

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa sebagai sarana komunikasi dapat berupa bahasa lisan dan bahasa tulis. Melalui bahasa seseorang dapat mengemukakan pikiran dan keinginannya kepada orang lain, memengaruhi atau dipengaruhi orang lain. Melalui bahasa, orang dapat mengemukakan perasaan, menghubungkan daya khayal, dan secara kreatif dapat memikirkan sesuatu yang baru.

Bahasa akan berfungsi sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat dapat dipahami apabila dalam pemakaiannya mengikuti syarat dan kaidah bahasa yang bersangkutan. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan hendaknya berupa kata-kata atau kalimat yang tepat dan jelas sehingga menimbulkan makna efektif dan logis.

Untuk dapat menggunakan kata-kata atau kalimat yang jelas sehingga menimbulkan makna yang efektif dan logis diperlukan kemahiran dalam berbahasa. Kemahiran berbahasa bertujuan untuk memperoleh keterampilan berbahasa, baik dalam penggunaan secara lisan maupun tertulis agar yang mendengar atau yang diajak bicara dan yang membaca dapat memahami yang kita sampaikan.

Keterampilan berbahasa meliputi aspek-aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Berdasarkan aktivitas penggunaannya, keterampilan membaca dan menyimak tergolong keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis termasuk keterampilan berbahasa yang produktif. Siswa dikatakan terampil berbahasa jika memiliki dan menguasai empat keterampilan sekaligus, yakni keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain. Oleh sebab itu, dapat dikemukakan bahwa menulis merupakan suatu rangkaian proses mulai dari memikirkan gagasan yang akan disampaikan kepada pembaca sampai dengan menentukan cara mengungkapkan atau menyajikan gagasan itu dalam rangkaian kalimat. Kegiatan menulis bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan memperluas wawasan karena sebuah tulisan sangat dipengaruhi oleh wawasan yang dimiliki seseorang yang menulisnya.

Menulis membutuhkan kemampuan mengorganisasikan pikiran, banyak pilihan kata yang sulit untuk dipakai secara tepat guna membentuk rangkaian kalimat yang mengandung pikiran pokok yang tepat. Kegiatan menulis juga membutuhkan latihan karena dengan berlatih dapat memotivasi diri kita untuk mengembangkan ide-ide yang kita miliki. Dengan banyak berlatih menulis seseorang akan semakin mahir untuk menuangkan ide-ide yang ada dalam pikirannya. Setelah terbiasa menulis, seseorang akan merasa senang atau nyaman untuk menulis, sehingga menulis bukanlah sebagai suatu yang menyebalkan,

tetapi sesuatu yang menyenangkan. Sebelum sampai pada rangkaian kalimat yang baik, setiap penulis harus mampu mengungkapkan pikirannya, minimal lewat apa yang ia lihat.

Beberapa faktor penyebab pembelajaran menulis siswa sekolah dasar (SD) mengalami kesulitan, yaitu (1) faktor kesulitan siswa dalam mengekspresikan ide, gagasan, pikiran dalam sebuah kalimat yang baik, kemudian menyusunnya dalam paragraf, (2) penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang kurang efektif yang mengakibatkan komunikasi satu arah, dan (3) kurang adanya media pendidikan yang mampu menarik minat belajar siswa dan merangsang daya kreativitas siswa. Fenomena ini sungguh menyedihkan. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen sentral dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar perlu mengadakan kreasi dan inovasi sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar (SD) dapat terlaksana dengan optimal.

Menulis karangan adalah menyusun atau mengordinasikan buah pikiran atau ide ke dalam rangkaian kalimat yang logis dan terpadu dalam bahasa tulis. Menulis karangan merupakan salah satu kegiatan keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Dengan menulis karangan, siswa dapat mengekspresikan atau menginformasikan kekayaan ilmu, pikiran, perasaan, pengalaman, dan imajinasinya kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) semester 1 kelas V, terdapat standar kompetensi (SK) 4 mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis, dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog

tertulis dengan kompetensi dasar 4.1 menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.

Selama ini guru lebih banyak menggunakan komunikasi verbal sehingga siswa cenderung bosan. Biasanya guru memberikan topik peristiwa, kemudian menyuruh siswa mengerjakan tugas menulis dalam bentuk karangan dengan kurun waktu selama satu jam pelajaran. Setelah itu, karangan tersebut dikumpulkan dan dinilai oleh guru sehingga sebagian besar siswa hanya dapat menghasilkan tulisan dalam bentuk karangan yang kurang baik. Kemampuan siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu dalam menulis karangan masih terbatas pada menulis karangan yang sederhana dan kurang menggambarkan unsur-unsur karangan secara baik.

Indikasi kualitas menulis karangan yang kurang baik ini dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi awal siswa di kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu tahun pelajaran 2011/2012 menunjukkan hasil yang kurang maksimal, berada di bawah KKM sekolah tersebut yaitu 60,00. Hasil yang diperoleh belum memncapai KKM atau ketuntasan klasikal sebesar 75%. Indikator mampu menyusun kerangka karangan, mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu, membaca karangan, dan menanggapi hasil pembacaan karangan, belum tuntas. Dari jumlah siswa 37, yang mencapai KKM hanya 12 siswa, dan 25 siswa belum. Hal ini disebabkan oleh selama proses pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif. Hanya sebagian kecil siswa merespon aktivitasnya, sebagian lagi hanya terbatas mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dalam menulis, siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran dan

perasaan secara lancar, milih kata (diksi) yang tepat, menyusun struktur kalimat yang efektif.

Berdasarkan gambaran di atas, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang luas dan mendalam tentang apa yang diajarkan, juga penggunaan berbagai macam strategi dan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Salah satu di antaranya adalah media gambar.

Pembelajaran melalui media gambar digunakan untuk mengembangkan berbagai potensi kebermaknaan siswa dan membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan, dan daya imajinasi dalam bentuk naskah tulisan yang baik. Media gambar dalam pembelajaran ini berfungsi sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa dalam menulis karangan. Aktifitas menulis yang dilakukan siswa sebagian dibimbing oleh guru. Ini dimaksudkan untuk membantu kesulitan siswa dalam menulis. Media gambar yang ditampilkan di sini yakni gambar yang dekat dengan pengalaman siswa serta mudah dipahami dan diapresiasi siswa.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar siswa (Djamarah,

2006: 122). Berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media.

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Berdasarkan Pengalaman Melalui Pemanfaatan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN 2 Gadingrejo Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Bertolak dari uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ada dua yakni secara khusus dan secara umum. Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut “Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu tahun pelajaran 2011/2012?”

Selanjutnya, secara lebih rinci rumusan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan pelaksanaan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?
2. Bagaimanakah pelaksanaan aktivitas kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?

### **1.3 Tujuan Penelitian Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini dibagi dua yakni khusus dan umum. Penelitian tindakan ini tujuan khusus adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu tahun pelajaran 2011/2012.

Selanjutnya tujuan secara lebih rinci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rencana pembelajaran kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?
2. Mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?
3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman melalui pemanfaatan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

#### **1. Siswa**

Lebih bersemangat, menumbuhkan percaya diri dalam menggali kemampuan dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak membosankan, siswa menjadi aktif dan inovatif dalam pembelajaran menulis narasi melalui media gambar.

## 2. Guru

Sebagai sumbangan pertimbangan bagi guru untuk memilih, mengombinasikan, dan menerapkan media pembelajaran khususnya media gambar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa.

## 3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide untuk memecahkan masalah pembelajaran menulis narasi di kelas sehingga akan membantu terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kondusif, dan menyenangkan.



## **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. Menulis sering pula dipandang berlebihan sebagai suatu ilmu dan seni, karena di samping memiliki aturan-aturan pada unsur-unsurnya, juga mengandung tuntutan bakat yang menyebabkan suatu tulisan tidak semata-mata sebagai batang tubuh sistem yang membawakan makna atau maksud, akan tetapi juga membuat penyampaian maksud tersebut menjadi lebih menarik dan menyenangkan pembacanya.

