

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Pengertian Strategi Pembelajaran**

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Bahri, 2006: 5).

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Wina dalam Sudrajat, 2008). Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Kozma (dalam Gafur, 2007), secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely ([http: wordpress.com](http://wordpress.com), 2007), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan olehnya bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Pendapat lain yang berkaitan dengan strategi belajar yaitu Newman dan Logan (dalam Sudrajat, 2008) mereka mengemukakan empat unsur strategi dalam pembelajaran yaitu, (1) menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran berupa perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik, (2) mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif, (3) mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran, (4) menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru selayaknya didasari pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang akan dihadapinya. Pemilihan strategi pembelajaran umumnya bertolak dari rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan, dan jenis materi pelajaran yang akan dikomunikasikan.

Strategi pembelajaran juga dapat dikatakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi belajar adalah suatu cara yang digunakan untuk mengelola pikiran sendiri agar tujuan pembelajaran tercapai. Strategi belajar dilaksanakan untuk mempermudah kegiatan belajar agar mencapai tujuan belajar yang diharapkan dan dapat memberikan fasilitas juga bantuan kepada orang yang melaksanakan kegiatan belajar tersebut. Guru diharapkan untuk mengembangkan atau mencari alternatif yang digunakan untuk membimbing siswa.

## **2.2 Pengertian Permainan Edukatif**

Permainan edukatif ialah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. Pembelajaran melalui permainan edukatif bertujuan untuk membawa siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Banyak hal yang bisa diperoleh anak dengan pembelajaran melalui permainan edukatif, selain sebagai alat belajar, bermain bagi siswa

sekolah dasar juga merupakan kebutuhan hidup seperti bergerak, berlari, dan berpikir, Roblyer (2009).

Menurut Hidayat (2009), permainan edukatif berasal dari permainan pada umumnya yang merupakan alat untuk memperoleh kesenangan, kemudian diadaptasi ke dalam sebuah pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), yang kemudian disebut dengan permainan edukatif. Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan edukatif. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan edukatif. Dapat disebut permainan edukatif, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Permainan untuk anak bisa jadi berbeda antara satu dengan yang lainnya, sebab harus dipahami bahwa setiap anak memiliki keunikan yang berbeda-beda dan istimewa. Permainan yang sama bisa saja diberikan untuk anak-anak, namun hasil yang mereka dapatkan bisa berbeda-beda. Anak bisa dibawa ke tempat-tempat terbuka dan bermain bersama alam. Hasilnya, dari permainan yang mereka geluti, anak bisa berani mengambil risiko, berjiwa sosial, menghargai kebersamaan, berkeaktifan, berketahanan mental, dan lain-lain (Resmini, 2006: 244).

Menurut pendapat Murphy (dalam Resmini, 2006: 181) anak usia dini menggunakan permainan untuk menghadapi masalah-masalah kehidupan seperti bermain dokter-dokteran atau sekolah-sekolahan. Permainan digunakan sebagai suatu bentuk psikoterapi untuk anak-anak yang tidak dapat mengungkapkan perasaan atau menggambarkan pengalamannya. Sutarno (2007: 162) mengemukakan bahwa permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran lebih efektif.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Semiawan, (2009), permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki risiko. Ada risiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya,

### **2.2.1 Macam-Macam Permainan dalam Pembelajaran Bahasa**

Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran menurut Suyatno (2005: 14), pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. Misalnya, permainan anagram digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf. Kedua, jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan sebagai permainan murni. Bertujuan sebagai pemecah kebekuan dan pembangkit semangat. Permainan tersebut bukan untuk membahas suatu topik tertentu, tetapi hanya untuk menghidupkan suasana. Misalnya, ketika siswa mulai tampak lelah, mengantuk, ataupun bosan.

