

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Menulis

Bahasa tulis merupakan suatu jenis perekaman bahasa lisan. Di dalam pembelajaran bahasa, hal itu merupakan suatu proses keterampilan berbahasa yang kompleks, yang merupakan keterampilan berbahasa yang rumit dikuasai. Berikut beberapa pengertian menulis.

2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat (Akhadiyah, 1988 :2). Menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa (Nurgiyantoro, 1987: 273). Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut (Tarigan, 1985: 21).

Pendapat lain mengatakan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno, 2008: 1.3). Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu

tulisan. Adapun tulisan merupakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses kegiatan mengungkapkan pikiran, perasaan, sikap dan keyakinan menggunakan lambang-lambang bahasa tertulis secara logis dan sistematis.

2.1.2 Tujuan Menulis

Ada sekian banyak tujuan menulis. Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, seorang ahli merangkumnya sebagai berikut:

a) *assignment purpose* (tujuan penugasan).

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkumkan buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan, notulen rapat).

b) *altruistic purpose* (tujuan altruistik).

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

c) *persuasive purpose* (tujuan persuasif).

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

- d) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan).

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.

- e) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

- f) *creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan 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 yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

- g) *problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah).

Dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca (Hipple dalam Tarigan, 1985: 24-25).

Dari beberapa tujuan menulis diatas, menulis puisi termasuk tujuan menulis *creative purpose* (tujuan kreatif) yaitu bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian karena menulis puisi merupakan nilai-nilai kesenian.

2.1.3 Manfaat Menulis

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari menulis. Kemanfaatan itu menurut Suparno (2008: 1.4) di antaranya dalam hal;

1. peningkatan kecerdasan;
2. pengembangan daya inisiatif dan kreativitas;
3. penumbuhan keberanian;
4. pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

2. 2 Pantun

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. Berikut adalah beberapa pengertian pantun.

2.2.1 Pengertian Pantun

Pantun adalah puisi rakyat yang dinyanyikan dan biasanya berfungsi untuk mengungkapkan perasaan (senang, sedih) atau bersifat nasihat (Kiftiawati, 2008: 3). Pantun berarti bagai, seperti, ibarat, umpama, laksana (Syaefudin, 2008: 7). Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara (Sadikin, 2011: 15). Pantun adalah karya sastra lama yang berbentuk puisi (Tim penyusun, 2008: 13). Pantun merupakan salah satu puisi lama (Kosasih, 2007: 21). Pantun digunakan untuk menggambarkan berbagai keadaan, seperti perasaan sedih, gembira, rindu, kasih sayang, dan memberi nasihat. Pantun digunakan secara berbalas-balasan dalam upacara adat, seperti perkawinan pada masyarakat Betawi dan Melayu.

Dalam sastra Indonesia kata “pantun” mengacu terhadap salah satu bentuk puisi lama dengan susunan tertentu. Menurut Brandstetter dalam Sabastian (2011: 1-2), seorang kewarganegaraan Swiss ahli dalam bidang perbandingan bahasa pantun

berasal dari kata *tun*, yang terdapat dalam berbagai bahasa di Nusantara ini. Misalnya, kata *tun-tun* berarti teratur dalam bahasa Pampanga. Kata *tonton* berarti bercakap menurut aturan tertentu dalam bahasa Tagalog. Kata *tuntun* berarti benang, *atuntun* berarti teratur, dan *matuntun* berarti memimpin dalam bahasa Jawa Kuno, dan kata pantun berarti kesopanan atau kehormatan dalam bahasa Toba. Dijelaskan pula bahwa dalam bahasa Melayu kata pantun berarti *quatrain*, yaitu sajak berbaris empat, dengan rima a-b-a-b. Sementara itu, dalam bahasa Sunda, kata pantun berarti panjang yang bersajak dan mendapat iringan alat musik.

2.2.2 Peran dan Fungsi Pantun

Pantun memiliki peranan yang sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan manusia, di antaranya sebagai berikut.

1. Pantun sebagai alat pemelihara bahasa (berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berpikir).
2. Pantun melatih seseorang berpikir tentang makna kata sebelum berujar atau berkata.
3. Pantun melatih seseorang berpikir asosiatif (bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain).
4. Pantun melatih seseorang hidup bersosial (karena memiliki fungsi pergaulan yang kuat hingga sekarang).
5. Pantun dapat menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main kata (seringkali bercampur dengan bahasa lain).

Di kalangan pemuda khususnya, kemampuan berpantun biasanya begitu dihargai. Dalam kehidupan sehari-hari, seni pantun selain memiliki peran-peran tersebut, juga memiliki beberapa fungsi, (Sabastian, 2011: 6-7) antara lain sebagai berikut.

1. Memberikan nasihat sosialisasi dan pendidikan.
2. Sindiran/tempelan sindiran/cela.
3. Melepaskan rindu dan kasih sayang.
4. Menyatakan penghargaan dan rasa terima kasih.
5. Berteka-teki atau menguji daya ketangkasan berpikir.
6. Memberikan hiburan atau jenaka.

