

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kemampuan Membuat Karangan Sederhana

Skinner, berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal penting yaitu (1) pemilihan stimulus yang diskriminatif, dan (2) penggunaan penguatan. Penggunaan stimulus yang diskriminatif ini bertujuan untuk memberikan perlakuan belajar yang sesuai dengan perbedaan siswa. Penggunaan penguatan bertujuan untuk memotivasi siswa dan sebagai dorongan eksternal belajar.²

Gagne, mengemukakan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Kapabilitas baru dalam hal ini merupakan sebuah kemampuan atau keterampilan kompetensi hidup yang sebelum proses belajar tidak dimiliki. Memiliki keterampilan atau sebuah kompetensi baru menjadi penanda bahwa seseorang telah belajar.³

² Dimiyati dan Mujdiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), 9

³ Ibid, 11

Slavin, menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Morgan, belajar merupakan perubahan relative permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.⁴

Berdasarkan pengertian belajar menurut Skinner, Gagne, dan Slavin maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan perubahan sikap yang terjadi karena adanya stimulus atau dorongan yang menimbulkan respons atau sikap. Respons atau sikap ini dapat berupa peningkatan intelegensi, dan atau penguasaan sebuah kompetensi.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Gerlach dan Ely, menyatakan hasil belajar merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Hasil belajar dapat dianalisis dari kehidupan siswa yang berupa perilaku dan perubahan nilai.⁵ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.

Bloom dalam merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif yang

⁴ Ahmad Rifai dan Catharina Tri Anni. *Psikologi Pendidikan* (Semarang : UNNES Press, 2010), 82

⁵ Ibid, 85

mencakup ranah pengetahuan, ranah afektif mencakup ranah sikap dan ranah psikomotor mencakup ranah keterampilan/skill.⁶

Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali disoleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah, kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya.

Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut di antaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar

⁶ Anni, Catharina Tri, dkk., *Psikologi Belajar* (Semarang : UNNES Press, 2004_), 75

Dewantoro, yaitu: cipta, rasa, dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah: penalaran, penghayatan, dan pengamalan.

Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi antara guru, siswa dan setiap komponennya, sehingga menimbulkan dialog yang interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses belajar erat kaitannya dengan ke-giatan pembelajaran, karena didalam kegiatan pembelajaran dilakukan proses-proses belajar. Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan dalam suatu instansi. Didalam kegiatan pembelajaran, serangkaian kegiatan disusun dan diper-siapkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pem-belajaran mengharuskan pertautan keseluruhan kegiatan yang memungkinkan ter-jadinya interaksi belajar mengajar. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga terda-pat proses pemberian pengalaman oleh guru maupun lingkungan kepada siswa, dalam upaya pencapaian tujuan yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, a-fektif dan psikomotorik.

Pernyataan di atas sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang mendefinisikan hakikat pembelajaran. Trianto menyatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju target yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam merangkai tujuan yang telah ditetapkan, sehingga dapat membentuk pola pengetahuan mereka.⁷ Suprijono, mendefinisikan pembelajaran menurut makna lesikal yang berarti proses, cara, dan perbuatan mempelajari. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan siswa atau antar siswa.⁸ Gagne, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar.⁹

Proses pembelajaran akan berhasil jika komponen-komponennya berjalan baik dan saling berinteraksi secara optimal. Menurut Hamalik, ada tujuh komponen dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Tujuan Pembelajaran.

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan pasti ada tujuan yang ingin dicapai.

Begitu juga dalam proses pembelajaran, sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru harus merumuskan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini

⁷ Trianto.. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Konsep, Landasan.*(Jakarta : Pustaka Publisher, 2007), 11

⁸ Agus Suprijono. *Cooperative Learning.* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), 11

⁹ Syukri Rifa'i, *Strategi Pendidikan Islam dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia (Studi pemikiran Hasan Langgulu)* (Jakarta : UIN Syarif . Hidayatullah, 2006) 197

dilakukan agar guru dapat fokus untuk memberkan setiap daya dan upaya, demi tercapainya tujuan pembelajaran sebagai suatu target akhir proses pembelajaran.

2) Peserta Didik .

Dalam satu kelas, guru pasti akan menemui peserta didik dengan karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan setiap individu memiliki kekhasan masing-masing. Untuk itu, guru harus tahu dan memahami tiap karakteristik sis-wanya. Guru harus dapat memenuhi kebutuhan masing-masing siswa sehingga guru harus melakukan pembelajaran yang bervariasi agar setiap siswa memperoleh pembelajaran yang optimal.

3) Komponen Guru

Guru memiliki peranan yang sentral dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peranan sebagai pengajar, pendidik, fasilitator, konseptor dan konselor. Tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi guru harus bisa menanamkan akhlak dan budi pekerti yang luhur bagi siswanya. Guru jugalah yang harus merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik agar KBM berjalan dengan lancar.