##### **2.1.1 Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap orang. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media.

Menulis adalah suatu proses kegiatan menuangkan pikiran manusia yang hendak mengungkapkan kandungannya kepada orang lain atau kepada dirinya sendiri dalam bentuk tulisan (Widyamartaya, 1991: 9). Menulis adalah

menuangkan gagasan, pikiran, perasaan dan pengalaman melalui bahasa tulis (Depdiknas, 2003: 6). Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan (KBBI, 2005: 1219).

Menulis adalah sebagai kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno, 2008: 1.3). Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu (Tarigan dalam Yulinar, 2009: 8).

Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tertulis (Akhadiyah, 1988: 2). Menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa tulis (Nurgiyantoro dalam Kusmana, 2011: 99). Menulis adalah berkomunikasi secara tertulis (Kusmana, 2011:99). Menulis merupakan suatu proses. Oleh karena itu, maka menulis harus mengalami tahap prakarsa, tahap lanjutan, tahap revisi, dan tahap pengakhiran (Parera, 1993: 3).

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti mengacu pada pengertian menulis yang dikeluarkan oleh Depdiknas yaitu menulis adalah menuangkan gagasan, pikiran, perasaan dan pengalaman dalam bentuk tulisan sehingga menjadi sebuah hasil karangan dimana pembaca seolah-olah merasakan atau mengalami sendiri seperti apa yang ia baca.

### **2.1.2 Tujuan Menulis**

Menulis karangan bertujuan untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, dan maksud kepada orang lain secara jelas dan efektif. Hal-hal dari tujuan menulis itu sendiri dapat dibedakan menjadi:

1. Menggerakkan hati, perasaan, mengharukan karangan yang memang ditujukan untuk menggugah perasaan atau mempengaruhi dan membangkitkan simpatik
2. Memberitahu serta informasi
3. Merupakan campuran keduanya, yaitu memberitahu dan mempengaruhi (Widyamartaya, 1992: 3).

Tujuan menulis karangan yang lain adalah menyampaikan pesan kepada pembaca.

### **2.1.3 Keuntungan dan Manfaat Kegiatan Menulis**

Banyak keuntungan yang dapat dipetik dari pelaksanaan kegiatan menulis menurut Akhadiyah (1988: 1-2) keuntungannya adalah sebagai berikut.

1. Dengan menulis kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita. Kita mengetahui sampai di mana pengetahuan kita tentang suatu topik.
2. Melalui kegiatan menulis kita mengembangkan berbagai gagasan.
3. Kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta mengusai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis.
4. Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat.
5. Melalui tulisan kita akan dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara objektif.

6. Dengan menuliskan di atas kertas kita akan lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret.
7. Tugas menulis mengenai suatu topik mendorong kita belajar secara aktif.
8. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa yang tertib.

## **2.2 Menulis Karangan**

Salah satu cara supaya siswa terampil dalam menulis adalah melatih siswa membuat karangan. Terdapat lima jenis karangan yaitu: (1) narasi, (2) eksposisi, (3) persuasi, (4) argumentasi, dan (5) deskripsi (Nursito, 2010: 37).

### **2.2.1 Pengertian Menulis Karangan**

Sebelum merumuskan pengertian menyusun karangan, perlu dipahami terlebih dahulu arti kata mengarang, sebab melalui kegiatan mengarang, akan dihasilkan suatu karangan. mengarang berarti menyusun atau merangkai. Sebagai contoh hasil dari menyusun atau merangkai adalah karangan bunga. Rangkaian bung adalah hasil dari merangkai bunga (Finoza, 2008: 227).

Mulanya kata merangkai tidak ada kaitannya dengan menulis. Cakupan makna kata merangki mulanya hanya terbatas pada pekerjaan yang berhubungan dengan benda konkret saja seperti merangkai bunga atau merangki benda lain. Berkembanglah kemudian istilah merangkai kata seiring dengan kemajuan komunikasi dan bahasa. Lebih lanjut dengan merangkai kalimat; kemudian jadilah apa yang disebut sebagai karangan. Orang yang merangkai atau menyusun kata, kalimat dan alenia disebut pengarang, untuk membedakannya dengan

perangkai bunga, maka muncullah perkataan penulis karena yang ditulis disebut tulisan.

Mengarang adalah sebuah pekerjaan merangkai kata, kalimat dan alenia dalam rangka menjabarkan atau mengulas topik dan tema tertentu untuk memperoleh hasil akhir berupa karangan (Finoza, 2008: 228). Pengertian lain dikemukakan oleh Widyamartaya dan Suditi (Finoza, 2008: 228) menurut mereka mengarang adalah keseluruhan rangkaian kegiatan untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Mengarang yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pekerjaan merangkai kata, kalimat dan alenia dalam ragka mengulas topik dan tema tertentu yang dipilih sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa untuk memperoleh hasil akhir berupa karangan; dengan kata lain siswa sendirilah yang menentukan topik dan tema yang sesuai dengan kemauannya dan bukan ditentukan oleh guru. Tema dan topik ini diharapkan muncul setelah mereka mengadakan pengamatan langsung.

Pada prinsipnya menulis karangan merupakan komulasi beberapa paragraf yang tersusun secara sistematis, koheren, ada bagian utama pengantar, isi, dan penutup yang semuanya membicarakan sesuatu secara tertulis dalam bahasa yang sempurna (Tarigan, 1987: 20).

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengacu pada pendapat Tarigan yang mengemukakan bahwa mennulis karangan merupakan komulasi beberapa paragraf yang tersusun secara sistematis, koheren, ada bagian utama pengantar, isi, dan

penutup yang semuanya membicarakan sesuatu secara tertulis dalam bahasa yang sempurna.

### **2.2.2 Unsur-Unsur Karangan**

Baik atau tidak sebuah karangan dapat dilihat dari unsur-unsur yang membangun sebuah karangan. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.

#### **1. Tema**

Sebuah tema yang baik dapat dinilai dari dua sudut, pertama dari sudut suatu karya yang sudah siap dan kedua dari syarat-syarat yang dipenuhi pada saat sebuah tema mulai disusun. Tema merupakan dasar (umum) cerita, dan cerita disusun dan dikembangkan berdasarkan tema. Tema “mengikat” pengembangan cerita. Atau sebaliknya, cerita yang dikisahkan haruslah mendukung penyampaian tema. Tema dalam karya sastra letaknya tersembunyi dan harus dicari sendiri oleh pembacanya (Nurgiyantoro, 1998: 76).

Tema adalah ide sentral yang mendasari suatu cerita, tema mempunyai tiga fungsi, yaitu sebagai pedoman bagi pengarang dalam menggarap cerita, sasaran atau tujuan penggarapan cerita, dan mengikat peristiwa-peristiwa cerita dalam suatu alur (Zulfahnur, 1998: 25). Tema adalah sesuatu yang menjadi pikiran atau gagasan, sesuatu yang menjadi persolan bagi pengarang. Tema masih bersifat netral. Belum punya tendensi (kecenderungan) memihak (Surana, 1988: 26).

#### **2. Kondisi Paragraf**

Dalam mengarang harus memperhatikan kondisi paragraf. Kalimat-kalimat dalam paragraf harus bertalian satu sama lain dan bersama-sama membentuk

bagian yang berpautan. Melalui paragraf kita mendapat efek lain yaitu kita bisa membedakan dimana satu paragraf akan mulai dan berakhir. Paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah cerita. Dalam paragraf terkandung satu unit buah pikiran yang didukung oleh semua kalimat dalam paragraf tersebut. Himpunan kalimat ini saling bertalian dalam suatu rangkaian untuk membentuk sebuah gagasan (Akhadiah, 2004: 144).

Paragraf adalah bagian karangan, berupa untaian kalimat berstruktur yang berisi gagasan dasar dan sejumlah gagasan pengembang. Gagasan dasar itu diungkapkan dalam kalimat topik dan gagasan-gagasan pengembang diungkapkan dalam kalimat-kalimat pengembang (Suparno, 2008: 3.28).

### 3. Struktur Kalimat

Dalam sebuah karangan harus memperhatikan struktur kalimatnya. Struktur kalimat haruslah tersusun secara rapi dan berurutan sesuai pada posisinya sehingga pembaca sudah memahami kalimat-kalimat tersebut. Kalimat dalam karangan berhubungan satu sama lain meskipun setiap kalimat mengandung maksud (makna) sendiri, tetapi semuanya bekerja sama sebagai pendukung buah pikiran yang ada dalam karangan.

Kalimat adalah satuan bahasa yang relatif dapat berdiri sendiri, yang mempunyai pola intonasi akhir yang terdiri atas klausa (Tarigan, 1988: 48).

Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang dapat mengungkapkan suatu pikiran yang utuh (Alwi, 2001: 1). Kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensial terdiri atas klausa (KBBI, 2007: 494). Kalimat adalah gugusan kata

yang berstruktur atau bersistem yang mampu menimbulkan makna sempurna (Santoso, 1990: 127). Makna yang sempurna adalah suatu makna yang dapat diterima oleh orang lain sesuai dengan maksud yang dimiliki pembuat kalimat.

Kalimat efektif adalah kalimat yang mampu dipahami pembaca sesuai dengan maksud penulisnya (Kusmana, 2011: 119). Sedangkan menurut Akhadiyah (2004: 116) kalimat efektif adalah kalimat yang benar dan jelas yang mudah dipahami orang lain secara tepat. Dalam karangan, kalimat merupakan faktor utama yang menjadikan karangan efektif bagi pembaca. Oleh sebab itu, kalimat yang digunakan dalam karangan haruslah kalimat efektif. Kalimat dikatakan efektif bila mampu membuat isi atau maksud yang ingin disampaikan tergambar lengkap dalam pikiran si penerima (pembaca), persis seperti apa yang ingin disampaikan. Kalimat dikatakan efektif jika (1) memiliki unsur subjek dan predikat, (2) kesejajaran bentuk, (3) memiliki urutan logis, (4) kehematan dalam mempergunakan kata, (5) kevariasian dalam struktur kalimat (Akhadiyah, dkk, 1988: 117).

#### 4. Penguasaan Kosakata

Kosakata merupakan hal penting dalam sebuah karangan oleh sebab itu kita harus menguasai kosakata dengan baik agar karangan yang kita buat bermutu. Dalam mengarang kita harus mencari kosakata yang baik dan tepat untuk menyampaikan sesuatu dalam penuturannya. Kata yang baik apabila kata tersebut tepat arti dan tempatnya, seksama dengan apa yang disampaikan, dan lazim dipakai dalam bahasa umum. Akan tetapi ada kata yang tepat dan seksama, namun kurang lazim digunakan.



Pilihan kata disebut diksi. Kesalahan dalam menggunakan diksi akan menghasilkan kalimat tidak efektif. Apabila para penulis merasa ragu dalam memilih kata secara tepat dalam mengungkapkan suatu maksud, sebaiknya memanfaatkan kamus. Dalam kamus disajikan makna leksikal kata tersebut berikut pengembangan bentuknya. Dari kamus dapat diketahui pula bentuk baku dan tidak baku dari suatu kata yang digunakan (Suherli, 2010: 17). Pilihan kata yang digunakan dalam karangan haruslah sesuai dengan isi bacaan.

#### 5. Bahasa Karangan

Bahasa merupakan hal yang vital dalam karangan, hanya bahasalah satu-satunya rumusan untuk mengarang. Bahasa yang digunakan dalam sebuah karangan harus tepat, hemat, padat, singkat, dan tidak berbelit-belit. Bahasa yang baik dan indah akan menarik perhatian pembaca sehingga pembaca tidak jenuh dan bosan.

#### 6. Penggunaan Ejaan

Ejaan dalam karangan tidak kalah pentingnya dengan pemakaian kosakata karena penuturan tanpa tanda baca merupakan teka-teki bagi pembaca. Pengertian ejaan dapat ditinjau dari dua segi, yaitu segi khusus dan segi umum. Secara khusus, ejaan dapat diartikan sebagai pelambang bunyi-bunyi bahasa dengan huruf, berupa huruf dengan huruf yang telah disusun menjadi kata atau kalimat. Secara umum ejaan berarti keseluruhan ketentuan yang mengatur perlambangan tanda baca. Dikaitkan dengan karangan tanda baca merupakan alat bantu untuk menjelaskan maksud penuturan. Ejaan yang berlaku dalam

bahasa Indonesia saat ini adalah ejaan yang disempurnakan (EYD), yang telah diresmikan penggunaannya pada tanggal 17 Agustus 1972. Dalam ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan terdiri atas lima pembahasan.

- a. Pemakaian huruf (abjad, vokal, diftong, konsonan, persukuan dan nama diri).
- b. Penulisan huruf (huruf besar, huruf kapital dan huruf miring).
- c. Penulisan kata (kata dasar, kata turunan, kata ulang, kata gabung, kata depan, partikel, angka, dan bilangan).
- d. Tanda baca (titik, koma, titik dua, titik koma, tanda hubung, tanda pisah, tanda elipsis, tanda tanya, tanda seru, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda petik, tanda petik tunggal, tanda garis miring, dan tanda penyingkat).
- e. Penulisan unsur serapan.

Dalam penelitian ini ejaan yang dinilai dala meringkas adalah pemenggalan kata, huruf kapital (awal kalimat dan nama diri), kata depan, tanda titik, tanda koma, tanda seru dan tanda tanya.

## 7. Isi Karangan

Isi karangan merupakan gagasan yang mendasari keseluruhan karangan. Dalam mengarang, isi karangan harus berdasarkan hasil pengamatan. Penulis berusaha memindah kesan pengamatan dan perasaannya kepada pembaca sehingga seolah-olah pembaca melihat atau merasakan sendiri tentang objek yang disampaikan, dan berupaya lebih memperhatikan perincian tentang objek (Maizar, 1991: 120). Karangan dikembangkan secara maksimal dengan menggambarkan objek apa adanya. Karangan diungkapkan secara jujur, tidak dimuati emosi, dan realistis (Nursito, 1999: 50), pembaca merasa seakan-akan

pengarang ada dekatnya sehingga terjadi kontak dan timbulnya jalinan yang akrab antara pembaca dengan pengarang.

#### 8. Teknik Penulisan

Penggunaan teknik penulisan yang baik dapat dilihat dari kerapian karangan, keterkaitan judul dengan isi karangan, kesan umum yang menarik bagi pembaca serta karangan yang kohesif. Dalam mengarang gagasan juga harus ditata dengan baik, dalam artian pendapat atau gagasan yang dikemukakan harus runtut. Karangan harus menjelaskan inti permasalahan dan tidak berbelit-belit. Perpindahan pembahasan dari suatu masalah ke masalah yang lain berlangsung secara mulus tanpa menimbulkan kesenjangan. Pokok-pokok pikiran harus dikemukakan dan dikembangkan dengan jelas sehingga permasalahan yang dibicarakan dalam karangan dapat dipahami oleh pembaca secara tepat dan benar (Nursito, 1999: 47). Karangan juga harus kohesif, yaitu karangan mempunyai kesatuan. Di dalam pengembangannya tidak boleh terdapat unsur-unsur yang sama sekali tidak berhubungan dengan tema atau gagasan pokoknya karena akan menyulitkan pembaca.

Berdasarkan teori-teori di atas, penulis menetapkan bahwa untuk menata gagasan dalam sebuah karangan diharapkan siswa mampu mengemukakan pendapatnya secara runtut dan jelas. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menuangkan gagasannya dalam bentuk paragraf yang padu dengan tema karangan.

#### **2.2.3 Jenis-Jenis Karangan**

Jenis-jenis karangan dibedakan dari ciri pandang terhadap karangan itu sendiri. Ada cara pandang berdasarkan bobot isinya, ada juga cara pandang menurut cara

penyajianya, dan sebagainya. menurut Finoza (2008: 232), penggolongan karangan berdasarkan cara penyajiannya dan tujuan penyampiaannya, karangan dapat dibedakan atas enam jenis, yaitu:

### 1. Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya. Menurut Belang dan Wiyono (1989: 148), deskripsi adalah “Karangan yang menggambarkan atau menjelaskan suatu objek secara rinci, dengan tujuan agar pembaca memperoleh kesan yang mendalam tentang objek yang dibicarakan seolah-olah pembaca itu melihat, mendengar, dan memahami seperti apa yang dialami oleh penulisnya”. Berikut contoh karangan deskripsi.

*Ada bintang baru yang bakal hadir meramaikan bursa artis sinetron Indoensia. Dia adalah Briptu Noorman Kamaru, 22 tahun, seorang anggota kepolisian di Satuan Brimob Gorontalo. Tidak berbeda jauh dengan Shinta dan Jojo, atau Justin Bieber, Briptu Noorman Kamaru pun terkenal berkat kepiawannya menyanyikan lagu-lagu India yang di aksesk secara tidak disengaja oleh rekannya ke jejaring sosial youtube. Berkat keisengan rekannya merekam dan menyebarkan aksi Briptu Noorman Kamaru tersebut di dunia maya. Akhirnya ia berhasil meraih kepopuleran dan meraup milyaran rupiah.*

*(Lampung Post, Minggu 1 Mei 2011)*

### 2. Karangan Narasi

Karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, merangkaikan tindak-tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kesatuan waktu. Contoh karangan narasi.

*Nama dia sendiri Juminten. Tapi lebih dikenal dengan panggilan Bu Kijo, karena telah puluhan tahun menjadi istri Pak Tukijo. Kini Bu Kijo ini usinya sekitar 70 tahun, sudah renta, lagi berstatus janda. Namun demikian belum*

*luntur harga dirinya, dan ketuaannya tidak menjadi penghalang pekerjaannya sebagai tukang memperbaiki alat-alat musik terbuat dari kayu. ....*  
(HD Haryono, Kompas)

### 3. Karangan Eksposisi

Karangan eksposisi adalah jenis karangan yang bertujuan untuk memberi tahu, mengupas, menguraikan atau menerangkan sesuatu.

Contoh karangan eksposisi:

*Ada bintang baru yang bakal hadir meramaikan bursa artis sinetron Indoensia. Dia adalah Briptu Noorman Kamaru, 22 tahun, seorang anggota kepolisian di Satuan Brimob Gorontalo. Tidak berbeda jauh dengan Shinta dan Jojo, atau Justin Bieber, Briptu Noorman Kamaru pun terkenal berkat kepiawannya menyanyikan lagu-lagu India yang di aksesk secara tidak disengaja oleh rekannya ke jejaring sosial youtube. Berkat keisengan rekannya merekam dan menyebarkan aksi Briptu Noorman Kamaru tersebut di dunia maya. Akhirnya ia berhasil meraih kepopuleran dan meraup milyaran rupiah.*

*(Lampung Post, Minggu 1 Mei 2011)*

### 4. Karangan Argumentasi

Karangan argumentasi adalah karangan yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca agar menerima atau mengambil suatu doktrin, sikap dan tingkah laku tertentu. Syarat utama menulis karangan argumentasi adalah penulisnya harus terampil dalam bernalar dan menyusun ide yang logis.

Contoh karangan argumentasi:

*Masalah penelitian bahasa suku Batak karena bahasa adalah "sistemnya sistem" artinya ia mempunyai hierarki sistem. Dengan demikian, penelitian bahasa menjadi ruwet. Di samping itu, variabel-variabel dalam penelitian bahasa, baik penerapan maupun murni, sangat sulir untuk dikontrol. Hal ini yang menyulitkan ialah kerna bahasa itu bersifat terpadu (integreted), dan sesuatu yang terpadu sulit untuk diteliti dari pada jika ia itu merupakan sesuatu unit yang unit-unitnya mudah dipisahkan. Oleh krena itu sulitnya bahasa maka biasanya para peneliti berusaha memisahkan salah satu komponen bahasa dan kemudian komponen itu diteliti.*

## 5. Karangan Persuasi

Karangan persuasi adalah karangan yang bertujuan membuat pembacanya percaya, yakin, dan terbujuk akan hal-hal yang dikomunikasikan yang mungkin berupa fakta, suatu pendirian umum, suatu pendapat/gagasan ataupun perasaan seseorang.

Contoh karangan persuasi:

*Christmast Island tampak mungil di peta, namun pada kenyataannya adalah pulauan karang yang kokoh di samudra Hindia. Alam tropisnya menghadirkan pesona eksotis yang menakjubkan dan tak dimiliki oleh pulau lainnya. Christmast Island resort ada;ah sebuah resort berbintang lima dengan kemewahan eksklusifny menambah suasana liburan anda di Christmast Island lebih menyenangkan dan bergairah.*

Dari penjabaran jenis-jenis karangan di atas, penulis mengarahkan siswa pada penulisan karangan narasi, karena karangan berdasarkan pengalaman pribadi lebih tepat merupakan karangan narasi karena berdasarkan urutan waktu dan adanya tokoh.

### 2.2.4 Pengertian Karangan Narasi

Narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah kejadian atau serentetan kejadian, dan agar pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu (Suparno, 2006: 4.54). Narasi adalah suatu bentuk karangan tentang serangkaian kejadian yang diatur berdasarkan urutan waktu (Rustamaji dan Priyantoro, 2004: 61). Sejalan dengan pendapat di atas Keraf (2007: 136) menjelaskan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalani dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam kesatuan waktu.

Dalam karangan narasi (cerita) umumnya ada pelaku, peristiwa, konflik, dan penyelesaiannya. Peristiwa yang ada dalam karangan narasi dapat berupa hal-hal yang bersifat realitas maupun imajinatif (khyalan) belaka. Narasi mementingkan urutan kronologis dari suatu peristiwa serta masalah. Pengarang bertindak sebagai sejarawan atau tukang cerita seperti yang dikutip Arisa dalam (Parera, 1984: 3).

### **2.2.5 Struktur Narasi**

Struktur sebuah narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya. Komponen-komponen tersebut adalah (a) alur, (b) latar, (c) tindak-tanduk atau perbuatan, (d) penokohan, (e) sudut pandang, (Keraf, 2007: 145)

#### **a) Alur**

Alur adalah interrelasi fungsional antara unsur-unsur yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut pandang, serta ditandai klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan narasi (Keraf, 2007: 147). Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1998: 113) alur adalah cerita yang berisi urutan peristiwa yang dihubungkan secara kausal.

Dari pendapat di atas, penulis mengacu pada pendapat Keraf yang menyebutkan bahwa alur adalah interrelasi fungsional antara unsur-unsur yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut pandangan, serta ditandai oleh klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-

tanduk itu, yang sekaligus menandai bagian-bagian dalam keseluruhan narasi (Keraf, 2007: 147).

#### **b) Latar (Setting)**

Latar disini ialah tempat dan atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh (Suparno, 2006: 4.42). Sehubungan dengan latar Keraf (2007: 148) mengemukakan hal sebagai berikut.

