

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995 : 623). Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa kemampuan mencakup tiga hal, yakni : kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Seseorang dikatakan mempunyai kemampuan apabila sanggup dan bersedia untuk melakukan sesuatu. Selain itu, ia juga harus kuat dan tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu. Dengan kata lain seseorang mempunyai kemampuan jika ia dapat menangkap sesuatu dengan benar, baik yang didengar maupun yang dibaca, dan juga dapat memahami isinya serta mempunyai keahlian dalam menangkap dan mengerjakan sesuatu.

2.2 Menulis

2.2.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan 1985:3).

Dalam kegiatan menulis, seseorang dituntut untuk menguasai struktur bahasa dan kosakata. Dengan menguasai dua hal tersebut seseorang dapat menyusun tulisannya secara sistematis sehingga tulisan mudah dibaca dan dimengerti oleh pembaca.

Menulis adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya (Akhadiyah, 1998:1.3).

Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan adalah merupakan sebuah sistem komunikasi antar manusia yang menggunakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya.

Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian atau komunikasi dengan menggunakan tulisan sebagai alat atau medianya (Suparno,yunus 2006:1.3).

Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung (Rosidi, 2009:2).

Dari uraian tersebut dapatlah dikatakan bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca.

2.2.2 Tujuan Menulis

Tujuan menulis menurut Rosidi, (2009:5) adalah bermacam-macam, tergantung pada ragam tulisan. Secara umum, tujuan menulis dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Memberitahukan atau Menjelaskan, adalah menjelaskan sesuatu kepada pembaca dengan menunjukkan berbagai bukti konkret dengan tujuan menambah pengetahuan.
2. Meyakinkan atau Mendesak, adalah meyakinkan pembaca bahwa apa yang disampaikan penulis benar, sehingga penulis berharap pembaca mau mengikuti pendapat penulis.

3. Menceritakan Penulis, adalah tulisan yang bertujuan untuk menceritakan sesuatu kejadian kepada pembaca.
4. Mempengaruhi Pembaca, tulisan yang digunakan harus dapat mempengaruhi atau membujuk pembaca agar mengikuti kehendak penulis dengan menampilkan bukti-bukti yang sifatnya emosi (tidak nyata).
5. Menggambarkan Sesuatu, adalah penulis karangan deskripsi ingin agar pembaca seolah-olah ikut merasa, melihat, meraba dan menikmati objek yang dilukiskan penulis.

2.2.3 Menulis Sebagai Proses

Sebagai proses, menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan beberapa fase, yaitu fase prapenulisan (persiapan), penulisan pengembangan isi karangan, dan pascapenulisan (telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan, Yunus, Suparno (2006:1.14)

Pendekatan proses dalam menulis terutama bagi penulis pemula, mudah diikuti. Dia akan dapat memahami dan melakukan dengan cepat hal-hal yang harus dipersiapkan dan dilakukan dalam menulis. Pendekatan ini pun sangat membantu pemahaman dan sikap baik bagi guru menulis atau pun penulis itu sendiri, bahwa menulis merupakan suatu proses yang kemampuan, pelaksanaan, dan hasilnya diperoleh secara bertahap. Artinya, untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukannya berkali-kali. Sangat sedikit penulis yang dapat menghasilkan karangan yang benar-benar memuaskan dengan hanya sekali tulis, Barrs (dalam yunus, suparno 2006:1.14).

Sebagai salah satunya keterampilan menulis, pantun merupakan karya sastra melayu lama atau sastra melayu klasik yang merupakan khazanah kebudayaan Indonesia yang kini hampir

dilupakan oleh generasi muda. Hal ini disebabkan karena sebagian besar karya sastra melayu lama berupa sastra, sehingga upaya pewarisan sastra jenis ini relatif lebih sulit dibanding dengan karya sastra tertulis atau tercetak. Pantun mempunyai keunikan dan kekhasan sendiri, baik isi, bunyi dan pengucapannya.

2.3 Pantun

2.3.1 Pengertian Pantun

Menurut Ambary (1983:24), pantun berarti : bagai, seperti, ibarat, umpama, laksana. Hal ini dapat kita dengar pada bidal yang berbunyi sepantun (seumpama) laba-laba meramu dalam badan sendiri.

Selanjutnya menurut Sugiarto (2009:12), pantun merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan tertentu. Ikatan-ikatan inilah yang membedakan dengan bentuk karya sastra lisan yang lain dan merupakan ciri khas yang mudah dikenali.

