

Makalah KBI XI 2018

MEDIA *BIGBOOK STORY CULTURE* BERBASIS BRAINWRITING LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

^aDian Permatasari Kusuma Dayu, , ^b Sugirin, ^c Haryanto

¹ *Departement of education technology Yogyakarta State University, Yogyakarta*
Departement of Primary school education PGRI Madiun university, Madiun, East
Java

² *Departement of English education Yogyakarta State University, Yogyakarta*

³ *Departement of education technology Yogyakarta State University, Yogyakarta*

¹dayuprasanda12@gmail.com, ²sugirin@uny.ac.id, ³haryan62@yahoo.co.id

Abstrak

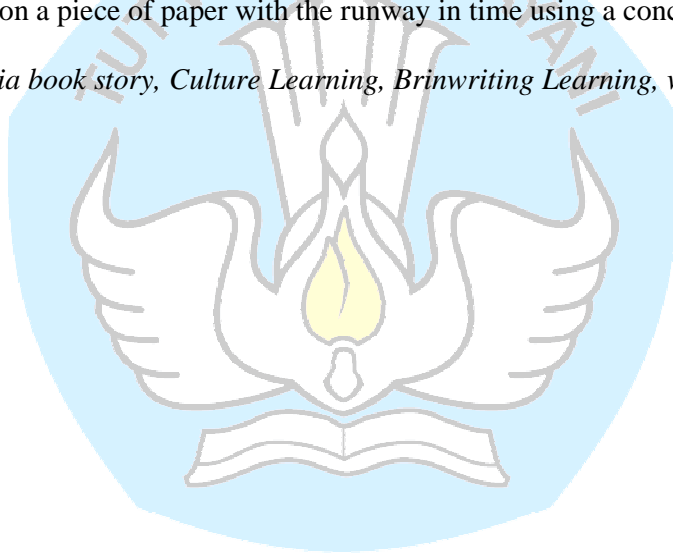
Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian teori kepada siswa melalui stimulus dan respon. Aspek yang sangat penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran adalah penggunaan sebuah strategi pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menulis cerita siswa, siswa sangat kurang termotivasi dalam menuliskan beberapa ide ceritanya. Maka dari itu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran menulis dikelas, maka digunakan suatu media pembelajaran yang bisa memotivasi siswa dan membuat siswa memahami pembelajaran yang disampaikan. Sehingga dibutuhkan suatu stimulus agar siswa bisa berminat menulis cerita dan bisa menumbuhkan kretivitas mereka dalam pembelajaran menulis cerita. Stimulus yang dibutuhkan dengan menggunakan media *big book story culture* berbasis *Braiwriting Learning*. Media pembelajaran *big book story culture* ini merupakan media yang menggunakan beberapa warna dan beberapa bentuk gambar dengan tampilan 3D dalam bentuk Pop Up yang bisa menambah daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Di dalam media pembelajaran *big book story culture* ini juga terdapat suatu pembelajaran budaya, yang dimana siswa menulis tentang kebudayaan Indonesia. Tujuan dari penerapan media ini agar siswa bisa mengenal budaya Indonesia. Dalam pembelajarannya, kenapa dikatakan berbasis *Brainwriting learning* dalam prosesnya siswa diminta untuk menuliskan beberapa ide-ide cerita mereka tentang budaya Indonesia dalam bentuk sebuah tulisan pada selembur kertas dengan perpacu dalam waktu dengan menggunakan suatu peta konsep.

Kata-kata kunci: *Media book story, Culture Learning, Brinwriting Learning, menulis cerita*

Abstract

Learning is a process of delivering theory to students through stimulus and response. One of the most decisive aspects of successful learning is the use of learning strategies and interactive learning media that can motivate students in the learning process. . In learning to write students, there are still many students who are less motivated in writing some of their story ideas. Therefore, to achieve a learning goal of writing in class, then used a learning media that can motivate students and make students understand the learning that is delivered. Stimulus needed by using Brainwriting Learning's big book story culture media. Media big book story culture is a medium that uses several colors and some form of images with a 3D view in the form of Pop Up which can increase the attractiveness of students in following the learning process. In the big book story culture media there is also a cultural learning, which students write about the culture of Indonesia. The purpose of this media application so that students can get to know the culture of Indonesia. In learning, why is it said Brainwriting-based learning in the process students are asked to be able to write their ideas about Indonesian culture in the form of writing on a piece of paper with the runway in time using a concept map.

