

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, salah satunya sebagai alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan ide. Dalam pembelajaran, bahasa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang saling berkaitan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini perlu dikuasai secara seimbang untuk membentuk kemampuan berbahasa yang utuh. Dari keempat aspek tersebut, menulis adalah keterampilan yang paling kompleks karena menuntut kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif secara bersamaan. Menurut Sugihartono dan Fatmawati (2021), menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang runtut dan sistematis.

Di jenjang sekolah dasar, keterampilan menulis menjadi bagian fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai ejaan dan struktur bahasa, tetapi juga harus mampu menuangkan ide, pengalaman, dan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan bermakna. Menurut Susanto (2016), di sekolah dasar tujuan utama pendidikan yakni menanamkan keterampilan dasar dalam menulis dan pengetahuan serta keterampilan dasar yang lain. Keterampilan menulis di sekolah dasar menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan akademik di jenjang berikutnya, sehingga pembiasaan menulis sejak dini perlu mendapatkan perhatian serius. Pembelajaran menulis di sekolah dasar memuat beberapa standar kompetensi dalam aspek menulis, salah satunya adalah menulis karangan naratif, yang bertujuan melatih siswa menuangkan pengalaman

atau cerita rekaan ke dalam tulisan yang terstruktur. Karangan narasi adalah karangan yang menyajikan rangkaian peristiwa secara berurutan. Dalam membuat sebuah karangan narasi, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan atau kemampuan menulis (Diana, 2018). Keterampilan menulis merupakan kesanggupan, kecakapan dan seluruh daya dan upaya dalam kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan. Keterampilan menulis juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengemukakan pendapat, gagasan dan perasaannya yang dituangkan dalam tulisan kepada orang lain (Rohana & Syamsuddin, 2021). Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan ide dan hasil renungan atau kontemplasi pikiran, perasaan, dan pengalaman seseorang dalam bentuk tulisan untuk kemudian disampaikan kepada orang lain menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah yang berlaku (Nursehah & Prasetya, 2021).

Dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kemampuan menulis sebagai bagian dari pembelajaran yang bermakna. Tuntutan terhadap keterampilan menulis semakin diperjelas, khususnya pada Fase C (kelas V dan VI SD). Kurikulum Merdeka mengarahkan siswa untuk mampu mengembangkan teks naratif sederhana yang mengandung unsur alur peristiwa, tokoh, latar, dan bahasa yang efektif dan runtut. Siswa diharapkan dapat menulis karangan naratif yang mengandung pengalaman nyata atau rekaan, dengan memperhatikan penggunaan kata, struktur kalimat, serta keterpaduan antarbagian teks, ditulis menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan yang sesuai dengan konteks dan norma sosial budaya secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata yang kreatif (Mendikbud RI, 2022). Dengan demikian, keterampilan

menulis bukan hanya dipandang sebagai kemampuan teknis, melainkan juga sebagai bagian dari pembentukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa V di sekolah dasar, khususnya dalam menulis karangan naratif, masih jauh dari kriteria yang diharapkan oleh Kurikulum Merdeka. Hal ini didukung dengan hasil observasi pada siswa kelas V SDN Buduran. Berdasarkan hasil kegiatan observasi pra-pencelitian dalam kegiatan pembelajaran guru pada 18 November 2024 di SDN Buduran, kemampuan menulis karangan naratif siswa masih jauh dari kriteria capaian Fase C dalam Kurikulum Merdeka. Dari hasil karangan yang dikumpulkan, sebagian besar siswa yaitu 57,2 % mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi sebuah teks yang utuh dan runtut. Hasil karangan siswa banyak yang tidak memiliki struktur cerita yang jelas, alur cerita yang tidak jelas, kurangnya pengembangan tokoh dan latar, serta penggunaan bahasa yang tidak efektif. Sebagai contoh, dalam salah satu tugas terdapat karangan siswa bertema "Liburan Sekolah" yang hanya terdiri dari empat kalimat, tanpa alur peristiwa yang runtut dan tanpa penjelasan tentang tokoh atau latar, sehingga isi cerita menjadi kurang dipahami.