Resmini, dkk., (2006: 248) berpendapat bahwa permainan beraneka ragam, dari yang sangat sederhana hingga yang sangat rumit. Permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak. Permainan juga bersifat kompetitif, artinya ada pihak yang kalah dan ada yang menang, dan kemenangan itu diperebutkan. Permainan mempersyaratkan interaksi sosial. Untuk terlibat secara efektif dalam sebuah permainan, anak perlu memahami konsep-konsep berbagi, menunggu giliran, bermain jujur, menang dan kalah sehingga tujuan utama permainan edukatif dapat tercapai.

Tujuan utama permainan edukatif adalah untuk terlibat secara efektif dalam sebuah permainan, anak perlu memahami konsep-konsep seperti berbagi, menunggu giliran, bermain jujur, menang dan kalah, bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar

keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dewey (2009) berpendapat bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah dapat melatih keterampilan berbahasa. Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak.

Menurut Ditjen Dikti (2007: 171) macam-macam permainan edukatif adalah: (1) bisik berantai, (2) lihat katakan, (3) aku seorang detektif, (4) bertanya dan menerka, (5) baca lakukan, (6) bermain telepon, (7) melompat bulatan kata, (8) perjalanan dengan denah, (9) pengarang gotong royong, (10) stabilo kalimat, (11) kata dari wacana, (12) cerita berantai, (13) siap laksanakan perintah, (14) puzzel gambar, (15) problem solving, dan lain-lain.

Suyatno (2005: 125) menyebutkan beberapa permainan dalam pembelajaran bahasa yang dapat meningkatkan keterampilan menulis, di

antaranya yaitu: (1) buku cerita karanganku, (2) membuat SIM sendiri, (3) surat untuk pengarang, (4) inilah tugasmu, (5) buku harianku, (6) buku alamat pribadi, (7) mengeposkan surat, (8) katalog ria, (9) suasana pasar, (10) suara-suara berbeda, (11) menjelajah tekstur, (12) permainan tinggi dan rendah, (13) banding benda seni, (14) jika kau petani.

### **2.2.2 Manfaat Permainan**

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Kesenangan permainan yang tidak terhalang mengeluarkan segala macam energi positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat individu merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan.

Permainan belajar (*learning games*) yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tak terhalang dapat memberi banyak sumbangan, di antaranya yaitu: (1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat, (2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (3) mengajak orang terlibat penuh, (4) meningkatkan proses belajar, (5) membangun kreativitas diri, (6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, (7) meraih makna belajar melalui pengalaman, dan (8) memfokuskan siswa sebagai subjek belajar (Suyatno, 2005: 14).

Jadi permainan yang tepat yaitu permainan yang dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan mengurangi hambatan-hambatan

dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

#### **2.2.4 Langkah-langkah Belajar Menggunakan Strategi Permainan Edukatif**

Dari bermacam-macam permainan edukatif yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, maka akan dilaksanakan beberapa permainan yang dirasa tepat dan sesuai untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas V SD Negeri 9 Metro Barat. Peneliti memilih beberapa permainan edukatif dalam penelitian ini, yaitu : “hujan deskripsi”, “aku seorang wartawan”, “katalog ria”, dan “menjelajah tekstur”.

“Hujan Deskripsi” adalah permainan edukatif pada pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan untuk belajar tentang menulis deskripsi. Hujan deskripsi dapat dimainkan di dalam kelas maupun di luar kelas. Cara bermain hujan deskripsi yaitu siswa seolah-olah mandi hujan, tetapi hujan yang dimaksudkan disini bukanlah hujan air seperti biasanya melainkan hujan kertas yang berisikan tema deskripsi yang telah disiapkan oleh guru.

Teknik permainan edukatif “Hujan Deskripsi” (di adopsi dari Suyatno, 2005:132) yaitu :

1. Beberapa siswa secara bergantian diminta untuk ke depan kelas, kemudian Guru memulai permainan dengan menyebarkan kertas-kertas yang bertuliskan tema dari hal-hal yang akan dideskripsikan oleh siswa.