Keywords: *Media book story, Culture Learning, Brainwriting Learning, writing stories*



PENDAHULUAN

Bahasa sangat memegang peranan penting bagi setiap kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang paling penting di negara Indonesia. Pentingnya sebuah peranan bahasa Indonesia yang bersumber pada ikrar ketiga dari Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi: *Kami poetra dan poetri Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatoean, bahasa Indonesia* dan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa *bahasa negara ialah bahasa Indonesia*. Disamping itu selain bahasa Indonesia, bangsa Indonesia memiliki berbagai macam bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi daerah di Indonesia. Oleh karena itu, pentingnya bahasa Indonesia juga sebagai alat komunikasi serta sebagai bahasa persatuan. Sehingga pentingnya bahasa Indonesia ini menyebabkan mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan pada setiap jenjang pendidikan.

Banyak dijumpai di sekolah memberikan pelajaran bahasa salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang utama diberikan di SD. Dikatakan demikian, karena dengan bahasa siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni serta informasi-informasi lainnya. Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia ini mengarah untuk bisa meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Didalam penjelannya Henry Guntur Tarigan (2013: 1) menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat keterampilan berbahasa yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*).

Pembelajaran menulis di sekolah mempunyai peranan yang begitu penting sebagai dasar kemampuan menulis siswa. Kemampuan menulis merupakan sebuah keterampilan yang harus bisa mendapatkan perhatian khusus karena mengasah suatu kecerdasan dan kreativitas seorang siswa. Keterampilan menulis lebih sukar dikuasai siswa dari pada ketiga keterampilan bahasa yang lainnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu latihan yang intensif untuk bisa menguasai keterampilan menulis. Untuk Pembelajaran menulis cerita sudah diajarkan sejak SD. Pembelajaran menulis cerita yang diajarkan di Sekolah Dasar mempunyai sebuah tujuan agar siswa bisa memahami bagaimana cara menulis sebuah narasi yang baik dengan ejaan yang benar serta dengan mengkomunikasikan sebuah ide/pesan secara tertulis.

Dalam proses pembelajaran dikelas ternyata masih banyak siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran menulis, khususnya dalam menulis sebuah cerita. Banyak siswa yang mengeluhkan bahwa menulis cerita itu sangat sulit dan susah dalam mengungkapkan ide mereka dalam secarik kertas. Banyak siswa menganggap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis cerita merupakan sebuah pelajaran yang begitu mudah. Namun setelah siswa diberikan suatu tugas menulis cerita ataupun membuat suatu karangan ternyata nilainya masih belum mencapai angka minimum nilai yang sudah ditentukan dalam pembelajaran. Ternyata dijumpai dilapangan banyak siswa yang kurang antusias dan termotivasi dalam pembelajaran menulis.

Pembelajaran menulis merupakan sebuah kegiatan dimana peserta didik bisa menyampaikan suatu ide, gagasan, perasaan, atau bisa juga untuk menyampaikan informasi dengan bahasa tertulis. Untuk mendapatkan suatu keterampilan menulis yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan suatu latihan dalam pembelajaran menulis. Keterampilan menulis yang baik diperoleh dengan latihan yang berulangulng dan memerlukan waktu yang tidak sebentar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 296) yang menyatakan kemampuan menulis memerlukan sebuah latihan dan arahan. Mengingat kegiatan menulis sangat kompleks dalam arti melibatkan berbagai keterampilan untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman hidup dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, dan mudah dipahami. Sehingga dalam prosesnya keterampilan menulis itu dibutuhkan sebuah latihan yang intensif untuk menguasai keterampilan menulis. Untuk Pembelajaran menulis cerita ataupun narasi pendek sudah diajarkan sejak di Sekolah Dasar. Pembelajaran menulis cerita diajarkan di Sekolah Dasar mempunyai sebuah tujuan agar siswa dapat memahami cara menulis narasi dengan ejaan yang benar sertamengkomunikasikan ide cerita mereka secara tertulis.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali siswa yang kurang antusias dan kurang berminat untuk mengikuti kegiatan menulis cerita bahasa Indonesia. Sehingga dibutuhkan suatu stimulus agar siswa bisa berminat menulis cerita dan bisa menumbuhkan kretivitas mereka dalam pembelajaran menulis