Model pembelajaran menulis karangan naratif di SDN Buduran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Berdasarkan hasil observasi, guru mendominasi jalannya pembelajaran, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima tugas tanpa adanya interaksi yang lebih dalam. Pendekatan ini kurang efektif karena tidak menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam keterampilan menulis naratif membutuhkan keterlibatan emosi, visualisasi, serta pengolahan ide secara kreatif. Tanpa ruang

untuk bereksplorasi, kemampuan menulis siswa sulit berkembang. Selain itu, penyampaian materi menulis juga tidak dilakukan secara bertahap (*step by step*) ; guru hanya menjelaskan gambaran umum tentang karangan naratif tanpa membimbing siswa melalui tahapan penting, seperti menentukan tema, membuat kerangka karangan, mengembangkan alur, hingga menyusun teks secara lengkap. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memulai dan mengembangkan ide karangan mereka secara terstruktur. Kondisi ini membuat pembelajaran terasa monoton, menghambat kreativitas siswa, dan menghasilkan karangan yang kaku, tidak runtut, serta kurang berkembang secara optimal.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru memulai pelajaran dengan memberikan penjelasan tentang pengertian karangan narasi, struktur narasi (orientasi, komplikasi, resolusi), dan ciri-ciri karangan narasi. Namun, penyampaian ini masih dilakukan secara verbal, tanpa melibatkan alat bantu visual atau media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut. Sebagai contoh, ketika guru menjelaskan struktur teks narasi, siswa hanya diberi teks contoh untuk dibaca dan ditanya jawab, tanpa diajak menelaah struktur tersebut melalui kegiatan yang menarik atau bermakna. Penggunaan gambar atau media interaktif lainnya sangat minim, sehingga siswa cenderung pasif dalam merespons materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, guru memberikan contoh karangan narasi dari buku teks, namun contoh-contoh yang diberikan cenderung kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Setelah memberikan penjelasan, siswa diminta menulis karangan narasi secara individu. Namun, tidak ada penggunaan media yang dapat memicu imajinasi siswa atau membantu mereka dalam menyusun alur cerita yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di kelas, diketahui bahwa siswa membutuhkan stimulus visual atau alat bantu, seperti gambar atau video cerita, guna membantu siswa dalam menuangkan gagasan. Tanpa adanya stimulus tersebut, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 18 November 2024 dengan guru kelas V di SDN Buduran bahwa materi menulis karangan naratif sering kali sulit dipahami oleh siswa karena mereka kesulitan dalam merancang ide cerita secara sistematis. Banyak siswa yang tidak dapat mengembangkan ide cerita mereka dengan baik, sehingga hasil karangan sering kali tidak terstruktur. Terlihat pada hasil tulisan siswa yang cenderung tidak runtut, kurangnya pengembangan karakter dan alur cerita yang lemah. Misalnya, dalam tugas menulis karangan naratif sebelumnya, banyak siswa yang hanya menulis paragraf pendek dan tidak mengembangkan cerita lebih lanjut. Nilai yang diperoleh siswa dalam tugas menulis karangan naratif juga cenderung rendah, dengan banyak yang mendapatkan nilai di bawah standar yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tes untuk menilai kemampuan menulis karangan narasi siswa pada saat ulangan harian, siswa masih banyak memperoleh nilai di bawah KKM dengan persentase sebesar 57% atau sekitar 16 dari 28 siswa belum memenuhi kriteria tuntas. Guru kelas kelas V menetapkan nilai KKM adalah 75. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum dapat memahami dengan baik bagaimana menulis karangan naratif yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi menulis narasi di kelas V SDN Buduran masih bersifat

konvensional dan cenderung monoton. Umumnya, guru hanya memanfaatkan media *Power Point* (PPT) untuk menyampaikan materi tentang pengertian, struktur, dan ciri-ciri teks narasi. Media PPT tidak menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Materi menulis karangan naratif memerlukan pengolahan ide yang bebas dan kreatif, sedangkan PPT umumnya berisi informasi yang terstruktur dan terbatas dalam jumlah teks serta gambar. Selain itu, guru juga menggunakan buku teks pelajaran yang memuat beberapa contoh cerita dan potongan ilustrasi sebagai pelengkap materi. Banyak buku teks yang hanya menjelaskan secara umum tentang struktur karangan naratif tanpa memberikan panduan yang terperinci tentang bagaimana mengembangkan cerita atau mengolah karakter dan alur cerita.

Tahap selanjutnya yaitu penyebaran angket kebutuhan siswa yang diberikan pada tanggal 19 November 2024 kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa di SDN Buduran. Angket kebutuhan peserta didik menunjukkan hasil bahwa hanya 39,3% atau 11 siswa di kelas V yang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 60,7% atau 17 siswa menyatakan bahwa mereka kurang menyukai materi yang berhubungan dengan menulis karangan. Sebanyak 71,4% atau 20 siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk mendukung pemahaman terhadap materi. Sebanyak 78,5% atau 22 peserta didik suka pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal sekitar. Sebanyak 36% atau 10 siswa belum mengetahui media pembelajaran *Ritatoon*. Sebanyak 85,7% atau 24 siswa lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dan 100% dari mereka tertarik dan lebih termotivasi menggunakan media pembelajaran visual