2. Siswa secara acak mengambil kertas-kertas deskripsi tersebut kemudian kembali ke bangkunya dan membuat karangan deskripsi sesuai dengan yang ada dalam isi kertas seperti: ayahmu, ibumu, kakakmu, adikmu, diri sendiri dan lain sebagainya.
3. Setelah selesai mengarang, siswa memberi nama pada setiap karangan yang dibuat kemudian mengumpulkannya kepada guru dalam keadaan kertas karangan digulung rapih.
4. Dilanjutkan dengan beberapa siswa diperintahkan ke depan kelas kemudian dihujani dengan gulungan hasil karangan deskripsi dari semua siswa secara acak dan bergantian untuk membacakan karangan deskripsi temannya.

“Katalog Ria” adalah sebuah buku yang berisikan daftar nama-nama benda beserta gambarnya. Buku tersebut digunakan untuk permainan edukatif pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis deskripsi. Gambar-gambar yang ada di dalam buku tersebut dibuat sebagus mungkin agar siswa yang melihatnya tertarik dan senang melihatnya.

Teknik permainan edukatif “Katalog Ria” (di adopsi dari Suyatno, 2005:133) yaitu:

1. Guru menyiapkan daftar nama-nama mainan.
2. Salah satu siswa diberi kesempatan untuk memilih satu mainan dari katalog.

3. Guru membacakan contoh keterangan tentang mainan dari catalog tersebut, kemudian tanyakan kepada siswa bagaimana ia ingin keterangan tentang mainannya ditulis dalam catalog.
4. Setelah itu, mintalah siswa yang lainnya juga menuliskan deskripsi tentang mainan itu dan bantulah mereka dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti, apa warna mainan itu, bagaimana ukurannya, dimana mainan itu dimainkan, dan sebagainya.
5. Setiap siswa diupayakan menulis deskripsi mainan lebih dari satu jenis.

“Aku Seorang Wartawan” merupakan permainan edukatif yang di dalam permainannya siswa seolah-olah menjadi seorang wartawan. Wartawan adalah pekerjaan atau kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan, pengolahan dan penyiaran dalam bentuk fakta, pendapat, ulasan, gambar-gambar dan sebagainya untuk perusahaan [pers](#), radio, televisi maupun on line. Pada permainan Aku seorang Wartawan, siswa diajak bermain peran dengan teman sebangkunya untuk saling mewawancarai secara bergantian.

Teknik permainan edukatif “Aku Seorang Wartawan” (di adopsi dari Suyatno, 2005:134) yaitu:

1. Setiap siswa bermain peran sebagai wartawan dan narasumber secara bergantian. Siswa mewawancarai teman sebangkunya kemudian melaporkan hasil wawancara tersebut dalam bentuk karangan deskripsi.

2. Hal-hal yang diwawancarai mengenai tempat dan tanggal lahir, rumah, keluarga, hobi dan lain-lain.
3. Setelah selesai membuat karangan deskripsi, beberapa siswa diperintahkan untuk membacakan karangannya di depan kelas. Penunjukan siswa dilakukan dengan cara memutarakan sebuah benda ke seluruh siswa dengan menyanyikan sebuah lagu secara bersama-sama. Jika lagu berhenti, maka siswa yang sedang memegang benda tersebutlah yang diminta untuk membacakan hasil karangannya.

Menjelajah adalah kegiatan menelusuri suatu tempat untuk menyelidiki, meneliti, dan mengamati agar mendapatkan gambaran yang jelas. Sedangkan tekstur adalah ukuran, susunan, atau jaringan dari bagian suatu benda. Jadi permainan edukatif “Menjelajah Tekstur” adalah permainan yang dimainkan agar siswa menjelajahi tekstur benda-benda yang ada dalam kelas untuk dapat dideskripsikan ke dalam sebuah karangan.