cerita. Stimulus yang dibutuhkan dengan menggunakan media *bigbook story culture* berbasis *Brainwriting learnin*.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu membuat sebuah media yang dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar menulis siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran menulis yaitu media *Bigbook story Culture* Berbasis *Brainwriting Learning*. media *Bigbook story Culture* Berbasis *Brainwriting Learning* merupakan salah satu media yang dapat merangsang siswa untuk mengungkapkan ide kreatif mereka dalam pembelajaran menulis cerita. Media pembelajaran ini berupa sebuah buku yang berbentuk buku pop up yang di mana di dalamnya terdapat gambar tiga dimensi dan timbul sehingga terlihat seperti nyata. Konten dalam buku ini, memuat suatu budaya-budaya lokal yang beryujuan untuk bisa membangkitkan rasa cinta siswa terhadap budaya Indonesia khususnya budaya local mereka sendiri. Selain itu dalam proses pembelajarannya dipadukan dengan konsep menggunakan *Brainwriting learning*, yang dimana siswa dilatih menulis suatu cerita dengan tema cerita yang sudah ditentukan dengan berbantuan permainan yang dapat menimbulkan ide-ide cerita kreatif mereka.

LANDASAN TEORI

a. Media Bigbook Story Culture

Media buku besar (*Big Book*) merupakan sebuah buku bacaan yang mempunyai sebuah ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Sedangkan *Story Culture* merupakan sebuah konten yang berisikan tentang budaya Indonesia tentang sebuah cerita, tarian daerah yang ada di Indonesia. Kemudian gambar dari media *bigbook story culture* ini yang mempunyai bagian yang dapat digerakan karena desainnya berunsur 3 dimensi yang ada didalam media *bigbook story culture* ini, sedangkan untuk tampilannya seperti buku besar yang mempunyai ukuran besar dan isi dari buku tersebut berbentuk seperti pop up yang menggunakan media visual dengan bentuk desain 3D. Media visual merupakan media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Tujuan dari penggunaan Media visual ini agar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Selain itu media Visual ini juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat mengekspresikan ide kreatif mereka dalam pembelajaran menulis cerita ataupun narasi pendek. Didalam isi materi dari dari media *bigbook story culture* terdapat banyak pembelajaran materi budaya agar secara tidak langsung dirasakan oleh peserta didik

ketika belajar menulis cerita di pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu dengan media pembelajaran bigbook story ini dengan diharapkan bisa mengembalikan rasa cinta kepada budayanya dan mengingatkan kembali kepada siswa tentang budaya Indonesia. Media *bigbook story culture* dibuat untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menulis dan mengenalkan budaya daerah yang ada di Indonesia, jadi selain siswa mempelajari bahasa inonesia dalam pembelajaran menulis, siswa pun juga mempelajari budaya Indonesia.



Suyanto (2010) menyatakan bahwa dari media *bigbook* merupakan salah satu media yang disenangi anak-anak dan dapat dibuat sendiri oleh guru. Buku berukuran besar ini biasanya digunakan untuk anak kelas rendah. Di dalamnya berisi cerita singkat dengan tulisan besar diberi gambar yang warnawarni. Siswa bisa membaca sendiri atau mendengarkan ceritanya dari guru. Kemudian menurut Lynch (dalam Ika dan Bambang, 2012) mengatakan bahwa media *Big Books Story* juga dapat menjadi sebuah motivasi yang sangat kuat untuk belajar tentang suatu pengucapan kata, bentuk dan jenis kata seperti kata majemuk, kata kerja, singkatan, maupun sajak. Kebiasaan dalam mendengarkan atau membaca cerita akan menambah kosakata.

Nambiar (1993: 5) menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan *bigbook story culture* yaitu sebagai berikut:

1. *Bigbook story culture* memiliki ukuran besar sehingga siswa dapat melihat gambar jalannya cerita dengan jelas, seperti saat mereka membaca buku sendiri. Hal tersebut tentu akan menarik bagi siswa,
2. *Bigbook story culture* membuat siswa menjadi lebih fokus terhadap bahan bacaan dan juga guru. Biasanya jika guru menggunakan buku biasa, siswa akan asyik bermain sendiri. Namun, dengan *bigbook story culture* siswa akan tertarik dan mau mendengarkan cerita dari guru,

3. Siswa akan lebih mengerti dan memahami isi cerita dalam *bigbook story culture* daripada buku bacaan biasa karena kata-kata yang terdapat dalam *Big Books* merupakan kata-kata sederhana. Siswa dapat mengikuti setiap kata yang diucapkan oleh guru dan mengetahui bagaimana penulisannya.
4. *Bigbook story culture* memfasilitasi siswa seakan-akan melihat langsung cerita yang dibacakan guru. Siswa dapat merasakan jalannya cerita, dan *Big Books* merupakan hal baru yang akan membuat siswa tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada di dalamnya. Sehingga, siswa menjadi antusias dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran media sangat dibutuhkan untuk memberikan suatu stimulus untuk mengikuti suatu pembelajaran dikelas. Menurut Sudjana dan Rivai (2011: 2) menyatakan bahwa manfaat media dalam proses belajar pada peserta didik, sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Kemudian menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2011: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi sehingga dapat menarik perhatian dan menarik siswa dalam proses belajar dikelas.

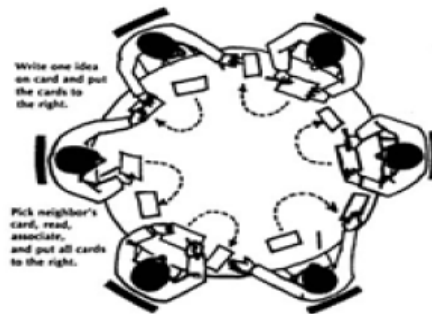
b. *Brainwriting Learning* (Pembelajaran *Brainwriting*)

Pembelajaran *Brainwriting* adalah sebuah pendekatan curah-gagasan, saat sebuah kelompok menghasilkan ide-ide secara tertulis. Setiap siswa menuliskan ide cerita mereka pada selembar kertas, kemudian setelah menuliskan cerita mereka saling menukarnya dengan kertas kepada anggota kelompok lain. Ide pada kertas yang baru ini akan merangsang lebih banyak ide, yang kemudian ditambahkan dalam daftar tersebut. Dalam *brainwriting learning* ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa dengan cara bertukar pendapat atau bertukar ide cerita antar teman kelompok yang lainnya.

Brokop, Flo and Bill Persall (2009:9) menjelaskan bahwa proses pembelajaran *brainwriting* memungkinkan siswa dapat berbagi ide cerita mereka dengan kelompok lain melalui pertukaran ide-ide yang ditulis di atas kertas. Salah satu anggota kelompok menulis ide, kelompok yang lain membacanya dan menambahkan gagasan cerita yang lain, dan kemudian dibagikan lagi kepada kelompok selanjutnya. *Brainwriting Learning* merupakan satu di antara kategori dari *brainstorming*. *Brainwriting* adalah bentuk alternatif dari *brainstorming*, suatu teknik kreatif yang diterapkan dalam kelompok untuk bertukar pikiran. *Brainwriting* menuntut anggota kelompok untuk berbagi ide dan mengembangkan ide-ide secara tertulis. *Brainwriting* merupakan metode alternatif untuk sumbang saran yang mencoba untuk mendorong lebih berpartisipasi secara seragam dalam suatu kelompok. Seperti halnya *brainstorming*, *brainwriting* dirancang untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat.

Dalam prosesnya *Brainwriting learning* ini meminta siswa untuk dapat menuliskan ide-ide cerita mereka dalam bentuk tulisan pada selembar kertas. Siswa juga dapat saling bertukar ide dengan siswa lain dalam kelompoknya. Pembelajaran ini juga bermanfaat untuk mendorong siswa yang pendiam atau kurang percaya diri untuk dapat mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. *Brainwriting learning* ini meminta setiap siswa untuk bisa menuliskan sejumlah gagasan maupun ide cerita mereka pada selembar kertas, baik dalam bentuk kolom maupun baris. Setiap lembar kertas kemudian diberikan kepada anggota kelompok lainnya dan kelompok tersebut harus bisa mencoba untuk meneruskan dan mengembangkannya ide cerita lebih lanjut. Kegiatan bertukar ide cerita ini dapat dilakukan beberapa kali sampai ide cerita mereka habis.