Menurut Suprpto (2009:2), pantun dapat dilihat pada bagian ikatan yang terdiri atas sampiran dan isi. Pada sampiran, yaitu dua baris pertama pada pantun umumnya melukiskan apa yang diambil sebagai kiasan yang tersimpul di dalam isi pantun. Isi pantun yaitu ungkapan, gagasan, pikiran, atau maksud tertentu yang sebenarnya, yang hendak disampaikan oleh seseorang.

Dari pendapat-pendapat tersebut di atas dapatlah disimpulkan bahwa pantun adalah perumpamaan yang diuntai oleh ikatan-ikatan tertentu dan terdiri atas sampiran dan isi pantun.

2.3.2 Asal Mula Pantun

Pantun merupakan salah satu puisi asli Indonesia yang sudah sangat tua usianya. Pantun berbahasa Indonesia (bahasa Melayu) mula-mula berkembang di daerah Minangkabau, Sumatera. Beberapa daerah di Nusantara juga mengenal puisi dengan ciri-ciri seperti pantun dengan istilah yang berbeda. Di Jawa misalnya dikenal dengan istilah Parikan. (Suprpto,2009:4).

Sebagaimana halnya dengan mantera dan bidal, bentuk pantun ini pun merupakan hasil karya bangsa Indonesia sendiri. Pantun telah lama telah lama tersebar dan mendarah daging pada diri bangsa Indonesia sebelum masuknya kebudayaan Hindu.

2.3.3 Syarat-syarat Pantun

Pantun merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan-ikatan tertentu. Ikatan-ikatan inilah yang membedakan pantun dengan bentuk karya sastra lisan yang lain, dan merupakan ciri khas yang mudah dikenali.

Adapun syarat-syarat pantun adalah :

1. Tiap bait biasanya terdiri atas empat baris.
2. Tiap-tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata yang lazim berjumlah 10 buah dalam tiap baris.
3. Sajaknya, sajak sangkelang berumus ab-ab

4. Hubungan baris : kedua baris pertama merupakan sampiran, sedangkan isinya terdapat pada kedua baris terakhir.
5. Tiap bait mengandung pengungkapan makna tertentu(Ambary, 1983:24).

2.3.4 Antara Sampiran dan Isi

Sampiran pada pantun berisi lukisan tentang alam atau segala sesuatu yang dapat dijadikan kiasan atau merupakan bayangan daripada yang tersirat dalam isi pantun.

Ada beberapa ahli berpendapat mengenai hubungan sampiran dengan isi pantun, pendapat-pendapat itu adalah :

Abdullah bin A.Kadir Munsji, Ambary, (1983:27) mengemukakan bahwa sampiran itu tidak lain daripada permainan kata belaka, sehingga tak ada hubungan sama sekali dengan isinya.

Djajadiningrat dalam Ambary (1983:27), mengatakan bahwa sampiran itu tidak semata-mata permainan kata saja, melainkan mengandung maksud sakti magic.

Contoh :

Anak orang silang tinggi
Dibubut cara diemaskan
Harapkan burung terbang tinggi
Punai ditangan dilepaskan

(Ambary, 1983:27)

Pendapat lain tentang pantun dikemukakan oleh William Marsden dan John Crawford dalam Suprpto (2009:10), yaitu dalam dua baris pertama dalam satuan pantun tersembunyi suatu kiasan dari kalimat berikutnya.

Abbe P.Faure dalam Suprpto (2009:11), mengemukakan bahwa mungkin dua baris pertama itu berisi kiasan dan mungkin juga berguna untuk menetapkan irama dan sajak-sajak berikutnya.

Selanjutnya Hopykas dalam Sugiarto, (2009:13), mengemukakan bahwa pada pantun yang baik hubungan makna tersembunyi dalam sampiran dan isi, sedangkan pada pantun biasa atau kurang baik, hubungan tersebut semata-mata hanya untuk keperluan persamaan bunyi.

Terlepas dari masalah apakah terdapat hubungan makna antara sampiran dan isi, satu hal yang sangat penting harus diakui adalah isi pantun suatu pesan yang ingin disampaikan oleh si pemantun, (Sugiarto, 2009:14).

