

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang sebelumnya bersifat *teacher centetred* menjadi terpusat kepada peserta didik (*student centered*), karena peserta didik akan terlibat secara aktif memanfaatkan media dalam pembelajaran (Anwar, Sudjimat, & Suhartadi, 2009)

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan selama memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selama memberikan pembelajaran diperlukan adanya media untuk mempermudah menyalurkan pemikiran, perasaan, perhatian, sehingga dapat mendorong kemampuan siswa dalam belajar (Ibrahim & Syaodih, 2003).

Menurut Damilah dan Zain (2006) media adalah alat bantu, bisa berupa apapun yang dapat dijadikan sebagai penyalur informasi selama pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pelajaran yang diinginkan. Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2010) media pembelajaran digunakan sebagai sarana mengefektifkan komunikasi yang digunakan untuk mempermudah proses pemahaman peserta didik. Menurut Daryanto (2010) selama proses pembelajaran yang tidak disertai media menyebabkan kurang optimalnya transfer ilmu kepada peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang belum memahami pembelajaran yang dilakukan.

Jadi, media pembelajaran merupakan alat bantu berupa apa saja yang digunakan sebagai alat penyalur informasi kepada

peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami apa yang disampaikan oleh pengajar.

b. Prinsip Pemilihan Media

Selama proses belajar diperlukan media yang tepat agar materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, pemilihan media pun disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan dekat dengan peserta didik (Astuti & Mustadi, 2014). Pemilihan media pembelajaran memerlukan beberapa prinsip, antara lain (Asyar, 2012):

1) Kesesuaian

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakter peserta didik, materi yang dipelajari, metode dan pengalaman belajar dari peserta didik.

2) Kejelasan cara penyajian

Setiap media pembelajaran harus mempertimbangkan materi yang diberikan dan memperhatikan juga tingkat kesulitan dari media yang digunakan.

3) Kemudahan untuk mengakses

Kemudahan dalam akses media juga harus diperhatikan proses pengadaannya, alat pendukung, lokasi dan kondisi.

4) Keterjangkauan

Keterjangkauan media yang harus diperhatikan adalah biaya yang harus dikeluarkan untuk memperoleh suatu media

5) Ketersediaan

Ketersediaan media harus diperhatikan karena media akan selalu diperlukan dalam proses pembelajaran, sehingga jika media tidak tersedia banyak diperlukan alternatif lain untuk menggantinya

6) Kualitas

Kualitas media harus diperhatikan, jika perlu pilihlah yang berkualitas tinggi agar lebih awet dan dapat digunakan lebih lama

7) Interaktivitas

Media yang dipergunakan harus memberikan komunikasi secara interaktif untuk dua arah

8) Organisasi

Penggunaan media membutuhkan dukungan dari pemangku kebijakan yang lebih tinggi dari suatu institusi, misalnya diperoleh dukungan dari kepala sekolah atau pimpinan yayasan

9) Kebaharuan

Media pembelajaran yang lebih baru akan lebih baik dibandingkan media yang lama, sehingga media akan lebih menarik bagi siswa.

c. **Jenis-jenis Media**

Media bisa berupa apa saja, asalkan media bisa digunakan dengan mudah, terjangkau dan bisa dioperasikan oleh peserta didik. Jenis-jenis media yang dapat diterapkan untuk peserta didik adalah sebagai berikut (Jahnis & Ambiyar, 2016):

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan, yang tertuang baik verbal maupun non verbal. Contoh-contoh media audio adalah radio, tape, telepon, laboratorium bahasa dan rekaman suara.

2) Media Visual

Media visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap pengetahuan baru yang diberikan. Contoh media visual diam (foto, gambar, peta, globe, dll) dan media visual gerak (partograf dan film tanpa suara).

3) Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dari media audio saja atau visual saja, karena media ini akan menghasilkan gambar dan suara. Contohnya TV, video tapes, dll.

4) Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak masuk dalam media visual, audio maupun audio visual karena perbedaan karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Contohnya adalah papan tulis, mading, realita dan pembelajaran masyarakat.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama adalah sebuah media tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana & Rivai 2016). Sedangkan menurut Jahmus & Ambiyar (2016: 53) diorama adalah suatu penyajian tiga dimensi yang menyabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik. Pengertian dari media tiga dimensi itu sendiri yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal (Anwar, Sudjimat, & Suhartadi, 2012)

Jadi, media diorama adalah salah satu jenis media tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan model sebenarnya yang dibuat dengan bermacam-macam bahan baik simbolik maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen yang saling dikaitkan.

b. Langkah-langkah Pembuatan Media Diorama

Diorama adalah media tiga dimensi mini yang bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya. Pembuatan diorama membutuhkan kreativitas dalam menciptakan pemandangan tiga dimensi agar terlihat seperti wujud aslinya, diperlukan banyak figur dan berbagai macam bahan untuk membuatnya bahkan bahan bekas juga dapat dipergunakan. Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan media diorama.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media diorama:

Tabel 2.1 Langkah pembuatan media diorama

(Sudjana & Rivani, 2010)	(Lestari & Mulyani, 2015)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan media diorama dapat dibuat di dalam kotak karton dengan sisi yang terbuka. 2. Pada media tersebut akan diletakkan beberapa objek seperti mesin, meja, kursi, yang dibuat dari kertas atau karton yang dilipat. 3. Figur orang dan binatang, dibuat dari boneka kain diberi pakaian kertas dengan muka yang dicat, atau bisa dibuat dari pipa pembersih diberi pakaian kain. 4. Cat atau krayon dipergunakan untuk mendekorasi bagian belakang dan dinding bagian samping diorama. 5. Beberapa cerita didik ditempelkan di bagian luar tiap-tiap pameran yang menjelaskan fakta-fakta dari gambar tersebut 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pilihlah tema yang sesuai. Tema yang dipilih dapat bervariasi, tergantung pada ukuran yang diinginkan dan jumlah persediaan yang dimiliki. Sebuah tema yang sangat luas tidak dapat digambarkan dalam media yang terlalu kecil, sementara tema yang spesifik akan sulit untuk dicapai dalam media yang terlalu besar, sehingga diperlukan kesesuaian antara tema dan besar media yang akan dipilih. 2) Membuat rancangan diorama. Buat daftar ide untuk diorama yang ingin dibuat, lalu buatlah sketsa kasar diorama dari apa yang diinginkan. Pikirkan komposisi potongan, dan tata letak semua figur. 3) Pilih bingkai. Diorama yang lebih besar dapat dibuat dari peti kayu besar atau frame yang melekat pada sebuah kotak. Bingkai tersebut dapat dibuat

 <p>The logo of Universitas Muhammadiyah Gresik is a circular emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy in the center. The words 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' are written in a semi-circle at the top, and 'GRESIK' is written at the bottom. A five-pointed star is positioned on the left side of the emblem.</p>	<p>dari kaca maupun mika transparan sehingga isi dari diorama dapat terlihat.</p> <p>4) Membuat alas. Gunakan alas atau papan yang kuat sebagai penopang diorama yang akan dibuat, misalnya kayu, triplek atau duplek yang tebal. Semakin kuat alas yang digunakan maka akan semakin awet diorama tersebut.</p> <p>5) Membangun tanah. Sebuah diorama sebaiknya dibuat menyerupai bentuk yang sebenarnya, sehingga tanah terlihat bertekstur. Cobalah menempelkan pasir atau kerikil atau serbuk kayu di sepanjang bagian bawah frame untuk memberikan tampilan tanah diorama. Bisa juga melukis atau mencetak foto dari rincian tanah yang diinginkan jika sedang kesurupan waktu.</p> <p>6) Membuat air. Membuat tampilan air dalam diorama, pertimbangkan untuk menggunakan kaca, plastik, atau cat. Untuk memberikan tampilan sebuah kolam kecil, menggunakan sepotong cermin set di bagian bawah diorama. Dengan kerikil kecil atau potongan rumputterpaku di sekitar tepi juga bisa menuangkan kolam biru atau hijau cat metalik kuku dan biarkan hingga kering di genangan air di bagian bawah frame.</p> <p>7) Menambahkan detail. Tambahkan benda-benda di belakang dan dekat sisi diorama. Pada titik ini bisa</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	menambahkan rincian item yang lebih besar seperti pohon, semak, rumput, batubatuan, atau potongan furniture.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pembuatan media diorama yang dipilih oleh peneliti adalah yang dikemukakan oleh Lestari & Mulyani, karena didalam langkah-langkahnya terdapat tiap poin yang mengandung penjelasan masing-masing, dan contoh bahan yang digunakan lebih bervariasi.

