-tanda bahasa lisan yang dimaksud adalah: 1) lafal atau ucapan (vokal, konsonan, intonasi), 2) tatabahasa, 3) kosakata, 4) kefasihan (kemudahan dan ketepatan berbicara), dan 5) pemahaman.

Penilaian Sikap

Dalam penelitian ini sikap yang dinilai/diamati adalah Percaya diri, santun, Tanggung jawab, dan keberanian menggunakan lembar observasi dengan mengisi terlihat atau belum terlihat untuk masing-masing sikap

Penilaian Unjuk Kerja

Tabel 1 Rubrik Penilaian Bercerita tentang Pengalamanku Berbagai

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kesesuaian isi cerita dengan tema berbagai	seluruh isi cerita sesuai tema	Setengah atau lebih isi cerita sesuai dengan tema	Kurang dari setengah isi cerita sesuai dengan tema	Seluruh isi cerita belum sesuai dengan tema
2.	Kelancaran bercerita	seluruh isi cerita disampaikan dengan lancar	Setengah atau lebih isi cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah isi cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
3.	Mimik	seluruh isi cerita	lebih isi cerita disampaikan	Kurang dari	Belum sesuai

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
4.	Gesture	disampaikan dengan mimik yang sesuai seluruh isi cerita disampaikan dengan gestur yang sesuai	sesuai dengan mimik Setengah atau lebih isi cerita disampaikan dengan gestur yang sesuai	setengah isi cerita disampaikan dengan mimik yang sesuai Kurang dari setengah isi cerita disampaikan sesuai dengan gestur	mimik Belum sesuai gestur

Sumber: Modifikasi oleh Sulastriningsih (2013: 56)

Tabel 2 Cara Penilaian Bercerita tentang Pengalamanku Berbagi

No.	Nama Siswa	Perolehan Skor			
		Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4
1.					
2.					
3.					

Rumus Perhitungan

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor Maksimal (16)}} \times 100 \text{ (skor ideal)}$$

Keterangan:

- Jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah skor yang diperoleh siswa dari kriteria 1, kriteria 2, kriteria 3, dan kriteria 4.
- Skor ideal adalah perkalian dari banyaknya kriteria dengan skor tertinggi.
(Sumber: Buku Pegangan Guru Kelas 1 SD, 2013: 56)

e. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis, yaitu: penggunaan *software macromedia flash* efektif diterapkan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas I SD Inpres Hartaco Indah Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. untuk menguji dua kelompok, yaitu kelas yang dikenai perlakuan dengan penggunaan media berbasis

komputer dan kelas lainnya tanpa penggunaan media berbasis komputer. Perlakuan yang dimaksud adalah pemanfaatan *software macromedia flash* dalam pembelajaran bercerita pada satu kelas siswa kelas 1 SDI Hartaco Indah. Desain penelitian yang digunakan adalah model *pretest-posttest control group*.

Variabel yang diamati, yakni variabel X dan variabel Y. Penggunaan *software macromedia flash* (variabel bebas) dan pembelajaran bercerita (variabel terikat). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. *Macromedia flash* merupakan bahasa pemrograman yang bekerja pada sistem operasi *windows* dan mempunyai cakupan kemampuan yang luas dan sangat canggih. *Macromedia flash* mempunyai kemampuan menggabungkan pemrograman visual yang berorientasi pada objek kedalam lingkungan pengembangan yang memudahkan programmer. Selain itu *macromedia flash* juga dapat digunakan untuk memvisualisasi simulasi dan animasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDI Hartaco Indah yang berjumlah 75 orang yang terbagi dari 3 kelas dengan asumsi kelas homogeny. Sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yang masing-masing 25 siswa. Cara penarikan sampel adalah *cluster random sampling*.

Instrumen yang digunakan adalah observasi dan tes. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dengan memberi tes kemampuan bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa *software macromedia flash* atau hanya melalui gambar pada buku teks. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial parametrik jenis *Ttest*.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa koefisien beda antara nilai bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa menggunakan *software macromedia flash* siswa kelas 1 yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Koefisien beda antara nilai nilai bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa menggunakan *software macromedia flash* siswa kelas 1 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -4,263 atau lebih kecil dari t_{tabel} , yakni 2,02 dengan derajat kebebasan 48 dan signifikansi atau *p-value (2 tailed)* = 0,000, maka H_0 diterima.

Berdasar pada hasil analisis uji hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan bercerita siswa kelas I.B yang menggunakan *software macromedia flash* dengan kemampuan bercerita siswa kelas IA yang tidak menggunakan *software macromedia flash* SD Inpres Hartaco Indah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi data, untuk kelas kontrol pada nilai *pretest* diperoleh bahwa sebagian besar siswa hanya berada pada kategori sedang, yakni

11 siswa, 6 siswa pada kategorirendah, dan 5 siswa pada kategori sangat rendah, dan hanya terdapat 3 siswa yang berada pada kategori tinggi. Untuk nilai *posttest*, sudah terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, yakni 2 siswa; 8 siswa berada pada kategori tinggi serta 14 siswa berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil pengategorian tersebut, nilai siswa pada *pretest* dan *posttest* cenderung bervariasi pada setiap kategori. Berdasarkan hasil pengategorian tersebut dapat disimpulkan bahwa walaupun tidak nampak signifikan, terdapat peningkatan hasil bercerita dari *pretest* ke *posttest*.