Teknik permainan edukatif “Menjelajah Tekstur” (di adopsi dari Suyatno, 2005:133) yaitu:

1. Guru membantu siswa untuk menyadari perbedaan tekstur.
2. Siswa diminta untuk menyentuh benda-benda yang terdapat di dalam ruangan.
3. Kemudian bantulah mereka untuk rasakan dengan kata: “Apakah lantai terasa dingin, keras, halus?” “Apakah pipimu terasa dingin,

hangat, kasar, halus?” “Apakah sikutmu terasa berbeda dengan tanganmu?”.

4. Siswa diminta mendeskripsikan apa yang dirasakannya saat menyentuh beberapa benda yang ia sentuh.

## **2.3 Hakikat Menulis**

### **2.3.1 Pengertian Menulis**

Menulis yang dipandang sebagai kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang kosong adalah salah satu kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa tulis. Kemampuan menulis itu tidaklah berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan dengan kemampuan lain (Resmini, dkk., 2006: 297).

Pendapat lain tentang menulis menurut Lado (Cahyadi, 2007: 97) adalah mengungkapkan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik tersebut.

Selain itu, menulis adalah mengutarakan sesuatu secara tertulis dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun (Rusyana, dalam Cahyadi, 2007: 97). Newman (Resmini, dkk., 2006: 229) menegaskan bahwa menulis berkembang dalam berbagai arah atau kecenderungan. Menulis kadang-kadang berkembang berkesinambungan atau dapat juga tidak dapat dikenali, dan kadang-kadang juga menunjukkan perkembangan yang mengejutkan atau luar biasa.

Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses menuangkan atau menggambarkan hal-hal yang ada dalam pikiran seseorang dalam suatu bahasa. Hal-hal yang ada dalam pikiran seseorang dapat disampaikan dan dipahami oleh orang lain.

### **2.3.2 Tujuan Menulis**

Setiap tulisan memiliki beberapa tujuan, antara lain untuk memberitahukan atau menginformasikan, menghibur, meyakinkan, dan mengungkapkan perasaan atau emosi (D'Angelo dalam Cahyadi, 2007: 98). Ia mengklasifikasikan tujuan menulis sebagai berikut: (1) tujuan penugasan; (2) tujuan altruistik; (3) tujuan persuasif; (4) tujuan penerangan; (5) tujuan pernyataan diri; (6) tujuan kreatif; tujuan ini berhubungan erat dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan kreatif di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian, dan (7) tujuan pemecahan masalah. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Menurut Syafie'ie (Sutrisna, 2012), tujuan menulis dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Mengubah keyakinan pembaca, (2) Menanamkan pemahaman sesuatu terhadap pembaca, (3) Merangsang proses berpikir pembaca, (4) Menyenangkan atau

menghibur pembaca, (5) Memberitahu pembaca, dan (6) Memotivasi pembaca.

Tujuan kreatif akan lebih ditekankan pada penelitian ini untuk memunculkan imajinasi yang dituangkan dalam karangan deskripsi hasil ciptaan siswa itu sendiri. Tujuan kreatif dirasakan sesuai dengan kemampuan dan masa perkembangan anak di Sekolah Dasar, khususnya kelas V.

### **2.3.3 Manfaat Menulis**

Menulis merupakan sebuah kebutuhan. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tak luput dari kegiatan beraksara tulis. Kemampuan menulis memiliki manfaat terutama pada kemampuan menulis lanjutan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar. Terdapat enam manfaat menulis menurut Horiston (Sutrisna, 2012) antara lain; (1) sebagai sarana untuk menemukan sesuatu, dalam artian dapat mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar pemikiran kita, (2) dapat memunculkan ide baru, (3) dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki, (4) kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang, (5) dapat membantu diri kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah sekaligus, dan (6) kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hernowo (Widyartono, 2011) Ia menyatakan lima manfaat dalam menulis, yaitu (1) menjernihkan

pikiran, (2) mengatasi trauma, (3) membantu mendapatkan dan mengingat informasi baru, (4) membantu memecahkan masalah, dan (5) membantu berpikir sistematis dan runtut ketika waktu terdesak.