Tempat atau pentas disebut latar atau *setting*. Latar dapat digambarkan secara hidup dan terperinci, dapat pula digambarkan secara sketsa, sesuai dengan fungsi dan perannya pada tindak-tanduk yang berlangsung. Ia dapat menjadi unsur yang penting dalam tindak-tanduk yang terjadi, atau hanya berperan sebagai unsur tambahan saja. Pada bagian tertentu mungkin saja peranan latar kurang sekali bisa dibandingkan dengan latar bagian lain. Demikian juga latar yang menjadi tempat atau pentas itu bisa berbentuk suatu suasana pada suatu kurun waktu tertentu. Latar atau *setting* meliputi tempat, waktu, dan suasana yang melatar belakangi terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Latar mempunyai fungsi memperjelas atau menghidupkan peristiwa dalam cerita. Cerita yang baik harus memiliki *setting* yang menyatu dengan tema, watak pelaku, dan alur.

#### **c) Penokohan**

Penokohan atau Karakterisasi adalah proses yang digunakan oleh seorang pengarang untuk menciptakan tokoh-tokoh fisiknya (Tarigan, 1992: 141). Sehubungan dengan karakter dan karakterisasi, (Keraf, 2007: 164) mengemukakan hal berikut.

Karakter-karakter adalah tokoh-tokoh dalam sebuah narasi dan karakterisasi adalah cara seorang penulis kisah menggambarkan tokoh-tokohnya. Perwatakan dalam pengisahan dapat diperoleh dengan usaha memberi gambaran tindak-tanduk dan ucapan-ucapan para tokohnya (pendukung karakter), sejalan tidaknya kata dan perbuatan. Motivasi para tokoh itu dapat dipercaya atau tidak diukur melalui tindak-tanduk, ucapan, kebiasaan, dan sebagainya. Dalam bertindak mereka harus memberikan reaksi-reaksi kepada lingkungan yang dimasukinya, apakah nilai reaksi itu wajar atau semu, berbicara atau bertindak sesuai



dengan karakter dominan atau menyimpang dari karakter yang dominan tadi.

### **2.2.6 Jenis Narasi**

Dilihat dari peristiwa yang ditampilkan narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

#### **a) Narasi Ekspositoris**

Narasi ekspositoris adalah narasi yang memberi informasi kepada pembaca agar pengetahuan dan pengertian pembaca bertambah luas. Narasi ini bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Sasaran utamanya adalah rasio, yaitu berupa perluasan pengetahuan pembaca sesudah membaca kisah tersebut (Keraf, 2007: 136).

Menurut sifatnya narasi ekspositoris terbagi menjadi dua macam yaitu (1) narasi ekspositoris yang bersifat generalisasi, (2) narasi ekspositoris yang bersifat khas atau khusus.

#### **b) Narasi Sugestif**

Narasi sugestif adalah narasi yang menyampaikan sebuah makna kepada para pembaca melalui daya khayal yang dimiliki penulis. Seperti halnya dengan narasi ekspositoris, narasi sugestif juga pertama-tama bertalian dengan tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam satu kejadian atau peristiwa. Seluruh rangkaian kejadian itu berlangsung dalam satu kesatuan waktu dan tujuan atau sasaran utamanya bukan memperluas pengetahuan seseorang, tetapi berusaha memberi makna atas peristiwa itu sebagai pengalaman. Karena sasarannya adalah makna peristiwa itu atau kejadian itu,

maka narasi sugestif selalu melibatkan daya khayal (imajinatif) (Keraf, 2007: 138). Dalam penelitian ini penulis mengkhususkan pada karangan narasi sugestif.

### **2.2.7 Langkah-Langkah Menulis Karangan**

Dalam menulis karangan ada langkah-langkah tertentu yang harus diikuti agar hasilnya tersusun secara sistematis. Raharjo (2010: 15) mengemukakan bahwa langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam menulis karangan adalah sebagai berikut.

1. Menentukan tema atau topik karangan.
2. Menentukan tujuan penulisan.
3. Mengumpulkan bahan atau data yang diperlukan.
4. Menyusun kerangka karangan.
5. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh.

### **2.2.8 Kriteria Karangan yang Baik**

Nurgiyantoro (2001: 307) mengemukakan bahwa aspek-aspek yang akan dinilai dalam membuat suatu karangan antara lain:

- 1) Isi gagasan yang dikemukakan, yang merupakan gagasan atau ide pengarang yang dituangkan dalam keseluruhan karangan. Apakah isi karangan tersebut sesuai dengan judul.
- 2) Organisasi isi, paragraf-paragraf dalam karangan hendaklah terdiri dari paragraf pembuka, isi dan penutup.
- 3) Tata bahasa, pemakaian perangkat-perangkat kebahasaan dalam karangan harus sesuai dengan kaidah yang berlaku. Apakah kalimat-kalimat dan

struktur kalimat yang terdapat dalam karangan sesuai dengan ketatabahasaan.

- 4) Gaya penulis dalam pemilihan kata(diksi), yaitu gaya penulis memberikan nada dan warna tertentu terhadap karangan.
- 5) Ejaan dan tanda baca, merupakan suatu perangkat sistem yang mengatur mekanisme pemindahan bahasa lisan ke dalam bahasa tulis. Ketepatan ejaan dan tanda baca.

Langkah-langkah dalam menulis karangan ini perlu diketahui dan dipahami sebelum melakukan kegiatan mengarang, dengan harapan akan membantu menyelesaikan karangan secara tepat sehingga tetarah pada sasaran yang ingin dicapai, yaitu menciptakan atau memungkinkan terciptanya daya khayal atau imajinsi pada para pembaca, seolah-olah pembaca melihat sendiri tadi secara keseluruhan sebagai yang dialami secara fisik oleh pengarangnya.

Selain langkah-langkah di atas, ada beberapa hal juga yang perlu diperhatikan dalam penulisan karangan berdasarkan pengalaman pribadi, diantaranya yaitu:

1. Mengamati segala sesuatu di sekeliling kita yang dapat kita amati, memilih sesuatu yang menarik hati kita dan mengamatinya dengan seksama. Bekal yang harus dimiliki oleh seorang pengamat atau peneliti selain mempunyai daya pancaindera yang tajam juga harus memiliki sikap simpati, empati, dan berpikir yang cermat dan jernih. Misalnya, kita mengamati semut yang beramai-ramai menyeret lalat kesarangnya, pohon jambu yang lebat buahnya, orang yang hilir mudik di jalan depan rumah kita, kegiatan orang-orang di pasar dan sebagainya.

2. Pengumpulan bahan atau data sebanyak-banyaknya dari kegiatan pengamatan. Setelah data dianggap cukup, langkah selanjutnya meentukan tujuan penulisan. Ada dua tujuan penulisan dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman pribadi, yaitu a) memberikan informasi atau keterangan tentang sesuatu ke pembaca, b) menyampaikan kepada pendengar atau pembaca sesuatu pengalaman yang pernah dialami hingga dapat dituangkan ke dalam sebuah tulisan.
3. Memeroses data-data itu untuk menghasilkan tulisan yang dimaksud. Yaitu sebuah karangan yang ditulis berdasarkan pengalaman pribadi.

Depdiknas (2004: 21-22) menyatakan bahwa aspek-aspek dalam penelitian karangan adalah ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektipan kalimat dan keterpaduan paragraf.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang akan dinilai dalam menulis karangan deskripsi adalah ;

1. Kesesuaian judul dengan isi.
2. Isi karangan menunjukkan dan memusatkan objek yang tulis, keterlibatan aspek pancaindera, dan imajinasi
3. Bahasa penyajian (ejaan dan tanda baca, pemilihan kata/diksi)
4. Kerapian tulisan kohesi dan koherensi.

### **2.3 Media**

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.

### **2.3.1 Pengertian Media**

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). Rohani (1997: 3) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara /sarana /alat untuk proses komunikasi.

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, 2005: 7). Kata Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, (Arsyad, 2010: 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, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual (ganda) atau verbal, (Geraldach dalam Arsyad, 2010: 3).