Selain itu dalam pembelajaran Brainwriting ini, juga disisipkan game yang dimana siswa mengutarakan idenya berpacu dengan waktu. Didalam permainan ini bertujuan untuk mengedepankan sebuah proses imajinasi peserta didik dalam memecahkan sebuah permainan, melalui ide-ide yang spontan yang harus perpacu dengan waktu yang disediakan oleh guru. Dalam pembelajaran brainwriting ini juga dibutuhkan sebuah permainan agar bertujuan untuk memunculkan sifat ESP (*Emotional, Sensory, dan Progressive*) yang ada dalam siswa.



Untuk proses langkahnya dalam pembelajaran siswa dibagi beberapa kelompok siswa yang dimana siswa diberikan kertas yang berwarna dan waktu dalam mengerjakan sebuah tema yang diberikan oleh guru. Berikut ini adalah langkah pembelajaran brainwriting dalam proses pembelajaran :

Menurut Brahm & Kleiner (dalam Wilson, 2013: 44) pembelajaran Brainwriting merupakan sebuah proses pembelajaran yang dapat menghasilkan sebuah ide-ide kreatif siswa dengan cara meminta siswa untuk menuliskan ide-ide cerita mereka diatas kertas dan bertukar ide tertulis dengan anggota kelompoknya. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dari pembelajaran *brainwriting* ini merupakan suatu proses pembelajaran menulis yang dipadukan dengan sebuah permainan agar dapat memotivasi siswa dalam mempelajari menulis cerita bahasa Indonesia dan dapat menstimulus menuliskan ide cerita siswa dalam sebuah kertas yang sudah diberikan oleh guru.

c. Keterampilan menulis Cerita

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang perlu dikembangkan, diantaranya adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan bahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang paling kompleks. Hal ini karena kemampuan menulis merupakan proses dalam kegiatan berbahasa.

Menurut Alimudin (2013), teori menulis yang berkembang saat ini adalah menulis model proses. Dengan model ini menulis dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pra menulis (prewriting): siswa memilih topic, siswa mengumpulkan dan menyesuaikan ide-ide, siswa mengidentifikasi pembacanya, siswa mengidentifikasi tujuan menulis, siswa memilih bentuk yang sesuai berdasarkan pembaca dan tujuan menulis dan melakukan persiapan aktifitas menulis.
2. Merevisi (revising): membuat perubahan-perubahan substantif. Perubahan-perubahan itu dapat melibatkan saran-saran dari orang lain.
3. Mengedit (editing): mengidentifikasi kesalahan dan memperbaikinya.
4. Mempublikasikan (publishing): siswa mempublikasikan tulisannya dalam bentuk yang sesuai.

Eva Maria (2013:1) mengatakan *Schreiben ist eine Fähigkeit, die sich aus Teilfähigkeit zusammensetzt. Solche Teilfähigkeiten) z.b Stoffsammlung, gliederung, überarbeitung sind Jeweils der zu behandelnden Textsorte untergeordnet*. Dapat diartikan Menulis adalah sebuah keterampilan yang terdiri atas sub-kemampuan. Keterampilan parsial seperti misalnya pengumpulan kata-kata, garis besar, revisi masing-masing dari jenis teks yang ditulis. Ketika menulis menggunakan rumus 5W+1H (*What, When, Who, Where, Why, How*). Model pertanyaan seperti itu digunakan untuk menggali materi tulisan.

