

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pembentukan Karakter Siswa**

###### **a. Hakikat Pendidikan Karakter**

Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang memiliki kekhasan dari setiap orang untuk hidup dan bekerjasama dengan sesamanya dalam keluarga atau masyarakat. Karakter dapat dianggap sebagai nilai perilaku seseorang yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, etika, atau hukum.

Hal sesuai dengan pertanyaan Bapak pendidikan Indonesia, Dewantara (dalam Samani, 2011: 33) bahwa pendidikan merupakan upaya menumbuhkan budi pekerti (karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak. Ketiganya tidak boleh dipisahkan, agar anak dapat tumbuh dengan sempurna. Jadi menurut Dewantara, pendidikan karakter merupakan bagian penting yang tidak boleh dipisahkan dalam isi pendidikan kita. Senada dengan ini Scerenko (dalam Samani, 2011: 42), mendefinisikan karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok, atau bangsa.

Secara bahasa, karakter berasal dari bahasa Yunani, *charassein*, yang artinya ‘mengukir’ (Munir, 2010: 2). Karakter di artikan sebagaimana bahasa asalnya, yakni *charassein*, tentu saja sangat sulit diubah. Karakter orang yang pemberani akan sulit diubah menjadi penakut atau pengecut. Demikian juga karakter lembut akan sulit berubah menjadi kasar. Namun, jika menilik bahwa karakter bias dibangun atau dibentuk, ia pasti bias diubah. Sebab, pembangunan dan pembentukan itu sendiri sejatinya adalah perubahan. Hanya saja, jika bangunan itu adalah bangunan yang kokoh, butuh waktu yang lama dan energy yang tidak sedikit untuk mengubahnya.

Senada dengan pendapat Golemn (dalam Adisusilo, 112: 79) , menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan, pendidikan nilai, yang mencakup sembilan dasar yang saling terkait,

- 1) Responsibility (tanggung jawa)
- 2) Respect (rasa hormat)
- 3) Fairness (keadilan)
- 4) Courage (keberanian)
- 5) Honesty (kejujuran)
- 6) Citizenship (rasa kebangsaan)
- 7) Self-discipline (disiplin diri)
- 8) Caring (peduli), dan
- 9) Perserverance (ketentuan)

Karakter seseorang dapat dipengaruhi oleh hal-hal yang berada di luar dirinya. Misalnya, karakter seseorang anak sering tidak jauh dari orang tuanya atau lingkungannya terdekatnya. Lingkungan sosial atau alam akan membentuk karakter. Karena itu, jika seseorang ada dalam lingkungan yang baik diharapkan juga memiliki karakter yang baik. Artinya, bahwa karakter terbentuknya dipengaruhi banyak faktor. Hal ini senada dengan pernyataan Samani (2011; 43), sebagai berikut :

Karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Paparan tersebut menjelaskan bahwa pada dasarnya karakter dapat dibentuk. Karena itu, agar siswa memiliki karakter yang baik perlu adanya pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut dimaksud tentu harus sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya (Samani, 2011: 41).

Corley dan Philip (dalam Samani, 2011: 42), menyatakan bahwa karakter merupakan sikap dan kebiasaan seseorang yang memungkinkan dan mempermudah tindakan moral. Dalam pengertian sederhana pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang

dilakukan oleh guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya (Winton, dalam Samani, 2011; 43).

Menurut Burke (dalam Samani, 2011: 43), pendidikan karakter semata-mata merupakan bagian dari pembelajaran yang baik dan merupakan bagian yang fundamental dari pendidikan yang baik. Di pihak lain, Lickona (dalam Samani, 2011: 44) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis. Lickona (dalam Saptono, 2011: 23) pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat.

Karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antarmanusia, yang *when character is lost then everything is lost*. Secara universal karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahhatian (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*) (Gufron dalam Burhan, 2011: 27)

Sementara itu Noll (dalam Samani, 2011: 44) menyatakan bahwa pada hakikatnya “pendidikan karakter dapat didefinisikan secara luas atau secara sempit. Dalam makna yang luas pendidikan karakter mencakup hampir semua seluruh sekolah di luar bidang akademis terutama yang bertujuan untuk membantu siswa tumbuh menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik. Dalam rangka makna yang sempit pendidikan karakter dimaknai sebagai sejenis pelatihan moral yang merefleksikan nilai tertentu”.

Jadi, pendidikan karakter adalah suatu system penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang baik.

#### **b. Tujuan Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Samani, 2011; 45). Senada dengan pendapat Adikusilo (2012: 77) berpendapat bahwa tujuan pendidikan karakter adalah terwujudnya kesatuan esensial si subjek dengan perilaku dan sikap/nilai hidup yang dimilikinya. Jadi, pendidikan karakter dapat dilakukan dengan pendidikan nilai pada seseorang.

Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kenementerian Pendidikan Nasional dalam publikasinya berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter (2011) dalam (Samani, 2011: 52), menyatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotic, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Jadi pendidikan karakter dalam konteks pendidikan adalah membentuk siswa (peserta didik) menjadi pribadi positif dan berakhlak karimah sesuai dengan standart kompetensi kelulusan (SKL) / tujuan pendidikan nasional, agama, Pancasila, dan budaya.

## **2. Pembelajaran Menulis Cerita dengan Media Wayang Kulit**

### **a. Hakikat Pembelajaran**

#### **1) Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008: 85). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk dalam Warsita, 2008: 85). Pembelajaran disebut juga kegiatan

pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu (Miarso dalam Warsita, 2008: 85).

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learnin*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru (Sanjaya, 2009: 129).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu upaya menciptakan kondisi memungkinkan siswa dapat belajar (Ratumanan, 2002: 3). Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogram (Darmadi, 2010: 139).

Secara harfiah pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan, mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar, pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Iru & Arihi, 2012: 1)

Selain itu menurut Iru & Arihi (2012: 1-2), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun instrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan. Halmiton & Elizabet (dalam Iru & Arihi, 2012: 3), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengetahuan atau perilaku, perubahan yang ditimbulkan oleh pembelajaran atau perilaku, dan pembelajaran timbul dari pengalaman sebelumnya.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Kumalasari, 2011: 3). Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Selain itu pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. (Sagala, 2010: 61)

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2010: 62), adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan

menurut Degeng (dalam Ratumanan, 2002: 3), pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Winkel dalam Eveline & Hartini, 2011: 12). UUSPN No. 20 tahun 2003 (dalam Sagala, 2010: 62), menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sementara Gagne (dalam Eveline & Hartini, 2011: 12), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil berguna. Dalam pengertian lain Winkel (dalam Eveline & Hartini, 2011: 12), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan sebagai pengaturan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.

“Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”. Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso (dalam Eveline & Hartini, 2011: 12-13). Selain itu Smith (dalam Anisah & Syamsu, 2011: 12),

menyatakan bahwa pembelajaran tidak didefinisikan dengan tepat karena istilah tersebut dapat digunakan dalam banyak hal.

Definisi lain menurut Knowles (dalam Anisah & Syamsu, 2011: 13), menyebutkan: “Pembelajaran merupakan suatu proses tempat perilaku diubah, dibentuk, atau dikendalikan”. “mengajar adalah membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, yang memungkinkan siswa dapat belajar”. Dalam pembelajaran mengandung makna bahwa subjek belajar harus dipelajari, bukan diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar berpusat pada subjek belajar. Oleh karena itu, subjek belajar biasa disebut pembelajar. Pengertian belajar ini mirip dengan siswa atau murid. Dalam pengajaran, kita memiliki asumsi bahwa pembelajaran memproses kompetensi tertentu dan kompetensi ini dapat diukur dan diteliti dengan cara mengamati performansi, atau dengan cara tes atau ujian. Variable-variabel pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, (3) hasil pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, yang di paparkan oleh para pakar inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.

## **2) Prinsip-prinsip Pembelajaran**

Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (dalam Siregar dan Nara, 2014: 14) sebagai berikut.

- a) Respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respon yang benar dari siswa.
- b) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pelajaran dimulai agar siswa belajar dengan giat.
- c) Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan implikasinya adalah pemberian pembelajaran yang berguna pada siswa didunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (*feedback*) berupa penghargaan terhadap keberhasilan mahasiswa.

- d) Belajar yang terbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
- f) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran yang mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar.
- g) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah akan membantu siswa.

Dari ketujuh prinsip pembelajaran yang diuraikan di atas maka disimpulkan bahwa, penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang kompleks, dan dilakukan dengan seksama dan diharapkan dapat terlaksana kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Ada 9 sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut.

- a) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.

- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*) memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- c) Mengungkapkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari, merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi syarat untuk dipelajari materi yang baru.
- d) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*) menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- e) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*) memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- f) Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (*eliciting performance*), siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- g) Memberikan balikan (*providing feedback*) memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
- h) Menilai hasil belajar (*assessing performance*) memberikan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- i) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*), merangsang kemampuan mengingat-ingat dan

mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Menurut Gagne, (dalam Siregar & Nara, 2014: 16).

Dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pembelajaran meliputi menyampaikan tujuan pembelajaran, mengingatkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari, menyampaikan materi pelajaran, menarik perhatian, memberi bimbingan belajar, memperoleh kinerja atau penampilan siswa, memberikan balikan, menilai hasil belajar, memperkuat retensi dan transfer belajar.