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 prosa. Pengirim atau pemberi informasi yang dimaksud yaitu media audio visual dalam bentuk film kartun 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 berbuai 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.

Media pendidikan mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010: 15) pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media pengajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media terhadap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pengajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2010: 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, (2010: 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.

### 2.3.3 Macam-Macam Media

Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi lima yaitu:

1. Media Audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.
2. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan seperti film bisu, kartun, OHP, dan *slide*.
3. Media audio visual, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara, *video cassette*, dan televisi.
4. Komputer dan LCD, yaitu media yang menggunakan komputer dan LCD dalam pembelajaran.

Multimedia berbasis komputer dan *inter-active video*. Multimedia ini secara sederhana diartikan lebih dari satu media, ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video (Hernawan, 2010: 11.19).

## 2.4 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.

### 2.4.1 Pengertian Media Gambar

Gambar merupakan media visual yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi. 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, 2010: 91).

Dalam penyajiannya gambar dapat memberikan pengertian yang lebih dari sekadar kata-kata atau dengan kata lain gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata, baik yang tertulis maupun yang diucapkan (Hamzah dalam Badiah, 2010: 27).

#### **2.4.2 Tujuan Pemakaian Media Gambar**

Ada beberapa tujuan dalam pemakaian media gambar menurut Wetty (2004: 71) antara lain sebagai berikut: a) untuk menerjemahkan simbol verbal, b) memperkaya bacaan, c) untuk membangkitkan motivasi belajar, d) memperbaiki kesan-kesan yang salah, e) merangkum suatu unit bacaan, f) menyentuh dan menggerakkan emosi.

- a) Menerjemahkan simbol verbal artinya dengan kata-kata lisan yang mungkin abstrak dapat digambarkan dan dibantu dengan penggunaan media sehingga verbalisme dapat diminimalkan atau bahkan ditiadakan. Misalnya, menunjukkan gambar kuda akan lebih membuat siswa tahu bentuk kuda, daripada jika guru hanya menceritakannya saja.
- b) Memperkaya bacaan maksudnya adalah dapat digunakan melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Gambar tersebut menjadi petunjuk dan

rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, disajikan gambar setiap gerakan shalat.

- c) Membangkitkan motivasi belajar. Artinya, media gambar dapat melakukan sesuatu terhadap siswa. Misalnya, jika guru ingin mengajarkan tentang kebudayaan masyarakat Aceh sebaiknya guru menunjukkan berbagai gambar tentang pakaian, rumah, atau foto perkawinan orang Aceh. Gambar-gambar tersebut akan lebih menarik minat siswa untuk mempelajari kebudayaan Aceh dibandingkan dengan jika guru hanya menyajikan cerita dengan berceramah saja.
- d) Memperbaiki kesan-kesan yang salah. Artinya, suatu gambar yang sulit untuk dideskripsikan dengan kata-kata akan menjadi mudah dan sederhana bila dengan menggunakan gambar atau tiruannya diperlihatkan kepada siswa. Misalnya gambar gajah.
- e) Merangkum suatu unit bacaan. Misalnya, guru ingin menjelaskan tentang daur hidup kupu-kupu mulai dari larva/ulat. Agar lebih konkret, guru dapat membuat atau memperlihatkan gambar tentang proses terbentuknya kupu-kupu. Tanpa guru menjelaskan panjang-lebar, siswa akan menjadi lebih mengerti tentang daur hidup kupu-kupu dari media yang diperlihatkan guru.
- f) Menyentuh dan menggerakkan emosi. Artinya, suatu media gambar yang digunakan guru di depan kelas, siswa akan memperoleh pengalaman sosial dan emosional.

### 2.4.3 Kriteria Memilih Gambar sebagai Media Pembelajaran

Menurut Wetty (2004: 72), 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?
  - 1) Apakah gambar itu akan menambah wawasan anak?.
  - 2) Apakah gambar itu akan merangsang imajinasi anak?.
  - 3) Apakah gambar itu dalam segi teknis maupun artistik baik?.
  - 4) Apakah gambar itu memusatkan perhatian terhadap suatu ide tertentu?.
  - 5) Apakah gambar itu menunjukkan detail secara tepat?.

Berdasarkan teori di atas, pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa mendeskripsikan kelompok hewan, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok.

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 Media Gambar

Media gambar dalam pembelajaran menurut Sadiman (2009: 29-31) 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.

#### 2.4.5 Kekurangan Media Gambar

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran selain mempunyai kelebihan-kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Sadiman (2009: 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.

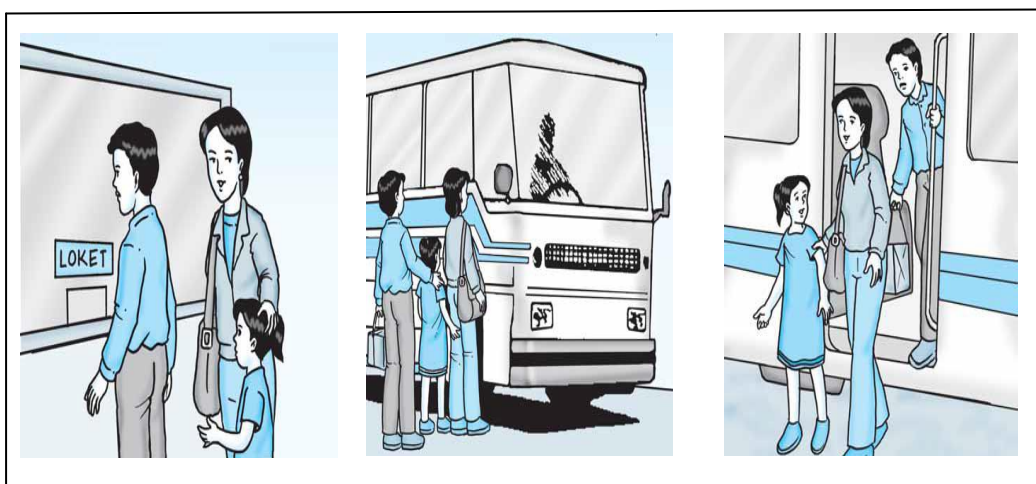
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Maksudnya gambar yang terlalu penuh atau banyak objeknya akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit karena siswa harus melukiskan keadaan pada gambar dengan sangat rinci dan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan yang 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 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. Berikut contoh gambar seri.





## 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 gambar yang digunakan adalah gambar tunggal. Contoh gambar tunggal.



### 2.4.7 Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar Tunggal

Langkah-langkah pelaksanaan menyusun karangan melalui cara menganalisis gambar tunggal yaitu:

1. Mula-mula guru mempersiapkan sebuah gambar tunggal, gambar dapat berupa hasil karya guru atau hasil karya orang lain.
2. Gambar tersebut sebaiknya sesuai dengan perkembangan jiwa siswa dan menarik.
3. Dalam waktu tertentu siswa diinstruksikan untuk memperhatikan dan mempelajari gambar tersebut.
4. Siswa menceritakan kembali dalam kata-kata atau kalimatnya sendiri apa arti gambar yang mereka perhatikan.
5. Hasil pengamatan masing-masing siswa disusun dalam karangan. (Tarigan dalam Salmima, 2011: 31).

## 2.5 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Dalam kegiatan belajar, berpikir, dan berbuat merupakan serangkaian yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Sardiman (2006: 96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Pada proses pembelajaran tradisional, guru senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif, yang dianggap botol kosong yang perlu diisi air oleh guru. Aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan jika diberi pertanyaan guru, menurut cara yang ditentukan guru, dan berpikir sesuai dengan yang digariskan guru.

Sardiman (2006: 96) menerangkan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk beraktivitas. Aktivitas belajar memiliki arti luas yang meliputi aktivitas fisik (jasmani) dan aktivitas mental (rohani). Aktivitas fisik seperti mengerjakan sesuatu, menyusun inti sari pelajaran, membuat peta dan lain-lain memerlukan gerakan anggota badan, sedangkan aktivitas mental misalnya siswa dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, kemampuan

mengucapkan pengetahuan atau dengan kata lain jika jiwanya bekerja atau berfungsi dalam proses pembelajaran.

Hamalik (1993: 24) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar yang dilakukan seorang berupa kegiatan mendengarkan, merenungkan, menganalisis, berpikir, membandingkan, dan menghubungkan dengan masa lampau. Kemudian Sardiman (2006: 101) menggolongkan aktivitas belajar berdasarkan pendapat Denrick dalam delapan golongan dan diuraikan seperti dibawah ini.

1. Aktivitas visual (*visual activities*), seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, memperhatikan orang bekerja.
2. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*), contohnya: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Aktivitas menggambar (*drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. Aktivitas motorik (*motor activities*), yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

7. Aktivitas mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Aktivitas emosi (*emotional activities*), misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari delapan golongan aktivitas belajar berdasarkan pendapat Denrick di atas, aktivitas yang dapat menunjang siswa dalam menulis karangan melalui pemanfaatan media gambar dan selanjutnya akan dipakai sebagai observasi proses aktivitas siswa, peneliti mengacu pada aktivitas sebagai berikut.

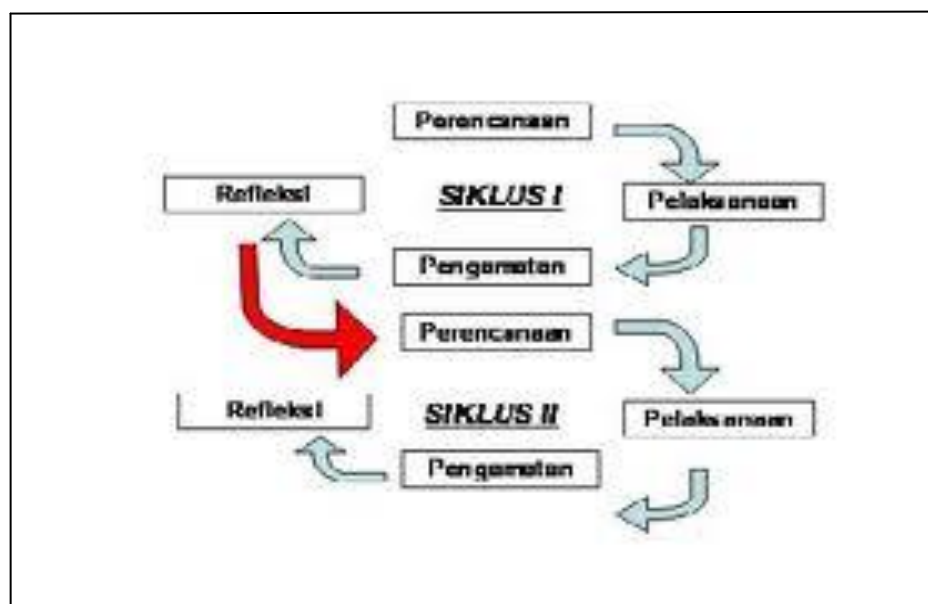
1. Aktivitas visual, meliputi: memperhatikan dan mengamati gambar.
2. Aktivitas lisan, seperti: bertanya, mengeluarkan pendapat, dan diskusi dalam proses pembelajaran.
3. Aktivitas mendengarkan, contohnya: mendengarkan penjelasan guru, pendapat teman.
4. Aktivitas menulis, seperti: menulis karangan.
5. Aktivitas emosi, misalnya: menaruh minat, gembira, bersemangat dalam pembelajaran.

## BAB III PROSEDUR PENELITIAN

### 3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), ruang lingkupnya adalah pembelajaran di dalam kelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pemanfaatan media gambar untuk menulis karangan berdasarkan pengalaman.

Dalam konsep PTK terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hubungan keempatnya dipandang sebagai sebuah siklus. Untuk jelasnya, siklus kegiatan dengan rancangan PTK model Arikunto (2011: 16) adalah sebagai berikut.



Pembelajaran melalui pemanfaatan media gambar untuk menulis karangan berdasarkan pengalaman dapat dilaksanakan dalam beberapa siklus. Bila pada siklus pertama belum meningkat hasilnya penulis merencanakan tindakan siklus kedua, dan seterusnya sampai mencapai hasil yang diharapkan. Dengan demikian jumlah siklus tidak terikat dan tidak ditentukan sampai siklus tertentu. Siklus disesuaikan dengan kebutuhan dalam peningkatan hasil pembelajaran jika ada peningkatan sesuai dengan indikator yang diharapkan, maka siklus dapat dihentikan meskipun masih dalam siklus kedua. Siklus juga dapat dihentikan apabila tidak ada peningkatan hasil belajar dalam setiap tahapan yang telah dilalui sehingga mencapai tingkat kejenuhan.

### **3.1.1 Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan siklus I dilakukan persiapan pembelajaran menulis karangan dengan menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan. Rencana pembelajaran ini digunakan sebagai program kerja atau pedoman peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, peneliti menyiapkan topik atau tema sebagai alat bantu siswa dalam pengamatan. Peneliti juga menyiapkan instrument penelitian yang berupa lembar observasi. Setelah menyiapkan alat tes dan nontes, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat skenario pembelajaran yaitu membuat rencana pembelajaran menulis karangan berdasarkan pengalaman.

2. Menyiapkan alat bantu berupa topik atau tema.
3. Membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika media gambar digunakan.

### **3.1.2 Pelaksanaan Tindakan Pengamatan**

Kegiatan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup/kegiatan akhir. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini menempuh tahapan sebagai berikut.

#### **a. Kegiatan Awal**

1. Guru mengondisikan kelas.
2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
3. Guru mengadakan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa yang berhubungan media pembelajaran yang akan digunakan.

#### **b. Kegiatan Inti**

- a. Guru menjelaskan tentang karangan.
- b. Guru menjelaskan tentang tema karangan.
- c. Guru menjelaskan tentang kerangka karangan.
- d. Guru menjelaskan tentang pemilihan kata yang tepat dalam karangan.
- e. Guru menjelaskan tentang pemakaian ejaan yang tepat yaitu penulisan kata, penulisan huruf dan pemakaian tanda baca.
- f. Guru menampilkan gambar yang berukuran besar di papan tulis sebagai media pembelajaran.

- g. Siswa mengamati gambar yang dipaparkan oleh guru dan menyebutkan bagian-bagian yang ada pada gambar.
- h. Setiap siswa ditugaskan membuat karangan berdasarkan gambar yang telah diamati dan harus memperhatikan pemilihan kata dan ejaan yang tepat.
- i. Guru memberikan pertanyaan secara lisan tentang kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis karangan.

### **c. Kegiatan Akhir**

Guru dan siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran pertemuan pertama siklus kesatu.

## **3.2 Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gading Rejo tepatnya kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012. Dengan jumlah 32 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia di kelas V dan berlangsung hingga mencapai indikator yang telah ditentukan.

## **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara, (1) melakukan wawancara dengan guru kelas, (2) melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung, (3) mendokumentasikan dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, (4) memberikan tes berbentuk menulis karangan berdasarkan pengalaman. Hasil tes setiap tahap pelaksanaan, dijadikan alat ukur untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, observasi



pembelajaran dilakukan untuk dijadikan bahan refleksi setiap akhir siklus yang selanjutnya dijadikan dasar untuk perencanaan dan pelaksanaan tindakan berikutnya.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membaca dan menskor setiap lembar hasil pekerjaan siswa peraspek (judul karangan, isi karangan, bahasa penyajian, kerapian tulisan).
2. Menjumlah skor secara utuh.
3. Menentukan tingkat kemampuan siswa menulis karangan melalui pemanfaatan media gambar.
4. Menghitung tingkat kemampuan siswa menulis karangan melalui pemanfaatan media gambar.
5. Menghitung rata-rata kemampuan siswa menulis karangan melalui pemanfaatan media gambar dengan rumus

$$\text{Nilai Akhir (NA)} : \frac{\text{Skr yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

6. Menentukan tingkat kemampuan siswa berdasarkan tolok ukur yang digunakan.

Tabel 3.1 Tolok Ukur Kemampuan Menulis Karangan Melalui Pemanfaatan Media Gambar

<b>Interval Prestasi</b>	<b>Tingkat Kemampuan</b>	<b>Keterangan</b>
85% - 100%		Baik Sekali
75% - 84%		Baik
60% - 74%		Cukup
40% - 59%		Kurang
0% - 39%		Gagal

(Nurgiantoro, 1987: 363)

Selanjutnya, indikator kerja dalam penelitian ini akan berakhir apabila kemampuan menulis laporan pengamatan yang diperoleh siswa mencapai 75% siswa memperoleh nilai 60,00. Berarti siswa tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dapat melanjutkan kemampuan dasar berikutnya.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian ini terdiri atas lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan pedoman penilaian menulis karangan.

### 3.5.1 Instrumen Observasi Siswa

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Aktivitas Visual	Semua siswa terlihat mengamati serta memperhatikan gambar.	5	5
		Ada 1-3 siswa yang tidak mengamati serta memperhatikan gambar.	4	
		Ada 4-6 siswa yang tidak mengamati serta memperhatikan gambar.	3	
		Ada 7-9 siswa yang tidak mengamati serta memperhatikan gambar.	2	
		Ada >10 siswa yang tidak mengamati serta memperhatikan gambar.	1	
2.	Aktivitas Lisan	Semua siswa terlihat bertanya dan mengeluarkan pendapat.	5	5
		Ada 1-3 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	4	
		Ada 4-6 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	3	
		Ada 7-9 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	2	
		Ada >10 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	1	
3.	Aktivitas Mendengarkan	Semua siswa terlihat fokus mendengarkan penjelasan guru.	5	5
		Ada 1-3 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	4	
		Ada 4-6 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	3	
		Ada 7-9 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	2	
		Ada >10 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	1	

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
4.	Aktivitas Menulis	Semua siswa terlihat mandiri dalam menulis karangan.	5	5
		Ada 1-3 siswa yang tidak mandiri dalam menulis karangan.	4	
		Ada 4-6 siswa yang tidak mandiri dalam menulis karangan.	3	
		Ada 7-9 siswa yang tidak mandiri dalam menulis karangan.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak mandiri dalam menulis karangan.	1	
5.	Aktivitas Emosi	Semua siswa terlihat berminat/antusias.	5	5
		Ada 1-3 siswa yang tidak berminat/antusias.	4	
		Ada 4-6 siswa yang tidak berminat/antusias.	3	
		Ada 7-9 siswa yang tidak berminat/antusias.	2	
		Ada >10 siswa yang tidak berminat/antusias.	1	

### 3.5.2 Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Karangan

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Karangan

No	Komponen	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
1	Alur	a. Peristiwa yang dihadirkan sepenuhnya bersifat kausal dan sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar	5	5
		b. Peristiwa yang dihadirkan hampir sepenuhnya bersifat kausal dan sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar	4	
		c. Peristiwa yang dihadirkan cukup bersifat kausal dan cukup sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar	3	
		d. Peristiwa yang dihadirkan kurang bersifat kausal dan kurang sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar	2	
		e. Peristiwa yang dihadirkan tidak bersifat kausal dan tidak sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar	1	

No	Komponen	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
2	Tokoh dan Penokohan	a. Menghadirkan tokoh dan tindakan tokoh sepenuhnya logis serta watak yang disajikan wajar dan sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar.	5	5
		b. Menghadirkan tokoh dan tindakan tokoh hampir sepenuhnya logis serta watak yang disajikan hampir sepenuhnya wajar dan sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar.	4	
		c. Menghadirkan tokoh dan tindakan tokoh hampir cukup logis serta watak yang disajikan cukup wajar dan sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar.	3	
		d. Menghadirkan tokoh dan tindakan tokoh kurang logis serta watak yang disajikan kurang wajar dan kurang sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar.	2	
		e. Menghadirkan tokoh dan tindakan tokoh yang tidak logis serta watak yang disajikan tidak wajar dan tidak sesuai dengan apa yang ada di dalam gambar.	1	
3	Latar	a. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar sepenuhnya selaras.	5	5
		b. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar hampir sepenuhnya selaras.	4	
		c. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar cukup selaras.	3	
		d. Hubungan antara tokoh dan alur, yang disajikan dalam latar kurang selaras.	2	
		e. Hubungan antara tokoh dan alur, yang disajikan dalam latar tidak selaras.	1	
4	Ketepatan Ejaan	a. Tidak terdapat kesalahan pemakaian ejaan.	5	5
		b. Terdapat 1-3 kesalahan pemakaian ejaan.	4	
		c. Terdapat 4-6 kesalahan pemakaian ejaan.	3	
		d. Terdapat 7-9 kesalahan pemakaian ejaan.	2	
		e. Terdapat > 10 kesalahan pemakaian ejaan.	1	
		<b>Skor Maksimal</b>		20

### 3.5.2 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui teknik diskusi berlangsung di sekolah.

Table 3.4 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
	1. Mempersiapkan siswa untuk belajar					
	2. Melakukan kegiatan apersepsi					
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pembelajaran</b>					
	3. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
	4. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
	5. Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa					
	6. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan					
<b>B</b>	<b>Pendekatan/Strategi Pembelajaran</b>					
	7. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa					
	8. Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
	9. Menguasai kelas					
	10. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
	11. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
	12. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan					
<b>C</b>	<b>Pemanfaatan Sumber Belajar/Media Pembelajaran</b>					
	13. Menggunakan media secara efektif dan efisien					
	14. Menghasilkan pesan yang menarik					
	15. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media					
<b>D</b>	<b>Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa</b>					
	16. Menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran					
	17. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa					
	18. Menumbuhkan kerjasama dan antusiasme siswa dalam belajar					

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>E</b>	<b>Penilaian Proses dan Hasil Belajar</b>					
	19.Memantau kemajuan belajar selama proses					
	20.Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)					
<b>F</b>	<b>Penggunaan Bahasa</b>					
	21.Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar					
	22.Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
<b>III</b>	<b>PENUTUP</b>					
	23.Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
	24.Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan					
<b>Jumlah</b>						

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Perencanaan pembelajaran (IPPP)

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan perilaku hasil belajar)	1 2 3 4 5
2.	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)	1 2 3 4 5
3.	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)	1 2 3 4 5
4.	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik)	1 2 3 4 5
5.	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran: awal, inti, dan penutup)	1 2 3 4 5
6.	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)	1 2 3 4 5
7.	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran	1 2 3 4 5
8.	Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)	1 2 3 4 5
	<b>Skor Total</b>	

Nilai setiap aspek yang teramati dikonversikan dengan pedoman Nurgiyantoro (1987:211): Kriteria A, nilai 85%-100% dengan predikat baik sekali. Kriteria B, nilai 75%-84% dengan predikat baik. Kriteria C, nilai 60%-74% dengan predikat cukup. Kriteria D, nilai 40%-59% dengan predikat kurang. Kriteria E, nilai 0%-39 dengan predikat gagal.

### **3.6 Indikator Keberhasilan**

Siklus dalam penelitian ini akan berakhir apabila

1. rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kemampuan menulis karangan memperoleh skor  $\geq 75,00$ ;
2. aktivitas siswa dalam pembelajaran kemampuan menulis karangan memperoleh skor  $\geq 75,00$ ;
3. kemampuan menulis karangan yang diperoleh siswa telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu, 80% siswa telah memperoleh skor  $\geq 65,00$ .