2.2.3 Syarat-syarat Pantun

Pantun merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan-ikatan tertentu. Ikatan-ikatan inilah yang membedakan pantun dengan bentuk karya sastra 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 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).

Ciri- ciri pantun menurut Kosasih (20087: 23) adalah sebagai berikut:

- a. satu bait terdiri dari empat baris;
- b. terdiri atas 8-12 suku kata;
- c. memiliki persamaan bunyi akhir (rima) a-b-a-b;
- d. baris pertama dan kedua berupa sampiran (tumpuan, pengantar) saja;
- e. sedangkan baris ketiga dan keempat berupa isi (maksud).

2.2.4 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 pantun dukacita:

Besar buahnya pisang batu

Jatuh melayang selaranya

Saya ini anak yatim piatu

Sanak saudara tidak punya

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 tiga jenis, yaitu :

a. Pantun Perkenalan

Contoh :

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

b. Pantun Perpisahan / Perceraian

Contoh :

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

c. Pantun Berkasih-kasih

Contoh :

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

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

b. Pantun Nasihat

Contoh :

Parang ditetak ke batang sena
Balak buluk tarulah temu
Barang dikerja takkan sempurna
Bila tak penuh menaruh ilmu

c. Pantun Agama

Contoh :

Kemumu di dalam semak
Jatuh melayang selaranya
Meski ilmu setinggi tegak
Tidak sembahyang apa gunanya

d. Pantun Budi

Contoh :

Apa guna berkain batik

Kalau tidak dengan sujinya

Apa guna beristri cantik

Kalau tidak ada budinya

2.2.5 Langkah-Langkah Menulis Pantun

Bila kita ingin menulis pantun dapat mengikuti langkah-langkah menulis pantun. Langkah-langkah menulis pantun menurut Syaefudin (2008: 8-9) adalah sebagai berikut..

1. Menentukan isi pantun terlebih dahulu.

Misalnya:

.....

.....

Nenek menangis sambil tertawa,
melihat kakek duduk di genting.

2. Perhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan bunyi akhir pada baris ke-4.

Perhatikan bunyi akhir pada baris ke-3, yaitu *wa* pada kata *tawa* dan bunyi akhir pada baris ke-4, yaitu *ting* pada kata *genting*.

3. Buatlah sampiran dengan memperhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan ke-4

Carilah kata yang berirama akhir *wa* dan *ting*. Misalnya *rawa* dan *ranting*. Kemudian buatlah kalimat sebagai sampirannya dengan menggunakan kata *rawa* pada akhir kalimat.

Contoh: Burung belibis di tepi rawa,

jatuh tertembak menimpa ranting
atau dengan kalimat lain,

Ibu pergi ke Toko Jawa,
beli bondu, gelang, dan anting.

Akhirnya, terbentuklah sebuah pantun sebagai berikut:

Burung belibis di tepi rawa,
Jatuh tertembak menimpa ranting.
Nenek menangis sambil tertawa,
Melihat kakek duduk di genting.

Atau dengan bentuk lain:

Ibu pergi ke Toko Jawa,
beli bondu, gelang, dan anting.
Nenek menangis sambil tertawa,
Melihat kakek duduk di genting.

2.3 Media Pembelajaran

Media sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Berikut akan dijelaskan pengertian media, fungsi dan manfaat media.

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2006: 120). Media adalah segala sesuatu yang dapat

menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya (Wetty, 2004: 55).

Pendapat lain mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009: 7). Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2010: 4)

Dari berbagai pendapat di atas, penulis mengacu pada pendapat yang mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2005: 7). Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (informasi yang akan dipelajari atau diterima pembelajar) berupa materi pelajaran tentang menulis pantun. Pengirim atau pemberi informasi yang dimaksud yaitu media kartu gambar yang digunakan peneliti sebagai pengirim kepada siswa sebagai penerima.

2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Menurut Wetty (2004: 61-62), media pendidikan berfungsi sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal; dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang hanya menekankan mengajar mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan

kehidupan anak beralih pada pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan anak.

2. Membangkitkan motivasi belajar pada siswa, karena:

- a) media pendidikan pada umumnya merupakan sesuatu yang baru pada anak, sehingga menarik perhatian anak,
- b) penggunaan media pendidikan memberi kebebasan kepada anak lebih besar dibandingkan dengan cara belajar yang tradisional,
- c) media pendidikan lebih konkret dan lebih mudah dipahami,
- d) memungkinkan anak untuk berbuat sesuatu,
- e) mendorong anak untuk ingin tahu lebih banyak, dan lain-lain.

3. Memberikan kejelasan (*classification*)

Dengan penggunaan berbagai media anak mendapat pengalaman yang lengkap, yaitu melalui lambang, wakil dari benda yang sebenarnya, dan dengan melalui benda-benda yang sebenarnya.

4. Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Penggunaan media pendidikan merangsang anak ingin tahu, keingintahuan merupakan pangkal dari ilmu pengetahuan, Karenanya rasa ingin tahu ini hendaknya kita eksploitir dalam proses belajar mengajar dengan pemakaian media pendidikan.

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, menurut Arsyad (2010: 26) adalah sebagai berikut.