#### 2.3.4 Jenis-Jenis Menulis

Pembelajaran menulis di SD terdiri atas dua bagian, yakni, menulis permulaan dan menulis lanjut (pendalaman). Menulis permulaan diawali dari melatih siswa memegang alat tulis dengan benar, menarik garis, menulis huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana dan seterusnya, sedangkan menulis lanjut dimulai dari menulis kalimat sesuai gambar, menulis paragraf sederhana, menulis karangan pendek dengan bantuan berbagai media dengan ejaan yang benar (Hartati, 2006:152).

Menurut Resmi (2006:116), dalam kegiatan menulis terdapat beberapa jenis-jenis tulisan/karangan yaitu, karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describere* yang berarti menggambarkan atau memerikan suatu hal. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisannya. Istilah narasi berasal dari bahasa Inggris *narration* (cerita) dan *narrative* (yang menceritakan). Karangan yang disebut narasi menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologis atau dengan maksud member arti kepada seluruh atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

Kata eksposisi berasal dari kata *exposition* yang berarti membuka atau memulai. Karangan eksposisi adalah karangan yang menerangkan tentang sesuatu. Dalam karangan eksposisi masalah yang dikomunikasikan terutama adalah sebuah informasi. Selanjutnya karangan argumentasi, yang dimaksud karangan argumentasi ialah karangan yang terdiri atas paparan alasan dan penyintesisan pendapat untuk membangun suatu kesimpulan. Karangan argumentasi ditulis dengan maksud untuk memberikan alasan, untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan. Dan yang terakhir adalah karangan persuasi, istilah persuasi merupakan alihan bentuk

kata persuasion dalam bahasa Inggris. Bentuk kata persuasion diturunkan dari kata to persuade yang artinya membujuk atau meyakinkan. Jadi karangan persuasi adalah karangan yang berisi paparan berdaya bujuk, berdaya ajuk, ataupun berdaya himbau yang membangkitkan keterguruan pembaca untuk meyakini dan menuruti himbauan implicit maupun eksplisit yang dilontarkan oleh penulis. Dengan kata lain, persuasi berurusan dengan masalah mempengaruhi orang lain lewat bahasa.

Selain jenis-jenis tulisan/karangan kegiatan menulis juga terdapat banyak ragam latihannya. Hartati, (2006:152) mengungkapkan ada empat latihan dalam kegiatan menulis, yaitu; (1) latihan menyalin, (2) dikte atau imla, (3) melengkapi atau mencocokkan gambar dengan tulisan, dan (4) mengarang sederhana.

### **2.3.5 Menulis di Sekolah Dasar**

Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi melalui proses belajar mengajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa menulis merupakan kemampuan dasar sebagai bekal belajar menulis di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu mendapat perhatian yang optimal sehingga dapat memenuhi target kemampuan menulis yang diharapkan.

Menurut Resmini, (2006:195) untuk dapat menuliskan huruf sebagai lambang bunyi, siswa harus berlatih mulai dari cara memegang alat tulis. Siswa juga berlatih menggerakkan tangan dengan memperhatikan apa yang harus ditulis atau digambarkan. Siswa harus dilatih mengamati lambang bunyi tersebut, memahami setiap



huruf sebagai lambang bunyi tertentu sampai dengan menuliskannya secara benar. agar bermakna, proses belajar menulis permulaan di sekolah dasar dilaksanakan setelah siswa mampu mengenal huruf-huruf yang diajarkan

## **2.4 Karangan Deskripsi**

### **2.4.1 Pengertian Karangan Deskripsi**

Karangan deskripsi adalah karangan yang berisi gambaran mengenai suatu hal/keadaan sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar atau merasakan hal tersebut. Karangan deskripsi membutuhkan keterlibatan emosi atau perasaan (Widaghdho, 1997: 109).