c. Penerapan Media Diorama dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan media diorama sangat penting dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan siswa akan mata pelajaran yang dirasakan sulit. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Muris tahun 2015 telah membuktikan bahwa media diorama sangat membantu dalam peningkatan pengetahuan siswa dalam menulis paragraf deskripsi pada tingkatan kelas III. Sebelum adanya penerapan media diorama pada siswa kelas III rata-rata keterampilannya penulisan paragraf deskripsinya adalah 40,74% dan setelah diterapkan media diorama, terdapat peningkatan keterampilan menjadi 88,89% (Muris, 2015).

Penerapan media diorama dapat dilakukan dengan beberapa langkah:

Tabel 2.2 Penerapan media diorama

(Jalinus & Ambiyar, 2016)	Sari (2016)
<p>Persiapan Persiapan merupakan tahap permulaan sebelum media digunakan. Pada tahap persiapan, perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya mempelajari buku petunjuk, mempersiapkan peralatan, penentuan media digunakan untuk individual atau kelompok dan memastikan bahwa informasi pengajaran dapat</p>	<p>Persiapan Sebelum menerapkan media dengan menentukan tema yang akan diberikan, membuat perencanaan dan membuat medianya sendiri.</p>

tersampaikan ke siswa dengan baik.	
<p>Pelaksanaan</p> <p>Selama proses pelaksanaan perlu diperhatikan hal-hal yang dapat mengganggu proses kelancaran penerapan media diorama, diperlukan untuk meminimalkan adanya gangguan pada ketenangan, perhatian dan konsentrasi.</p>	<p>Pelaksanaan</p> <p>Dilakukan oleh guru dengan tiga sesi yaitu sesi pra pembelajaran, saat pembelajaran, dan pasca pembelajaran. Pada saat pra pembelajaran guru harus mempersiapkan siswa untuk belajar, saat pelaksanaan guru akan menggerakkan tokoh pada media diorama sesuai dengan topik yang sudah direncanakan dan pasca pelaksanaan media, media akan disimpan dan dipergunakan kembali untuk menerapkan topik yang lainnya.</p>
<p>Tindak lanjut</p> <p>Tindak lanjut merupakan tahapan untuk menentukan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diberikan kepada siswa dan tercapai atau tidaknya tujuan dari media diorama. Tahapan tindak lanjut terdiri dari diskusi, tes pemahaman, latihan, pengamatan, remedial (perbaikan) dan pengayaan materi yang diberikan. Pada tahap tindak lanjut akan digunakan sebagai monitoring dan evaluasi penerapan media diorama.</p>	<p>Tahapan yang terakhir</p> <p>Guru memberikan pertanyaan untuk menggali kembali pemahaman siswa dengan penjelasan yang dilakukan, berikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan konfirmasi jawaban siswa jika benar atau salah. Jika masih banyak jawaban yang salah, perlu diberikan penjelasan tambahan dan dilakukan penerapan media dengan topik yang sama dan setting yang berbeda.</p>

Dari kedua teori diatas, peneliti memilih teori yang dikemukakan oleh Sari (2016) dalam penerapan media diorama. Karena dalam tahap persiapan media dibuat dengan membuat sendiri, hal ini akan menjadikan preneliti lebih kreatif. Kemudian didalam tahap pelaksanaan terdapat 3 sesi yaitu pra pembelajaran, saat pembelajaran, dan pasca pembelajaran dimana pada pra pembelajaran dan saat pembelajaran sangat tepat dimasukkan

kedalam langkah-langkah pembelajaran yang ada di RPP karena terdapat cara penggunaan media tersebut.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Kelebihan media diorama menurut Kustiawan (2016: 67) berada pada penyajian informasi yang bersifat 3 dimensional, dan biaya yang diperlukan cukup murah. Kelebihan lain dari media diorama yang digunakan oleh guru adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat (Sudjana & Rivai 2010: 330).

Adapun kekurangan media diorama menurut Normilasari (2016: 13) yaitu 1) tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar, 2) tidak dapat menampilkan unsur gerak dalam tampilannya, 3) membutuhkan kreativitas guru dan peserta didik, 4) dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya.

