

Eunike Setiawati (2005). "ANALISIS KEBUTUHAN SOFTWARE BELAJAR MENGARANG UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR" Skripsi Sarjana Strata-1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.

ABSTRAK

Keterampilan menulis merupakan bekal yang penting untuk menjamin kelancaran kegiatan akademis siswa di masa depan, misalnya untuk membuat makalah dan skripsi. Di sekolah, kegiatan ini diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sub-pokok bahasan mengarang. Namun, dari hasil wawancara awal dengan beberapa guru dan siswa, pelajaran tersebut kurang mendapat perhatian yang serius dari guru maupun siswa. Padahal mengingat pentingnya manfaat pelajaran mengarang, keterampilan tersebut perlu dikembangkan. Dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer yang dimiliki sekolah, maka cara yang dapat ditawarkan untuk mengatasi hal ini adalah dengan mendesain *software* belajar mengarang. Fokus penelitian ini adalah analisis kebutuhan terhadap kebutuhan belajar-mengajar siswa dan guru dalam pelajaran mengarang terkait dengan proses pengembangan *software* belajar mengarang. Adapun tujuan pengembangan *software* ini adalah untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dan guru dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif-kuantitatif.

Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan kuesioner pada siswa (N =140) dan guru (N = 8) pada satu kelas V pada masing-masing sekolah yang menjadi subyek penelitian. Beberapa guru diwawacara untuk menambah kelengkapan data yang terkumpul lewat angket. Data yang terkumpul kemudian di-*koding* dan dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif, memakai bantuan SPSS versi 9.

Hasil penelitian menggambarkan kebutuhan siswa dan guru dalam pelajaran mengarang terutama adalah dalam hal belajar-mengajar tentang *low level skill* dalam mengarang (penerapan aturan gramatikal bahasa dan konvensi tulisan dalam karangan) serta *high level skill* (yaitu penyusunan dan pengembangan ide cerita). Siswa juga membutuhkan *animated agent* (agen animasi) dalam program, yang berfungsi untuk memberikan umpan balik pada hasil karya siswa.

Kata kunci : analisis kebutuhan, *software*, belajar mengarang.