Hasil rekapitulasi data nilai siswa pada kelas eksperimen diperoleh bahwa untuk nilai *pretest*, siswa berada pada semua kategori. Hanya 8 siswa yang mencapai kategori tinggi, 4 siswa berada pada kategori sedang, 6 siswa berada pada kategori rendah, dan 7 siswa berada pada kategori sangat rendah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, untuk nilai *posttest*, ada 5 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan 10 siswa berada pada kategori tinggi. Untuk kategori rendah, terdapat 6 siswa dan 4 siswa berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil pengategorian nilai siswa pada *pretest* kelas eksperimen masih sebagian besar berada pada kategori rendah dan amat rendah, tetapi terjadi perubahan pada beberapa siswa yang nilai berceritanya meningkat, sehingga dapat dilihat perbedaannya.

Dari hasil rekapitulasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada *pretest* maupun pada *posttest*, kecenderungan nilai siswa mengalami perubahan. Nilai siswa pada kedua kelas tersebut baik *pretest* maupun *posttest* mengalami peningkatan walaupun tidak tampak perbedaan yang signifikan.

Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial jenis uji-t independen (*independent sample t test*) setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Nilai yang dijadikan sebagai pedoman dalam uji-t independen adalah nilai akhir siswa setelah diadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis yang diuji adalah ada perbedaan hasil pembelajaran bercerita siswa yang menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan *macromedia flash*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik jenis T Test yang diolah dengan sistem SPSS versi 18 windows diketahui bahwa nilai koefisien t_{hitung} adalah 3.374 dan pada taraf signifikan 95% diperoleh t_{tabel} 2, 02. Jadi, t_{hitung} (3.374) lebih besar dari t_{tabel} (2,02), maka H_0 ditolak.

Oleh karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 95%, maka hipotesis penelitian ini H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai pretes dan nilai postes pada kelas eksperimen dalam pembelajaran bercerita siswa kelas I.B SD

Inpres Hartaco Indah. Pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi siswa kelas I SD Inpres Hartaco Indah Makassar lebih efektif dengan menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi tanpa menggunakan *macromedia flash*.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat teori yang telah dikemukakan pada bagian latar belakang dan kajian pustaka, *software macromedia flash* efektif digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas I SD Inpres Hartaco Indah Makassar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang diuraikan pada bab IV, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi antara siswa yang menggunakan *macromedia flash* dan tanpa menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas I SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Hal ini ditunjukkan nilai koefisien t_{hitung} adalah 3.374 dan pada taraf signifikan 95% diperoleh t_{tabel} 2, 02. Jadi, t_{hitung} (3.374) lebih besar dari t_{tabel} (2,02), maka H_0 ditolak.

Oleh karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 95%, maka hipotesis penelitian ini H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dalam pembelajaran bercerita siswa kelas I.B SD Inpres Hartaco Indah. Pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi siswa kelas I SD Inpres Hartaco Indah Makassar lebih efektif dengan menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi tanpa menggunakan *macromedia flash*.

Saran

Berdasarkan implikasi di atas, maka saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bercerita pengalaman berbagi sebaiknya dilaksanakan dengan berbagai cara yang bervariasi. Salah satunya menggunakan media pembelajaran lain yang dapat mempermudah siswa dalam menuangkan ide bercerita.
2. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemanfaatan *macromedia flash* dalam pembelajaran bercerita dengan populasi lebih luas.
3. Siswa disarankan berlatih bercerita agar memiliki keberanian dan mampu bercerita dengan runtut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2004. *Persentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Arsjad, dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Bambang, dkk. 2004. *Macromedia Flash*. Pelita Harmoni : Bandung.
- Budinuryanta, dkk. 1999. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa (Modul 1-9)* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Depdiknas: Jakarta.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2010. *Penilaian dan Pembelajaran Bahasa dan Sastar Indonesia*. BP UNM: Makassar.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Usaha Nasional: Surabaya.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM: Malang.
- Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan MAN penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang : Malang.
- Komalasri, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama: Bandung.
- Munir. 2003. *Pengembangan Teknologi Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Anak-anak Prasekolah dalam Pembelajaran Literasi*. Mimbar Pendidikan 22(3), 4-11. Bandung: UPI Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Meidar & Mukti, 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjamal, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Alfabeta: Bandung.
- Poerwadarminta, WJS. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rahmatullah, Muhammad. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Macromedia Flashterhadap Hasil Belajar*. Edisi Khusus No, 1. 17 Desember 2012.
- Riyana, dkk. 2007. *Komputer Sebagai Media Pembelajaran*. (online), <http://edywihardjo.blog.unej.ac.id>, diakses tanggal 6 Agustus 2013).
- Rofiuddin, dkk. 1998. *Interaksi Belajar Mengajar bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soeparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Konisius.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Subyakto & Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Angkasa: Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: PT Angkasa.
- Wahana Komputer. 2004. *Flash*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.