untuk materi menulis karangan narasi yang memiliki gambar atau video yang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dari hasil kegiatan pra-penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi menulis karangan narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti memilih materi Bahasa Indonesia dan materi menulis karangan narasi karena materi ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, menyusun pengalaman langsung, dan meningkatkan keterampilan menyusun tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penelitian yang dilakukan (Safitri, dkk., 2021) menyebutkan bahwa keterampilan menulis narasi adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menuangkan cerita secara baik agar dapat dimengerti oleh orang lain. Menulis narasi memiliki fungsi utama sebagai media komunikasi tidak langsung. Fungsi lainnya yaitu membantu untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, menyusun pengalaman, serta dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia seperti menulis dengan ejaan yang benar, memperluas kosakata yang variatif dan menulis kalimat yang baik/bahasa yang jelas sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media yang dimaksud adalah *Ritatoon* yang dipadukan dengan teknologi *QR Code*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini menggabungkan gambar dan teks untuk merangsang imajinasi dan

kemampuan bercerita siswa. Salah satu inovasi dalam untuk menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggabungkan media pembelajaran dengan teknologi seperti *QR code*. Integrasi teknologi *QR code* dalam *Ritatoon* menggabungkan elemen visual dan teknologi. Gambar-gambar dengan warna menarik dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, membantu mereka untuk membangun ide-ide untuk menulis karangan yang lebih terstruktur.

Menurut (Prasetyo, 2000:43), *Ritatoon* adalah gambar seri berbingkai dengan beberapa tahapan proses kejadian yang dapat dipresentasikan dan didukung oleh perlengkapan tiga dimensi. Karakteristik khusus media *Ritatoon* yaitu penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, dan memiliki pola teks yang sederhana serta mudah dipahami. Media *Ritatoon* ini cocok digunakan di Sekolah Dasar (SD) karena mempunyai karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada kelas tersebut. Sedangkan menurut Perada (2019:12) Media *Ritatoon* dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami peserta didik secara lebih konkret. Pemanfaatan media *Ritatoon* dapat membuat peserta didik belajar dengan menyenangkan melalui gambar dan teks dalam cerita, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

Media *ritatoon* dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, media *ritatoon* yang digunakan lebih banyak berisi tentang cerita non fiksi, sementara pada penelitian ini berfokus pada cerita fiksi yaitu cerita rakyat yang ada di Jawa Timur berbasis kearifan lokal di Sidoarjo. Pemilihan kearifan lokal di Sidoarjo sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual serta penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pengintegrasian nilai-nilai budaya dan kearifan

lokal. Melalui pemanfaatan cerita rakyat berbasis kearifan lokal, siswa diharapkan tidak hanya mampu mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga menumbuhkan sikap gotong royong, bernalar kritis, dan rasa cinta terhadap budaya lokal daerahnya sejak dini. Kemudian, pada penelitian-penelitian sebelumnya, kebanyakan media *ritatoon* lebih berfokus untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Pada penelitian sebelumnya media *ritatoon* hanya memuat naskah dan gambar cerita, sedangkan pada penelitian ini memuat materi, naskah dan gambar cerita, dan penugasan. Penelitian sebelumnya, media *ritatoon* berfokus lebih pada analisis atau eksplorasi konsep *Ritatoon*, sedangkan pada penelitian ini berfokus mengenai pengembangan media dengan memadukan *ritatoon* dengan teknologi *QR code*. Hal ini memberikan dimensi baru pada penggunaan *ritatoon* sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan yaitu oleh Mauliddia dan Jiwandono (2022), media *ritatoon* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli media, ahli materi dengan kategori sangat valid dan memperoleh respon yang menarik dari siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nikmah (2018), menunjukkan hasil bahwa media *ritatoon* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun kelas V SDN Bangkingan II Surabaya dan membuat siswa senang serta termotivasi dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Fira, S. dan Sukartiningsih (2019) yang mengungkapkan bahwa media *ritatoon* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan dan keefektifan ketika digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan

berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayah, M. dan Harini, S. (2023), tentang pengaruh penggunaan media *Ritatoon* terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV/467 Surabaya. Dengan hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media *ritatoon* terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan. Dan juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurwijayanti (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *ritatoon* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa berdasarkan hasil tes yang diperoleh dan dapat menarik antusias siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa media *ritatoon* memiliki suatu konsep unik yang dapat membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menulis karangan narasi dan membantu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Ritatoon* Dewi Sekardadu Dalam Menulis Karangan Naratif Siswa Kelas V di SDN Buduran.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran ditinjau dari validasi ahli bahasa, ahli desain dan ahli media?