Kelebihan media diorama adalah memerlukan biaya yang cukup murah dan mudah didapat. Karena dalam pembuatan media diorama, untuk figur orang dan binatang dapat dibuat dari kertas. Pembuatan tanah liat bisa didapat dari kerikil dan serbuk kayu yang tidak perlu dibeli. Kelebihan lainnya yaitu bersifat tiga dimensi dan dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya. Sedangkan untuk kekurangan media diorama dengan membutuhkannya kreativitas guru dan peserta didik justru akan berdampak baik karena guru dan peserta didik akan terdorong kreativitasnya dalam membuat media dan akan menjadi pengalaman baru serta menambah wawasan bagi guru dan peserta didik

3. Pengertian Menulis

a. Pengertian Menulis

Menurut Ahsin (2016) melalui kegiatan menulis seseorang dapat menuangkan pikiran, ide, maupun perasaannya dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang yang dialaminya dalam bahasa tulis (Saddhono & Slamet, 2014). Sedangkan menurut Alek & Achmad (2011: 106) menulis juga merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara.

Jadi, menulis adalah suatu kegiatan pengungkapan ide dan pengalaman hidup seseorang untuk menciptakan suatu informasi dalam bahasa tulis.

b. Tujuan Menulis

Menurut Hidayah (2016: 203) selain fungsi, menulis juga mempunyai tujuan. Di antaranya tulisan dapat digunakan untuk meyakinkan, melaporkan, mencatat, dan mempengaruhi orang lain. Sedangkan menurut Azizah (2016: 2.314) pembelajaran menulis di sekolah dasar bertujuan melatih siswa untuk berfikir kritis dan logis, serta dapat mengungkapkan ide atau gagasan ke dalam bentuk bahasa tulis.

c. Fungsi Menulis

Menurut Hidayah (2016: 203) bagi seorang siswa, kegiatan menulis mempunyai fungsi utama sebagai sarana untuk berpikir dan belajar. Sedangkan menurut Susanto (2016: 252) fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung karena tidak langsung berhadapan dengan pihak lain yang membaca tulisan kita tetapi melalui bahasa tulisan.

4. Menulis Karangan

a. Pengertian Karangan

Karangan merupakan karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk di pahami (Hidayah, 2016). Sedangkan mengarang yang diungkapkan Robert Lado (1979) dalam Wibowo (2003: 56) yaitu:

“mengarang adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, asalkan mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Jadi, karangan adalah karya tulis seseorang dari hasil pengungkapan gagasan yang disampaikan untuk pembaca.”

b. Jenis dan Langkah Menyusun Karangan

Terkait dengan jenis karangan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI Hidayah (2016) mengemukakan bahwa materi menulis karangan dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi berisi gambaran mengenai suatu hal/keadaan sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar atau merasakan hal tersebut. Karangan deskripsi memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Menggambarkan atau melukiskan sesuatu
- b) Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra
- c) Membuat pembaca atau pendengar merasakan sendiri atau mengalami sendiri.

Langkah menyusun karangan deskripsi:

- a) Menentukan objek yang akan dideskripsikan

- b) Menentukan tujuan
- c) Mengumpulkan data dan mengamati objek yang akan dideskripsikan
- d) Menyusun data ke dalam urutan yang sesuai dengan kerangka karangan
- e) Menguraikan kerangka karangan menjadi deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

2. Karangan Eksposisi

Karangan eksposisi berisi uraian atau penjelasan tentang suatu topik dengan tujuan memberi informasi atau pengetahuan tambahan bagi pembaca. Untuk memperjelas uraian, dapat dilengkapi dengan grafik, gambar atau data statistik. Sebagai catatan, tidak jarang eksposisi ditemukan hanya berisi uraian tentang langkah/cara/proses kerja. Langkah menyusun karangan eksposisi sebagai berikut:

- a) Menentukan topik/tema
- b) Menetapkan tujuan
- c) Mengumpulkan data dari berbagai sumber
- d) Menyusun kerangka karangan sesuai dengan topik yang dipilih
- e) Mengembangkan kerangka menjadi karangan eksposisi

3. Karangan Narasi

Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan awal sampai akhir, sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain (Suparno, 2010). Contoh jenis karangan narasi adalah biografi, kisah, roman, novel dan cerpen. Langkah menyusun karangan narasi adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema dan amanat yang akan disampaikan
- b) Menetapkan sasaran pembaca