Dari beberapa pendapat tersebut di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa antara sampiran dan isi pantun mempunyai beberapa kemungkinan, yaitu :

1. Sampiran merupakan kiasan, lambang, atau perumpamaan dari isi pantun.

Contoh :

Elok rupanya buah belimbing

Meski masam segar juga

Elok rupa beristri sumbing

Meski marah tertawa juga

(Suprpto, 2009:11)

2. Sampiran merupakan peribahasa, sedang isi pantun adalah maksud atau artinya.

Contoh :

Berakit-rakit ke hulu

Berenang-renang ke tepian

Bersakit-sakit dahulu

Bersenang-senang kemudian

(Suprpto, 2009:12)

3. Sampiran mempunyai hubungan langsung dengan isi pantun.

Contoh :

Serumpun bambu di tepi kolam

Melambai jaya menjatuhkan bayang

Dilengkung angin duduk berburam

Tak ketentuan daunnya melayang

(Suprpto, 2009:12)

4. Sampiran berguna untuk menentukan irama dan sajak isi pantun yang terlukis pada dua baris terakhir

Contoh :

Satu dan lima ada enam

Satu dan enam ada tujuh

Buah delima yang ditanam

Buah berangan hanya tumbuh

(Suprpto, 2009:12)

2.3.5 Irama dan Lagu Pantun

Hampir setiap pantun yang baik akan terasa enak dibaca dan didengarkan. Hal ini disebabkan oleh ciri khas pantun yang memiliki irama atau lagu yang hampir sama. Demikian pula baris kedua dan keempat juga memiliki lagu dan irama yang sama. Akan tetapi irama dan lagu baris pertama sedikit berbeda dengan baris kedua.

Keindahan rasa hati menikmati pantun didukung oleh cara seseorang pada waktu membaca pantun tersebut. Membaca pantun sedikit berbeda dengan cara membaca kalimat pada umumnya, atau puisi pada khususnya.

2.3.6 Macam-Macam Pantun

Pantun dapat dipergunakan untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati, baik untuk menyatakan perasaan senang, sedih, cinta, benci, jenaka, ataupun untuk menyatakan nasihat agama, adat, dan sebagainya yang dapat dipergunakan oleh semua umur, baik anak-anak, remaja ataupun orang tua. Oleh sebab itu, secara garis besar berdasarkan isinya, pantun dapat dibagi tiga jenis, yaitu :

1. Pantun Kanak-kanak

Pantun anak-anak adalah pantun yang ditembangkan pada anak-anak bermain atau bersenda gurau. Pantun anak dibagi menjadi dua bagian yakni :

- a. Pantun dukacita
- b. Pantun sukacita

Contoh :

Elok rupanya kumbang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak berkata besar hati

Melihat ibu sudah pulang

Besar buahnya pisang batu

Jatuh melayang selaranya

Saya ini anak yatim piatu

Sanak saudara tidak punya

(Eko Sugiarto, 2009:16)

2. Pantun Remaja

Pantun remaja berisi kehidupan remaja. Tema cinta sangat dominan dalam pantun ini. Oleh karena itu H.C Klinkert menyebut pantun sebagai lagu cinta kasih. Pantun remaja terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

a. Pantun Nasib

Contoh :

Unggas undan siraja burung

Terbang ke desa segala menanti

Wahai badan apalah untung

Senantiasa bersusah hati

(Ambary, 1983:25)

b. Pantun Perkenalan

Contoh :

Beringin di kampung pulau
Pantau ayam tedung gambak
Hati ingin memandang pulau
Biduk ada pengayuh tidak

(Tim Generasi Cerdas, 2010:242)

c. Pantun Perpisahan / Perceraian

Contoh :

Darimana hendak kemana
Tinggi rumput dari padi
Tahun mana bulan mana
Dapat kita berjumpa lagi

(Tim Generasi Cerdas, 2010:229)

d. Pantun Berkasih-kasih

Contoh :

Nagasari cempaka biru
Bunga rampai di dalam puan
Rasanya hati sangat rindu
Bilakah sampai kepada tuan

(Sugiarto, 2009:17)

e. Pantun Beriba Hati

Contoh :

Dari Mentuk ke Batu Kampar

Saya tidak ke Jawa lagi

Bumi ditepuk langit ditampar

Saya tidak percaya lagi

(Ambary, 1983:26)

f. Pantun Jenaka

Contoh :

Elok bagian kota tua

Kiri kanan berbatang sapat

Elok berbini tua

Perut kenyang ajaran dapat

(Ambary, 1983:26)

g. Pantun Teka Teki

Contoh :

Kalau puan, puan cerana

Ambil gelas di dalam peti

Kalau tuan bijaksana

Binatang apa tanduk di kaki

(Ambary, 1983:26)

3. Pantun Orang Tua

Pantun orang tua adalah pantun yang lazim digunakan oleh orang tua untuk memberikan nasihat, kiasan, dan sindiran kepada kaum muda. Pantun ini dikelompokkan menjadi :

a. Pantun Adat

Contoh :

