

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Menulis Karangan

a. Keterampilan menulis

1) Pengertian Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dalam bahasa tulis sebagai medianya (Suparno dan Yunus dalam Saddhono dan Slamet, 2014:151). Menulis adalah keterampilan yang bersifat produktif yaitu adanya suatu produk atau hasil karya. Di antara keterampilan bahasa yang lain, keterampilan menulis merupakan yang paling kompleks karena menulis bukan sekadar menyalin kata atau kalimat melainkan lebih pada menuangkan ide dan pikiran dalam bentuk tulisan yang sistematis. Menulis merupakan proses penuangan ide atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar, keempat aspek keterampilan bahasa ini harus diajarkan dan dikembangkan secara maksimal. Keempat aspek ini harus diajarkan secara seimbang dan terpadu, agar tujuan pengajaran bahasa Indonesia

di sekolah dasar dapat tercapai. Berdasarkan standar isi 2007, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah: 1) sarana berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku; 2) memupuk rasa bangga dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar; 3) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosional; 4) siswa mampu menikmati hasil karya untuk memperhalus budi pekertinya; 5) mengajarkan siswa untuk menghargai bahasa Indonesia sebagai kekayaan khazanah budaya bangsa (Depdiknas, 2007).

2) Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan penuangan ide dan gagasan dalam bentuk bahasa tulisan, agar dapat dinikmati orang lain. Menulis merupakan sebuah kegiatan aktif produktif yang mampu mengatasi 2 dimensi yaitu dimensi waktu dan dimensi tempat. Menulis sebagai suatu pewarisan yang mengatasi dimensi waktu, memiliki makna bahwa hasil kegiatan menulis dapat dibaca oleh banyak orang pada waktu yang sama tanpa kehadiran si penulis, bahkan dapat diwariskan kepada generasi-generasi selanjutnya. Sedangkan menulis dapat mengatasi dimensi tempat maksudnya adalah pembaca di tempat lain seperti di luar negeri, di daerah daerah lain, dapat menikmati

hasil tulisan tanpa penulis hadir di tempat tersebut. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak didik untuk mendapatkan pembelajaran menulis yang benar sejak dini.

Menulis merupakan keterampilan bahasa yang bersifat kompleks. Dalam kegiatan menulis, seorang penulis harus mampu mengelola dan mengorganisir ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang menarik dalam ragam bahasa tulis yang ada. Dibalik kerumitannya, menulis dapat mengembangkan bakat, kreativitas, intelektual serta emosional seseorang. Pendapat di atas senada dengan pendapat McCrimmon (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:150) yang mendefinisikan menulis sebagai kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis dan menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Sedangkan menurut Tarigan, H.G (2008:3) menulis merupakan keterampilan bahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis adalah kegiatan yang produktif dan ekspresif karena menghasilkan suatu tulisan.

Dalam kegiatan menulis, seorang penulis harus terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata untuk menghasilkan tulisan yang baik. Menurut Tarigan, H.G (2008:6) tulisan yang baik memiliki ciri-ciri yaitu: 1) mencerminkan kemampuan penulis menggunakan nada yang

serasi, 2) mampu menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi kesatuan yang utuh, 3) jelas dan tidak samar-samar, 4) menarik minat pembaca dan mencerminkan kebanggaan penulis.

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir, dapat menolong kita berfikir secara kritis, memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi.

3) Tahapan Menulis

Sebagai suatu proses, menulis melibatkan tahapan aktivitas yang membutuhkan waktu yang banyak dan perhatian yang sungguh-sungguh. Kegiatan menulis terdiri atas tahapan-tahapan yang sangat bergantung pada jenis tulisan. Secara umum, tahapan menulis menurut Saddhono dan Slamet (2014:152) yaitu: a) tahap pramenulis (persiapan); b) Tahap Penulisan (pengembangan isi karangan); Tahap Pascapenulisan (telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan)

a) Tahap Pramenulis (persiapan)

Tahap pramenulis biasa disebut dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, penulis melakukan kegiatan penggalian gagasan/ ide, pendaftaran gagasan, dan pengurutan gagasan. Penulis juga menentukan topik,

mempertimbangkan tujuan penulisan, membatasi topik dan menyusun kerangka karangan.

b) Tahap Penulisan (pengembangan isi karangan)