- c) Merancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur
- d) Membagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita.
- e) Merinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail peristiwa sebagai pendukung cerita
- f) Menyusun tokoh dan perwatakan, latar dan sudut pandang (Suparno, 2007)

4. Karangan Argumentasi

Karangan argumentasi menurut Formiatno (2010: 56) adalah karangan yang mengungkapkan pendapat berdasarkan fakta, contoh dan bukti yang kuat. Langkah-langkah menulis karangan argumentasi menurut Sukino (2010: 72) sebagai berikut:

- a) Penulis harus mengumpulkan bahan yang diperlukan
- b) Setelah bahan terkumpul penulis harus siap dengan metode yang terbaik untuk menyajikannya.

5. Persuasi

Keraf (2010: 118) mengungkapkan bahwa persuasi adalah suatu seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang, agar melakukan sesuatu yang dikehendaki pembicara pada waktu ini atau pada waktu yang akan datang. Langkah-langkah menulis karangan persuasi (Alfiansyah, 2009):

- a) Menentukan topik dan tujuan dalam paragraf
- b) Membuat kerangka paragraf
- c) Mengumpulkan bahan untuk paragraf
- d) Menarik simpulan dari paragraf
- e) Menutup paragraf

Dari kelima jenis karangan yang dipaparkan oleh beberapa ahli tersebut. Peneliti memilih karangan narasi yang sesuai dengan

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), yang didalamnya terdapat SK (Standar Kompetensi) yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak. Sedangkan untuk KD (Kompetensi Dasar) adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). Melalui kegiatan menulis karangan narasi, siswa diajarkan mempresentasikan ide atau gagasan berupa pengalaman mereka dalam bahasa tulis dengan memperhatikan kaidah yang ada (Fransisca, Riyadi, & Amir, 2013).

5. Keterampilan Menulis Karangan Narasi

a. Pengertian Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkaikan secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil (Byrne dalam Saddhono & Slamet, 2014) Sedangkan karangan narasi adalah karangan yang menceritakan serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan awal sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain (Suparno, 2010).

Dari kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi adalah kemampuan menuangkan karangan yang menceritakan serangkaian kejadian ke dalam bahasa tulis dengan kalimat yang utuh, lengkap, dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

6. Penilaian Keterampilan Menulis Karangan

Berdasarkan unsur yang dinilai dalam menulis karangan menurut Amran Halim, dkk (dalam Yeti Mulyati, 2008) mengemukakan ada lima komponen penting yang terdapat dalam sebuah karangan yaitu:

- 1) Isi atau substansi karangan
- 2) Bentuk karangan
- 3) Tata bahasa
- 4) Gaya
- 5) Penerapan ejaan dan tanda baca

Adapun penjelasan dari pendapat Amran Halim, dkk (dalam Yeti Mulyati, 2008)

- 1) Isi atau substansi karangan adalah hal-hal yang dituangkan ke dalam karangan. Isi karangan dapat berupa ide, pengalaman, fakta, atau informasi-informasi yang diperoleh melalui bacaan.
- 2) Bentuk karangan dapat dibedakan menjadi dua yaitu karangan dalam bentuk formal dan nonformal. Contoh karangan dalam bentuk formal antara lain laporan, surat dinas, jurnal, dan karya ilmiah. Sedangkan karangan yang berbentuk nonformal antara lain cerpen, dongeng, novel, dan karya-karya sejenis.
- 3) Tata bahasa merupakan aturan-aturan bahasa yang berlaku. Tata bahasa dalam tulisan meliputi tata cara menggabungkan kata atau morfem (morfologi), penyusunan kalimat (sintaksis), serta aturan-aturan atau tata cara penulisan.
- 4) Gaya, berhubungan dengan pilihan kata (diksi) dan gaya bahasa yang digunakan oleh seorang penulis. Komponen ini sangat besar pengaruhnya terhadap isi tulisan. Pilihan kata banyak memiliki keterkaitan dengan komponen-komponen lain dalam tulisan, terutama keterkaitannya dengan tujuan, bentuk tulisan, terutama keterkaitannya dengan membaca.
- 5) Penerapan ejaan dan tanda baca dalam sebuah tulisan harus disesuaikan dengan ejaan yang berlaku. Penggunaan ejaan yang tidak mengikuti aturan-aturan kebahasaan akan mengganggu pemahaman pembaca terhadap isi tulisan, hal ini menimbulkan tulisan menjadi tidak komunikatif. (Mulyati, 2008)

Sedangkan menurut (Zulaikha, 2014) aspek-aspek penilaian karangan sebagai berikut:

1. Kesesuaian judul dengan isi karangan
2. Isi karangan/gagasan
3. Penggunaan ejaan dan tanda baca
4. Pilihan kata (diksi)
5. Organisasi isi

Penilaian karangan narasi menurut (Astuti & Mustadi, 2014) memperhatikan empat aspek yaitu isi, organisasi, bahasa, dan mekanik.

Dari ketiga penilaian tersebut, peneliti memilih penilaian keterampilan menulis karangan narasi yang dikemukakan oleh Zulaikha terdapat lima aspek penilaian.

7. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan utama dalam suatu pendidikan, karena belajar merupakan proses untuk mendapatkan suatu pengetahuan (Trianto, 2010). Praktek belajar bukan hanya pada kondisi yang tidak tahu sama sekali kemudian mencari tahu, tetapi belajar juga diperlukan setiap saat meskipun sudah memiliki pengetahuan, sehingga diharapkan bisa memperluas ilmu yang dimiliki (Suprijono, 2009).

Menurut Suardi (2018) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur, berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Sedangkan menurut Susanto (2016) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau

pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Jadi, belajar adalah suatu proses aktivitas yang dilakukan seseorang dengan keinginan untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan yang akhirnya menghasilkan kemampuan dan perubahan perilaku yang lebih baik.

b. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses untuk menambah suatu pengetahuan (Suprijono, 2009), sehingga belajar jika dilakukan dengan baik akan menghasilkan pengetahuan yang luas. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Suganto, 2016). Hasil belajar juga dapat disebut hasil pelatihan atau *outcome* yang diterima oleh siswa melalui pendidikan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa yang akan menghasilkan kemampuan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dapat diimplementasikan siswa dalam kehidupannya, baik diaplikasikan di masyarakat, dalam keluarga maupun dunia kerja (Suprihatiningsih, 2016).

Jadi, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari ilmu yang diajarkan oleh guru dalam kegiatan belajar, sehingga nilai pelajarannya dapat diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik baik di masyarakat, keluarga, maupun dunia kerja nantinya.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dapat digunakan sebagai rujukan dan relevan pada penelitian berikut ini adalah:

1. Penelitian Lestari & Mulyani (2015) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem. Penelitian yang dilakukan pada 35 siswa menyatakan

bahwa 91% siswa menyukai pembelajaran ekosistem dengan menggunakan media diorama karena dengan media tersebut mereka lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran tentang ekosistem yang dijelaskan oleh guru.

2. Penelitian Nurmilasari (2016) tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasilnya adalah pada siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh skor rata-rata 2,71 dengan kriteria cukup. Pada siklus II aktivitas peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,78 dengan kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi media diorama dan media gambar mengalami peningkatan, sehingga dapat digunakan dan tepat agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian tersebut terkait dengan penelitian penulis dikarenakan kedua penelitian tersebut menggunakan media diorama yang diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Pada penelitian pertama mengungkapkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran dengan sistem diorama, karena lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan penelitian kedua menunjukkan bahwa media diorama yang dikombinasikan dengan gambar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peneliti menerapkan media diorama dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