Wibowo (2003: 1.11) menyatakan bahwa karangan deskripsi adalah bentuk tulisan deskripsi mengutamakan kemampuan penulisnya dalam melukiskan atau merinci sesuatu peristiwa atau kejadian secara obyektif melalui kata-kata. Dengan cara ini, seolah-olah pembacanya melihat langsung peristiwa tersebut. Jadi, mengarang deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang menggambarkan sesuatu keadaan, kejadian atau peristiwa sejelas mungkin sehingga pembaca mendapat kesan seperti melihat sendiri sesuatu yang digambarkan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengarang deskripsi adalah kemampuan dalam merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat, kalimat yang menjadi paragraf yang padu yang menggambarkan ekspresi, peristiwa atau kejadian yang dialami oleh penulis seolah-olah pembaca ikut merasakan kejadian tersebut. Penggunaan kata dalam

suatu kalimat haruslah disesuaikan dengan konteksnya sehingga menghasilkan suatu kalimat yang mudah dimengerti.

#### **2.4.2 Macam-Macam Deskripsi**

Sesuatu yang dapat dideskripsikan tidak hanya terbatas pada apa yang kita lihat dan kita dengar saja, tetapi juga dapat kita rasa dan kita fikir, seperti rasa takut, cemas, tegang, jijik, haru, dan kasih sayang. Begitu pula suasana yang timbul dari suatu peristiwa, seperti suasana mencekam, putus asa, kemesraan, dan keromantisan suasana pantai, Resmi (2006:116). Pendapat lain dikemukakan Suparno dan Yunus (2003: 4.14) bahwa deskripsi adalah karangan yang berdasarkan kategori yang lazim. Ada dua objek yang diungkapkan dalam deskripsi, yakni karangan deskripsi orang dan karangan deskripsi tempat.

##### **1. Deskripsi Orang**

Ada beberapa aspek yang layak dideskripsikan dari seseorang yaitu deskripsi keadaan fisik sang tokoh, deskripsi keadaan sekitar sang tokoh, deskripsi watak atau tingkah perbuatan sang tokoh, dan deskripsi gagasan-gagasan sang tokoh.

##### **2. Deskripsi Tempat**

Untuk mendeskripsikan tempat, perlu dipertimbangkan beberapa pokok persoalan, yaitu: suasana hati, bagian yang relevan, dan urutan penyajian (Suparno dan Yunus, 2003: 4.22)

### 2.4.3 Karakteristik Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi merupakan karangan yang disusun untuk melukiskan sesuatu dengan maksud untuk menghidupkan kesan dan daya khayal mendalam pada si pembaca, Resmini (2006:116). Pendapat serupa dikemukakan oleh Widagdo (1997: 109), menurutnya karangan deskripsi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menggambarkan atau melukiskan sesuatu.
- b. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
- c. Membuat pembaca atau pendengar merasakan sendiri atau mengalami sendiri.

### 2.4.4 Langkah-langkah Menulis Karangan Deskripsi

Dalam menulis deskripsi yang baik, ada tiga hal yang perlu diperhatikan. Pertama, kesanggupan berbahasa kita memiliki kekayaan nuansa dan bentuk. Kedua, kecermatan pengamatan dan keluasan pengetahuan tentang sifat, ciri, dan wujud objek yang dideskripsikan. Ketiga, kemampuan memilih detail khusus yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan deskripsi, Akhadiyah (Resmini, 2006).

Dalam membuat karangan deskripsi terdapat juga langkah-langkahnya. Langkah-langkah dalam menulis karangan deskripsi menurut Resmini dkk. (2006: 122) yaitu:

- a. Menentukan apa yang akan dideskripsikan: apakah mendeskripsikan orang atau tempat.
- b. Merumuskan tujuan deskripsi: apakah deskripsi dilakukan sebagai alat bantu karangan narasi, eksposisi, argumentasi atau persuasi.
- c. Menetapkan bagian yang akan dideskripsikan.
- d. Keseluruhan tempat atau bagian-bagian tertentu saja yang menarik?

- e. Merinci dan mensistematisasikan hal-hal yang menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan

## **2.5 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan strategi permainan edukatif maka dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas V semester I Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat”.