Tahapan ini berupa penyusunan draf. Draft ditulis berdasarkan gagasan-gagasan yang telah diurutkan dari tahap pramenulis. Selanjutnya gagasan tersebut diuraikan dalam bentuk paragraf dan tulisan yang utuh. Dalam mengembangkan gagasan menjadi karangan yang utuh, harus diperhatikan tata bahasa yang digunakan dan penggunaan kalimat yang efektif agar dapat dinikmati orang lain.

c) Tahap Pascapenulisan (telaah dan revisi)

Tahap ini dapat dilakukan jika draft sudah selesai disusun. Draft disunting untuk diperbaiki dari segi bentuk dan isi. Bentuk tulisan yang disunting terkait dengan sistematika dan teknis penulisan. Sistematika penulisan meliputi kemasan sajian dan urutan penyampaian materi-materi dalam tulisan. Jadi, perbaikan ini dapat berupa penulisan ejaan, efektifitas kalimat maupun keruntutan paragraf dalam karangan agar saat karyanya dinikmati orang lain sudah optimal.

b. Menulis Karangan

1) Pembelajaran Menulis di SD

Pembelajaran menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan melalui tahapan-tahapan. Proses yang dilakukan dalam pembelajaran menulis di SD disesuaikan dengan tingkatan kelas dan kesulitannya, serta jenis dan bentuk tulisan yang diajarkan Hairuddin, (dalam Fitriani, 2013:33-34).

Berdasarkan Pasal 1 Permendiknas Nomor 23 tahun 2006 Standar Kompetensi Lulusan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia SD/MI, aspek menulis meliputi melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, puisi serta pantun.

Menulis merupakan suatu kegiatan produktif, yang menghasilkan suatu karya dari proses penuangan ide dan gagasan. Pembelajaran menulis dapat meningkatkan pengembangan kecerdasan siswa, kreativitas serta mendorong kemampuan siswa untuk merangkai informasi. Kegiatan menulis juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mengungkapkan ide dan gagasannya agar dapat diketahui orang lain.

Muslich (dalam Fitriani, 2013:34) berpendapat mengenai manfaat pembelajaran bahasa Indonesia. Menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, memiliki

beberapa fungsi diantaranya: 1) sebagai dasar penguasaan materi lewat mengingat wacana dalam bentuk verbal atau tulisan; 2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan pemahaman berbagai pengetahuan; 3) sarana mengembangkan IPTEK; 4) sarana menyebarluaskan pemakaian bahasa Indonesia yang baik; 5) sarana menghubungkan siswa antara mata pelajaran bahasa Indonesia dengan disiplin ilmu lainnya.

2) Hakikat mengarang

Mengarang adalah penuangan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan untuk disampaikan kepada orang lain. Jadi, apabila seseorang menuangkan ide, perasaan serta pengalamannya dalam bentuk tulisan, kegiatan tersebut dapat digolongkan sebagai kegiatan mengarang. Mengarang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran menulis di sekolah sebagai bentuk dari penuangan ide siswa. Dalam proses mengarang, setiap ide atau gagasan dituangkan dalam bentuk kata-kata, kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat, selanjutnya dikembangkan membentuk paragraf.

Seperti dalam kegiatan menulis, dalam proses pembuatan karangan melalui suatu proses dimana setiap butir gagasan/ide perlu dilekatkan pada suatu kata, kata-kata dirangkai menjadi ungkapan atau frasa, beberapa frasa digabung menjadi anak kalimat, sejumlah anak kalimat

membangun sebuah kalimat, serangkaian kalimat membentuk alinea, alinea-alinea akhirnya mewujudkan sebuah karangan yang dapat dibaca dan dimengerti oleh pembacanya.

3) Menulis Karangan Sederhana

(a) Pengertian Karangan Sederhana

Menulis karangan pada kelas III Sekolah Dasar berdasarkan standar isi tahun 2007 dikhususkan pada menulis karangan sederhana baik dari pikiran sendiri maupun berdasarkan gambar seri.

Karangan sederhana merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca agar mudah dipahami. Menurut Anwar (dalam Fitriani, 2013:38) karangan sederhana diperoleh dari suatu proses dimana ide yang ada dilibatkan dalam suatu kata, kata-kata yang terbentuk kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat. Kalimat disusun menjadi sebuah paragraf dan akhirnya paragraf-paragraf tersebut mewujudkan sebuah karangan sederhana. Karangan sederhana adalah proses mengorganisasikan ide atau gagasan seseorang secara tertulis dalam bentuk karangan sederhana yang terdiri atas beberapa kalimat, 5 sampai 10 kalimat. Karangan sederhana memiliki ciri-ciri diantaranya: 1) bahasanya

mudah dimengerti; 2) kata-kata yang digunakan masih sederhana; 3) kalimatnya pendek-pendek sehingga karangannya juga pendek; 4) isi cerita biasanya mengenai lingkungan keseharian anak. Karangan sederhana berbeda dari jenis karangan yang lain karena bahasa dan kalimatnya masih sederhana, kalimatnya pendek-pendek dan temanya seputar dunia dan lingkungan keseharian anak.

Kegiatan mengarang bukanlah kegiatan yang mudah, melainkan perlu latihan yang berkelanjutan. Untuk dapat menyampaikan maksud melalui karangan, seseorang harus memiliki kecakapan mengarang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam belajar mengarang yaitu: 1) ide harus jelas dan fokus; 2) memahami teknik mengarang; 3) mempelajari tata bahasa agar tulisan mudah dimengerti pembaca; 4) pengungkapan harus jelas, teratur, tanpa rasa emosional yang berlebihan dan harus realistis (Heuken dalam Fitriani, 2013:38).

Dari jenis-jenis karangan yang dibahas pada sub bab sebelumnya, untuk karangan sederhana yang diajarkan pada siswa kelas III ini dapat berupa karangan narasi maupun karangan deskripsi. Namun tetap dibatasi oleh ciri-ciri karangan sederhana dimana temanya lingkungan

sekitar siswa, sehingga siswa akrab dengan tema tersebut, diksinya masih sederhana dan kalimatnya lebih pendek.

4) Aspek Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Sederhana

Menurut Brown (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:175), penilaian terhadap tulisan hendaknya mencakup beberapa hal diantaranya: *content* (isi/gagasan yang dikemukakan), *form* (organisasi isi), *grammar* atau *syntax* (tata bahasa dan pola kalimat), *vocabulary* (pilihan kata dan kosakata), dan *mechanics* (pemakaian ejaan dan penulisan kata).

Mulyati, Y.(2009:5.4) menyatakan bahwa dalam menulis karangan, apa pun bentuk organisasi karangan itu, tentu harus memilih kata dan bentukannya yang tepat dan menyusun kalimat. Dalam menulis kata serta kalimat perlu pula memperhatikan dan menaati konvensi dalam menggunakan huruf, tanda baca, serta konvensi tata tulis lainnya. Dalam bahasa tulis, tidak terdapat intonasi, jeda, mimik maupun gerak tubuh. Oleh karena itu, untuk menghindari kekeliruan dalam memahami isi, menurut Saddhono dan Slamet (2014:176), seorang penulis perlu memahami tata tulis dalam membuat karangan, diantaranya: a) penggunaan Ejaan. Ejaan adalah pelambangan fonem dengan huruf (Badudu dalam Saddhono dan Slamet (2014:176). Karangan disusun menggunakan bahasa tulis yang berbeda dengan bahasa lisan. Ejaan diperlukan untuk menghindari timbulnya kesalahan pemahaman

karena dapat membantu menjelaskan maksud dan makna kalimat. Penggunaan ejaan meliputi 2 hal pokok yaitu: (1) ketetapan tentang bagaimana satuan-satuan morfologi seperti kata dasar, kata ulang, kata majemuk, dan kata berimbuhan serta partikel dituliskan, (2) ketetapan tentang bagaimana menuliskan kalimat dan bagian-bagian kalimat dengan pemakaian tanda baca. Dengan menggunakan tanda baca, penulis akan lebih mudah menuangkan maksudnya sedangkan pembaca juga akan lebih mudah dalam memahami makna yang ada dalam tulisan. Beberapa tanda baca yang biasa digunakan dalam penulisan karangan diantaranya: (1) tanda titik, sebagai tanda bahwa kalimat telah selesai. Tanda titik dipakai pada akhir kalimat yang bukan pertanyaan atau seruan; (2) tanda koma, pokok tugasnya adalah untuk menyatakan jeda sejenak, menyekat hubungan-hubungan yang perlu dijelaskan dan menyekat frase sejenis atau setara; (3) titik dua, digunakan untuk menegaskan keterangan atau penjelasan sebagai tambahan sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat terdahulu; (4) tanda seru dan tanda tanya, tanda seru digunakan untuk menyatakan perasaan yang kuat seperti perintah, tak percaya dan terkejut. Sedangkan tanda tanya digunakan pada akhir kalimat tanya. b) diksi atau pilihan kata. Penggunaan diksi yang tepat dalam sebuah karangan, akan memudahkan pembaca memahami isi karangan. Gorys Keraf (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:177) mengemukakan bahwa

kemampuan memilih kata adalah kemampuan untuk membedakan secara tepat nuansa-nuansa kata sesuai gagasan yang ingin disampaikan penulis dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai rasa oleh kelompok masyarakat. Jadi penguasaan kosakata yang lebih banyak, lebih memungkinkan penulis untuk menyampaikan gagasannya dengan lebih kompleks; c) struktur kalimat. Kalimat adalah rangkaian kata yang dapat mengungkapkan gagasan, perasaan dan pikiran yang relatif lengkap dan utuh. Penggunaan kalimat-kalimat efektif dapat memudahkan pembaca menangkap maksud tulisan. McCrimmon (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:178) memberi 4 ciri-ciri kalimat efektif, yaitu kesatuan, kehematan, penekanan dan kevariasian. Sedangkan menurut Gorys Keraf (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:178) kalimat efektif adalah kalimat-kalimat yang harus memenuhi syarat-syarat berikut (1) memiliki ciri mampu secara tepat mewakili gagasan penulis. Jadi, kalimat dalam karangan harus mudah dipahami, teratur dan jelas. c) struktur Paragraf. Paragraf merupakan istilah lain untuk alinea, yaitu suatu bentuk pengungkapan pikiran atau perasaan yang dilakukan secara lisan akan tampak hubungan antara satu kalimat dengan kalimat lain. Suatu kumpulan kalimat yang memiliki keterkaitan dan saling terhubung, sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh untuk menyampaikan suatu maksud (Saddhono dan Slamet, 2014:179). Agar karangan mudah

ditangkap oleh pembaca, maka perlu disusun dalam bentuk paragraf. Dalam tahapan ini, anak diajarkan untuk menyusun paragraf secara teratur agar mudah dimengerti maksudnya.

Selain 4 aspek mengenai tata tulis karangan di atas, Saddhono (dalam Fitriani, 2013:41) menambahkan pentingnya memberikan judul yang tepat dalam karangan. Judul karangan harus tergambar dalam isi atau bahwa isi tulisan karangan harus relevan dengan judul karangan. Judul karangan harus melambungkan tema cerita, karena judul dalam karangan memiliki fungsi sebagai penarik minat, promosi dan mengungkapkan topik cerita.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian media

Media berasal dari kata "*medius*" yang artinya, tengah perantara atau pengantar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012: 60). Dalam Bahasa Arab, media adalah *wasail* atau *wasilah* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:60). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan, dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada peserta didik.

Menurut Schramm (dalam Anitah dkk, 2009:6.4) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sedangkan menurut Briggs (dalam Anitah dkk, 2009:6.4) media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa digunakan sebagai media di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan, dan suara yang direkam.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:61) mengusulkan Sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu 1) biaya, harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu; 2) ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik; 3) kecocokan dengan ukuran kelas; 4) keringkasan; 5) kemampuan untuk diubah; 6) waktu dan tenaga penyiapan; 7) pengaruh yang ditimbulkan; 8) kerumitan; 9) kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media adalah berkaitan dengan analisis manfaat dari penggunaan media tersebut. Ada beberapa alasan yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran

berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:62). Yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) metode pembelajaran 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 bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran; 3) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; 4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

b) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya, ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing (*teacher independent*). Media yang tidak harus tergantung pada hadirnya guru lazim disebut media instruksional dan bersifat "*self contained*", contohnya penggunaan multimedia interaktif berbasis computer, di mana materi, tugas dan latihan serta umpan balik yang diperlakukan telah diprogramkan secara terintegrasi.

Menurut Rusman, Kurniawan dan Riyana (2012:63) Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak;
- 2) media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televise pendidikan, video televise instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
- 4) kelompok media penyaji. Sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R Ball (dalam Rusman, kurniawan dan Riyana, 2012:63) dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio; (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televise, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

5) media obyek dan media interaktif berbasis computer. Media obyek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media obyek sebenarnya dan media obyek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lentz (dalam Arsyad, 2014:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian kenikmatan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditayangkan.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat ketidaksiapan ketika belajar (atau membaca) teks siswa yang bergambar.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menurut Raharjo (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:65) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar.

3. Media Gambar berbasis IT

a. Media Gambar

. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah gambar. Sebagai bentuk media visual, gambar dapat mempermudah didalam membentuk pengertian baru. Disamping itu, penggunaan media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar (Qodratilah, T.M., 2011:134) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang,

tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas atau yang sejenisnya.

