

JURNAL ILMIAH
Bina EDUKASI

Keguruan, Ilmu Pendidikan dan Pengajaran

Pengembangan Perangkat Lunak Evaluasi Belajar Guna Mengukur Hasil Pembelajaran Pemrograman

Diana

Analisis Pengaruh Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XI SMA terhadap Psikologis Siswa Kota Palembang

Hastari Mayrita dan Ayu Puspita Sari

Pengaruh Strategi Imagine dan Kemampuan Story Event terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Menengah Pertama

Andina Muchti

Pengaruh Latihan Ballhandling terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket di SMA Negeri 2 Wates

Riyan Pratama

Peningkatan Hasil Lari Sprit 60 Meter melalui Permainan Tradisional Hijau Hitam pada Siswa Kelas VII SMPN 38 Palembang

I Bagus Dermawan

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Darma**

Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI

Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) bekerjasama dengan Jurnal Ilmiah Terpadu Universitas Bina Darma (JIT-UBD) dan Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press) Palembang. Publikasi dilakukan secara berkala setiap tahun 2 (dua) kali (Juni dan Desember). Terbit pertama kali Juni 2008. ISSN: 1979-8598.

Koordinator Jurnal Ilmiah Terpadu

Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom.

Ketua Penyunting

Hastari Mayrita, M.Pd.

Penyunting Ahli

Prof. Nang Sari Achmad, Ph.D.

Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.

Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.

Penyunting Pelaksana

Margareta Andriani, M.Pd.

Ayu Puspita Indah Sari, M.Pd.

Enny Hidajati, S.S., M.M.

Alamat Redaksi: Jalan Ahmad Yani No.3 , Kampus Utama Lantai II Universitas Bina Darma (UBD) Palembang, Telp.0711-515582, Fax.0711-515582, Email: jurnal@binadarma.ac.id
nyimas.sopiah@binadarma.ac.id

Dicetak di Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press)
Isi Diluar Tanggung Jawab Percetakan.

Jurnal Ilmiah
Bina EDUKASI

Keguruan, Ilmu Pendidikan dan Pengajaran

DAFTAR ISI

Pengembangan Perangkat Lunak Evaluasi Belajar Guna Mengukur Hasil Pembelajaran Pemrograman

Diana

01 - 10

Analisis Pengaruh Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XI SMA terhadap Psikologis Siswa Kota Palembang

Hastari Mayrita dan Ayu Puspita Indah Sari

11 - 22

Pengaruh Strategi Imagine dan Kemampuan Story Event terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Menengah Pertama

Andina Muchti

23 - 32

Pengaruh Latihan Ballhandling terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket di SMA Negeri 2 Wates

Riyan Pratama

33 - 42

Peningkatan Hasil Lari Sprit 60 Meter melalui Permainan Tradisional Hijau Hitam pada Siswa Kelas VII SMPN 38 Palembang

I Bagus Dermawan

43 - 52

PENGARUH STRATEGI *IMAGINE* DAN KEMAMPUAN *STORY EVENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NARASI SISWA SMP

Andina Muchti
Dosen Universitas Bina Darma
Jl. Ahmad Yani No. 12 Plaju Palembang
Sur-el: andina.muchti@binadarma.ac.id

Abstract: The objective of this study was to develop the knowledge for student, especially the ability in writing narrative paragraph. The participants of study were 59 students who were taken from VII classes. The data was obtained by a test for measuring the story event and a test for writing narrative paragraph. The data from the test were analyzed by using independent sample test by using SPSS 17 program. From those data analysis above, it could be concluded that the imagine strategy and the ability in deciding story event gave the positive contribution to the students' ability in writing the narrative paragraph.

Keywords: Imagine Strategy, the ability of Story Event, and the Ability of Writing Narrative Paragraph

Abstrak: Pelajaran bahasa diperlukan untuk membantu siswa mengerti diri mereka sendiri, kultur mereka, dan kultur yang dimiliki oleh orang lain. Selain itu, pelajaran bahasa juga membantu siswa mampu mengemukakan ide dan perasaannya, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, bahkan berpikir dan menggunakan analisis serta kemampuan imajinatif di dalam pikiran mereka. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis karangan narasi. Adapun sampel penelitian ini terdiri atas 59 orang dari kelas VII SMP. Hasil penelitian diperoleh dari tes menentukan story event dan tes menulis karangan narasi. Analisis data menggunakan independent sample test dengan menggunakan program SPSS 17. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terhadap penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan strategi imagine dan kemampuan menentukan story event memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa.

Kata Kunci: Strategi Imagine, Kemampuan Story Event, dan Kemampuan Menulis Narasi.

1. PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa diperlukan untuk membantu siswa mengerti diri mereka sendiri, kultur mereka, dan kultur yang dimiliki oleh orang lain. Selain itu, pelajaran bahasa juga membantu siswa mampu mengemukakan ide dan perasaannya, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, bahkan berpikir dan menggunakan analisis serta kemampuan imajinatif di dalam pikiran mereka.

Kemampuan berbahasa secara baik dan benar perlu dimiliki oleh siswa agar peningkatan keterampilan berbahasa lisan maupun tulisan dapat terwujud. Dengan bekal penguasaan bahasa yang baik dan benar, siswa dapat

meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Fungsi bahasa pada dasarnya sangat penting dalam hal mengarang. Hal ini ditegaskan oleh Heuken (2008) yaitu "Manfaat terbesar dari bahasa adalah bahwa dapat dipergunakan untuk mengutarakan gagasan, perasaan serta maksud penulis. Bahasa yang dituangkan dalam suatu tulisan dapat menyampaikan gagasan kepada orang yang jauh dari penulis, baik menurut ruang maupun waktu".

Kemampuan berbahasa secara baik dan benar perlu dimiliki oleh siswa agar peningkatan keterampilan berbahasa lisan maupun tulisan dapat terwujud. Dengan bekal penguasaan

bahasa yang baik dan benar, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kegiatan menulis merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa sering menulis untuk mengerjakan tugas dari guru. Oleh karena itu, siswa harus pandai menulis. Mereka diharapkan mempunyai pengetahuan yang lebih luas dan keterampilan menulis yang baik setelah melakukan kegiatan menulis.

Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh pembaca (Tarigan, 2008:3).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia dinyatakan bahwa tujuan pengajaran menulis adalah siswa mampu menulis secara sistematis, logis, dan kreatif (Departemen Pendidikan Nasional, 2006). Dengan tujuan tersebut, siswa diharapkan dapat membuat berbagai tulisan untuk mengungkapkan pengalaman, gagasan, pesan, perasaan, dan pendapat secara tertulis. Keterampilan menulis membuat siswa juga dapat menuangkan ide dan pikiran dengan jelas melalui karangan.

"Karangan adalah mengungkapkan sesuatu dengan jujur, tanpa rasa emosional yang berlebihan, realistis dan tidak menghambur-hamburkan kata secara tidak perlu" (Heuken, 2008:10). Menurut Tarigan (1994:1) keterampilan berbahasa dalam kurikulum di

sekolah mencakup empat segi, yaitu 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan menulis, 4) keterampilan membaca. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting dalam upaya mengkomunikasikan ide atau buah pikiran dalam rangkaian cerita yang runtut.

Sejalan dengan Tarigan, Semi (2007:53-79) mengklasifikasikan karangan menjadi empat jenis, yaitu argumentasi, narasi, eksposisi, dan deskripsi. Keempat karangan ini memiliki tujuan yang berbeda-beda sehingga ide dan gagasan harus sesuai dengan jenis karangan yang dipilih. Bahasa yang digunakan juga dapat mendukung gagasan tulisan secara jelas.

Salah satu jenis karangan yang diajarkan di kelas VII adalah karangan narasi. Keraf (2007:135), mengemukakan karangan narasi merupakan suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkakan menjadi sebuah peristiwa yang runtut atau dapat juga dirumuskan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya suatu peristiwa dalam suatu kesatuan waktu. Maka unsur yang paling penting pada sebuah narasi yaitu unsur kronologis atau urutan peristiwa-peristiwa.

Lebih lanjut Keraf (2007:136) mengatakan bahwa narasi itu mencakup dua hal penting yang sangat mendasar, yakni perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu.

Jenis karangan narasi memerlukan ide dan gagasan yang liar supaya isi ceritanya menarik. Namun, realitanya siswa yang merupakan subjek dalam pembelajaran di sekolah, masih mempunyai permasalahan

rendahnya kemampuan berkhayal dan berimajinasi untuk dituangkan ke dalam sebuah tulisan terutama pada karangan narasi yang di dalamnya perlu dikombinasikan dengan jenis karangan lain, yaitu karangan deskripsi. Karangan deskripsi yang terdapat pada karangan narasi bisa berupa pendeskripsian watak tokoh, latar tempat, suasana, dan lain sebagainya. Karena adanya permasalahan yang dihadapi siswa, akibatnya siswa menulis dengan tulisan yang asal dapat dibaca dan dimengerti oleh mereka sendiri tanpa disesuaikan dengan imajinasi yang seharusnya ada di dalam karangannya.

Hal ini dipertegas dari hasil wawancara singkat dengan guru di SMP Negeri 9 Palembang, penulis menemukan pernyataan bahwa siswa belum merasa tertarik pada pembelajaran menulis karena kurangnya imajinasi siswa untuk memunculkan ide-ide yang terbaik. Lebih lagi, setelah siswa mendapatkan ide, siswa juga merasa kesulitan untuk menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. Selain itu, tulisan yang telah dibuat oleh siswa belum pernah dipublikasikan. Pada dasarnya kemampuan menulis dibutuhkan diberbagai jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi. Namun, masih ditemukan bahwa pembelajaran menulis telah menjadi satu momok dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi, harus ada imajinasi dan daya khayal agar terbangun ide-ide cemerlang untuk dituangkan ke dalam sebuah tulisan. Agar siswa dapat membangun ide-ide itu, maka diperlukan sebuah strategi pembelajaran tertentu. Strategi itu

harus dapat membangun ide-ide untuk menulis karangan khususnya karangan narasi. Karena di dalam sebuah karangan narasi terdapat jenis karangan deskripsi, maka untuk mendeskripsikan bagian-bagian narasi seperti tokoh, penokohan, latar, dan lainnya diperlukan imajinasi. Pengetahuan dibangun sedemikian rupa, misalnya siswa dapat menciptakan ide-idenya sendiri melalui khayalan visual atau berimajinasi.

Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu strategi *imagine*. Strategi *Imagine* (Khayalan Visual) lebih menekankan untuk mengembangkan daya imajinasi siswa supaya dapat menuangkan ide-ide yang ada ke dalam sebuah tulisan. Strategi *Imagine* membuat siswa menciptakan ide-ide baru berdasarkan khayalan dan imajinasi dengan berbagai macam cara sehingga dapat memperkaya ide yang telah mereka miliki sebelumnya untuk kemudian dituangkan ke dalam sebuah tulisan.

Strategi *imagine* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan ide-ide mereka melalui sebuah khayalan visual yang dapat dilalui dengan cara mendengarkan musik atau yang lainnya (Silberman, 2009:183). Dengan ide-ide yang muncul dari pikiran siswa, mereka dapat dengan mudah untuk menuangkannya ke dalam sebuah tulisan selain itu hal ini juga dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran menulis. Hal ini disebabkan media yang digunakan seperti musik tidak menjenuhkan.

Anak yang lebih awal menerima pendidikan musik, prestasi belajar mereka dalam matematika, membaca, menulis, kemampuan apresiasi bahasa dan lainnya, akan lebih

menonjol dibandingkan anak seumuran mereka. Oleh karena itu, musik dianggap sebagai kunci emas pembuka pintu kebijakan manusia (Haide, 2010).

Prosedur pembelajaran yang diutarakan oleh Silberman (2008:184) adalah sebagai berikut.

- 1) Guru memperkenalkan topik yang akan dicakup. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa pelajaran menuntut kreativitas dan penggunaan khayalan visual bisa membantu usaha mereka.
- 2) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menutup mata mereka dengan menggunakan latar musik, lampu yang diredupkan, dan pernafasan untuk mencapai hasil.
- 3) Siswa melakukan latihan pemanasan untuk membuka mata pikiran. Kemudian guru meminta peserta didik yang matanya sedang tertutup untuk mencoba memvisualisasikan cahaya dan suara seperti kuntum bunga, kamar tidur mereka, lampu lalu lintas yang berubah, atau rintik hujan.
- 4) Ketika anggota kelas rileks, guru menyiapkan satu khayalan bagi siswa untuk dibangun. Khayalan-khayalan itu bisa berupa cerita yang diinginkan siswa sesuai dengan tema yang ditentukan guru.
- 5) Ketika khayalan dilukiskan, guru menyiapkan jarak sunyi reguler sehingga peserta didik dapat membangun khayalan visual mereka sendiri dengan membangun pertanyaan-pertanyaan yang mendorong pancaindra.
- 6) Guru menyimpulkan panduan khayalan dan menginstruksikan kepada anggota kelas untuk mengingat khayalannya. Kemudian

guru mengakhiri latihannya dengan perlahan.

- 7) Guru memerintahkan peserta didik untuk melukiskan khayalan mereka sebanyak mungkin dalam bentuk karangan narasi.

Selain itu, kemampuan menentukan tahapan-tahapan kejadian dalam cerita juga diperlukan untuk menulis karangan narasi. Menentukan tahapan-tahapan cerita diperlukan karena dalam sebuah karangan narasi terdapat urutan kronologis yang dibuat secara runtut. Untuk dapat merangsang kemampuan siswa menentukan tahapan-tahapan kejadian dalam cerita dan mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang terangkai dalam sebuah cerita dapat dengan cara menentukan *story event*. *Story event* digunakan untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran memahami cerpen yang termasuk dalam jenis karangan narasi fiksi.

Untuk menentukan makna sebuah cerita dari rangkaian peristiwa dalam sebuah teks naratif, perlu terlebih dahulu memahami satuan cerita dalam sebuah karangan narasi. Satuan cerita adalah sebuah sistem yang terdiri atas sejumlah unsur. Satuan cerita dalam sebuah karangan narasi (cerpen), adalah sekuen, kernel, dan satelit. Unsur-unsur itu tidak satu pun dapat mengalami perubahan tanpa menghasilkan perubahan dalam semua unsur yang lain (Teeuw dikutip Suhendi, 2006:55).

Suhendi (2006:57) menyatakan bahwa untuk menganalisis struktur karya sastra, pertama-tama, teks dipilah-pilah berdasarkan sekuennya. Sekuen merupakan serangkaian peristiwa yang tercakup dalam ruang dan waktu

serta menampilkan suatu pemikiran atau gagasan (Schmitt yang dikutip Suhendi, 2006:57).

Sekuen merupakan serangkaian peristiwa yang tercakup dalam ruang dan waktu serta menampilkan suatu pemikiran atau gagasan (Schmitt yang dikutip Suhendi, 2006:57).

Unsur-unsur *story event* menurut Chatman diulas sebagai berikut. *Event-event* naratif tidak hanya memiliki satu logika koneksi saja, tetapi juga mempunyai logika hierarki. Beberapa *event* bisa menjadi yang utama daripada *event* yang lain. Chatman (yang dikutip Suhendi, 2006:58) menyebutkan *event-event* yang utama adalah kernel. Kernel merupakan momen naratif yang menaikkan inti persoalan ke arah peristiwa. Kernel sangat menentukan alur cerita. Ia menentukan struktur cerita dan tidak dapat dihilangkan karena akan merusak logika cerita. Peristiwa-peristiwa mencolok seperti konflik dan klimaks dapat digolongkan sebagai kernel.

Event yang kurang signifikan disebut dengan satelit. Satelit adalah peristiwa pelengkap. Di sisi lain, satelit tidak memiliki fungsi menentukan arah perkembangan atau struktur cerita. Berbeda dengan kernel, satelit dapat dihilangkan tanpa merusak logika cerita. Apa yang ditampilkan dalam peristiwa-peristiwa pelengkap, bergantung pada peristiwa utama. Fungsi satelit adalah untuk mengisi, mengelaborasi, melengkapi, dan menghubungkan antarkernel (Chatman dalam Suhendi, 38: 2008). Untuk mendapatkan kernel dan satelit, teks karya harus dibagi ke dalam satuan-satuan berdasarkan makna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Proses penulisan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 9 Palembang. Pelaksanaan studi eksperimen dilakukan sebanyak enam kali perlakuan. Adapun metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 . Penentuan desain merujuk pendapat Margono (2010:215). Rancangan ini digunakan untuk melihat: 1) ada tidaknya perbedaan kemampuan menulis karangan narasi siswa yang diajarkan dengan strategi *Imagine* dengan kemampuan menulis karangan narasi siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional, 2) ada tidaknya perbedaan kemampuan menulis karangan narasi untuk kelompok siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* rendah antara siswa yang belajar dengan strategi *imagine* dan siswa yang belajar dengan strategi konvensional, 3) ada tidaknya perbedaan kemampuan menulis karangan narasi untuk kelompok siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* tinggi antara siswa yang belajar dengan strategi *imagine* dan siswa yang belajar dengan strategi konvensional, dan 4) ada tidaknya pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (*Imagine* dan konvensional) dan kemampuan menentukan *Story Event* (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa?

Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran dan kemampuan menentukan *story event*. Adapun strategi pembelajaran memiliki 2 variasi, yakni: strategi *imagine* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan strategi konvensional yang dilaksanakan pada kelas kontrol. Variabel terikat

pada penelitian ini adalah tes kemampuan menulis karangan narasi. Dalam penelitian ini pembelajaran menulis karangan narasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut;

- 1) Kegiatan awal
 - a. Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran menulis karangan narasi (2 menit).
 - b. Guru memberikan penjelasan awal mengenai karangan narasi kepada siswa (5 menit).
 - c. Guru menjelaskan strategi *Imagine*(3 menit).
- 2) Kegiatan inti
 - a. Guru menjelaskan pengertian, ciri-ciri, dan contoh karangan narasi kepada siswa (5 menit).
 - b. Siswa memilih tema/topik tulisan yang ditawarkan oleh guru (1 menit).
 - c. Siswa menutup mata mereka, merilekskan pikiran mereka, sambil menggunakan latar musik, dan tempat yang tenang (5 menit).
 - d. Siswa diminta untuk memvisualkan sesuatu dipikirkannya dengan mata terpejam (60 menit).
 - e. siswa memvisualisasikan khayalannya dengan bantuanguru yaitu memberikan pertanyaan-peretanyaan yangterkait dengan topik.
 - f. Siswa diminta untuk menyimpulkan sendiri khayalan-khayalan yang mereka bangun saat latihan.
 - g. Siswa diminta untuk membangun kerangka karangan kemudian mengembangkannya menjadi sebuah

karangan narasi berdasarkan khayalannya.

- h. Siswa saling bertukar karangan mereka dengan teman sekelompoknya untuk dikoreksi tatabahasa dan EYD
- 3) Kegiatan akhir
 - a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran (5 menit).
 - b. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil tulisansiswa (4 menit).

Pada kegiatan inti di langkah pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan strategi konvensional, siswa diminta untuk memvisualisasikan khayalannya dengan bantuan guru yaitu memberikan pertanyaan-peretanyaan yang terkait dengan topik. Pertanyaan-pertanyaan yang membangun khayalan siswa seperti berikut ini.

- 1) Kemana kamu akan pergi hari ini?
- 2) Bersama siapa saja kamu pergi?
- 3) Dengan menggunakan apa kalian pergi ke sana?
- 4) Apa yang terjadi saat kalian berada ditengah perjalanan?
- 5) Apa yang kamu lihat, dan rasakan pada saat pertama sampai di tempat tujuanmu?
- 6) Apa yang kalian lakukan disana?
- 7) Bagaimana perasaanmu saat itu?
- 8) Peristiwa apa yang tak terlupakan saat kamu berada disana?
- 9) Kapan kalian akan pulang ke rumah?
- 10) Bagaimana suasana saat kalian pulang?

Merujuk pada definisi operasional, kemampuan menentukan *story even* adalah kemampuan seseorang untuk berpikir secara

langsung mana bagian-bagian cerita yang harus didulukan dan bagian-bagian cerita yang diangkat kemudian berdasarkan kronologis yang sesuai. Kemampuan menentukan *story event* ini dinilai berdasarkan penskoran. Adapun klasifikasi *story event* ditentukan berdasarkan *story event* tinggi dan *story event* rendah. Skor diperoleh melalui tes dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Kemampuan menulis karangan narasi adalah skor total yang diperoleh siswa dalam menulis karangan narasi berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Palembang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII-5 dan VII-6 yang berjumlah 59 orang. Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan karena pembagian siswa di setiap kelas tidak ditentukan oleh strata yang ada dalam populasi tersebut karena kemampuan siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Palembang sama.

Instrumen yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini ada dua macam, 1) hasil skor instrumen kemampuan menentukan *story event*, 2) tes kemampuan menulis karangan narasi. Kemampuan *story event* ditentukan dengan memberikan siswa dua buah cerpen yang didalamnya terdapat beberapa kernel dan satelit. Nilai tertinggi yang dapat diperoleh tergantung jumlah kernel yang terdapat dalam cerpen. Kernel-kernel yang terdapat dalam cerpen sudah ditentukan terlebih dahulu oleh peneliti dan itu merupakan kunci jawaban dari soal yang disediakan. Instrumen tes

kemampuan menulis karangan narasi berupa tes menulis. Data kemampuan menulis karangan narasi diperoleh dari hasil karangan siswa.