Kayu pantai di kota alam

Pantainya sendi-bersendi

Jika engkau pandai di alam

Patah tumbuh hilang berganti

(Ambary, 2009:26)

b. Pantun Nasihat

Contoh :

Parang ditetak ke batang sena

Balak buluk tarulah temu

Barang dikerjakan takkan sempurna

Bila tak penuh menaruh ilmu

(Sugiarto, 2009:19)

c. Pantun Agama

Contoh :

Kemumu di dalam semak

Jatuh melayang selaranya
Meski ilmu setinggi tegak
Tidak sembahyang apa gunanya

(Sugiarto, 2009:20)

d. Pantun Budi

Contoh :

Apa guna berkain batik
Kalau tidak dengan sujinya
Apa guna beristri cantik
Kalau tidak ada budinya

(Sugiarto, 2009:21)

2.3.7 Rima / Persajakan Pantun

Rima, sajak atau persamaan bunyi pada pantun dapat mendukung baiknya lagu dan irama pantun tersebut. Pantun yang baik dari sisi lagu dan irama jika rima/sajak itu bagus pula. Pada umumnya pantun hanya memiliki rima akhir saja. Akan tetapi jika pantun ini disusun dengan rima yang teratur akan semakin bagus didengarnya. Teraturnya irama pantun yang baik bukan sekedar rima akhir, tetapi juga rima tengah, jika perlu rima awal.

(Suprpto, 2009:7)

1. Contoh pantun yang berima **akhir**

- a. Rawamangun jalan berliku
Penuh onak makanan badak

Gelak tersenyum rupa kakek**ku**

Melihat nenek duduk berbed**ak**

(Suprpto,2009:7)

b. Bunga turi putih nan seg**ar**

Dikumpulkan ibu buat sayur**an**

Bila terus berlatih dan belaj**ar**

Diharapkan nanti jadi telad**an**

(Suprpto,2009:8)

2. Contoh Pantun Berirama **Tengah** dan **Akhir**

a. Patah duk**u** dengan ku **ini**

Rebah dilangg**ar** serigal**a**

Apa dayak**u** sekarang **ini**

Rimba dipag**ar** gunung pul**a**

(Suprpto, 2009:8)

b. Burung kec**il** burung gerej**a**

Bila dijual **murah** harganya

Suami **kecil** tidak mengap**a**

Beli baju **murah** harganya

(Suprpto, 2009:8)

3. Contoh Pantun yang berirama **awal**, **tengah** dan **akhir**

a. **Karena** apa **binasa** pandan

Kalau bukan karena paku

Karena apa binasa badan

Kalau bukan karena laku

(Suprpto, 2009:8)

b. **Berakit-rakit ke hulu**

Berenang-renang ke tepian

Bersakit-sakit dahulu

Bersenang-senang kemudian

(Suprpto, 2009:8)

2.3.8 Cara Membuat Pantun

Hal penting yang harus diingat dalam membuat pantun adalah ciri-ciri pantun. Jika ciri-ciri pantun dilupakan maka pantun yang dibuat akan kurang bagus untuk dibaca dan diperdengarkan, (Suprpto, 2009:32).

Adapun cara membuat pantun menurut Suprpto, (2009:32), adalah:

Cara pertama:

1. Kita jangan ragu menuliskan keadaan alam atau sesuatu yang didekat kita untuk dua baris sampiran pantun. Lihatlah apa yang ada di sekeliling kita. Misalnya, ada bunga Soka di dalam vas. Tulis saja menjadi sampiran pantun

umpamanya:

Bunga Soka Berwarna Merah

Tumbuh segar di dalam vas

Selanjutnya tentukan isinya dengan sajak akhirnya yang sesuai dengan sampiran tersebut.

..... **ah**

..... **as**

Misalnya, kita membuat baris kalimat:

Jangan anda cepat marah**h**

Dinginkan hati yang panas

Atau :

Semua kerjaan terasa mudah**h**

Karena biasa kerja keras

Atau :

Jangan diturut rasa susah**h**

Agar tidak bertambah malas

3. Gabungkan antara sampiran dan isi yang kita tentukan tadi. Dapat pula kita

melakukan sedikit perubahan agar ada kesesuaian antara sampiran dan isinya. Misalnya menjadi pantun berikut ini :

Bunga Saka Berwarna Merah**h**

Tumbuh Gersang di Dalam Vas**s**

Jangan Anda Cepat marah**h**

Diinginkan Hati yang Panas

Atau :