Dengan mengamati dan mengurutkan gambar, para siswa diharapkan dapat memperoleh konsep tentang topik tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media gambar dapat mengurangi pembelajaran yang menyuruh anak sekedar menghafal, tetapi disini anak diajak untuk berfikir. Selain itu, dengan gambar dapat membantu guru untuk menerjemahkan ide-ide yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret, untuk memudahkan pemahaman siswa.

Santoso (2014:6.34) mengemukakan gambar menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis. Potongan gambar ada dua bentuk: potongan tunggal dan potongan seri. Potongan gambar tunggal menjadi media pembelajaran yang efektif untuk pusat mengembangkan tema tulisannya. Potongan gambar berseri sering dijadikan media pembelajaran keterampilan menulis, khususnya menulis yang memiliki urutan waktu atau kronologis. Siswa dalam menulis harus merujuk kepada urutan gambar yang disediakan. Penggunaan gambar berseri akan dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, terutama pembelajaran menulis dari kegiatan mengamati gambar. Ada beberapa tujuan penggunaan gambar seri menurut Sumarni (dalam Fitriani, 2013:52) diantaranya: 1) untuk menerangkan suatu materi kepada siswa; 2) sebagai pancingan untuk kegiatan latihan

berbahasa; 3) menghubungkan suatu unsur kebudayaan dengan kegiatan kelas seperti penggunaan ilustrasi yang berciri budaya tertentu; 4) mewujudkan situasi belajar yang optimal.

Penggunaan media gambar seri dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, karena gambar bersifat konkret sehingga siswa dapat dengan jelas melihat sesuatu yang sedang dibicarakan, mudah didapat, murah, serta mudah digunakan baik secara perorangan maupun kelompok.

b. Media Gambar berbasis IT/ Teknologi Komputer

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus diatas sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Namun demikian, masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Guru adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Guru dapat merealisasikan stimulus dan ide ide dalam program komputer dengan menggunakan piranti lunak yang mudah dipelajari.

Untuk menarik minat peserta didik, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga pada waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

a. Pengertian Teknologi Informasi

1) Pengertian Teknologi

Menurut Rusman, Kurniawan dan Riyana (2012:78) teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu.

Menurut Roger (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:78) teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*.

Sementara itu menurut, Jacques Ellul (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:78) mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Menurut Gary J. Anglin (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:78) teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara konsisten dan menyistem untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Vaza (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:79) teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara

rasional. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi.

Jadi teknologi adalah cara di mana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

2) Pengertian Informasi

Informasi adalah fakta atau apa pun yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan *input* yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi. Informasi ialah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi yaitu: a) informasi merupakan hasil pengolahan data, b) memberikan makna, dan c) berguna atau bermanfaat.

3) Hakikat Teknologi Informasi

Menurut Lucas (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2012:83), teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data. Definisi tersebut lebih dikembangkan oleh Martin (dalam Rusman,

kurniawan dan Riyana, 2012:83) yang memberikan makna bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Dari definisi Martin dapat dilihat adanya keterkaitan erat antara teknologi informasi dan komunikasi (TIK). teknologi informasi lebih pada sistem pengolahan informasi sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk mengirimkan informasi.

TIK dikatakan dapat memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Dalam hal ini, keberhasilan memecahkan masalah pendidikan dan yang mengarah pada peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan sangat ditentukan oleh pendidik yang melaksanakan pemanfaatan TIK itu sendiri. I Kadek Suartama (dalam Anggrasari, L.A, 2016:73) menyatakan komputer mampu menampilkan berbagai komponen media yang disebut multimedia, seperti video, gambar, teks, animasi dan suara sehingga merangsang lebih banyak indra.

5) Media Gambar berbasis IT

Gambar berbasis IT merupakan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan media yang dibutuhkan dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah. Media gambar berbasis IT dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1)