C. Kerangka Pikir

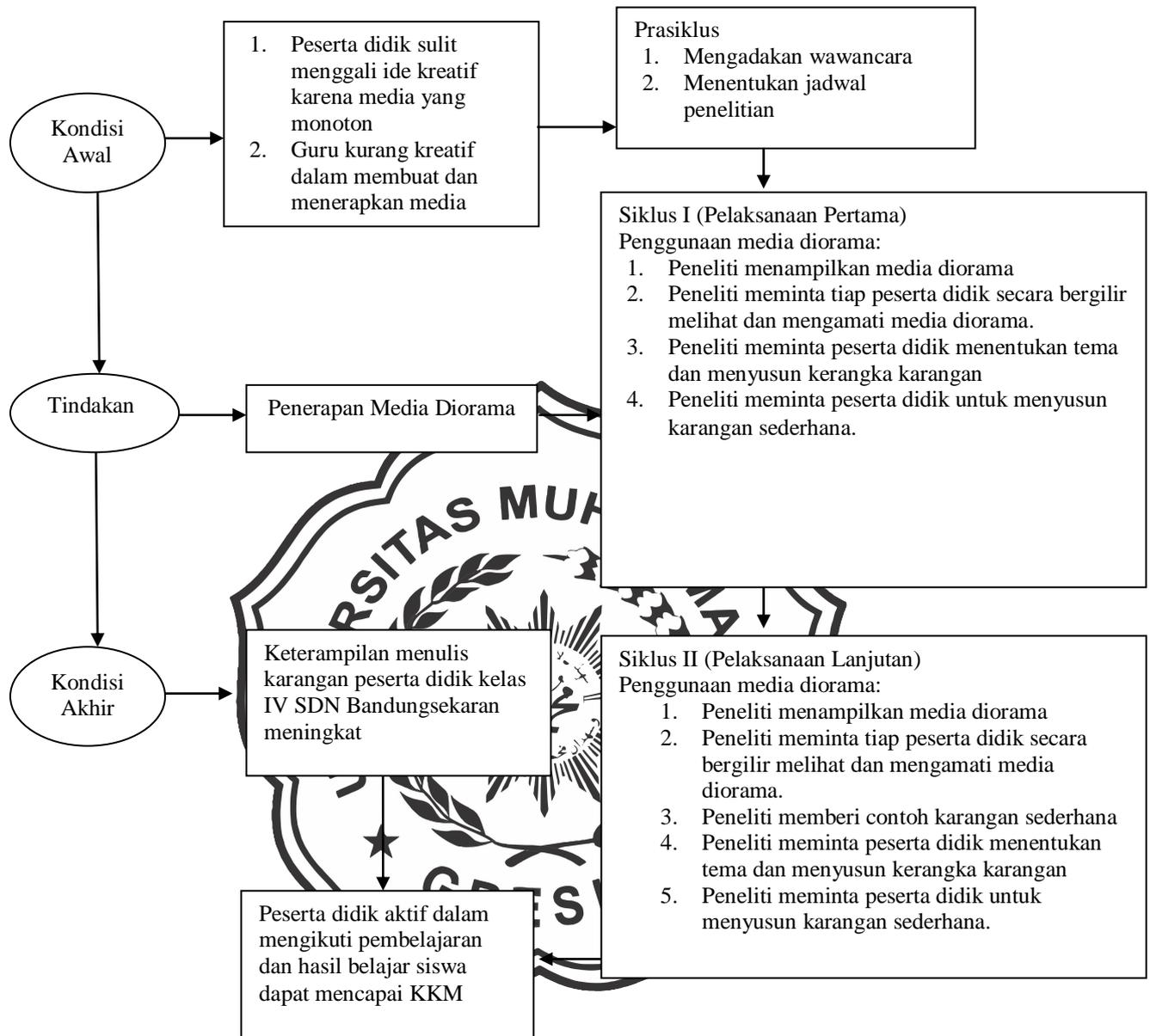
Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran keterampilan menulis karangan peserta didik kelas IV SDN Bandungsekarang belum optimal. Pedoman pelaksanaan penelitian tindakan kelas diawali dari sebuah permasalahan yang dialami guru dalam proses pembelajaran untuk dipecahkan serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti

bekerjasama dengan guru kelas. Penelitian ini diadakan untuk mengatasi permasalahan pada keterampilan menulis karangan yang rendah agar dapat meningkat. Beberapa permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Bandungsekaran antara lain:

1. Peserta didik kesulitan menemukan kosakata melalui media gambar yang diterapkan guru yang tersedia di buku.
2. Materi yang disampaikan oleh guru belum maksimal.
3. Guru kesulitan untuk membuat media.
4. Nilai Bahasa Indonesia materi menulis karangan belum mencapai KKM.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut harus dilakukan proses perbaikan. Perbaikan dilakukan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Perbaikan dimulai dari mengganti media yang membuat peserta didik lebih termotivasi agar mampu menggali ide dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan. Peningkatan keterampilan tersebut peneliti menerapkan media diorama yang merupakan salah satu model media tiga dimensi bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya yang dibuat dengan bermacam-macam bahan baik simbolik maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen yang saling dikaitkan. Kerangka pemikiran yang dilaksanakan peneliti dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 2.1 Kerangka pikir