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dari hasil belajar.
2. Media pengajaran 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 pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut; (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa (Sudjana dalam Djamarah, 2006: 132).

2.4 Media Gambar

Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana (Sadiman, 2009: 29).

Gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian anak menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan (wetty, 2004: 72).

Gambar merupakan media visual yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi (Arsyad, 2010: 106).

2.4.1 Jenis-Jenis Media Gambar

Media gambar terdiri dari 2 yaitu:

1. Gambar Seri

Gambar seri merupakan gambar yang terdiri dari beberapa bagian gambar yang mewakili keseluruhan hal yang ingin dijelaskan.

2. Gambar Tunggal

Gambar tunggal merupakan gambar yang hanya terdiri dari satu gambar saja untuk mewakili keseluruhan hal yang ingin kita jelaskan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan gambar tunggal berupa kartu-kartu sebagai media dalam pembelajaran menulis pantun.

2.4.2 Tujuan Pemakaian Media Gambar

Ada beberapa tujuan dalam pemakaian media gambar antara lain yaitu:

- a) Untuk menerjemahkan simbol verbal.

- b) Memperkaya bacaan, misalnya gambar rumah, pakaian, pemandangan dan lain-lain.
- c) Untuk membangkitkan motivasi belajar.
- d) Memperbaiki kesan-kesan yang salah.
- e) Merangkum suatu unit bacaan.
- f) Menyentuh dan menggerakkan emosi. (Wetty, 2004: 71).

2.4.3 Kriteria Memilih Gambar sebagai Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan gambar untuk pembelajaran perlu memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Apakah gambar itu akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran?.
- 2) Apakah gambar itu menyajikan tanggapan yang benar?.
- 3) Apakah gambar itu memberikan kesan yang benar mengenai ukuran relatif?.
- 4) Apakah gambar itu akan menambah wawasan anak?.
- 5) Apakah gambar itu akan merangsang imajinasi anak?.
- 6) Apakah gambar itu dalam segi teknis maupun artistik baik?.
- 7) Apakah gambar itu memusatkan perhatian terhadap suatu ide tertentu?.
- 8) Apakah gambar itu menunjukkan detail secara tepat? (Wetty, 2004: 72).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian anak menjadi lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan.

2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Media gambar dalam pembelajaran menurut Hamalik (1994: 63) mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut;

- a) Gambar bersifat konkret.

Melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas.

- b) Gambar mengatasi ruang-ruang dan waktu.

Maksudnya dengan media gambar siswa tidak harus mendatangi kebun binatang untuk melihat berbagai jenis binatang secara langsung karena itu akan menghabiskan banyak waktu dan biaya. Dengan media gambar siswa melihat jenis-jenis binatang jelas dan efisien.

- c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

- d) Gambar dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

- e) Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan. (Sadiman dkk, 2005: 29-31).

2.4.5 Kekurangan Media Gambar

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran selain mempunyai kelebihan-kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Sadiman (1996: 31), kekurangan media gambar adalah sebagai berikut.

1. Gambar hanya menekan persepsi mata. Maksudnya, siswa hanya dapat melihat hal-hal yang ditampilkan dalam gambar tanpa dapat mendengar apa

yang diceritakan , misalnya gambar *orang utan*, siswa tidak dapat mendengar suara dari *orang utan* tersebut.

2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Maksudnya gambar yang terlalu penuh atau banyak objeknya akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit karena siswa harus melukiskan keadaan pada gambar dengan sangat rinci dan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan yang hanya 2 jam pelajaran. Dalam penelitian ini gambar yang disediakan penulis adalah gambar yang ringan dan tidak terlalu kompleks.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
Maksudnya gambar yang ada tidak sesuai dengan kelas normal.

2.4.6 Syarat-Syarat untuk Memilih Media Gambar

1. Gambar harus bagus, jelas dan menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperhatikan detail.
2. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
3. Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan yang sebenarnya.
4. Kesederhanaan, maksudnya hindari gambar yang rumit dan sulit.
5. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan yang melihatnya.
6. Warna, walaupun tidak mutlak, dapat meningkatkan nilai sebuah gambar. Menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya.
7. Perhatikan ukuran perbandingan. (Danim dalam Nurazizah, 2007: 36).

2.4.7 Media Kartu Bergambar

Gambar merupakan media visual yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi (Arsyad, 2010: 106). Gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian anak menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan (Wetty, 2004:72).

Selanjutnya, Kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Jadi media kartu gambar adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memuat gambar sebagai media pengajaran yang menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi.

2.4.8 Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu bergambar

Arsyad (2010: 81) mengatakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merumuskan

Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar bisa berupa : 1) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. 2) diagram yang melukiskan hubungan; hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, 3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, 4) grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang

menyajikan gambaran/ kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

2. Persiapan Guru

Guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan pembelajaran dalam penerapan dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Dengan demikian, dalam proses ini guru mempersiapkan gambar-gambar guna menjelaskan bentuk gambar yang akan disajikan di kelas guna menerapkan media gambar yang akan disajikan didalam kelas.

3. Persiapan Kelas

Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media, guru harus dapat memotivasi siswa agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar.