BAB II

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Menulis Deskripsi

1. Pengertian Keterampilan Menulis Deskripsi

Keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot *(neuromuscular)* yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olah raga, dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. Menurut Reber, keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.[10]

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.[11] Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan atau komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau

[10] Syarifan Nurjan, dkk. *Psikologi Belajar*. (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2009) paket 3, hal.11
[11] Sri Wahyuni,dkk. *Bahasa Indonesia 1*. (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2008) paket 10, hal. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Adapun tulisan merupakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya.

Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat, penulis sebagai penyampaian pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkan dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya.[12]

Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describe* yang berarti menggambarkan atau memerikan suatu hal. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dituliskan itu sesuai dengan citra penulisnya.[13]

Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis hendaknya menulis dengan mendayagunakan kata-kata yang dapat menimbulkan kesan serta citra indrawi dan suasana batiniah pembaca. Selain itu, penulis hendaknya melibatkan perasaan sehingga pembaca merasa mengalami langsung apa yang dialami penulis. Penulis juga harus mengamati segala sesuatu yang ada disekeliling penulis dan menggambarkannya sampai hal yang sekecil-kecilnya.

---

[12] Rini Kristiantiari, *Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*. (Surabaya: Media Ilmu, 2004) hal.5
[13] Sri Wahyuni, dan dkk *Bahasa Indonesia 1*. Paket 11, hal.7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi, menulis deskripsi adalah memindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaan kepada para pembaca lewat tulisan agar pembaca dapat seolah-olah dapat melihat sendiri objek tadi secara keseluruhan seperti yang dialami secara fisik oleh penulisnya.

2. Tujuan Menulis

Setiap jenis tulisan mempunyai tujuan tertentu. Ditinjau dari sudut kepentingan pengarang, menulis memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan penugasan

Pada umumnya para pelajar menulis sebuah karangan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan mereka biasanya berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.

b. Tujuan estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan keindahan dalam sebuah puisi, cerpen, ataupun novel. Untuk itu, kemampuan menggunakan diksi serta gaya bahasa sangat dibutuhkan dalam tulisan yang memiliki tujuan estetis.

c. Tujuan penerangan

Adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Misalnya tulisan pada media surat kabar dan majalah.

d. Tujuan pernyataan diri

Bertujuan memperkenalkan atau menyatakan dirinya kepada para pembaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Tujuan kreatif

Bertujuan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, nilai-nilai kesenian, dan sebagainya.

f. Tujuan konsumtif

Ada kalanya tulisan diselesaikan untuk dikonsumsi oleh para pembaca. Penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca.[14]

Tujuan berbeda bagi bahasa ini tercermin dalam berbagai karakteristik teks itu sendiri. Bahasa surat berbeda dari editorial koran, berbeda pula dari puisi. Berbagai perbedaan ini dapat diamati dalam kalimat pada tataran tata bahasa, dan diluar kalimat pada tataran struktur teks.

3. Manfaat Menulis

Pada prinsipnya, fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Dengan menulis akan memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita. Bernard Percy mengemukakan beberapa manfaat menulis sebagai berikut :

a. sarana untuk mengungkapkan diri. Dalam artian untuk mengungkapkan perasaan hati seperti kegelisahan, keinginan, amarah, dan sebagainya.

[14] Imron Rosidi. *Menulis Siapa Takut?*. (Yogyakarta: Kanisius, 2009). Hal 7-8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. sarana untuk pemahaman. Artinya dengan menulis seseorang bisa mengikat kuat suatu ilmu pengetahuan (menancapkan pemahaman) ke dalam otaknya.
c. membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, perasaan harga diri. Artinya dengan menulis bisa melejitkan perasaan harga diri yang semula rendah.
d. meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan. Artinya orang yang menulis selalu dituntut untuk terus menerus belajar sehingga pengetahuannya menjadi luas.
e. keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah. Artinya dengan menulis seseorang akan menjadi peka terhadap apa yang tidak benar di sekitarnya sehingga ia menjadi seorang yang kreatif.
f. mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa. Artinya dengan menulis seseorang akan selalu berusaha memilih bentuk bahasa yang tepat dan menggunakannya dengan tepat pula.[15]

4. Ciri-ciri Penulis Deskripsi yang Baik

Keraf mengemukakan pendapatnya tentang ciri seorang penulis deskripsi yang baik adalah sebagai berikut:

a. Seorang penulis deskripsi yang baik tidak akan merasa puas dengan pernyataan-pernyataan yang bersifat umum. Penulis cenderung menggunakan bahasa-bahasa kias agar dapat menciptakan imajinasi yang tinggi kepada pembacanya.

[15] Sri Wahyuni, dkk. *Bahasa Indonesia.* Paket 10, hal.13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Penulis deskripsi yang baik berusaha menciptakan nuansa-nuansa dari bunyi yang diserap oleh indera pendengarannya. Bunyi-bunyi yang nyaring harus dilahirkan dalam bermacam-macam bentuk yang berbeda sesuai dengan sifatnya.

Untuk menulis deskripsi, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki yaitu :

1) Kemampuan berbahasa yang kaya nuansa dan bentuk.
2) Kecermatan pengamatan dan keleluasaan pengetahuan tentang ciri, sifat, dan wujud objek yang dideskripsikan.
3) Kemampuan memilih detail khusus yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan deskripsi.

Adapun langkah-langkah menulis deskripsi :

1) Menentukan apa yang akan dideskripsikan
2) Merumuskan tujuan pendeskripsian
3) Menetapkan bagian yang akan dideskripsikan misal ciri-ciri fisik, watak, gagasan atau benda-benda disekitar tokoh.
4) Memerinci dan mensistematiskan hal-hal yang menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan.

B. Pembelajaran Menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.[16] Dari tujuan tersebut dapat dikatakan bahwa komunikasi juga dapat dilakukan dalam bahasa tulis. Untuk itu aspek menulis adalah aspek yang sangat penting.

1. Tingkatan-tingkatan Menulis

Pembelajaran menulis di sekolah dasar dibagi menjadi dua tingkatan, yaitu:

a. Menulis permulaan

Pembelajaran menulis ditingkat ini meliputi persiapan menulis dengan melatih siswa memegang pensil dan menggoreskannya di kertas, menulis huruf dan merangkainya menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana. Tujuan menulis permulaan adalah agar siswa dapat menulis kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat. Pada menulis permulan siswa diharapkan untuk dapat memproduksi tulisan dapat dimulai dengan tulisan eja, contoh e, d, f, k, j, f dan dapat berupa suku kata seperti su-ka, ma-ta, ha-rus serta dalam bentuk kalimat sederhana.[17]

[16] Zuleha. *Pembelajaran Bahasa Indinesia.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hal4-5
[17] Sri Wahyuni, dkk. *Bahasa Indonesia.*Paket 11, hal.12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menulis lanjut

Tujuan menulis lanjut adalah agar siswa mampu menuangkan pikiran dan perasaannya dengan bahasa tulis secara teratur dan teliti. Letak perbedaan antara menulis permulaan dan menulis lanjut adalah adanya kemampuan untuk mengembangkan skemata yang ada atau yang telah diperoleh sebelumnya untuk lebih mengembangkan hal-hal yang akan ditulis.[18]

2. Materi Pembelajaran Menulis Deskripsi Tentang Hewan atau Tumbuhan di Sekitar Secara Sederhana

Pada tingkat kelas II SD/MI, materi menulis deskripsi terdapat di semester genap pada Kompetensi Dasar 8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan tumbuhan dan hewan melalui ciri-ciri yang ditunjukkan objek yang akan dideskripsikan. Berikut adalah contoh materi mendeskripsikan hewan atau tumbuhan di sekitar

Pohon Kelapa

Pohon kelapa sangat tinggi.

Daunnya dapat dibuat sapu lidi.

Buah kelapa berbentuk bulat.

Isi buah dapat dibuat sari kelapa.

Dapat juga dibuat es kelapa.

Gambar 2.1
Pohon Kelapa

[18] Sri Wahyuni, dan dkk. *Bahasa Indonesia 1*. Paket 11, hal.12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sabut kelapa dapat dibuat sapu ijuk.

Batang pohon untuk bahan bangunan.

Ikan

Ikan hidup di air.

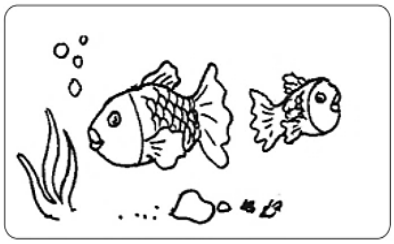
Ikan memiliki sirip.

Siripnya untuk berenang

Kulitnya bersisik.

Ikan juga memiliki ekor.

Dagingnya dapat dimakan.



Gambar 2.2
Ikan

3. Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat berkomunikasi secara baik dengan pembaca yang ditujukan oleh tulisan itu. Tulisan yang baik juga ditandai dengan ciri-ciri berikut:

a. Kesesuaian judul dengan isi tulisan
b. Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca. Penggunaan ejaan dan tanda baca dengan tepat dapat membantu pembaca dalam memahami sebuah tulisan.
c. Ketepatan dalam struktur kalimat. Kalimat-kalimat yang ada dalam tulisan hendaknya komunikatif.
d. Kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap kalimat.[19]

[19] Imron Rosidi. *Menulis Siapa Takut?*. Hal.10-12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Tarigan, terdapat empat ciri tulisan yang baik sebagai berikut:

a. Jelas.

Pembaca dapat membaca teks dengan cara tepat, tidak bingung dan mampu menangkap maknanya tanpa harus membaca ulang dari awal untuk menemukan makna yang dikatakan oleh penulis.

b. Kesatuan dan organisasi.

Pembaca dapat mengikutinya dengan mudah karena bagian-bagiannya saling behubungan dan runtut.

c. Ekonomis.

Penulis tidak menggunakan kata atau bahasa yang berlebihan.

d. Pemakaian bahasa dapat diterima.

Penulis menggunakan bahasa yang baik dan benar karena bahasa yang dipakai masyarakat kebanyakan bahasa formal sehingga mudah diterima.

C. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas di sini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotorik).[20] Berdasarkan pengertian tersebut, belajar dapat diartikan sebagai proses di mana timbul perubahan tingkah laku akibat latihan dan pengalaman.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran.[21] Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.[22] Dari pengertian-pengertian tersebut, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan adanya perubahan sedagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Aspek Hasil Belajar

Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar tergantung pada apa yang di pelajari oleh siswa. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan tujuan dari kegiatan belajarnya. Dalam

[20]Syaiful Bahri Jamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rinekacipta, 2002) hal.2
[21]Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2009) hal.3
[22]Dimyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hal 3-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berkenaan dengan hal tersebut menurut Benjamin Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

a. Ranah kognitif merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya dari persepsi, introspeksi, atau memori siswa.
b. Ranah Afektif merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan afektif mencakup perasaan, emosi, moral, nilai-nilai, budaya dan keagamaan
c. Ranah Psikomotorik merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Dalam pengembangan pendidikan psikomotorik di samping mencakup proses yang menggerakkan otot, juga telah berkembang dengan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup.[23]

Menurut Ebel ada kaitan erat antara tujuan yang akan dicapai, metode pembelajaran, dan evaluasi yang akan dilaksanakan. Oleh karenanya ada sedikit perbedaan titik berat tujuan pembelajaran psikomotorik dan kognitif. Keterampilan menulis termasuk pada ranah psikomotor.

[23] H.M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hal. 75-77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran keterampilan akan efektif bila dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan.

Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Masing-masing ranah dibedakan dalam beberapa tingkatan dari yang sederhana sampai pada tingkatan sempurna. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah psikomotorik karena berkenaan dengan keterampilan siswa dalam menulis sebuah deskripsi.

Tujuan pembelajaran psikomotor yang dibedakan menjadi lima tingkatan, yakni: (a) meniru, (b) menggunakan, (c) ketepatan, (d) merangkaikan, (e) naturalisasi. Dalam tujuan pembelajaran, dimensi proses psikomotor ditunjukkan dalam bentuk kata kerja.

Berikut kata kerja yang dapat berorientasi perilaku pada ranah psikomotorik.

Tabel 2.1
Proses Psikomotor

Tingkatan	**Kata Kerja**
Naturalisasi(P5)	Mendesain, menentukan, mengelolah
Merangkaikan(P4)	Membangun, mengatasi, menggabungkan koordinat, mengintegrasikan, beradaptasi, mengembangkan, merumuskan, memodifikasi
Ketepatan(P3)	Menunjukkan, menyempurnakan, mengirim, menggantikan, memproduksi, memindahkan, mengoperasikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menggunakan (P2)	Membuat, membangun, melakukan, melaksanakan, menerapkan
Menirukan (P1)	Menyalin, mengikuti, mereplikasi, mengulangi, mematuhi

Pada dimensi proses psikomotorik, keterampilan menulis deskripsi merupakan kategori pada tingkat menggunakan. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, penggunaan kata kerja tersebut dapat dijadikan acuan dalam membuat item-item pertanyaan sesuai dengan tingkat pengetahuan para siswa.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang datang dari dalam diri seseorang dan tidak perlu rangsangan dari luar, meliputi:

1) Faktor Fisiologis. secara umum kondisi fisiologis, seperti kebiasaan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intelegensi (IQ), perhatian, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri seseorang. Diantaranya adalah faktor lingkungan. Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.[24]

Ada juga faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor Instrumental. Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melancarkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Dalam hal ini adalah progam sekolah. Di dalamnya mencangkup kurikulum, progam, sarana dan fasilitas, dan guru itu sendiri.[25] Jenis instrumen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sesuai tujuan yang akan dicapai.

[24] Kurnianto, Ridho dkk. *Penelitian Tindakan Kelas.* (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2009) hal 18-20
[25] Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hal 180

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Penilaian keterampilan menulis

Setiap pembelajaran memerlukan penilaian untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan atau keterampilan yang sudah dicapai oleh siswa. Pada pembelajaran menulis, penilaian perkembangan menulis siswa harus dilakukan secara terus menerus. Penilaian pada hakikatnya merupakan suatu proses pengumpulan dan penggunaan informasi yang dipergunakan sebagai dasar pembuatan keputusan tentang program pendidikan.[26]

Sistem penyekoran hasil tulisan menurut Diederich dibedakan atas *general merit* dan unsur mekanik. Ciri khusus *general merit* berkaitan dengan ide, organisasi, susunan data, dan cita rasa. Sedangkan unsur mekanik terdiri atas penggunaan struktur kalimat, tanda baca, huruf kapital, ejaan dan kerapian tulisan. Sistem penyekoran untuk karangan siswa Sekolah Dasar dapat diadaptasikan dari penyekoran Diederich. Untuk itu, tulisan siswa Sekolah Dasar yang baik dipisahkan ke dalam 4 kategori yaitu ide, organisasi, gaya, dan mekanika. Selanjutnya, nilai prosentase untuk 4 kategori tersebut dapat dilakukan dengan dua cara, yakni cara pertama, memberi masing-masing kategori nilai prosentase 25% atau cara kedua dengan memberi tiga kategori pertama 30% dan kategori terakhir 10%. [27]

[26]Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian Pembelajaran Bahasa berbasis Kompetensi*. (Yogyakarta: BPFE, 2010). Hal 10

[27] file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MEMBACA...DI.../BBM_9.pdf (offline) diakses pada tgl 07 Maret 2015 pada pukul 14.25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk keperluan praktis, tiap unsur tersebut dapat ditentukan dengan bobot. Adapun pembobotan pada tiap unsur tersebut tidak sama karena idealnya pembobotan mencerminkan tingkat pentingnya masing-masing unsur dalam karangan. Adapun pembobotan tugas menulis menurut Halim sebagai berikut:[28]

Tabel 2.2
Model Penilaian Tugas Menulis dengan Pembobotan Masing-masing Unsur Menurut Halim

No.	Unsur yang dinilai	Skor Maksimum	Skor Siswa
1.	Isi gagasan yang dikemukakan	35	...
2.	Organisasi Isi	25	...
3.	Tata Bahasa	20	...
4.	Gaya: pilihan struktur dan kosa kata	15	...
5.	Ejaan	5	...
	Jumlah	100	...

Selain beberapa cara menilai hasil tulisan tersebut, juga terdapat teknik penyekoran unsur-unsur yang diutamakan. Teknik ini merupakan teknik penyekoran karangan yang dilakukan dengan cara penyekoran secara keseluruhan didasarkan pada unsur atau komponen tertentu yang diutamakan dalam suatu karangan. Misalnya, komponen struktur, kosa kata, gaya, isi, atau organisasi. Kelebihan teknik penyekoran ini terletak pada kemungkinannya untuk memusatkan penilaian terhadap aspek kemampuan yang diukur.

[28] Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra.* (Yogyakarta: BPFE, 2009) hal: 307

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelemahannya, adanya komponen penting lain dalam mengarang yang tidak diukur.[29]

Beberapa cara penilaian yang telah dijelaskan tersebut sebagai rujukan untuk menentukan penilaian yang sesuai. Adapun hasil modifikasi penilaian tulisan deskripsi siswa kelas II MI yang terdiri atas 4 aspek yaitu aspek isi, penggunaan bahasa, ejaan dan penyajian. Isi atau gagasan menyangkut penyampaian informasi tentang objek yang dideskripsikan. Penggunaan bahasa menyangkut kosa kata yang digunakan dan penggunaan bahasa Indonesia yang benar. Ejaan menyangkut kelengkapan huruf dalam setiap kata. Penyajian menyangkut kerapian tulisan.

D. Kipas Bergambar sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (**وَسَائِل**) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

[29] file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MEMBACA...DI.../BBM_9.pdf (offline) diakses pada tgl 07 Maret 2015 pada pukul 14.25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[30]

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain. Jenis-jenis media yang termasuk media audio adalah radio dan alat-alat perekam seperti *phonograph record (disc recording),* audio tape *(tape recorder)* yang menggunakan pita magnetik *(cassette),* dan *compact disk.*

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. *Pertama,* media visual-verbal, adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal. *Kedua,* media visual non verbal grafis adalah media visual yang memuat pesan non verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis seperti gambar (sketsa, lukisan, photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. *Ketiga,* media

[30] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2013) hal: 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

visual non verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama.

Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, modul, komik, majalah, jurnal, poster, dan atlas, bisa juga dibuat di atas papan visual atau dibuat melalui alat-alat yang mampu memroyeksikan pesan-pesan visual seperti *opaque projector*, OHP, *digital projector*.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio di atas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi.

d. Multimedia

Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Termasuk dalam multimedia yaitu segala sesuatu yang banyak memberi pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata. Sedangkan termasuk pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.[31]

3. Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

a. *Motivasi*. Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

b. *Perbedaan individual.* Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelengensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.

c. *Tujuan Pembelajaran.* Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Tujuan pembelajaran ini akan

[31]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran.* (Jakarta : Gaung Persada, 2012) hal. 54-57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

d. *Organisasi isi.* Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urut-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.

e. *Persiapan sebelum belajar.* Sebaiknya siswa telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

f. *Partisipasi.* Adanya kegiatan mental atau fisik yang terjadi disela-sela penyajian materi pelajaran agar siswa lebih mudah mengingat materi pelajaran.

g. *Umpan Balik.* Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akanmemberikan sumbangan terhadap motivasi belajar siswa.

h. *Penguatan (reinforcement).* Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku dimasa-masa yang akan datang.

i. *Latihan dan pengulangan.* Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks.

j. *Penerapan.* Siswa pasti pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.[32]

Dick dan Carey menyebutkan bahwa setidaknya ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dipindahkan.[33]

[32] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : Raja Grafindo Pesada, 2013) hal.73-74
[33] Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan.* (Jakarta : Raja Grafindo Pesada, 2012) hal.86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
c. Praktis, luwes, dan bertahan. Hendaknya guru memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media hendaknya dapat digunakan kapanpun, mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
d. Guru terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran.
e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.[34]

Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk menggunakan, tidak menggunakan, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

[34] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : Raja Grafindo Pesada, 2013)hal.74-75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Media Kipas Bergambar

Media kipas bergambar adalah sebuah alat bantu atau perantara pembelajaran yang dibuat sendiri oleh penulis. Diberi nama kipas bergambar karena media gambar disajikan dalam bentuk kipas. Media kipas bergambar dibuat untuk mempermudah guru membelajari siswa untuk mendeskripsikan hewan atau tumbuhan di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis. Media kipas bergambar merupakan media grafis dan termasuk dalam media visual.

Jika mengamati bahan-bahan grafis yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen media. Hal itu ditujukan agar media dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataan harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain :

a. Kesederhanaan

Secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Huruf-huruf yang digunakan harus jelas dan mudah terbaca, kalimat-kalimatnya harus ringkas, padat dan mudah dimengerti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Keterpaduan

Mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut terkait dan menyatu sehingga visual tersebut merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan.

c. Penekanan

Materi yang penting disampaikan sebaiknya mendapat penekanan penyajian bisa melalui warna, ukuran, atau hubungan-hubungan.

d. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat menimbulkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk pada penyajian pesan perlu diperhatikan.

e. Warna

Warna adalah unsur visual yang penting. Warna digunakan sebagai kesan pemisahan atau penekanan untuk membangun keterpaduan. Di samping itu warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan.[35]

5. Pembuatan Media Pembelajaran Kipas Bergambar

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media :

[35] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : Raja Grafindo Pesada, 2013) hal.104-108

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Browsing gambar tumbuhan dan hewan yang menarik untuk dideskripsikan.
b. Cetak gambar hewan dan tumbuhan yang menarik dan jelas di kertas buku gambar A4. Cetak bolak-balik, satu sisi gambar hewan dan satu sisi gambar tumbuhan.
c. Gunting gambar sesuai pola kipas yang diinginkan
d. Laminating hasil gambar yang sudah dibuat pola. Kemudian gunting hasil laminating mengikuti pola.
e. Untuk membuat gagang kipas, potong stik balon menjadi 2. Belah ujung stik sedikit saja untuk menjepit laminating
f. Letakkan gambar laminating di tengah-tengah belahan stik. Kemudian lem menggunakan lem lilin agar kuat
g. Plong bagian tepi kipas satu lubang saja untuk menggantungkan hasil deskripsi siswa. Kipas bergambar siap digunakan dalam pembelajaran.

6. Langkah–langkah Penggunaan Media Kipas Bergambar pada Pembelajaran

Pada penelitian ini, media pembelajaran kipas bergambar diterapkan pada pembelajaran berpasangan. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa yang mudah gaduh. Langkah – langkah penerapannya sebagai berikut :

a. Siswa dibentuk secara berpasangan (boleh satu bangku)
b. Setiap bangku mendapatkan 1 buah media kipas bergambar dan selembar kertas LK tiap individu untuk media tulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Melalui media:

1) Guru mencontohkan pada siswa agar dapat mendeskripsikan tiap bagian gambar.

2) Siswa meletakkan kipas gambar di atas bangku dengan menggunakan penyangga yang sudah disediakan.

3) Siswa mulai mendeskripsikan gambar yang mereka dapat dengan bahasa tulis. Deskripsi ditulis di kertas LK yang sudah disiapkan guru.

4) Hasil tulisan siswa digantung di kipas menggunakan tali hias.

7. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. *Fungsi atensi*. Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau itu salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual misalnya gambar yang dapat menarik mereka, akan menenangkan dan mengarahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian mereka kepada pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. *Fungsi afektif*. Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. *Fungsi kognitif*. Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. *Fungsi kompensatoris*. Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan demikian media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[36]

Adapun manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

[36]Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hal: 19-21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. 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.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d. 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.

8. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Adapun kelebihan media gambar antara lain :

a. Sifatnya konkret. Artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Gambar dapat mengatasi hal tersebut.

c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Gambar dapat memperjelas kenampakan masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.

e. Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata

b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran

c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.[37]

d. Memerlukan keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

[37]Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan.* (Jakarta : Raja Grafindo Pesada, 2012) hal.30-31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id