

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa terdiri atas keterampilan berbahasa tulis dan keterampilan berbahasa lisan (Santosa,2009:6.1). Keterampilan berbahasa tulis terdiri dari keterampilan membaca dan menulis, sedangkan keterampilan berbahasa lisan terdiri dari keterampilan menyimak dan berbicara. Membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis, sedangkan menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan (Santosa, 2009:6.3).

2.2 Keterampilan Menulis

Menurut Suparno (2008: 1.29), sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya. Menulis sebagai aktivitas berbahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berbahasa lainnya. Apa yang diperoleh melalui menyimak, membaca, dan berbicara, akan memberinya masukan berharga untuk kegiatan menulis. Berikut akan dikemukakan beberapa pengertian tentang menulis.

2.2.1 Pengertian Menulis

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 mediana (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 merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu (Akhadiah dalam Yulinar 2009:8). Menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa tulis (Nurgiyantoro dalam Kusmana, 2011:99). Menulis adalah berkomunikasi secara tertulis (Kusmana, 2011:99).

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti mengacu pada pendapat yang mengatakan bahwa menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan (KBBI,2005:1219) karena menulis narasi merupakan tulisan yang menuturkan perbuatan dan pengalaman yang dialami seseorang.

2.2.2 Jenis-Jenis Menulis

Jenis-jenis menulis karangan menurut Suparno (2008: 1.11) adalah sebagai berikut:

- a. menulis karangan narasi;

- b. menulis karangan argumentasi;
- c. menulis karangan deskripsi;
- d. menulis karangan persuasi;
- e. menulis karangan eksposisi.

2.2.3 Tahapan Menulis

Tahapan menulis menurut Kusmana (2011: 101) adalah sebagai berikut.

a) Prapenulisan

Prapenulisan terdiri atas (1) memilih topik, (2) membatasi topik, (3) merumuskan tujuan, (4) mengumpulkan bahan, dan (5) menyusun kerangka karangan.

b) Proses penulisan

Proses penulisan terdiri atas (1) menggunakan penalaran dalam menulis, (2) menggunakan ejaan, (3) memilih kata, (4) menggunakan kalimat efektif, (5) menyusun paragraf kohesif dan koheren, (6) menerapkan ketentuan menulis.

c) Penyuntingan

Penyuntingan terdiri atas (1) membaca kembali tulisan, (2) menandai kesalahan dan membetulkannya, (3) merevisi tulisan.

2.3 Menulis Narasi

Ada beberapa pendapat tentang narasi, berikut ini akan dipaparkan pengertian narasi, struktur narasi, jenis-jenis narasi, serta langkah-langkah menulis narasi.

2.3.1 Pengertian Menulis 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 dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam kesatuan waktu.

Dalam menulis 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 (Parera, 1993: 5).

Karangan narasi menurut Narsito (1999:39) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) bersumber dari fakta atau sekedar fiksi;
- 2) beberapa rangkaian peristiwa;
- 3) bersifat menceritakan.

2.3.2 Struktur Narasi

Struktur sebuah narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya: perbuatan, penokohan, latar, dan sudut pandangan. Tetapi dapat

juga dianalisa berdasarkan alur (*plot*) narasi (Keraf, 2007:145). Selanjutnya, menulis sebuah karangan narasi, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip dasar narasi sebagai tumpuan berpikir bagi terbentuknya karangan narasi. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: alur, penokohan, latar, dan sudut pandang (Suparno, 2008: 4.39).

Berdasarkan teori di atas, penelitian ini akan mengacu kepada pendapat yang akan dijadikan landasan tumpu untuk mengukur kemampuan siswa menulis narasi dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan alur, penokohan, dan latar. Selanjutnya, alur, penokohan, dan latar akan dijadikan indikator penilaian. Selain itu, dikarenakan siswa dituntut mampu menulis narasi maka indikator dengan baik maka indikator penilaian akan ditambah dengan penggunaan ejaan.

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) Sudut Pandang

Sudut pandang (*point of view*) dalam narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini . Apapun sudut pandang yang dipilih pengarang akan menentukan sekali gaya dan corak cerita (Suparno, 2006:4.44). Sehubungan dengan sudut pandang, Keraf (2007: 190-192) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut.

Sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan bagaimana pertalian antara seorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Orang yang membawakan pengisahan itu dapat bertindak sebagai pengamat (*observer*) saja, atau peserta (*participant*) terhadap seluruh tindak-tanduk yang dikisahkan. Tujuan dari teknik sudut pandangan yang terakhir ini adalah sebagai suatu pedoman atau panduan bagi pembaca mengenai perbuatan atau tindak-tanduk karakter dalam suatu pengisahan.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan: siapakah narator dalam narasi itu, dan apa atau bagaimana relasinya dengan sebuah proses tindak-tanduk karakter-karakter dalam narasi.

Jadi, sudut pandang dalam narasi berfungsi menyatakan bagaimana fungsi seorang pengisah (*narator*) dalam sebuah narasi, apakah ia mengambil bagian langsung dalam seluruh rangkaian kejadian (*participant*) atau sebagai pengamat (*observer*) dari seluruh aksi yang ada dalam narasi.

d) 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.

2.3.3 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.

2.3.4 Langkah-Langkah Menulis Narasi

Langkah-langkah menulis narasi menurut Suparno (2008: 4.50) sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema dan amanat yang ingin disampaikan.
- 2) Tetapkan sasaran pembaca.
- 3) Rancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam skema alur.
- 4) Bagi peristiwa utama ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita.

2.4 Media dalam Pembelajaran

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

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

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). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2006: 121).

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)

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, 2009:7).

2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Menurut Wetty (2004: 61-62), media pendidikan berfungsi sebagai 1) mengubah titik berat pendidikan formal, 2) membangkitkan motivasi belajar pada siswa, 3) memberikan kejelasan (*classification*), 4) memberikan rangsangan (*stimulation*). Berdasarkan fungsi dan media pendidikan di atas, akan dijelaskan 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 dan 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-perengaruh

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.

2.4.3 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 (Arsyad, 2010: 106). 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).

2.4.4 Tujuan Pemakaian Media Gambar

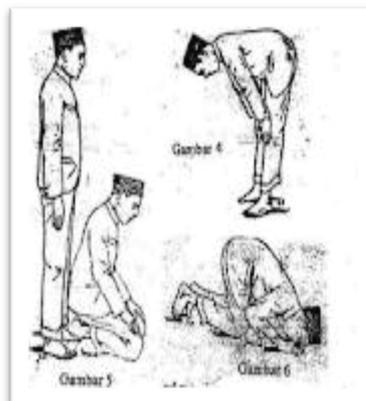
Ada beberapa tujuan dalam pemakaian media gambar menurut Wetty (2004: 71) antara lain sebagai berikut: a) untuk menerjemahkan simbol verbal, b) memperkaya bacaan, c) untuk membangkitkan motivasi belajar, d) memperbaiki kesan-kesan yang salah, e) merangkum suatu unit bacaan, f) menyentuh dan menggerakkan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



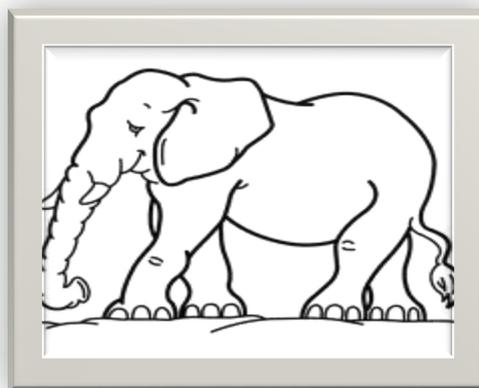
- b) Memperkaya bacaan maksudnya adalah dapat digunakan melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Gambar tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, disajikan gambar setiap gerakan shalat.



- 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.

2.4.5 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?.
- 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?.

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. Berikut contoh gambar yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran mengenai mendeskripsikan hewan. Diyakini pula gambar berikut dapat menyajikan tanggapan yang tepat.



Contoh gambar di atas, dapat pula diyakini menimbulkan kesan mengenai ukuran hewan yang akan dideskripsikan siswa. Gambar di atas diyakini dapat menambah wawasan siswa dan merangsang imajinasi siswa. Gambar di atas juga dari segi teknis dan artistik cukup baik sehingga dapat membuat siswa memusatkan perhatian kepada suatu ide tertentu sehingga siswa dapat mendeskripsikan detail hewan tersebut secara tepat.

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.

2.4.6 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.

2.4.7 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.

2.4.8 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).

2.4.9 Jenis-Jenis Media Gambar

Media gambar terdiri dari 2 yaitu:

1. Gambar Seri

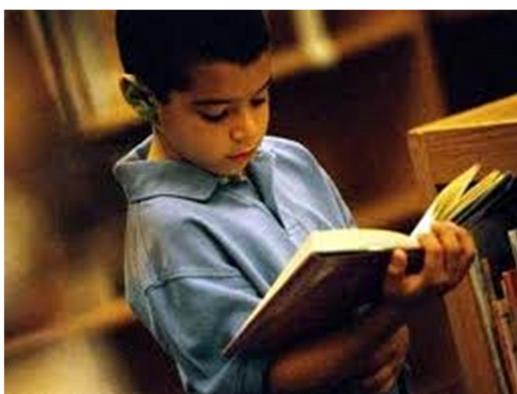
Gambar seri merupakan gambar yang terdiri dari beberapa bagian gambar yang mewakili keseluruhan hal yang ingin dijelaskan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan gambar seri sebagai media dalam pembelajaran menulis narasi. Berikut ini 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. Berikut ini contoh gambar tunggal.



2.5 Aktivitas Belajar

Setiap manusia di dalam dirinya tumbuh dan berkembang beraneka ragam potensi yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Potensi yang dimiliki menumbuhkan keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Hal inilah yang mengendalikan manusia untuk bertingkah laku dan beraktivitas. Soemanto (1983: 76) berpendapat bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang diarahkan kepada

suatu tujuan yang akan dicapai dan tujuan itu memang telah dilakukan. Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan baik jasmani, rohani, maupun sosial. Kebutuhan ini tentu akan menumbuhkan dorongan untuk berbuat atau beraktivitas termasuk dalam belajar. Menurut (Slameto, 2003: 2) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinue dan fungsional, bersifat positif dan aktif, memiliki tujuan, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Proses perubahan tingkah laku adalah sebuah aktivitas. Meichawati (1980: 52) menegaskan bahwa aktivitas adalah segala usaha atau kegiatan yang dilakukan disertai dengan kesiapan jasmani dan rohani, yang akan membawa hasil yang baik juga. Setiap siswa dalam belajar ada keinginan untuk beraktivitas diantaranya: bertanya, menjawab pertanyaan, menulis, menggambar atau hal lain dalam kegiatan pembelajaran.

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 diatas, aktivitas yang dapat menunjang siswa dalam menulis narasi melalui pemanfaatan media gambar dan selanjutnya akan dipakai sebagai observasi proses aktivitas siswa, peneliti mengacu pada aktivitas sebagai berikut.

1. Aktivitas visual, meliputi: membaca, dan memperhatikan.
2. Aktivitas lisan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Aktivitas mendengarkan, contohnya: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi.
4. Aktivitas menulis, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.

5. Aktivitas emosi, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.