### **3) Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2009: 86). Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah pernyataan umum tentang hasil pembelajaran yang diinginkan. Tujuan ini mengacu pada keseluruhan isi bidang studi, yaitu struktur orientasi atau struktur ganda bidang studi. Sedangkan tujuan khusus adalah pernyataan khusus tentang hasil pembelajaran yang diinginkan. Tujuan ini mengacu pada konstruk tertentu apakah itu fakta, konsep, prosedur atau prinsip dari bidang studi (Ratumanan, 2002: 9).

Tujuan umum pembelajaran dapat dibedakan atas tujuan orientatif dan tujuan pendukung.

Tujuan yang bersifat orientatif dapat diklasifikasikan pula atas tiga tujuan, yakni:

a) Tujuan orientatif konseptual

Pada tujuan ini tekanan utama pembelajaran adalah agar siswa memahami konsep-konsep penting yang tercakup dalam suatu bidang studi serta kaitan-kaitan yang ada diantaranya.

b) Tujuan orientatif procedural

Pada tujuan ini tekanan utama pembelajaran adalah agar siswa belajar menampilkan prosedur atau seperangkat prosedur.

c) Tujuan orientatif teoritik

Pada tujuan ini tekanan utama pembelajaran adalah agar siswa memahami hubungan kausal penting yang tercakup dalam suatu bidang studi.

Sedangkan tujuan pendukung, dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua) tujuan, yakni:

a) Tujuan pendukung prasyarat

Yaitu tujuan pendukung yang menunjukkan apa yang harus diketahui oleh siswa agar dapat mempelajari tugas yang didukungnya.

b) Tujuan pendukung konteks

Yaitu tujuan pendukung yang membantu menunjukkan konteks dari suatu tujuan tertentu dengan tujuan yang didukungnya (Ratumanan, 2002: 9-10).

Jadi tujuan pembelajaran itu penguasaan pengetahuan, pengetahuan yang bersumber dari perangkat pembelajaran yang disampaikan disekolah. Dalam rumusan rencana pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa.

#### **4) Strategi Pembelajaran**

##### **a) Pengertian Strategi Pembelajaran**

Strategi adalah (1) ilmu siasat perang; (2) siasat perang; (3) bahasa pembicaraan akal (tipu muslihat) untuk mencapai suatu maksud atau tujuan tertentu (Moeliono dalam Warsita, 2008: 267). Jadi, strategi identik dengan teknik, siasat berperang, namun apabila bergabung dengan kata pembelajaran (strategi pembelajaran) dapat dipahami sebagai suatu cara atau seperangkat cara atau teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap.

Strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi

pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran (Eveline & Hartini 2011: 77).

Pengertian strategi pembelajaran menurut Uno (2007: 3) adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Menurut Iru dan Ode (2012: 4), strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai ilmu atau seni dalam menggunakan sumber daya pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Kemp (dalam Sanjaya, 2009: 126), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas Dick dan Carey (dalam Sanjaya, 2009: 126), juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Kozma (dalam Evelin & Hartini, 2011: 76), menjelaskan, bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu.

Gerlach dan Ely (dalam Evelin & Hartini, 2011: 76-77), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Dick dan Carey (dalam Evelin & Hartini, 2011: 77), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Gropper (dalam Evelin & Hartini, 2011: 77), menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Di sisi lain, strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu system pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari

pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu (Miarso dalam Warsita, 2008: 268).

Gerlach dan Ely (dalam Warsita, 2008: 268), menyebutnya sebagai suatu pendekatan guru terhadap penggunaan informasi, mulai dari pemilihan sumber belajar samapai pada menetapkan peranan peserta didik dalam pembelajaran. Hamalik (2010: 162), menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah pola umum untuk mewujudkan proses belajar mengajar.

Strategi pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa, pengguna strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran), karena setiap strategi pembelajar dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan dapat tercapai. Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik atau guru terhadap peserta didik atau murid yang lain dalam upaya terjadinya perubahan dalam kegiatan belajar.

## **b) Komponen Strategi Pembelajaran**

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Warsita, 2008: 271-272), komponen dalam strategi pembelajaran yang disebutnya sebagai sembilan urutan kegiatan pembelajaran, yaitu: 1) memberikan motivasi atau menarik perhatian; 2) menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik; 3) mengingatkan kompetensi prasyarat; 4) memberi stimulus (masalah, topic, dan konsep); 5) memberi petunjuk belajar (cara mempelajari); 6) menimbulkan penampilan peserta didik; 7) memberi umpan balik; 8) menilai penampilan; dan 9) menyimpulkan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar pada dasarnya diarahkan agar terjadi proses belajar mandiri dalam diri siswa. Namun perlu diingat bahwa pendekatan yang baik belum tentu menghasilkan pembelajaran yang baik pula. Oleh karena itu, faktor pengajar sebagai manager dari suatu kegiatan pembelajaran di kelas sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Jadi, guru dalam merencanakan pembelajaran dituntut untuk dapat menguasai komponen-komponen strategi pembelajaran yang di antaranya adalah tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber pelajaran dan evaluasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien yang komponen satu dengan komponen yang lain saling berhubungan untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang tegas dan jelas.