guru mencari video dari *youtube* tentang peristiwa yang berhubungan dengan kerusakan alam/lingkungan yang benar-benar terjadi dengan menggunakan jaringan internet, (2) guru merubah video tersebut menjadi gambar mati dengan menggunakan *print sreen* pada laptop dan (3) guru membuat potongan-potongan video tersebut menjadi gambar berseri dan menyimpannya di laptop, (4) sebelum guru menampilkan video tersebut dalam awal pembelajaran, siswa diminta membuka laptop yang sudah disediakan, siswa diminta mencari video yang dimaksud melalui *youtube* dengan panduan guru, (5) guru menampilkan potongan gambar berseri yang sudah dipersiapkan sebelumnya dari video tersebut saat kegiatan eksplorasi.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan studi pustaka di atas, bisa disimpulkan bahwa Keterampilan Menulis Sederhana adalah keterampilan dalam mengungkapkan gagasan dalam bahasa tulis yang mampu dipahami oleh pembaca. Dalam pembelajaran menulis, guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menulis adalah menggunakan media gambar berbasis IT. Media gambar berbasis IT sangat variatif dan tidak monoton, sehingga akan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu, melalui media visual berupa media gambar berbasis IT, akan sangat membantu siswa dalam mengorganisasikan gagasan untuk dituangkan dalam

bentuk tulisan. Dengan memanfaatkan media gambar berbasis IT akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian permasalahan, teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual penelitian di atas, dalam penelitian ini dapat disusun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar berbasis IT dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas III SDN Jogorogo 1, Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2023/2024.
2. Penggunaan media gambar berbasis IT dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa selama pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SDN Jogorogo 1, Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2023/2024.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Sudah banyak penelitian yang mengkaji mengenai pembelajaran menulis, namun masing-masing penelitian tentu memiliki hasil tersendiri. Penelitian terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa diantaranya adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Hasni (2014) pada siswa kelas II SDN 1 Dongko pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Rendahnya kemampuan menulis kalimat ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, berupa metode ceramah. Untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat dilakukan perubahan metode yaitu menggunakan media gambar.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah (1) meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat di kelas II SDN 1 Dongko dengan menggunakan media gambar, (2) meningkatkan hasil belajar siswa, dan (3) meningkatkan inovasi guru dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Jumlah siswa 26 orang; hasil observasi awal hanya 15,3% meningkat menjadi 61,5% pada siklus kesatu dan meningkat lagi menjadi 84,6% pada siklus kedua. Dengan peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas II SDN 1 Dongko.

Penelitian berikutnya adalah yang dilaksanakan oleh Andriani Cahya Kusuma Wardani, Suhartono, dan M.Chamdani, yaitu mahasiswa dan dosen FKIP UNS Surakarta. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan menulis dengan media gambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber datanya adalah siswa, teman sejawat, dokumen, dan peneliti. Pengumpulan data dengan observasi, tes dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi.

Analisis penelitian berupa analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa: penerapan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis dengan enam langkah yaitu: (1)

Interaksi, (2) Tanya jawab, (3) Penjelasan materi, (4) Menulis cerita atau deskripsi berdasarkan media gambar, (5) Membacakan hasil tulisan, dan (6) Refleksi.

Sedangkan penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Anton Tri Hasnanto (2020). Penelitian ini dilatar belakangi pada masalah yang ditemukan di SD Negeri 1 Siliwangi dan MI Miftahul Falah Siliwangi Pringsewu yaitu media pembelajaran yang belum bervariasi dan sumber belajar, keterbatasan alat dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang ada kemudian dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis IT yaitu *pop-up book*. Tujuan dari penelitian ini yaitu *pertama* menghasilkan media pembelajaran berbasis IT berupa buku *pop-up* pada pembelajaran menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV di SD/MI, *kedua* mengetahui keefektifan media dengan mengetahui respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran *pop-up book*, *ketiga* mengetahui respon kelayakan validasi terhadap media pembelajaran *pop-up book*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Produk divalidasi oleh 6 dosen serta 2 pendidik yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Produk diuji coba pada peserta didik dikelas IV pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan memberikan angket. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 93%, ahli materi memperoleh 93%, ahli bahasa memperoleh 95%. Respon pendidik memperoleh 96%, dan uji coba kelompok kecil di SD Negeri 1 Siliwangi memperoleh 89%, uji coba kelompok besar di SD Negeri 1 Siliwangi dan MI Mifthaul Falah memperoleh 96%. Disimpulkan

bahwa media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* pada menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV di SD/MI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian-penelitian di atas membuktikan bahwa upaya peningkatan keterampilan menulis menggunakan media gambar dapat berhasil dengan baik dan kendala yang ada dalam penelitian tersebut dapat diatasi dengan baik dan tidak mempengaruhi hasil peningkatan yang dicapai siswa. Setelah mempelajari penelitian-penelitian di atas, serta bagaimana penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis, penulis ingin melakukan penelitian bagaimana penggunaan media gambar berbasis IT dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa.