

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan suatu produk harus disesuaikan dengan sistem pendidikan yang ada sehingga produk yang dihasilkan tersebut dapat bermanfaat untuk proses belajar mengajar. Penelitian dan pengembangan dikenal dengan penamaan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) Penelitian dan pengembangan adalah Sebuah metode atau cara penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan juga sebuah proses untuk mengembangkan produk atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2013) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidkan produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan model pengembangan berbasis industri, yang temuannya dipakai untuk membuat desain produk dan prosedur.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk

menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

b. Pengembangan media pembelajaran

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa sebuah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau tujuan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. (Hamalik, 2011)

Guru sebaiknya memiliki pengetahuan dan pemahanan lebih baik tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (4) Inovasi dalam media pendidikan.

Dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran guna tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

2. Keterampilan Menulis

a. Pengertian menulis

Di dalam keterampilan berbahasa, ada empat aspek keterampilan berbahasa yakni keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading skill), keterampilan menyimak (listening skill), dan keterampilan menulis (writing skill). Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting bagi peserta didik karena setiap pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru terlebih bersifat tertulis menuntut siswa agar memiliki keterampilan menulis yang baik agar dapat dilakukan dengan baik. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Dalman, 2015: 5). Sedangkan Menurut Tarigan (2008: 3) menjelaskan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yaitu tanpa harus bertatap muka dengan orang lain.

Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampaian pesan, pesan atau isi tulisan, media tulisan dan pembaca sebagai penerima. Sedangkan menurut Burhan (2009: 298) menulis adalah aktifitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Yang dimaksud aktifitas tersebut adalah menekankan unsur bahasa dan gagasan. Menulis merupakan suatu kegiatan partisipatif aktif yang melibatkan berbagai proses dalam mengolah suatu pesan agar mampu dipahami atau diterima oleh pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan mengekspresikan pikiran, ide, dan gagasan dengan menggunakan bahasa sebagai medium atau alat yang diungkapkan dalam bentuk lambang-lambang bahasa tulis yang melibatkan penggunaan tanda baca, ejaan, kosa kata, serta pengelolaan gagasan sehingga dapat dikomunikasikan kepada orang lain atau pembaca. Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam

kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus terus ditingkatkan dan dikembangkan dengan melalui pelatihan secara rutin dan praktik yang teratur agar keterampilan menulis dapat dicapai dengan baik dan benar oleh peserta didik.

b. Tujuan menulis

Kegiatan menulis juga memiliki banyak tujuan. Misalnya menulis bertujuan untuk menghibur, memberikan informasi, menyatakan pendapat atau mengekspresikan perasaan. Menurut Dalman (2015: 8) menulis bertujuan memberikan informasi secara lengkap kepada pembaca sehingga pembaca dapat memperluas pengetahuan dan pengalamannya. Oleh sebab itu, tujuan menulis bukan hanya sekedar mengungkapkan gagasan atau ide, angan-angan, dan perasaan penulis saja, tetapi tujuan menulis lebih diarahkan kepada penyampaian pesan atau informasi yang dibutuhkan oleh pembaca.

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan tujuan menulis yakni memberikan informasi kepada pembaca dan menjelaskan atau menggambarkan perasaan penulis yang dituangkan dalam tulisan untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca.

c. Tahapan menulis

Tahap-tahap dalam menulis terdiri dari tiga tahap, yakni tahap prapenulisan (persiapan), tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. sebagaimana yang dijelaskan oleh Suparno dan Yunus dalam Dalman (2015: 13-14) yakni:

1) Tahap prapenulisan (persiapan)

Pada tahap prapenulisan ini terdapat aktivitas sebagai berikut:

- a) Menentukan topik.
- b) Menentukan maksud atau tujuan penulisan.
- c) Memerhatikan sasaran karangan (pembaca).

- d) Mengumpulkan informasi pendukung.
- e) Mengorganisasi ide dan informasi.

Kunci dalam menulis terdapat pada prapenulisan, maka kegiatan ini perlu mendapat perhatian yang baik, agar tulisan yang dihasilkan maksimal dan mempunyai kualitas yang baik.

2) Tahap penulisan

Kegiatan pada tahap ini adalah mengembangkan butir-butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah dipilih dan dikumpulkan. Seperti yang diketahui bahwa struktur karangan terdiri atas bagian awal, isi, dan akhir. Maka dalam tahap penulisan, ketiga bagian tersebut harus ada dalam sebuah tulisan.

3) Tahap pascapenulisan

Tahap ini merupakan penghalusan dan penyempurnaan tulisan yang kita hasilkan. Kegiatan pada tahap ini berupa penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, dan konvensi penulisan lainnya. Adapun revisi atau perbaikan lebih mengarah pada pemeriksaan dan perbaikan isi karangan. Jadi, sebelum selesai direvisi dan disunting, tulisan tersebut tidak diperkenankan untuk di-print atau dipublikasikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis merupakan suatu proses yang dilaksanakan dalam beberapa tahap. Tahapan menulis dimulai dari pramenulis, menulis, merevisi, mengedit, dan yang terakhir yaitu mempublikasi.

4) Manfaat menulis

Menulis sebagai salah satu media komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Banyak

sekali manfaat yang bisa kita peroleh dari kegiatan menulis. Diantara manfaat Kegiatan menulis menurut Morsey dalam (Tarigan, 2008: 20-21) manfaat menulis, yaitu untuk merekam, meyakinkan, melaporkan, serta mempengaruhi orang lain apabila penulis dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis tidak cukup hanya menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat kepada pembaca dalam bentuk tulisan..

Sedangkan Menurut Ahmad s. (2013 ; 255-256) menyatakan bahwa menulis memiliki manfaat sebagai berikut.

- a) Menulis membuat kita lebih mengenali kemampuan dan potensi dalam diri, serta mengetahui sejauh mana pengetahuan kita tentang suatu topik.
- b) Melalui kegiatan menulis kita dapat mengembangkan gagasangagasan yang kita miliki.
- c) Kegiatan menulis membuat lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis.
- d) Menulis sebagai media komunikasi yang menghubungkan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat.
- e) Melalui tulisan dapat menilai gagasan secara objektif.
- f) Menulis dapat membantu kita dalam memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisis secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret.
- g) Menulis mendorong kita untuk belajar secara aktif, sehingga kita bisa menemukan sekaligus memecahkan masalah sendiri.
- h) Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir secara teratur.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis diantaranya untuk menumbuhkan sikap percaya diri dalam menuangkan ide maupun perasaan dalam bentuk tulisan agar pesan yang disampaikan mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain mengenali kemampuan dan potensi pribadi, mengembangkan gagasan, memperluas wawasan, membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara teratur. Manfaat menulis yang ditekankan dalam penelitian ini yaitu melalui kegiatan menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan ke dalam bentuk tulisan paragraf deskripsi.

d. Macam-macam keterampilan menulis

Sebelum menyiapkan tulisan perlu mengetahui jenis-jenis dari tulisan. Jenis-jenis tulisan berdasarkan isi menurut Kuntarto (2007:224) dikelompokkan menjadi 5, yaitu: 1) narasi, 2) deskripsi, 3) eksposisi, 4) argumentasi, dan 5) persuasi.

1) Narasi

Kuntarto (2007:224) mengatakan bahwa narasi adalah bentuk tulisan yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca tentang peristiwa pada suatu waktu.

2) Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang menggambarkan wujud fisik sebuah objek Akhadiyah (dalam Kuntarto 2007:224). Bentuk fisik objek tersebut disesuaikan dengan pengamatan penulis.

3) Eksposisi

Eksposisi adalah tulisan yang dimaksud untuk memaparkan, menerangkan dan menyampaikan suatu hal untuk menambah pengetahuan dan pandangan pembaca Suparno (dalam Kuntarto 2007:224).

4) Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang ditulis berdasarkan fakta, alasan atau bukti yang ada. Argumentasi berusaha meyakinkan

pembaca tentang kebenaran dengan memperkuat ide dan pendapat penulis. Tulisan ini bertujuan untuk mengubah sikap dan pandangan pembaca. Menurut Anggraini (2006:102) dalam tulisan argumentasi, ide dan pendapat penulis disertai dengan bukti-bukti yang konkret.

5) Persuasi

Anggraini (2006:102) tulisan persuasi adalah tulisan yang meyakinkan pembaca agar melakukan perintah, nasihat, atau ajakan penulis.

3. Menulis Deskripsi

a. Pengertian menulis deskripsi

Latihan menulis yang terarah dan sering dilatihkan kepada anak didik disebut kegiatan mengarang, dengan latihan menulis tulisan siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan ide-idenya secara tertulis. Kemampuan menulis khususnya menulis tulisan deskripsi merupakan pelatihan yang intensif, teratur, dan terus-menerus. Sehingga siswa mampu menyusun gagasan-gagasan dengan memilih kata-kata ke dalam kalimat dan paragraf. Semakin sering latihan mengarang, maka semakin berpengalaman dalam melahirkan gagasan, karena tulisan bukan asal menulis.

Tulisan deskripsi bertujuan memberikan perincian detail tentang objek sehingga memberikan pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca atau pendengar, bagaikan mereka ikut melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami langsung objek tersebut. Menurut Rusyana (dalam Hasani, 2005:1) jadi tulisan itu adalah susunan bahasa sebagai pengutaraan pikiran, perasaan, penginderaan, khayalan, kehendak, keyakinan, dan pengalaman kita.

Menyusun tulisan deskripsi hubungan antar kalimat harus saling mendukung dan mampu membentuk suatu wacana deskripsi

yang utuh hal ini diperlukan untuk menciptakan suatu tulisan yang baik. Kalimat yang dipakai harus berstruktur dengan mengikuti alur yang ada dan mampu menggambarkan suatu objek sejelas mungkin dengan memperhatikan letak, bentuk, dan kondisi tentang suatu objek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tulisan deskripsi adalah suatu tulisan yang isinya menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya secara detail. Penggambaran, pelukisan atau pemaparan suatu benda, tempat, suasana atau keadaan yang berupa kata-kata yang tersusun secara sistematis, semua ini dilakukan dengan pancaindra agar pembaca seolah-olah dapat melihat, merasakan, mendengar, dan mencium sesuatu secara langsung. Ciri-ciri tulisan deskripsi menurut Semi (2007:66-67) menyatakan bahwa ciri-ciri tulisan deskripsi yaitu:

- 1) Deskripsi lebih berupaya memperlihatkan detail atau perincian objek,
- 2) Deskripsi bersifat memberi pengaruh sensitivitas dan pembentuk imajinatif kepada pembaca,
- 3) Deskripsi disampaikan dengan gaya memikat dan pilihan kata tepat,
- 4) Deskripsi memaparkan sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dan dirasakan (objeknya berupa benda, alam, warna, manusia), dan
- 5) Organisasi penyampaiannya lebih banyak menggunakan susunan ruang.

Berdasarkan kutipan dari Hasani di atas tulisan deskripsi yang baik yaitu tulisan yang di buat penulis harus memaparkan suatu objek secara detail dan akurat, pemilihan gaya kata yang memikat sehingga hasil tulisan tersebut apabila dibaca, pembaca juga dapat merasakan, berimajinasi seolah-olah pembaca melihat, mendengar secara langsung objek tersebut dan sesuai dengan kenyataan.

Sedangkan menurut Akhadiah (2001:30) karakteristik tulisan deskripsi adalah pemaparan berupa kesan-kesan, hasil pengamatan, dan perasaan penulis.

Ahmad Rofi'udin (2002:184) menyatakan dalam kegiatan menulis melibatkan beberapa aspek, yaitu: a) penggunaan tanda baca dan ejaan, b) penggunaan diksi dan kosa kata, c) penataan kalimat, d) pengembangan paragraf, e) pengolahan gagasan, dan f) pengembangan model menulis. Dengan demikian kegiatan menulis melibatkan aspek bahasa dan isi.

Sedangkan Nurgiyantoro (2010:440) menyatakan bahwa indikator penilaian keterampilan menulis meliputi: 1) isi gagasan, 2) organisasi isi, 3) tata bahasa, 4) struktur dan kosa kata, 5) ejaan. Berlandaskan acuan di atas dan melihat referensi dari buku Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi, Maka peneliti memilih menggunakan indikator keterampilan menulis menurut Nurgiyantoro (2010:440)

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti memiliki kesimpulan bahwa ciri-ciri tulisan deskripsi adalah gambaran nyata yang dilukiskan sedemikian hidup yang dihasilkan melalui panca indera penulis yang dituangkan ke dalam tulisan.

b. Langkah-langkah menyusun tulisan

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah tulisan deskripsi agar kegiatan tersebut menjadi efektif dan sistematis. Hasani, (2005:42) bahwa langkah-langkah penyusunan tulisan deskripsi yaitu: 1) menyusun topik, 2) menetapkan tujuan, 3) menyusun kerangka tulisan, dan 4) mengembangkan kerangka tulisan.

1) Menyusun Topik

Topik suatu tulisan merupakan hal yang sangat penting, dengan topik itu kita dapat menentukan kegiatan apa yang

hendak dilakukan dengan tulisan yang kita buat. Dengan demikian untuk menetapkan topik atau masalah yang hendak ditulis dalam tulisan deskripsi dapat diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, imajinasi, pendapat dan keyakinan yang dirasakan oleh panca indera penulis.

Menetapkan Tujuan Dalam tulisan deskripsi, kita hendaknya menyusun tujuan secara tepat, karena tujuan penulisan merupakan pedoman untuk mencari data yang diperlukan dalam memberikan gambaran, terhadap objek atau permasalahan yang dikemukakan dalam tulisan.

2) Menyusun Kerangka Tulisan

Langkah ketiga sebelum memaparkan masalah, terlebih dahulu kita menyusun kerangka tulisan secara lengkap dan sistematis. Semua gagasan yang akan kita paparkan dicatat, kemudian pilih mana yang akan dikemukakan pada bagian pertama, kedua, dan seterusnya. Hal ini dapat diturunkan secara sistematis. Artinya bagian kedua merupakan penjelasan dari bagian pertama. Bagian ketiga merupakan pelengkap bagian kedua dan seterusnya. Sehingga membuat tulisan menjadi utuh, kerangka tulisan dapat ditulis dalam bentuk frase-frase atau kalimat-kalimat.

3) Mengembangkan Kerangka Tulisan

Setelah kerangka tulisan tersusun secara sistematis, kita dapat mengembangkan dengan tiga cara. Pertama, setiap pokok pikiran terdapat pada kalimat-kalimat dalam kerangka tulisan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf yang lengkap. Kedua, gunakan tanda baca sesuai dengan ketentuan EYD. Ketiga, gunakan pilihan kata yang tepat supaya pembaca dapat merasa seolah-olah dapat melihat, merasakan, meraba, atau mendengar sendiri objek yang dituliskan di dalam tulisan deskripsi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum menulis tulisan deskripsi, seorang penulis memilih topik atau pokok pembicaraan agar ia dapat merumuskan pikirannya pada objek tertentu sehingga pembicaraan lebih terarah. Setelah menentukan topik, langkah berikutnya yang harus dilakukan pengarang adalah merumuskan tujuan menulis. Selanjutnya menyusun kerangka tulisan. Setelah kerangka tulisan kemudian dikembangkan dengan menuangkan gagasan-gagasan secara tepat dan cermat memilih dan menggunakan bahasa yang baik dan hidup dengan menggunakan ejaan, dan tanda baca secara tepat, memilih kata yang baik. Suatu tulisan yang baik harus memenuhi aspek seperti: diksi, ejaan, tanda baca, dan kalimat efektif.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Media merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses penyampaian materi ajar. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran.

Arsyad (2011:3) mengemukakan bahwa pengertian media adalah suatu kejadian dimana membuat peserta didik mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku, teks bacaan, atribut sekolah dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai sebuah alat-alat grafis, atau elektronis guna menangkap, menyusun atau memproses kembali informasi visual atau verbal.

Media biasanya berupa benda fisik serta didesain secara khusus maupun digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk media pembelajaran didesain secara menarik dan mewakili pesan yang ingin disampaikan.

Selanjutnya, Arsyad (2011: 4-5) menambahkan yang termasuk media pembelajaran meliputi alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran atau tujuan pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape, recorder, kaset, video camera, video slide, foto, gambar, grafik, recorder, film, televisi dan komputer. Dengan kata lain komponen belajar atau media fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menrangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Sudjana (2002:3) juga mengelompokkan media pembelajaran mejadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Media grafis seperti gambar, grafik, foto, bagan, atau diagram, poster, kartun dan komik
- 2) Media tiga dimensi yakni dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, mook up dan diagram
- 3) Media proyeksi seperti slide film, strios, film, OHP, dan LCD.

Manfaat media pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat serta bakat baru, membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011: 15). Hal ini disebabkan, karena dengan menggunakan media, pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Manfaat lain penggunaan media dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (dalam Arsyad, 2011: 24) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan membuat perhatian siswa lebih antusias sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

- 3) Metode mengajar bervariasi dan tidak hanya berkomunikasi secara verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Agar media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat-manfaat tersebut, maka perlu dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan kriteria media yang baik. Arsyad (2011 :75) ada beberapa kriteria yang diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum. Media yang dipilih harus mengacu pada salah satu gabungan dan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Mendukung isi pelajaran yang sesuai dan selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) bersifat praktis, luwes, dan bertahan, maksudnya media tersebut sebaiknya tidak dibatasi oleh waktu, dana, dan tempat, tidak mahal, dapat digunakan kapanpun dan dapat dibawa kemana-mana atau dipindahkan.
- 4) dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Efektif digunakan untuk semua kelompok belajar baik untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis, maksudnya media yang digunakan tersebut harus memperhatikan semua hal teknis yang terdapat dalam media tersebut seperti warna, ukuran, tulisan, dan sebagainya.

Dari uraian-uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik berupa media grafis, dua dimensi, tiga dimensi, ataupun proyeksi yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta memberikan banyak manfaat untuk membangkitkan motivasi, perhatian dan rangsangan dalam dalam proses belajar mengajar.

5. Media *Puzzle*

a. Pengertian *puzzle*

Pengertian *puzzle* dalam bahasa Prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan” (Anonim, 2010: 1). Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. *Puzzle* adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif (Fauzan, 2007:6).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreatifitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreatifitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena itu permainan *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak. *Puzzle* termasuk alat permainan yang penggunaannya secara bertahap, ada *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya, potongannya terdiri dari satu sampai empat bagian. Adapun *puzzle* yang lebih rumit dan disesuaikan dengan tingkatan anak tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainan edukatif dan dapat merangsang perkembangan kognitif,

aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak, dengan sistem bongkar pasang yang pada penelitian ini bertujuan media pembelajaran bagi siswa sebagai alat menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.

1) Manfaat puzzle

Manfaat *puzzle games* sebagai media permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu dilakukan dengan cara berkelompok. Melalui kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Sedangkan menurut Sry (dalam skripsi Rischa Nur Fitriyana: 2010) manfaat *puzzle games* sebagai berikut:

a) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik, dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah.

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari peserta didik akan belajar secara aktif. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

c) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* yang dilakukan oleh siswa secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial siswa. Dalam kelompok siswa akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

6. Pembelajaran *Keterampilan Menulis Menggunakan Media Puzzle*

Proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terejadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instuktur) ataupun secara tidak langsung Sadiman (2018:5). Sedangkan menurut Schunk (2012:2) mengemukakan, “*Learning is an enduring change in behavior, or in capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience* yang berarti pembelajaran merupakan perubahanmakna perilaku, atau dalam kapasitas untuk berperilaku dengan cara tertentu,yang hasil dari praktek atau bentuk-bentuk lain dari pengalaman”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang dirancang sedemikian rupa secara efektif dan efisien untuk memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam merangkai tujuan yang telah ditetapkan agar memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran tidak dapat terlepas dari media. “*Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar*”, (Uno, 2006:65). Terciptanya suasana yang kondusif dalam pembelajaran akan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap matapelajaran. “Melalui media pembelajaran ini pemahaman siswa akan materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Maka adanya media pembelajaran yang menarik akan member pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran”. (Uno, 2006: 88).

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media pembelajaran *puzzle games*. Berbagai *games* dapat dibuat secara sengaja agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar, yang dimaksud disini adalah kemampuan menulis, khususnya kemampuan menulis paragraf deskripsi. Kemampuan menulis

deskripsi lebih menekankan pada pelukisan objek, sehingga pembaca dapat membayangkan apa yang diceritakan oleh penulis.

Puzzle games dipilih karena merupakan suatu permainan yang edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potonganpotongan atau bentuk sehingga akan tercipta sebuah *puzzle* yang utuh, yang dimaksud disini *puzzle* tersebut aka menjadi sebuah paragraf deskripsi yang utuh, sesuai dengan kosa-kata yang ada. *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respons siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa agar belajar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respons siswa dalam belajar menulis paragraf deskripsi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penggunaan Media gambar puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN II Krikilan, (Juliansyah, 2010) penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan keterampilan menulis Deskripsi dengan menggunakan media gambar puzzle untuk siswa kelas IV SDN II Krikilan. Peningkatan keterampilan menulis deskripsi pada siklus I yakni sebesar 61,5% pada siklus ini aktivitas guru sudah cukup baik, tetapi masih belum mencapai keberhasilan karena indikator yang ditetapkan yakni $\pm 80\%$, kemudian mengalami peningkatan sebesar 88,5% pada siklus II setelah diterapkannya media gambar puzzle dalam proses pembelajaran.
2. Upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi dengan permainan puzzle dalam pembelajaran nahasa indonesia, (Kalimaya, 2016). Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menulis menggunakan media puzzle pada siswa kelas IV SDN Taktakan 1 kota serang. Hasil yang didapat pada siklus 1 observasi hasil tes menulis

karangan deskripsi rata-rata 63, dan pada siklus 2 meningkat mencapai 74, setelah penggunaan media, sedangkan KKM sendiri yaitu 64.

3. Hasil penelitian Sri Rahayu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, tetapi pada kelas kontrol tidak mengalami peningkatan hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan metode ceramah dan kegiatannya berpusat pada guru. Guru juga tidak menggunakan media-media pembelajaran dalam menyampaikan materi dan tidak mengaitkan materi dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga konsep yang diterima cenderung *verbalistik*. Interaksi belajar yang didominasi guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Melihat hal tersebut, maka diadakanlah penelitian ini sebagai perbaikan proses pembelajaran sebelumnya. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *puzzle* budaya lokal melalui pembelajaran kooperatif. Media ini diharapkan membentuk pemahaman pada pola pikir siswa tentang paragraf deskripsi serta memperbaiki kegiatan pembelajaran khususnya pada keterampilan menulis.