## **b. Hakikat Media Pembelajaran**

### **1) Pengertian media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan piranti yang memegang peranan tersendiri dalam proses pembelajaran. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009: 163), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sesuatu yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajar (Yulianto, 2008: 10).

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sanjaya, 2009: 163). Berbeda dengan pendapat Briggs (dalam Anita, 2008: 1), yang menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sri Anita, 2008: 2). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim

(guru) kepada penerima (siswa) dalam proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu.

## 2) Jenis Media Pembelajaran

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu (Achcin dalam Arsyad, 2011: 5).

Bretz (Yamin, 2007: 182), membagikan media menjadi 3 macam yaitu suara, media bentuk visual, dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu: gambar visual, garis (grafis), dan symbol verbal. Selain dari itu Bretz juga membedakan antara media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.

Schramn (Yamin, 2007: 182), membagi media menurut jumlah siswa (*audiens*) yang dilayaninya: missal (banyak yang tersebar di area yang luas), klasikal (cukup kecil dan terpusat di satu tempat), atau individual. Pembagian menurut schramn sebagai berikut.

Jenis-jenis media menurut (Daryanto, 2009: 419), yaitu:

- a) Papan tulis/*white board*, *flip chart*
- b) Gambar, foto, *walchart*
- c) Radio, *tape recorder*
- d) Televisi, *movie film*, video, vcd, dvd
- e) Model, maket, globe, benda nyata

f) OHP, LCD, komputer

Ada banyak macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kebahasaan, misalnya buku teks, surat kabar, majalah, karya sastra, atau kartu kata untuk jenis media visual, yang berupa bahan cetakan. Penggunaan perangkat komputer dengan LCD juga merupakan media visual. Media audio juga dapat dimanfaatkan. Misalnya, melalui rekaman percakapan, rekaman berita TV atau radio, atau rekaman iklan radio (Yulianto, (2008: 10).

Dari beberapa pengelompokan di atas, dapat disimpulkan bahwa media terdiri dari :

- a) Media Visual : yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti : foto, gambar, poster, kartun, grafik.
- b) Media Audio : media yang hanya dapat didengar saja, seperti : kaset audio, mp3, dan radio.
- c) Media Audio Visual : media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti : film bersuara, video, televisi, dan sound slide.
- d) Multimedia : media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti : animasi. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis *komputer*.

- e) Media Realita : yaitu media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, misalnya binatang.

### **3) Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar, sehingga dimungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara mandiri oleh peserta didik dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain (Warsita, 2008: 262).

Sebagai komponen system pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen lain, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa.

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2010: 8).

Menurut Srijani (2002: 38) secara umum media-media tertentu memiliki fungsi keistimewaan sebagai berikut.

- a) Kemampuan Fiksatif  
Artinya bahwa media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini berarti suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, difilmkan, atau direkam kemudian dapat disimpan lama dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan lagi dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b) Kemampuan Manipulatif  
Artinya bahwa dengan kemampuan ini media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan keperluan. Maksudnya penampilan suatu obyek atau kejadian dapat diubah-ubah ukurannya, kecepatannya serta dapat diulang-ulang penampilannya.
- c) Kemampuan Distributif  
Artinya dalam sekali penampilan suatu obyek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat banyak. Misalnya dengan penggunaan Media TV atau radio.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24-25), mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar 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 serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2011: 21).

Secara terperinci, media berguna untuk (Gafur, 2010:110):

- a) Memperjelas konsep
- b) Menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks
- c) Menampakdekatkan yang jauh, menampakjauhkan yang dekat
- d) Menampakbesarkan yang kecil, menampakkecilkan yang besar
- e) Menampakcepatkan dan menampaklambatkan proses
- f) Menampakgerakkan yang statis, menampakstatisikan yang gerak
- g) Menampilkan suara dan warna sesuai aslinya.

Dari beberapa uraian mengenai manfaat media pembelajaran dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat yang bisadi dapatkan dari penggunaan media. Penggunaan media diharapkan dapat meningkatkanmotivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **c. Wayang Kulit**

#### **1) Pengertian Wayang Kulit**

Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni pertunjukkan yang sangat populer dan disenangi oleh berbagai lapisan masyarakat di Jawa khususnya di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur (Soetarno, 1995: 1).

Dalam bahasa Jawa, perkataan ‘wayang’ berarti wayangan (layangan). Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata ‘wayang’

berarti bayang-bayang, samar-samar, tidak jelas (Satoto, 2012: 121).

Menurut Kresna (2012: 10-11), wayang sebenarnya merupakan sebuah bentuk inisiatif yang sangat positif dan strategis dalam memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan masyarakat global.

Wayang Kulit/Purwa (WP) adalah pagelaran wayang yang ceritanya (*repertoire*) bersumber pada kitab Mahabharata dan Ramayana (Satoto, 2012: 128).

Dari pengertian tersebut, penulis menyimpulkan wayang kulit merupakan suatu gambaran manusia dari berbagai usia, kedudukan, dan kelamin yang berupa tokoh-tokoh pewayangan.

## **2) Wayang Kulit Sebagai Media Pembelajaran**

Media wayang kulit dijadikan sebagai sumber kegiatan belajar mandiri untuk melengkapi atau memperkaya pengetahuan yang dipelajari di kelas, serta diharapkan dengan adanya media wayang kulit sebagai sebuah alat peraga akan mempermudah siswa dalam membentuk karakternya, juga dapat membantu siswa mempermudah dalam pembelajaran menulis cerita, dan membantu siswa dalam berimajinasi, selain itu cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media wayang kulit setidaknya membuat siswa tertarik untuk mendengarnya.

Media wayang kulit juga memiliki sumbangan yang cukup besar terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan bercerita. Dengan demikian, media wayang kulit merupakan bagian dari media pembelajaran bahasa yang salah satunya bermanfaat sebagai sarana atau alat bantu peningkatan keterampilan bercerita siswa.

Beberapa contoh karakter wayang:

- a) Abimanyu, berkarakter terus terang dan bertanggung jawab
- b) Anila , berkaraker penyabar dan suka humor
- c) Antasena, berkarakter ksatria pemberani paling bijak
- d) Barata, Ksatria yang tak silau jabatan
- e) Madrim, berkarakter setia kepada suami
- f) Aswatama, berkarakter pemberani tapi licik (Dewabrata, 2011:43)
- g) Yudhistira, berwatak halus, sopan, bijak, rendah hati,jujur, suka memaafkan
- h) Bima, berwatak tegas, jujur, adil, tidak pandang bulu
- i) Arjuna, berwatak pandai, tenang, teliti, sopan, pemberani, pelindung yang lemah
- j) Nakula, berwatak jujur, setia, taat, belas kasih, tahu balas budi, dapat dipercaya

(Wiyono, 2009 : 13-20). Masih banyak lagi karakter wayang sebagai contoh yang dapat ditiru dan tidak ditiru.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan media wayang kulit memiliki nilai pendidikan yang cukup besar terutama untuk menarik perhatian/minat dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Disamping itu, dengan media wayang kulit sebagai pembelajaran juga diharapkan dapat menjadi media berkelanjutan tingkat apresiasi wayang kepada generasi muda agar terus berkembang.

#### **d. Hakikat Menulis**

##### **1) Pengertian Menulis**

Pada hakikatnya menulis merupakan kegiatan berbahasa yang paling rumit. Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang mendasar (berbicara, mendengar, menulis, dan berbicara). Menulis ialah menurunkan atau menuliskan lambing-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008: 22). Menulis menuntut suatu keterampilan dan kemampuan tertentu. Kemampuan yang dimaksud adalah mengenai apa yang akan ditulis dan bagaimana menulisnya.

Suparno & Yunus (2008: 13), berpendapat “menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Aktivitas menulis melibatkan unsure penulis sebagai penyampaian pesan, isi

tulisan , saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

“menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak dikuasai oleh setiap orang, apalagi menulis dalam konteks akademik (*academic writing*), seperti menulis esai, karya ilmiah, laporan penelitian, dan sebagainya”. Secara umum keterampilan-keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua macam yakni keterampilan produktif dan keterampilan reseptif. Menulis merupakan keterampilan produktif, sedangkan membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif. Disebut produktif karena keterampilan tersebut digunakan untuk memproduksi bahasa demi penyampaian makna, sedangkan disebut reseptif karena keterampilan tersebut digunakan untuk menangkap dan mencerna makna guna pemahaman terhadap penyampaian dalam bentuk bahasa baik verbal maupun nonverbal (Zainurrohman, 2011;12)

Menulis merupakan kegiatan keterampilan berbahasa bersifat produktif. Kegiatan menulis merupakan bagian yang tidak terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu.

Pembelajaran menulis merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang aktif, produktif, kompleks, dan terpadu(Suparno & Yunnus, 2008: 1.6).

Kemampuan menulis menghendaki berbagai unsure kebahasaan dan unsure diluar bahasa yang akan menjadi isi dalam suatu tulisan. Kegiatan pembelajaran menulis dapat menumpuk dan mengembangkan kemampuan pembelajaran untuk memahami dan melaksanakan cara menulis dengan baik dan benar, sesuai dengan criteria tulisan yang baik.

## **2) Fungsi Menulis**

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung (Tarigan, 2008: 22). Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita. Memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita.

Menulis penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, selain itu juga dapat membantu siswa agar dapat berpikir secara kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, serta dapat menyusun urutan dan memperjelas pikiran siswa dalam tulisan.

## **3) Tujuan Menulis**

Setiap jenis tulisan mengandung tujuan tertentu. Beberapa tujuan menulis menurut Wahyuni (2009: 6) adalah 1) tulisan untuk

memberitahukan suatu informasi; 2) tulisan yang bertujuan meyakinkan atau mendesak; 3) tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan; dan 4) tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat. Dalam praktiknya, tujuan-tujuan ini bias saja tumpang tindih atau bahkan berkembang ke tujuan-tujuan lain.

Menurut Hartig, seperti yang dikutip oleh Tarigan (2008: 25-26) tujuan menulis adalah sebagai berikut ;

- a) *Assignment purpose* (tujuan penugasan), artinya dalam menulis sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan bukan atas kemauannya sendiri.
- b) *Altruistic Purpose* (tujuan altruistic), artinya menulis yang tulisannya bertujuan untuk menyenangkan para pembaca.
- c) *Persuasive Purpose* (tujuan personal), artinya menulis yang tujuannya meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan
- d) *Informasional Purpose* (tujuan informasi/penerangan), artinya menulis yang bertujuan untuk memberi informasi kepada para pembaca.
- e) *Self Expressive* (tujuan pernyataan diri), artinya menulis yang bertujuan untuk memperkenalkan/menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca

f) *Creative Purpose* (tujuan kreatif), artinya menulis yang bertujuan untuk mencapai nilai-nilai artistic, nilai-nilai kesenian.

g) *Problem-solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah), artinya dalam penulisan penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi sang penulis ingin menjelaskan, menejrnhkan, serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Halliday (dalam Wahyuni, 2009: 6) mengemukakan berbahasa tulis digunakan untuk tujuan-tujuan (1) untuk tindakan (mislanya tanda-tanda public, petunjuktelevisi, dan radio, rekening, daftar menu, buku telepon, kertas suara, petunjuk computer); (2) untuk informasi (misalnya Koran, majalah yang berisi peristiwa-peristiwa terkini, iklan, pamphlet politik; (3) untuk hiburan (misalnya strip komik, buku fisik, deskripsi dan drama, sisipan koran, subjudul film)

Sedangkan Dalman (2015: 12-14) menjelaskan tujuan menulis ke dalam beberapa kategori, antara lain:

a) Tujuan Penugasan

Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga.

b) Tujuan Estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu, penulis pada umumnya memerhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam tulisan yang memiliki tujuan estetis.

c) Tujuan Penerangan

Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.

d) Tujuan Pernyataan Diri

Anda mungkin pernah membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi, atau mungkin menulis surat perjanjian. Apabila itu benar, berarti Anda menulis dengan tujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulisan surat, baik surat pernyataan maupun surat perjanjian seperti ini merupakan tulisan yang bertujuan untuk pernyataan diri.

e) Tujuan Kreatif

Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Anda harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.

f) Tujuan Konsumtif

Ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih berorientasi pada bisnis.

**4) Tahap-tahap Menulis**

Menurut Murray (dalam Saddhono dan Slamet 2014: 169-174) menjelaskan lima tahap dalam menulis, yaitu :

a) Prapenulisan (*Prewriting*)

Prapenulisan merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini merupakan langkah awal dalam menulis yang mencakup kegiatan menentukan dan membatasi topik tulisan, merumuskan tujuan, menentukan bentuk tulisan, dan menentukan pembaca yang akan ditujunya, memilih bahan serta menentukan generalisasi dan cara-cara mengorganisasi ide untuk tulisannya. Tahap ini merupakan tahap yang amat penting dalam kegiatan menulis.

b) Pembuatan draft (*drafting*)

Pada tahap ini diperlukan berbagai pengetahuan kebahasaan dan teknik penulisan. Pengetahuan kebahasaan digunakan untuk pemilihan kata, gaya bahasa, pembentukan kalimat, sedangkan teknik penulisan untuk penyusunan paragraf dengan penyusunan karangan secara utuh.

c) Perevisian (*revising*)

Pada tahap merevisi dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan. Pada tahap merevisi dalam pengajaran menulis, siswa dapat memeriksa rancangan tulisannya dalam segi isi untuk langkah perbaikan.

d) Pengeditan atau Penyuntingan (*Editing*)

Sebagaimana halnya dengan kegiatan revisi, siswa sebaiknya melakukan penyuntingan selang beberapa waktu se usai membuat drafnya. Pelaksanaannya adalah dengan membaca kata per kata atau bagian per bagian sehingga dapat ditemukan kesalahan-kesalahannya untuk dibetulkan.

e) Pemublikasian (*publishing*)

Publikasi mempunyai dua pengertian. Pengertian pertama, publikasi berarti menyampaikan karangan kepada publik dalam bentuk cetakan, sedangkan pengertian kedua menyampaikan dalam bentuk noncetakan. Penyampaian noncetakan dapat dilakukan dengan pementasan, penceritaan, peragaan, dan pembacaan didepan kelas.

Dari pendapat teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa didalam proses menulis terdapat beberapa tahap-tahap yang harus dilakukan meliputi: Pertama, tahap prapenulisan (*prewriting*) tahap ini adalah langkah awal dalam menulis. Kedua, tahap pembuatan draf (*drafting*) tahap ini diperlukan pengetahuan kebahasaan dan teknik penulisan. Ketiga, tahap perevisian (*revising*) tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan dalam tulisan atau karangan, dan sebagai langkah untuk memperbaiki tulisan. Keempat, tahap mengedit atau menyunting dengan menemukan kesalahan-kesalahan tulisan untuk dibetulkan. Kelima, tahap publikasi yang berarti menyampaikan kepada khalayak atau publik baik dalam bentuk cetakan maupun noncetakan.

#### **d. Menulis Cerita**

Menurut Kuncoro (2009: 7) cerita adalah rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis, baik fakta maupun rekaan atau fiksi. Cerita disebut juga narasi yang berasal dari kata *to narrate*, yang berarti bercerita.

Spodek (dalam Alwi: 106), mengatakan, bahwa untuk dapat menulis cerita siswa harus memahami konsep Struktur Cerita (SC). Pemahaman ini tidak dapat siswa peroleh lewat pembelajaran yang verbalistik dan teoritis. Didasarkan pada hal di atas, Pembelajaran Menulis Cerita (PMC) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa pada pembelajaran yang nyata dengan teks bacaan. Melalui kegiatan membaca terjadi internalisasi yang baik. Dengan demikian, untuk

meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa menerapkan konsep SC dalam menulis cerita, guru harus memilih strategi pembelajaran yang optimal.

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Kata Dongeng berarti cerita rekaan/tidak nyata/fiksi, seperti: fabel (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar; Mahabharata, Ramayana, saur sepuh, tutur tinular). Jadi kesimpulannya adalah “Dongeng adalah cerita, namun cerita belum tentu dongeng”.

Pembelajaran menulis cerita adalah pembelajaran praktik dan oleh karenanya membutuhkan latihan dan praktik yang terarah. Pembelajaran menulis cerita lebih bersifat mekanistik dan bukan teoritis. Membuat cerita bukanlah menjabarkan kerangka ilmu tentang cerita sehingga pembelajaran yang sifatnya menjelaskan teori tentang cerita dianggap kurang relevan dengan target pembelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

Komponen kegiatan belajar mengajar meliputi kurikulum dengan materi yang terkandung di dalamnya, metode yang media pembelajaran, siswa sebagai subjek didik, dan guru sebagai pendidik. Perlu diketahui bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan kegiatan mengajar merupakan upaya menciptakan suasana yang mendorong inisiatif,

motivasi, dan tanggung jawab pada siswa untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar mengajar sepanjang hayat. Di dalam melaksanakan pembelajaran terutama tentang menulis, banyak kendala yang dihadapi oleh guru. Diantaranya guru harus memahami siswa sebagai individu yang unik, karena masing-masing mempunyai latar belakang sosial, ekonomi, efektif dan kognitif yang berbeda. Disamping itu setiap siswa mempunyai perbedaan dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, kecepatan dan gaya belajar.

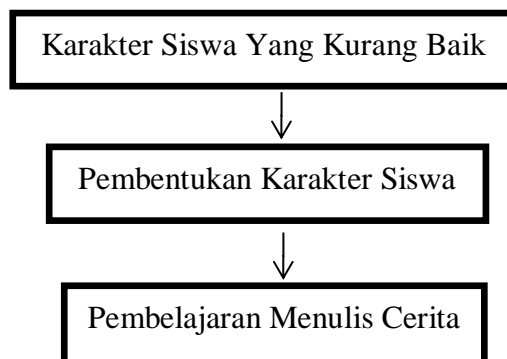
Agar proses pembelajaran menulis cerita dapat berjalan dengan baik maka dalam pembelajaran menulis cerita guru bisa menggunakan media penyajian pembelajaran yang variatif serta sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu di antaranya adalah dengan menggunakan media wayang kulit.

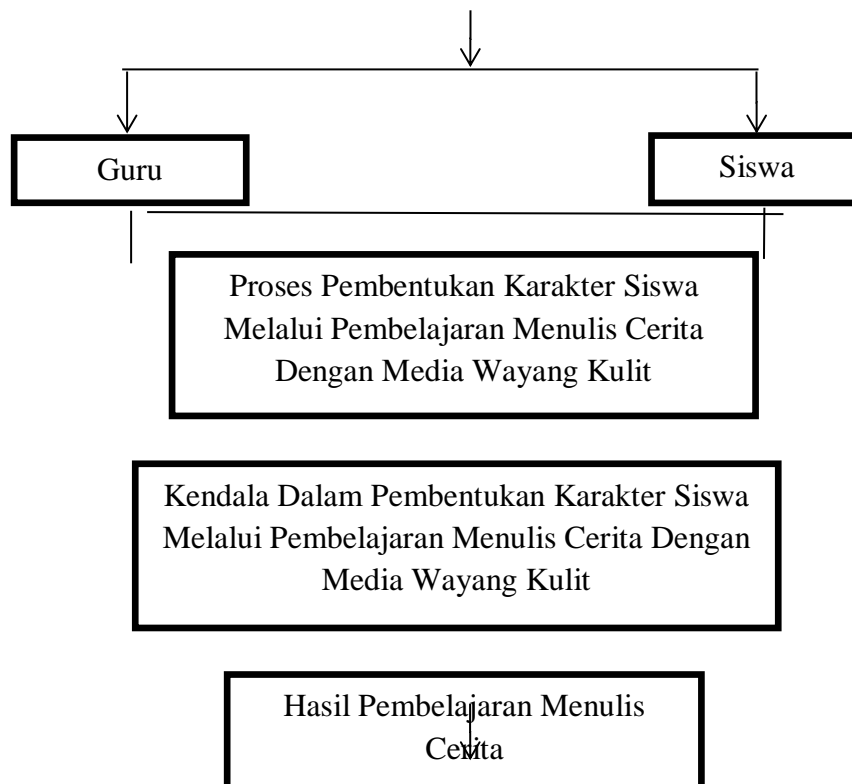
Wayang kulit dapat diartikan sebagai salah satu gambaran manusia dari berbagai usia, kedudukan, dan kelamin dengan tokoh-tokoh pewayangan dalam penggambarannya. Wayang kulit dapat mempermudah siswa dalam menemukan ide cerita yang akan mereka olah dan kembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik. Selain itu, media wayang kulit mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam keterampilan bercerita. Selanjutnya, dengan media wayang kulit sebagai media pembelajaran maupun alat permainan edukatif dan menyenangkan bagi siswa sekaligus mampu meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa.

Jadi, secara tidak langsung media wayang kulit dapat membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita. Dengan adanya pertunjukan wayang kulit

siswa merasa senang dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengolah atau mengembangkan ide cerita dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita. Dengan demikian, media wayang kulit dapat membuat pembelajaran menulis cerita siswa kelas III SDN 1 Patihan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk menjadi menarik dan tidak membosankan lagi bagi siswa.

Dari uraian kerangka berpikir tersebut, dapat dibayangkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut :





**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

### **C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)**

Kebaruan penelitian didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, dkk pada tahun 2018. Hasil penelitian memperlihatkan penggunaan media *digital book* berbasis android dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian oleh Muhammmad, dkk terkait

dengan membaca sedangkan penelitian ini menggunakan keterampilan menulis cerita.

2. Sastri Dwi Lestari (2016), dengan judul Penerapan Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Patihan . Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita dan hasil pembelajaran berdasarkan data nilai keterampilan menyimak peserta didik persentase ketuntasan pada siklus I adalah 54,29%, pada siklus II persentase ketuntasan 68,57%, kemudian pada siklus III persentase ketuntasan 88,57%, terlihat bahwa setiap siklus pembelajaran terjadi peningkatan. Peningkatan persentase ketuntasan peserta didik ini juga didukung dengan persentase keaktifan peserta didik. Pada siklus I 65,36% (cukup), sedangkan pada siklus II persentase keaktifan rata-rata peserta didik menjadi 72,14% (baik), kemudian pada siklus III persentase keaktifan rata-rata peserta didik meningkat menjadi 86,60% (sangat baik).
3. Tri Mutoharoh (2014), dengan Judul Pemanfaatan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Mengomunikasikan Cerita Narasi. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan keterampilan mengomunikasikan cerita narasi siswa dengan pemanfaatan media wayang kartun dapat diketahui dari nilai atau hasil penilaian mengomunikasikan ceirta narasi siswa mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata klasikal dan persentase ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata klasikal pada

prasiklus sebesar 59,47, lalu meningkat pada siklus I menjadi 72, kembali mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 77, dan meningkat lagi pada siklus III yaitu sebesar 84. Sementara itu, presentase ketuntasan klasikal pada prasiklus adalah sebesar 44,37%, kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I, lalu mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 76%, dan Kembali menunjukkan peningkatan yang memuaskan pada siklus III menjadi 94,4%.