4) Materi Pelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran pasti dilakukan proses transfer informasi berupa materi pelajaran. Materi pelajaran yang harus disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku yang disusun secara

sistematis. Selain itu, materi pelajaran digunakan sebagai salah satu bahan untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu melalui tes evaluasi kognitif.

5) Metode Pembelajaran

Metode adalah cara-cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi dalam proses pembelajaran, yang harus disesuaikan dengan jenis materi yang akan diberikan. Pemilihan metode oleh guru, harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, tingkat kemampuan siswa serta kondisi dan jumlah siswa di kelas. Penggunaan metode yang tepat oleh guru akan berdampak pada hasil belajar.

6) Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk perantara/ pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi, dan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, guru harus selektif dalam menetapkan media pembelajaran. Guru hendaknya memilih media yang menarik, ber-warna dan sesuai materi ajar.

7) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berperan dalam menetapkan keberhasilan dan kegagalan aktivitas pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan guru dapat ditujukan untuk menilai

ra-nah kognitif, afektif maupun psikomotorik, sehingga pemilihan alat tes harus dise-suaikan dengan aspek yang ingin dinilai.¹⁰

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses perubahan perilaku. Hasil belajar ini dapat berupa peningkatan intelegensi atau penguasaan suatu kompetensi yang membuat seseorang mengalami perubahan perilaku.

Perubahan perilaku ini akan membedakan pengalaman seseorang sebelum dan sesudah belajar.

Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Anni, faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor internal yang meliputi fisik seperti kesehatan tubuh dan perlengkapan, psikologis seperti tingkat intelegensi, kondisi emosional, perhatian, minat, motif, bakat, kematangan dan kesiapan serta motivasi dalam diri untuk belajar.
- 2) Faktor eksternal yang meliputi faktor keluarga, seperti cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, tempat belajar, suasana rumah, dan latar belakang budaya; faktor sekolah seperti kurikulum, metode, sarana dan prasarana, hubungan guru dengan siswa; faktor masyarakat misalnya pola kehidupan masyarakat, teman bermain, maupun media massa.¹¹

¹⁰ Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Mandar Maju, 1993), 111

¹¹ Anni, Catharina T. *Psikologi Belajar* (Semarang : UNNES, 2007) , 13

2.2. Karakteristik Siswa /MI

Karakteristik perkembangan siswa sebagai berikut: karakteristik siswa berada pada periode atau masa anak akhir dengan rentang usia 6-12 tahun. Karakteristik siswa senang bermain dalam kelompoknya dengan melakukan permainan yang konstruktif dan olahraga (bergerak). Masa usia siswa lebih senang melakukan permainan ataupun bergerak daripada hanya diam termenung sendiri. Sementara karakteristik siswa berbeda dengan karakteristik orang dewasa, karena karakteristik siswa masih ingin menikmati permainan yang menarik dan pola gerak yang lebih tinggi dari orang dewasa.

Sementara menurut Piaget dalam Rifa'i, menyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif siswa terdapat pada tahap operasional konkret dengan rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap operasional konkret, siswa mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret atau nyata. Pemikiran pada siswa belum bisa pada tahap abstrak karena usia siswa membutuhkan sesuatu yang nyata dan logis.¹²

Berdasarkan karakteristik siswa menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa siswa masih senang bermain, bergerak dan masih berpikir secara konkrit (nyata). Berdasarkan karakteristik tersebut maka guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

¹² Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. *Psikologi Pendidikan* (Semarang : UNNES Press, 2010), 29

2.3. Hakikat Menulis

Menulis pada hakikatnya adalah pengungkapan gagasan atau perasaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa atau merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka secara langsung dengan orang lain.¹³

Menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya, sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Berdasarkan pengertian menulis menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan, ide, atau pikiran dalam bentuk simbol-simbol huruf.

Tulisan yang baik dapat dilakukan dengan memiliki tiga keterampilan dasar yaitu: keterampilan berbahasa, keterampilan penyajian, dan keterampilan perwajahan.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang bersifat produktif, dan ekspresif. Menulis dikatakan sebagai kegiatan yang produktif karena kegiatan menulis menghasilkan sebuah tulisan. Menulis juga dapat dikatakan sebagai kegiatan yang bersifat ekspresif karena kegiatan menulis adalah kegiatan yang dapat mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan pengetahuan si penulis kepada pembacanya.