Bunga Saka Berwarna Merah**h**

Tumbuh Segar di Dalam Vas**s**

Semua Kerja Terasa Mudah

Karena Biasa Kerja Keras

Atau :

Bunga Saka Berwarna Merah

Tumbuh Layu di Dalam Vas

Jangan diturut Rasa Susah

Agar tidak Bertambah Malas

Cara kedua :

1. Tulislah terlebih dahulu isi pantun atau maksud yang hendak diungkapkandalam dua baris.

Umpamanya kita hendak memotivasi belajar kepada teman atau orang lain, maka dapat kita tulis kalimat sebagai berikut :

Kalau anda memang sayang

Mari raih cita-cita dulu

2. Selanjutnya buatlah sampirannya dengan memperhatikan sajak/rima isi pantun.

Misalnya :

Daun Cemara Jatuh Melayang

Jatuh Melayang di atas Batu

3. Gabungkanlah sampiran dan isi pantun tersebut, jika perlu lakukan sedikitperubahan agar ada kesesuaian sampiran dan isi.

Misalnya, menjadi pantun berikut ini :

Daun Cemara Jatuh Melayang

Jatuh Melayang Di Atas Batu

Kalau Anda Memang Sayang

Mari Raih Cita-Cita Dulu

Atau :

Kertas Dan Logam Dibuat Uang

Uang Banyak Di Dalam Saku

Kalau Anda Memang Sayang

Mari Raih Cita-Cita Dulu

2.4 Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin medius yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, (Arsyad, 2009:3).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual (ganda) atau verbal, (Geraldach dalam Arsyad, 2009:3).

Sementara itu Briggs dalam arsyad (2009:4), menyatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

National Education Association (dalam Arsyad, 2009:5), mendefinisikan media adalah sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan pendataannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Association For Education and communication Technology (dalam Asnawir, 2009:11), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Dari definisi-definisi tersebut penulis menyimpulkan bahwa apa pun balasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu 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.

2.4.1 Landasan Teoretis Penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Bruner dalam Arsyad (2009:7), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

1. Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'.
2. Pengalaman piktorial/ gambar (*iconic*), misalnya kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film.

3. Simbol, siswa membaca atau mendengar kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul

Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan) keterampilan atau sikap yang baru.

Sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*), Dale dalam Arsyad (2009:8).

2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat ini. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi, (Arsyad, 2009:16).

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2009:19), dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu :

1. Memotivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan.
2. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.

3. Memberi instansi, 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.

Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2009:21), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Selain memiliki kegunaan seperti apa yang dikemukakan di atas, media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis, sebagai berikut di bawah ini.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Contohnya jika guru ingin menugasi siswa untuk mendeskripsikan tentang suatu pasar atau kebun binatang, maka guru tidak perlu mengajak untuk mendatangi pasar atau kebun binatang tersebut.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari manfaat praktis tersebut, siswa akan lebih mudah untuk membuat pantun karena penyajian pesannya lebih jelas, perhatian siswa akan lebih fokus, ruang lingkup pemilihan lebih terbatas, dan interaksi dengan guru lebih mudah.

2.5 Media Gambar

Media berbasis visual (gambar) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada kompleks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, (Arsyad, 2009:91).

Levie dan Levie dalam Arsyad, (2009:9), menyimpulkan bahwa stimulus visual (gambar) membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

Levie dan Livie dalam Arsyad, (2009:16), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. 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.

4. 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 dengan mengingatkannya kembali.

Dari uraian tersebut di atas, penulis menyimpulkan siswa akan lebih mudah dalam pembuatan pantun dengan menggunakan media gambar karena siswa akan lebih mudah mengingat, mengenali, menghubungkan fakta dan konsep. Selain itu siswa akan lebih berkonsentrasi dalam pelajaran membuat pantun. Gambar juga akan dapat menggugah kreatifitas, memperlancar dalam pencapaian tujuan dalam pembuatan pantun karena siswa akan lebih mudah memberikan konteks terhadap apa yang akan dituliskannya.

1.5.1 Kelebihan Media Gambar

- a. Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c. Dapat mengatasi keterbatasan mata.
- d. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur, (Asnawin, 2002:50).

2.5.2 Kelemahan Media Gambar

- a. Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.

- b. Penghayatan tentang materi kurang sempurna karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup buat untuk menggerakkan seluruh kepribadian, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- c. Tidak meratanya penggunaan gambar tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan lebih sempurna mengamati gambar, sedangkan anak yang di belakang semakin tidak jelas, (Asnawin, 2002:50).