Data yang terkumpul terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program SPSS pada taraf signifikansi 5%. Setelah memenuhi kedua syarat tersebut, data dianalisis dengan *independent sample test*. Uji normalitas sampel menggunakan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* Tes yang terdapat dalam program SPSS 17. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui seragam atau tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menguji homogenitas digunakan teknik *Levene Statistic*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, diperoleh hasil bahwa data bersifat normal dan homogen. Berikut pengujian hipotesis 1-4.

Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

Berdasarkan hasil uji *Independent sample t-test* pada skor nilai *post test* kemampuan menulis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat nilai rata-rata kemampuan menulis siswa kelas eksperimen sebesar 25,379 dan nilai rata-rata kemampuan menulis siswa kelas kontrol sebesar 23,233, perbedaan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,1460. Nilai t_{hitung} sebesar

7,562 dengan derajat kebebasan 57 (df:57) dan taraf kesalahan α 0,05 pada uji dua pihak (Sig. 2-tailed) maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,002$ ($t_{\text{hitung}} 7,562 > t_{\text{tabel}} 2,002$), tingkat probabilitas signifikan 0,000 lebih kecil Alpha 0,05 (Sig. 0,000 < α 0,05). Dapat disimpulkan H_0 1 ditolak dan H_a 1 diterima. Artinya, ada pengaruh strategi *Imagine* terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Palembang.

Hipotesis Kedua

$$H_0_2 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$$

$$H_a_2 : \mu A_1 B_1 \neq \mu A_2 B_1$$

Berdasarkan hasil uji Independent sample t-test pada skor nilai *Story Event* siswa kelas eksperimen, didapat nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 28.375 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol sebesar 26.063, perbedaan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,312. Hasil uji *post-test* kemampuan menulis karangan narasi dan kemampuan menentukan *story event* tinggi pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan angka sig. (2-tailed) berada pada angka 0,001. Angka ini berada di bawah taraf α 0,05 ($0,001 < \alpha$ 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa baik strategi *imagine* maupun konvensional mempengaruhi kemampuan menulis karangan narasi siswa yang memiliki kemampuan *story event* tinggi. Hal itu dapat dikatakan H_0_2 ditolak dan H_a_2 diterima. Artinya, ada perbedaan kemampuan menulis karangan narasi untuk kelompok siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* tinggi antara siswa yang belajar dengan strategi *imagine* dengan siswa yang belajar dengan strategi konvensional.

Hipotesis Ketiga

$$H_0_3 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$$

$$H_a_3 : \mu A_1 B_2 \neq \mu A_2 B_2$$

Berdasarkan hasil uji Independent sample t-test pada skor nilai *Story Event* siswa kelas eksperimen, didapat nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 24.375 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol sebesar 20.935, perbedaan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar -3,020. Hasil uji *post-test* kemampuan menulis karangan narasi dan kemampuan menentukan *story event* rendah pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan angka sig. (2-tailed) berada pada angka 0,009. Angka ini berada di bawah taraf α 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa baik strategi *imagine* maupun konvensional mempengaruhi kemampuan menulis karangan narasi siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* rendah. Hal itu dapat dikatakan H_0_3 ditolak dan H_a_3 diterima. Artinya, ada perbedaan kemampuan menulis karangan narasi untuk kelompok siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* rendah antara siswa yang belajar dengan strategi *imagine* dengan siswa yang belajar dengan strategi konvensional. Akan tetapi, nilai yang diperoleh kelas konvensional lebih tinggi daripada kelas eksperimen.

Hipotesis Keempat

$$H_0_4 : \text{Int. A x B} = 0$$

$$H_a_4 : \text{Int. A x B} \neq 0$$

Hipotesis 4, berbunyi ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (*Imagine* dan konvensional) dan kemampuan menentukan *Story Event* (tinggi dan rendah) terhadap

kemamp
Pada tab
rata men
siswa be
dengan
menentu
rata 28,
dengan
kemampu
memper
siswa
Imagined
event re
sedangka
konvensi
story eve
rata-rata
interaksi
dan konv
Story E
kemampu
Pen
membaha
pengaruh
kemampu
mengomb
kemampu
meningkat
karangan
pembelaja
strategi
mempelaja
Pen
hasil-hasil
pada bagi
masih terd
dikemukakan

kemampuan menulis karangan narasi siswa. Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata menulis karangan narasi yang diperoleh oleh siswa berbeda, yaitu pada siswa yang diajarkan dengan strategi *Imagine* dengan kemampuan menentukan *story event* tinggi memperoleh rata-rata 28,375 sedangkan siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional dengan kemampuan menentukan *story event* tinggi memperoleh rata-rata 26,063. Pada siswa yang diajarkan dengan strategi *Imagine* dengan kemampuan menentukan *story event* rendah memperoleh rata-rata 20,935 sedangkan siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional dengan kemampuan menentukan *story event* rendah memperoleh rata-rata 24,375. Artinya terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (*Imagine* dan konvensional) dan kemampuan menentukan *Story Event* (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa.

Pembahasan hasil penelitian secara umum membahas strategi *imagine* yang memiliki pengaruh positif dalam mewujudkan keefektifan kemampuan menulis karangan narasi dengan mengombinasikan strategi pembelajaran dengan kemampuan menentukan *story event* untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis karangan narasi yang optimal. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari rancangan strategi *imagine* agar siswa mudah mempelajarinya.

Peneliti menyadari bahwa di samping hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dikemukakan sebagai referensi bagi pembaca

dan untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini. Keterbatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Palembang tahun pelajaran 2012/2012, sehingga kesimpulan yang diambil hanya berlaku bagi siswa tersebut.
- 2) Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen yang menuntut pengendalian secara ketat terhadap variabel-variabel penelitian, di luar variabel yang ditentukan. Akan tetapi, perlakuan ini dilaksanakan bersamaan dengan jadwal pembelajaran di sekolah.
- 3) Pengelompokan hanya membagi siswa atas kelompok kemampuan menentukan *story event* tinggi dan rendah mengabaikan kelompok sedang yang berada di antara kedua kelompok tersebut, sehingga pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini diperlukan penafsiran secara hati-hati.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis karangan narasi siswa yang diajarkan dengan strategi *Imagine* dengan kemampuan menulis karangan narasi siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis karangan narasi untuk kelompok siswa yang memiliki kemampuan menentukan *story event* tinggi dan rendah antara siswa yang belajar

dengan strategi *imagine* dengan siswa yang belajar dengan strategi konvensional. Kemudian, baik strategi *imagine* maupun kemampuan menentukan *story event* menunjukkan adanya pengaruh interaksi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Palembang. Artinya, semua hipotesis diterima.

Berdasarkan hasil yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk menulis karangan narasi selain ditentukan oleh penggunaan strategi pembelajaran didukung juga oleh kemampuan menentukan *story event* siswa. Pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Strategi pembelajaran *imagine* tepat digunakan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Guru bidang studi bahasa Indonesia disarankan untuk dapat menerapkan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan strategi *imagine* untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis karangan, khususnya karangan narasi.
- 2) Kemampuan *story event* hendaknya juga dilatih dan ditingkatkan, karena kemampuan *story event* mendukung kemampuan menulis karangan narasi.
- 3) Bagi penelitian lanjutan, disarankan untuk melakukan penelitian ulang dengan sampel yang berbeda dan dengan jumlah sampel yang lebih banyak dari penelitian ini dan membahas variabel lain yang dapat mempengaruhi kemampuan menulis

karangan narasi. Disarankan juga agar menggunakan strategi *imagine* untuk meningkatkan kemampuan menulis yang lain, seperti kemampuan menulis karangan deskripsi dan kemampuan menulis puisi, karena kemampuan menulis karangan deskripsi dan menulis puisi sama-sama memerlukan imajinasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran: Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs*. BSNP.
- Haide, Z. 2010. *Pengaruh Musik Terhadap Kecerdasan Anak*. [Online]. (Diakses <http://erabaru.net/iptek/83-teka-teki/19568-pengaruh-musik-sangat-besar-terhadap-mental-dan-kecerdasan-anak-anak->, tanggal 5 September 2012).
- Heuken, Adolf. 2008. *Teknik Mengarang*. Kanisius. Yogyakarta.
- Keraf, G. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Semi, A. 2007. *Menulis Efektif*. Angkasa Raya. Padang.
- Silberman, M. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Penerjemah: Sarjuli, Adzfar Ammar, dkk. Yappendis. Yogyakarta.
- Suhendi, D. 2006. *Serintil dalam Belunggu Gender*. Alief Press. Yogyakarta.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.