2. Bagaimana efektivitas media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran?
3. Bagaimana kemenarikan media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran ditinjau dari validasi ahli bahasa, ahli desain, ahli media dan ahli materi.
2. Mengetahui keefektifan media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, dan tes hasil belajar.
3. Mengetahui kemenarikan media *Ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Buduran ditinjau dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berupa:

1. Isi media *Ritatoon* disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas V SDN Buduran dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, dikemas dengan menarik dari segi desain tema/latar belakang maupun isi/materi. Konsep cerita narasi dalam media tersebut di tampilkan dengan bantuan teknologi *QR code* untuk menayangkan ilustrasi cerita yang terdapat dalam media *ritatoon* tersebut. Untuk ilustrasi dari cerita narasi tersebut dikemas dengan

menggunakan gambar kartun yang akan mendukung ketertarikan peserta didik menggunakan media yang akan dikembangkan.

2. Produk media *Ritatoon* ini berupa media ajar berbasis *QR code* berbentuk seperti kalender meja.
3. Media *Ritatoon* diadaptasi dari materi kelas V yaitu teks narasi fiksi berupa cerita rakyat yang diseuaikan dengan Kurikulum Merdeka.
4. Media *Ritatoon* yang dikembangkan berisi tentang teks narasi bertemakan cerita rakyat di Jawa Timur berbasis kearifan lokal yaitu cerita rakyat Dewi Sekardadu.
5. Media *Ritatoon* mengandung komponen *cover*, identitas pengembang, kata pengantar, daftar isi, materi yang berkaitan dengan teks narasi, cerita narasi bertemakan cerita rakyat di Jawa Timur, isi cerita, tugas bagi peserta didik dan kunci jawaban tugas.
6. Media *Ritatoon* dicetak dengan menggunakan kertas *Art Carton glossy* berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm atau 148 x 210 mm).
7. Media *Ritatoon* menggunakan gambar tangan yang kemudian diaplikasikan dengan menggunakan *Coreldraw* dan *aplikasi canva*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media *Ritatoon* ini dibatasi dalam lingkup dan asumsi berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media *Ritatoon* dengan tema teks fiksi cerita rakyat yang ada di Sidoarjo yaitu Dewi Sekardadu.
2. Media *Ritatoon* dikembangkan hanya terbatas digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang memuat materi Teks Cerita Narasi.

3. Materi dalam media *ritatoon* menggunakan standar kurikulum merdeka dengan modul ajar. Capaian pembelajaran dalam elemen menulis yaitu peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman dan imajinasi.
4. Uji percobaan pengembangan ini hanya dibatasi pada siswa kelas V Buduran.
5. Keefektifan media dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik.
6. Kevalidan dari hasil penilaian dari para validator.
7. Kemenarikan media dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, media *ritatoon* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.
2. Secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti

Pengembangan produk media *ritatoon* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti khususnya berkaitan dengan kegunaan media tersebut bagi peningkatan keterampilan menulis karangan narasi.

- 2) Bagi peserta didik

Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan mengeksplor pengetahuannya sehingga dapat termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

3) Bagi guru

Media *ritatoon* diharapkan dapat mendorong guru untuk menggali kreatifitas diri dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

4) Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi kedepannya mengikuti perkembangan kurikulum dan teknologi di sekolah.

1.7 Definisi Istilah

Definisi operasional ialah salah satu unsur yang membantu komunikasi antar penelitian atau dapat diartikan sebagai petunjuk tentang bagaimana variabel tersebut diukur. Terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam penelitian ini, sehingga dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media *ritatoon* merupakan gambar seri berbingkai dengan beberapa tahapan proses kejadian yang dapat dipresentasikan dan didukung oleh perlengkapan tiga dimensi (Prasetyo,2000:43). Media ini dirancang untuk menstimulasi daya imajinasi siswa, membantu memahami alur cerita, dan memicu ide dalam proses menulis karangan. Media *ritatoon* ini dilengkapi elemen gambar, teks, serta panduan menulis yang mendukung keterampilan naratif siswa. Setiap halaman mungkin berisi gambar-gambar yang menggambarkan peristiwa atau elemen cerita yang berkaitan.

2. Menulis karangan naratif adalah salah satu bentuk keterampilan berbahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan rangkaian peristiwa atau pengalaman secara kronologis dan runtut dalam bentuk cerita. Karangan naratif bertujuan untuk menghibur, menyampaikan pesan moral, atau menggambarkan suatu peristiwa secara imajinatif dan realistis. Menulis naratif merupakan kegiatan menulis yang menyajikan cerita yang mengandung unsur tokoh, latar, alur, dan konflik yang disusun secara sistematis agar pembaca dapat memahami jalan ceritanya. Selain itu, kemampuan menulis karangan naratif juga mencakup penguasaan unsur intrinsik cerita, penyusunan struktur kalimat yang efektif. Semua aspek tersebut penting agar narasi yang dihasilkan memiliki alur yang jelas, mudah dipahami, menarik dan bermakna oleh pembaca.