Menurut Hywel yang dikutip Muhamda javen (2013:20) bahwa membagi ketrampilan menulis menjadi keterampilan deskriptif (deskripsi orang, tempat dan benda), keterampilan naratif (menceritakan cerita, kejadian, kejadian dengan urutan yang benar dalam urutan kronologis) dan keterampilan eksposif (menulis dengan tujuan untuk membenarkan, Jelaskan, definisikan, klasifikasi, bandingkan dan kontras). Sedangkan Brown (2003: 220-221) menyatakan bahawa ada beberapa mikro dan makro Keterampilan menulis Keterampilan mikro mengacu pada menghasilkan keterampilan menulis dasar, seperti membentuk huruf, kata-kata, atau kalimat sederhana.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang sangat baik untuk diberikan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis bagi siswa. Kebiasaan menulis sangat penting untuk dilatih karena dapat mengembangkan diri siswa dalam menyampaikan sebuah ide, gagasan atau perasaannya dalam bentuk tulisan. Tanpa ada suatu pembiasaan dalam kegiatan menulis pada siswa, maka kemampuan menulis pun tidak akan muncul dalam diri

siswa dan kualitas pembelajaran menulis pun pun tidak akan menjadi berkembang. Tingkat kemampuan menulis dan mengembangkan sebuah ide cerita ataupun dalam menguasai keterampilan berbahasa tidaklah sama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Dalam proses menulis cerita terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Menurut Sughiharto, dkk. (Nevi Kurniasih, 2010: 20) bmenyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan ataupun kemampua menulis seseorang dapat digolongkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani dan psikologi, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sekolah, keluarga, dan lingkungan.

PENUTUP

Pembelajaran menulis di sekolah memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar keterampilan menulis siswa. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus mendapatkan perhatian karena menuntut kecerdasan dan kreativitas. Untuk meningkatkan kemampuan menulis maka diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran menulis yaitu media *Bigbook story Culture Berbasis Brainwriting Learning*. Media *Bigbook story Culture Berbasis Brainwriting Learning* merupakan salah satu media yang dapat merangsang siswa untuk menulis. Media ini berupa sebuah buku yang berbentuk buku pop up yang di mana di dalamnya terdapat gambar tiga dimensi dan timbul sehingga terlihat seperti nyata. Konten dalam buku ini, memuat budaya-budaya lokal untuk membangkitkan rasa cinta siswa terhadap budaya Indonesia. Selain itu dalam proses pembelajarannya diapdukan dengan konsep menggunakan Brainwriting learning, yang dimana siswa dilatih menulis suatu cerita dengan tema cerita yang sudah ditentukan dengan berbantuan permainan yang dapat menimbulkan ide-ide cerita kreatif mereka. Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan media *Bigbook story Culture Berbasis Brainwriting Learning* diharapkan mampu membangkitkan rasa percaya diri untuk dapat mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk sebuah cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Henry Gntur Tarigan. (2013). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Edu Media.
- Bram, Barli. (2002). *Critical discourse analysis: the critical study of language*: Longman Group Limited.
- Brown, Douglas. (2001). *Principles of language learning and teaching, fourth ion*: Addison Wesley Longman, inc.
- Brown, D.H. (2003). *Language assessments: Principles and classroom practices*: Addison Wesley Longman, inc.
- Brokop, Flo and Bill Persall. (2009). *Writing strategies for learners who are deaf.edmonton*: NorQuest College Ruddell.
- Javed ,Muhammad. (2013). *A study of students' assessment in writing skills of the english language. Jurnal ERIC (Institute of educational science)*. Diambil pada tanggal 20 Oktober 2017. dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED544075.pdf>.
- Nambiar, Mohana. (1993). Early Reading Instruction-Big Books in the ESL Classroom. *Jurnal The English Teacher* (Vol XXII). Hlm. 1-7.
- Nevi Kurniasih. (2010). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Karanganyar Menggunakan Gambar Seri. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maria Eva. (1995) Diskussion Deutsch. *Jurnal LENTERA*. Diambil pada tanggal 13 Oktober 2017. Dari: [http://www.aabri.com// jakobs_eva_maria_jechle_thomas_1995_veraenderte_anforderung_an_schreiben_und_schriflichkeit.pdf](http://www.aabri.com//jakobs_eva_maria_jechle_thomas_1995_veraenderte_anforderung_an_schreiben_und_schriflichkeit.pdf).
- Sudjana dan Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English for Young Leraners*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wilson, Chauncey. (2013). *Brainstorming and beyond: a user-centered desaign od*. United Kingdom: MK Morgan Kaufman.