¹³ Henry Guntur Tarigan. *Membaca Sebagai Suatu ketrampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa, 1985.), 03

Keterampilan menulis di sekolah dasar dibedakan atas keterampilan menulis permulaan dan keterampilan menulis lanjut. Keterampilan menulis permulaan ditekankan pada kegiatan menulis menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, menyalin, dikte, melengkapi cerita, dan menyalin puisi. Keterampilan menulis lanjut diarahkan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk percakapan, petunjuk, pengumuman, pantun anak, undangan, ringkasan, laporan, puisi bebas, dan karangan¹⁴. Pembelajaran menulis dapat disajikan dalam bentuk narasi, eksposisi, argumentasi, dan deskripsi. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menulis agar siswa senang adalah dengan memberikan kebebasan kepada siswa. Kebebasan dalam hal ini untuk menulis apa yang siswa inginkan sesuai dengan pengembangan tema pembelajaran yang dilaksanakan. Upaya lain guru agar pembelajaran menulis ini berhasil adalah menyajikan pembelajaran menulis itu dengan semenarik mungkin.

Pembelajaran menulis narasi yang menarik akan membuat siswa termotivasi untuk menulis sesuai dengan imajinasinya.

2.4. Ciri-Ciri Tulisan yang Baik

Menurut Day ciri-ciri tulisan yang baik yaitu: (1) jujur, jangan coba memalsukan gagasan atau ide anda; (2) jelas, jangan membingungkan pembaca;

¹⁴ Depdiknas. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*. Tentang Standar Isi. 2006, 11

(3) singkat, jangan memboroskan waktu pembaca; (4) usahakan terdapat keanekaragaman yaitu panjang kalimat disetiap alinea tidaklah sama.

Menurut Tarigan ciri-ciri tulisan yang baik agar pembaca memberikan tanggapan yang diinginkan oleh penulis terhadap tulisannya, antara lain: (1) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi; (2) kemampuan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi keseluruhan yang utuh; (3) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis dengan jelas dan tidak samar-samar, memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh, sehingga maknanya sesuai yang diinginkan penulis, (4) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara meyakinkan, menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan; (5) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama dan memperbaikinya; dan (6) tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah, kesudian mempergunakan ejaan dan tanda baca secara baik, memeriksa makna kata dan hubungan ketatabahasaan dalam kalimat.¹⁵

Berdasarkan pendapat Day dan Tarigan mengenai ciri-ciri tulisan yang baik, maka dapat disimpulkan bahwa tulisan yang baik adalah tulisan yang dihasilkan oleh penulis dengan mengoptimalkan segala kemampuan menulisnya. Tulisan

¹⁵ Ibid, 7

yang baik adalah tulisan yang melalui tahap pemeriksaan sebelum disajikan kepada pembaca.

Tahap pemeriksaan dilakukan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dan menyempurnakan hasil tulisan.

2.5. Hakikat Karangan Narasi

Azhar menyatakan bahwa, “mengarang itu sesungguhnya tidak lain pada mengorganisasikan ide dan perasaan atau pikiran dengan tertulis”. Pendapat lain menyatakan bahwa mengarang adalah kemampuan melahirkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan. Berdasarkan pengertian menurut Azhar dapat disimpulkan bahwa mengarang merupakan kegiatan menuangkan gagasan atau ide lewat tulisan.¹⁶

Karangan merupakan karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis dari penulis kepada pembaca untuk dipahami. Lima jenis karangan yang umum dijumpai dalam keseharian adalah narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Keraf menyatakan karangan narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu atau dengan kata lain, narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai suatu peristiwa yang telah terjadi.¹⁷

¹⁶ Azhar, Ridwan. *Sejarah Studi Bahasa di Indonesia* (Medan : Fakultas Sastra USU, 1989), 19

¹⁷ Gorys Keraf. *Linguistik Bandingan Historis* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama , 1984), 135

2.6. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari Medium yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, disebut sebagai media pembelajaran yang dapat dikatakan memiliki fungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Schramm menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya.

Nation Education Association (mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.¹⁸

¹⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Transito, 1980), 49

Berdasarkan hal diatas, menyatakan bahwa media sangat membantu dalam pencapaian suatu target kompetensi. Media pembelajaran mampu mengatasi masalah keterbatasan pada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mengatasi masalah belajar pada siswa berkebutuhan khusus. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan siswa dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa media dan teknologi sangat dapat mempengaruhi kegiatan serta hasil pembelajaran.

2.7. Fungsi Media Pembelajaran

Siddiq, menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut: (1) berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah/memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran; (2) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) membuat pembelajaran lebih realistis/objektif, (4) menjangkau sasaran yang luas; (5) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (6) mengatasi informasi yang bersifat membayangkan, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil, semua dapat disajikan menggunakan media yang telah dimodifikasi; (7) menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata; (8) memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; (9) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.¹⁹

¹⁹ M. Djauhar Siddiq, dkk. *Pengembangan Bahan Ajar* (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi DEPDIKNAS. 2008), 14

Djamarah menyebutkan peranan media pembelajaran sebagai berikut: (1) media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang disampaikan; (2) media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya; dan (3) media sebagai sumber belajar bagi siswa.

Arsyad menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: (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; (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.²⁰

Berdasarkan fungsi media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih variatif dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran

²⁰ Djamarah, Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 139

juga memperjelas isi materi yang secara langsung mempermudah guru dalam merancang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah media dapat berpengaruh positif terhadap suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran membantu perkembangan siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap menarik tidaknya penyajian suatu pembelajaran.

2.8. Media Gambar Seri

Menentukan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Demikian pula dalam pembelajaran menulis narasi di .

Penggunaan media gambar seri dirasakan tepat untuk membantu siswa dalam keterampilan menulis narasi.

Menurut Warsito, media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan cerita tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan peristiwa.

Gambar seri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya, sedangkan gambar lepas merupakan gambar yang menunjukkan situasi ataupun tokoh dalam cerita yang dipilih untuk

menggambarkan situasi-situasi tertentu, antara gambar satu dengan lainnya tidak menunjukkan kesinambungan.²¹

Media gambar seri sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi tulis atau mengarang khususnya tulisan narasi. Para siswa melalui mengamati gambar seri yang dibentangkan di depan kelas diharapkan dapat memperoleh konsep tertentu sesuai dengan tema yang ditentukan menjadi sebuah tulisan narasi. Gambar yang bersifat menunjukkan yaitu gambar yang dapat menimbulkan ingatan pada suatu rangkaian kejadian tertentu.

Berdasarkan definisi mengenai gambar seri yang diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa gambar seri adalah gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan. Media gambar seri adalah alat peraga ilustrasi untuk memperjelas isi cerita yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

Manfaat media gambar seri antara lain: (1) menarik perhatian siswa terhadap materi ajar, (2) memotivasi keaktifan siswa dalam pembelajaran apresiasi sastra melalui gambar dan lainnya, (3) kejadian dalam gambar seri memungkinkan siswa untuk membuat dialog dan berbicara tentang kejadian tersebut, (4) melatih daya pikir dan kemampuan siswa dalam menganalisa gambar.

²¹ Warsito. *Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis ilmiah*. (Jakarta : Grafika Media, 2009), 14

Selain manfaat yang telah diuraikan, media gambar seri juga mampu membantu siswa untuk mengeluarkan ide, gagasan, dan daya imajinasi. Media gambar seri merangsang siswa untuk menciptakan imajinasi sebuah peristiwa. Media gambar seri berperan penting dalam menghidupkan suasana pembelajaran terutama pembelajaran menulis narasi.

Gambar seri hendaknya memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: (1) gambar cukup besar untuk dilihat siswa dari tempat duduknya sampai detail, (2) arti dari setiap gambar, hubungan antara satu gambar dengan gambar berikutnya dapat dilihat dengan jelas, (3) setiap gambar sifatnya merangsang untuk mengetahui gambar selanjutnya, (4) isi kesatuan gambar menunjukkan satu aksi, (5) gambar sebaiknya diberi warna hidup.

Dari syarat-syarat media gambar seri menurut Parida, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media gambar seri perlu dipertimbangkan komposisi warna dan struktur isi gambar. Komposisi warna dan struktur isi dibuat semenarik mungkin agar gambar seri dapat mendorong minat belajar siswa serta merangsang imajinasi mereka dalam bercerita.

2.9. Langkah Penggunaan Gambar Seri

Bertolak dari yang dikemukakan oleh para ahli mengenai pengalaman belajar lebih banyak diperoleh melalui indera lihat, maka dalam proses belajar-mengajar diupayakan penggunaan media visual sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam pengajaran

khususnya media gambar akan sangat membantu mempercepat pemahaman atau pengertian dari murid sebagai peserta didik.

Adapun langkah – langkah penggunaan media gambar seri sebagai alat peraga adalah sebagai berikut :

- a. Menetapkan tujuan mengajar dengan menggunakan alat peraga, dalam hal ini merumuskan tujuan pembelajaran
 - b. Persiapan guru, pada fase ini guru memilih dan menerapkan alat peraga mana yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - c. Persiapan kelas, siswa satu kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan alat peraga
 - d. Langkah penyajian pelajaran dan peragaan. Guru harus memilih keahlian dan keterampilan yang baik dalam menggunakan alat peraga
- Langkah kegiatan belajar. Pada langkah ini hendaknya mengadakan kegiatan belajar sehubungan dengan menggunakan alat peraga.

2.10. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran

Adapun langkah – langkah penggunaan media gambar seri sebagai alat peraga adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi motivasi kepada siswa serta mengulang sedikit pelajaran tentang menulis karangan pada kelas V dan

memberikan gambaran tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi pelajaran.

- b. Kemudian guru meminta siswa untuk berlatih membuat karangan secara individu dengan menggunakan media gambar seri yang ditempelkan di depan kelas.
- c. Selanjutnya guru meminta tiga siswa untuk membacakan hasil karangannya.
- d. Kemudian guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari.