

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media, kata yang berasal dari bahasa latin memiliki arti media secara harfiah artinya 'perantara','tengah', atau 'pengantar'. Didalam bahasa Arab, media memiliki arti perantara dari pengirim mengantar pesan kepada penerima pesan. kata "media" juga memiliki arti yang sering disamakan dengan "teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu").¹⁰

Pengertian media terbagi menjadi dua macam, yaitu pengertian media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Jika pengertian media dalam arti sempit media itu seperti: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik berguna untuk menangkap dan memproses bahkan menyampaikan informasi. Lalu arti luas media ialah sebuah kegiatan agar terciptanya suatu kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan sikap. Media pembelajaran merupakan saran penting untuk memberi rangsangan kepada peserta didik sebagai proses pembelajaran. guru hendaknya memahami hubungan

¹⁰ Arysad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), hal.9.

media dan pembelajaran.¹¹ Seorang pendidik memahami hubungan antara media dengan proses kognitif atau aspek lainnya sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu. Maka secara tidak langsung kita mudah membuat media apa yang cocok digunakan sesuai kondisi agar pengetahuan peserta didik terbentuk.¹²

Demikianlah dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sarana informasi untuk merangsang anak dalam berfikir, perasaan, perhatian yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang terkendali dan guna mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

a. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran memiliki kemampuan maupun karakteristik yang dapat digunakan untuk keperluan sesuai dengan masing-masing jenis. Dalam beberapa proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya ialah :

- 1) Media visual
- 2) Audio Visual
- 3) Microsoft power poin

¹¹ Munir, Muhammad. "Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing." Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan. volume 22, Nomor 2.

¹² Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 4..

- 4) Internet
- b. Tujuan media pembelajaran
 - 1) Mempermudah proses pembelajaran
 - 2) Untuk meningkatkan efesiensi dalam proses pembelajaran
 - 3) Menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- c. Manfaat media pembelajaran
 - 1) Pembelajaran agar lebih menarik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa
 - 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan mudah mencapai tujuan pembelajaran
 - 3) Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain lain
 - 4) Metode belajar bervariasi sehingga tidak membuat peserta didik bosan.¹³

2. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat

¹³ Wati ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), hal.11.

video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.¹⁴ Media interaktif adalah layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video animasi serta video game. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna.¹⁵ Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat bantu perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi dan saling aktif.¹⁶

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Multimedia interaktif adalah multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

¹⁴ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hal.40.

¹⁵ Tsania Diyana, Edi Supriana, dan Sentot Kusairi, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning*,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6 (2) (Oktober 2019): 172, <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>.

¹⁶ Ulfa Maria, Ani Rusilowati, dan Wahyu Hardyanto, “*Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6Year Old Children*,” *Journal of Primary Education* 8 (3) (2019).

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya adalah CD pembelajaran interaktif, game. Pendapat lainnya mengungkapkan multimedia interaktif berguna untuk. Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terpadu, maka multimedia interaktif cocok digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Materi pembelajaran disajikan melalui visualisasi statis dan visualisasi dinamis (animasi) dalam multimedia interaktif, menghindari perlunya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat menangani interaksi pengguna dengan aplikasi. Dalam banyak aplikasi, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi sebelumnya.

b. Unsur-unsur Media Interaktif¹⁷

1) Citra/Image

¹⁷ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hal.40.

Image adalah elemen-elemen seperti teks, grafik 2D atau 3D, jenis-jenis tombol dan lain-lain. Beberapa bagian dari *image* dapat statis dan bergerak sehingga seolah-olah layar monitor hidup. Citra yang dikenal dalam komputer adalah berupa citra digital yaitu gabungan pixel yang didefinisikan dalam matriks baris dan kolom yang menyertakan intensitas cahaya, warna atau dalam *monochrome*, kemudian dalam proses pengolahannya citra tersebut dapat dianimasikan, disimpan dalam memori komputer, diberi efek dan dimanipulasikan. Citra/imej yang dibuat dalam komputer dapat dibagi menjadi dua macam yaitu:

a) *Bitmap* (bmp)

Sebuah matrik informasi yang terdiri dari titik-titik (*dots*) yang merupakan elemen terkecil dari resolusi layar monitor, alat visual atau alat cetak. Berdasarkan titik-titik tertentu, maka gambar demikian disebut dengan *bitmap* (*bit=binary digit* atau satuan paling kecil suatu nilai pada komputer).

b) Vektor

Imej vektor terbentuk dari hasil penarikan garis dari suatu titik ke titik lainnya sehingga mempunyai warna yang solid. Vektor grafik adalah imej yang berupa objek geometrik.

2) Animasi

Animasi merupakan teknik di mana adanya kumpulan gambar yang digerakkan sehingga menimbulkan efek hidup.

3) Video Digital

Merupakan kumpulan dari gambar individual yang disebut *frame* serta diproyeksikan di atas layer. Dengan ukuran 30 *frame* perdetik, video akan memproyeksikan gerakan yang terlihat berkelanjutan. Dengan video digital pada multimedia, apa yang ditampilkan dapat menyampaikan pesan atau informasi secara efektif.¹⁸

4) Stimuli

Stimulus adalah segala sesuatu yang mengenai alat indera atau reseptor.

5) Visualisasi

Visualisasi adalah terjemahan dari kata-kata yang mengandung gagasan menjadi gambar secara individual.

6) Audio

Audio adalah segala tanda bunyi yang diterima oleh alat indera pendengaran.

7) Stimuli Visual

¹⁸ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hal.40.

Stimuli visual adalah segala bentuk rangsangan yang diterima alat indera dalam bentuk visual.

8) Stimuli Audio

Stimuli audio adalah segala bentuk rangsangan yang diterima oleh indera pendengaran dalam bentuk bunyi atau suara.¹⁹

c. Keunggulan Multimedia Interaktif

Adapun keunggulan penggunaan multimedia interaktif adalah:

1) Interaktif

Pengguna secara aktif dapat berinteraksi langsung dengan komputer. Pengguna menggunakan berbagai jenis peralatan komputer seperti *keyboard, mouse, trackball, touchscreen*, penunjuk *infrared* dan sebagainya untuk melakukan interaksi dengan komputer.

2) Animasi

Pengguna dapat melihat secara nyata bagaimana suatu proses itu terjadi.²⁰

3) Suara

Mampu memberi kesan yang lebih menarik, dengan menekan, dengan menekan tingkat kejenuhan pengguna. Efek suara mampu mengikat

¹⁹ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hal.40.

²⁰ Wati ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), hal.11.

pengguna dalam tempo yang cukup lama di depan komputer.

4) Visual

Memberikan gambaran secara nyata tentang suatu situasi.

5) Pengulangan

Pengguna dapat mengulang bagian-bagian yang menarik atau yang paling diperlukan.

6) Lompat (Skip)

Pengguna dapat bebas bergerak ke bagian dan arah manapun dari tampilan yang disajikan.

7) Pengekalan Ingatan Akan Bertambah

a) 20% - apa yang didengar

b) 40% - yang didengar dan dilihat

c) 75% - yang didengar, dilihat dan yang dibuat.²¹

3. Media Pembelajaran CD Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran CD Interaktif

Multimedia merupakan media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofsteter, multimedia menyatakan bahwa pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link tool

²¹ Wati ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), hal.11.

yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Multimedia presentasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector yang memiliki jangkauan pancar cukup besar²².

Kelebihan media ini menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Pada saat ini teknologi pada bidang rekayasa computer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya.

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, merupakan alat dalam

²² Jihad Asep dan Haris Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Multi Presinso, 2013), hal.40.

multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi²³.

Dalam pengembangan CD Interaktif memiliki dua istilah yaitu *Computer Based Instruction* (CBI) dan *Computer Assited Instruction* (CAI). Pada penelitian ini, penggunaan CD interaktif menggunakan *Computer Assited Instruction* (CAI) yang mana pada pembelajaran penggunaan computer atau laptop dan CD interaktif sebagai pendamping guru/ peneliti dalam menyampaikan materi. Pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) adalah teknik pembelajaran interaktif yang menggunakan komputer untuk menyajikan materi dan memantau pembelajaran.²⁴

Compact video disc adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam disket plastik bukan pita magnetik. *Interactive video* adalah suatu sistem penyampaian pembelajaran dimana materi vidio disajikan dengan pengontrol komputer kepada siswa

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hal.69.

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), hal.5.

yang tidak hanya mendengar dan melihat saja melainkan dapat memberikan respon aktif pada anak pada proses pembelajaran. Peralatan yang diperlukan antara lain komputer, *videodisc* dan layar monitor.²⁵

CD Interaktif digunakan berbagai jenjang pendidikan. Sifatnya selain interaktif juga bersifat multimedia karena menghasilkan unsur-unsur media secara lengkap seperti animasi, video, grafis dan sound. Interaktif adalah suatu hubungan dua arah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan, CD Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang baru dikenal, media ini merupakan pengembangan dari teknologi internet yang sangat terkenal saat ini.²⁶

Dari beberapa pendapat yang disampaikan dapat disimpulkan bahwa CD Interaktif merupakan pengembangan media pembelajaran dari teknologi dimana memiliki unsur animasi video, audio, teks, dan grafik yang dikemas dalam CD. CD Interaktif memiliki fitur dan menu-menu yang dapat diklik dibantu dengan komputer dan dapat dikontrol oleh penggunanya dengan itu peserta didik menjadi

²⁵ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 11-12.

²⁶ Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, (Ghalia Indonesia: Bogor, 2016), hal.15.

memerhatikan dan memahami suatu proses pembelajaran.

b. Karakteristik CD Interaktif

Karakteristik CD interaktif sebagai media pembelajaran sebagai berikut :²⁷

- 1) Memiliki banyak media yang kovergen seperti menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Sifatnya interaktif, dapat mengontrol respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, pengertiannya memberi kemudahan dan kelengkapan dalam isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang.

c. Manfaat CD Interaktif

- 1) Interaktif
- 2) Proses pembelajaran kapan dan dimana saja dan juga prosesnya menjadi menarik
- 3) Kualitas belajar anak dapat meningkat
- 4) Waktu mengajar dapat dikurangi
- 5) Memotivasi belajar peserta didik
- 6) Cukup efektif meningkatkan asil belajar²⁸

Model-model CD Intraktif diantaranya

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hal.69.

²⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), hal.5.

- 1) Model tutorial menstimulus ide-ide peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Model simulasi menekankan pembelajaran yang konkret dan bentuk-bentuk pengalaman yang sebenarnya.
- 3) Model game dimana model ini memberi bentuk pada materi yang disajikan dalam permainan-permainan mengajak peserta didik belajar secara mandiri.

d. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respons pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respons, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.²⁹

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu komponen dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Slamet menyatakan bahwa menulis adalah kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang dimaksud merupakan kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan ini dapat diperoleh melalui proses

²⁹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 11-12.

yang panjang. Keterampilan menulis menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya³⁰.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut. Keterampilan menulis menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak

³⁰ Nurul Hidayah & Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikarton Pesawaran, (*Jurnal Terampil*, Vol.4, No.1, Juni 2017), hal.131.

langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain³¹.

Menulis mempunyai beberapa tahapan, yaitu tahap pemerolehan ide, pengolahan ide, dan memproduksi ide. Pada tahap pemerolehan ide, penulis mendayagunakan kepekaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dan kehidupan manusia yang diketahuinya melalui berbagai peranti pemerolehan ide. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan menulis diawali oleh kemampuan seseorang melatih daya tanggapnya terhadap sumber ide. Oleh karenanya, untuk menjadi seorang penulis, seseorang harus senantiasa mengembangkan keterampilan daya tanggap. Berkaitan dengan proses ini, menulis dapat dikatakan sebagai sebuah proses mereaksi sebuah fenomena melalui produksi bahasa tulis.

b. Tujuan Menulis

Ketika seseorang memiliki kemampuan untuk menulis, ia harus mengetahui "apa tujuan" yang diharapkan. Tujuan itu mungkin tidak dinyatakan dalam tulisan, melainkan berada didalam pikiran penulis saja. Tujuan itu dapat dikerjakan pada awal

³¹ Happy Komikesari, Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisoan, (*Jurnal Tradis: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.1, No.1, Juni 2016), hal.16.

proses penulisan, yaitu perencanaan proses penulisan. Tujuan menulis adalah untuk memberikan gambaran atau perencanaan menyeluruh yang akan mengarahkan penulis dalam melakukan tindakan menyelesaikan tulisannya. Dengan mengetahui tujuan, penulis akan dapat menentukan materi tulisan, organisasi, karangan, dan sudut pandang (point of view). Dengan mengacu pada tujuan yang diidentifikasi antara lain sebagai alat untuk: menginformasikan suatu kepada pembaca, meyakinkan pembaca, mengajak membaca, menghibur pembaca, melarang atau memerintah pembaca, mendukung pendapat orang lain, dan menolak atau menyanggah pendapat orang lain³².

Adapun maksud penulisan adalah motivasi yang mendorong seseorang melakukan kegiatan menulis, baik itu dorongan dari dalam diri sendiri (intrinsik) maupun dorongan dari luar diri sendiri (ekstrinsik). Misalnya: siswa menulis karangan narasi yang ditugaskan dari guru bahasa Indonesia.

Keterampilan menulis karangan digunakan untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan, menginformasikan, dan memengaruhi pembaca. Selain itu, juga membantu menjelaskan ide dan

³² Hindun, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berkarakter di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar*, (Jakarta: Nusa Citra Mandiri, 2012), hal.12.

pikiran kepada orang lain, membantu berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Tujuan menulis ada empat yakni memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.³³

c. Tahapan menulis

Dalam tahapan menulis kita mengetahui tahap yaitu, pra menulis, menulis konsep, revisi dan mengedit. Dikemukakan para penulis perlu mengetahui pengetahuan teoretisnya di samping harus bisa berlatih mempergunakannya. Untuk itu, pada bagian berikut ini akan disajikan pengetahuan teoretis tentang salah satu aspek menulis, yakni sistematika tulis beberapa aspek beserta aplikasinya. Suatu tulisan atau karangan dapat dikatakan terbentuk secara sistematis antara lain apabila:

- 1) Terdapat relevansi yang baik antara judul dengan bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup tulisan.
- 2) Terdapat relevansi yang baik antara awal, penutup tulisan, dan sebaliknya.

³³ Zaki Al Fuad & Helminsyah, "Language Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Tunas Bangsa, Vol.5, No.2(Agustus 2018), hl. 167.

- 3) Terdapat relevansi antara kalimat atau klausa yang satu dengan kalimat atau klausa yang lain dalam tiap alinea.
- 4) Terdapat relevansi yang tepat antara isi tulisan dengan tujuannya³⁴.

5. Karangan Narasi

a. Pengertian Narasi

Karangan narasi adalah serangkaian peristiwa yang membentuk alur cerita secara susul menyusul. Terdapat beberapa faktor penyebab kesulitan dalam membuat sebuah karangan, khususnya karangan narasi, antara lain: kurangnya penguasaan kosa kata serta kurangnya pengetahuan kebahasaan siswa dan kurangnya wawasan siswa tentang mengarang narasi dan bentuk lainnya, akibatnya siswa dalam membuat suatu karangan terkadang tidak sesuai dengan tema dan isi karangan yang siswa buat, hingga dalam menuangkan ide atau gagasan siswa terkadang tidak sesuai dengan bentuk karangan tersebut.

Secara umum tulisan atau wacana dapat dikembangkan dalam empat bentuk, salah satunya yaitu narasi. Karangan narasi merupakan suatu bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan

³⁴ Ibid., hal.15.

perkembangan dan waktu kewaktu, semi³⁵. Sebagai suatu cerita, narasi bermaksud memberitahukan apa yang diketahui dan dialami kepada pembaca atau pendengar agar dapat merasakan dan mengetahui peristiwa tersebut dan menimbulkan kesan di hatinya, baik berupa kesan tentang isi kejadian maupun kesan estetik yang disebabkan oleh cara penyampaian yang bersifat sastra dengan menggunakan bahasa yang figuratif.

Karangan narasi harus sesuai alur sehingga dapat membuat pembaca merasakan langsung dari cerita yang dibaca tersebut. Sebelum membuat karangan narasi, ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan yaitu: pertama, diceritakan dari sudut pandang tertentu. Kedua membuat dan mendukung suatu sudut pandang. Yang ketiga diisi dengan detail yang tepat. Keempat menggunakan kata kerja yang jelas. Sedang kelima menggunakan konflik dan urutan cerita. Sedang yang terakhir dapat menggunakan dialog. Narasi merupakan bentuk karangan atau tulisan yang bersifat menjejarahkan sesuatu berdasarkan perkembangan dari waktu ke

³⁵ Santi Herlina Wati dan Anang Sudigdo, *Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (*Jurnal Nasional, Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa Yogyakarta*, 27 April 2019), hal.12.

waktu. Narasi mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, dan masalah.

b. Keterampilan Menulis Narasi

Keterampilan menulis merupakan perwujudan bentuk komunikasi secara tidak langsung, tidak langsung bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Memang pada kenyataannya menulis merupakan keterampilan yang dapat dikatakan lebih sulit daripada keterampilan berbahasa yang lain, seperti menyimak, membaca dan berbicara. Dalam proses menulis, dituntut agar memperhatikan struktur yang berkaitan dengan unsur-unsur tulisan agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Oleh karena itu, penulis harus benar-benar menggunakan atau memakai struktur sebuah tulisan seperti kata, kalimat, paragraf, dan lain-lain dengan baik.

Menulis adalah membuat huruf atau angka dengan alat tulis, melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita³⁶. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan atau mengeluarkan suatu ide yang diungkapkan ke dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis suatu proses

³⁶Ibid., hal.12.

penuangan gagasan atau ide dalam sebuah proses berkomunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya, bahwa menulis adalah mengungkapkan ide tau gagasannya dalam bentuk karangan secara luas.

c. Jenis - Jenis Karangan

Menurut Sabarti Akhdiah karangan mempunyai banyak jenis, antara lain: karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi³⁷. Karangan deskripsi adalah karangan yang berusaha menggambarkan dengan kata-kata wujud sifat lahiriah suatu objek. Melalui rangkaian katakata penulis menggambarkan objek dengan sejelas-jelasnya dan menggugah panca indera pembaca seolah-olah objek itu ada di depan mata.

Karangan narasi adalah suatu wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa tersebut. Karangan ekposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang. Eksposisi sering digunakan dalam penulisan uraian-uraian ilmiah dan tulisan yang berisi penjelasan maupun informasi. Pembaca tidak dipaksa untuk menerima

³⁷Ibid., hal.135.

pendapat penulis, tetapi setidaknya pembaca mengetahui bahwa penulis berpendapat demikian.

Argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain agar mereka percaya dan bertindak sesuai yang diinginkan penulis. Ciri argumentasi adalah proses mencapai kesimpulan dan usaha membuktikan suatu kebenaran sebagaimana digariskan dalam penalaran penulis. Persuasi adalah suatu seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki penulis pada waktu ini atau pada masa yang akan datang.

d. Manfaat Karangan Narasi

Manfaat karangan narasi diungkapkan oleh beberapa ahli berikut: Keterampilan menulis karangan narasi merupakan “Suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Pendapat tersebut secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa manfaat menulis karangan narasi yaitu sebagai alat komunikasi tidak langsung.

Manfaat menulis karangan narasi adalah sebagai berikut:

- 1) Peningkatan kecerdasan.
- 2) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.

- 3) Penumbuhan keberanian.
- 4) Pendorong Kemauan dan Kemampuan Mengumpulkan Informasi.

Manfaat keterampilan menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung, peningkatan kecerdasan, pengembangan daya inisiatif, kreativitas, penumbuhan keberanian, pendorong kemauan, dan kemampuan mengumpulkan informasi.

e. Langkah-langkah Menyusun Karangan Narasi

Dalam menulis narasi terdapat tahapan atau langkah-langkah untuk menghasilkan tulisan yang baik. Langkah-langkah tersebut berawal dari menentukan apa yang akan ditulis hingga tulisan tersebut selesai. Sebagaimana melakukan kegiatan yang sistematis, proses menulis hendaknya dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang runtut dan benar. Narasi merupakan salah satu ragam tulisan karangan sehingga dalam proses menulis narasi juga mengacu pada proses dasar menulis karangan. Langkah-langkah atau proses menulis karangan merupakan kegiatan berulang dan berkelanjutan. Langkah-langkah menyusun karangan narasi adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan (*preparation*), terdiri dari membuat kerangka tulisan (*outline*), temukan ide yang

menarik (*eye catching*), dan temukan kata kunci (*key word*).

- 2) Menulis (*writing*), terdiri dari ingatan diri agar tetap logis, membaca kembali setelah menyelesaikan satu paragraf, dan percaya diri akan apa yang ditulis.
- 3) *Editing*, terdiri dari memperhatikan kesalahan kata, tanda baca, dan tanda hubung. Memperhatikan hubungan antar paragraf serta membaca secara keseluruhan.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Andriani dengan judul “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang”. Hasil penelitian didapatkan hasil pengembangan media audio pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng telah diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh sebesar 85,8%, ahli materi dan diperoleh hasil sebesar 95,8%, siswa dalam uji coba perseorangan diperoleh hasil sebesar 92,5%, siswa dalam uji coba kelompok kecil peroleh hasil sebesar 96,2%, siswa dalam uji coba lapangan (klasikal) diperoleh hasil sebesar 98,1%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media audio yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia

kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang. Hasil tes belajar pre test maupun post test yang diberikan kepada siswa kelas II di SD Negeri Bareng 3 Malang, pembelajaran dengan menggunakan media audio ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada uji coba perseorangan sebesar 47,3%, uji coba kelompok kecil sebesar 23% dan uji coba lapangan sebesar 23,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan audio, maka dari hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan bahwa media audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat membantu guru menyampaikan materi pokok dongeng dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dari peneliti ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah pembelajaran audio visual. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

Penelitian lain juga didapatkan dari Novilia Shanti dengan judul “pengembangan media pembelajaran audio visual mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan disekitar kita kelas I Semester II MI Sunan Kalijaga Malang”. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran audiovisual yaitu media audiovisual dapat memudahkan guru dan siswa MI Sunan Kalijaga Malang dalam kegiatan pembelajaran Hasil Validasi pengembangan dibuktikan dengan validnya media pembelajaran audiovisual ini dikemukakan sebagai berikut: ahli media 95% berdasarkan kriteria, media

pembelajaran audiovisual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita kualifikasi valid, ahli materi 97,5% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audiovisual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid dan data uji coba kelompok besar/lapangan keada audiens (Siswa) 94% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audio visual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid. Kajian produk yang telah di rancang ini menampilkan media pembelajaran audio visual seperti animasi gambar, tulisan.

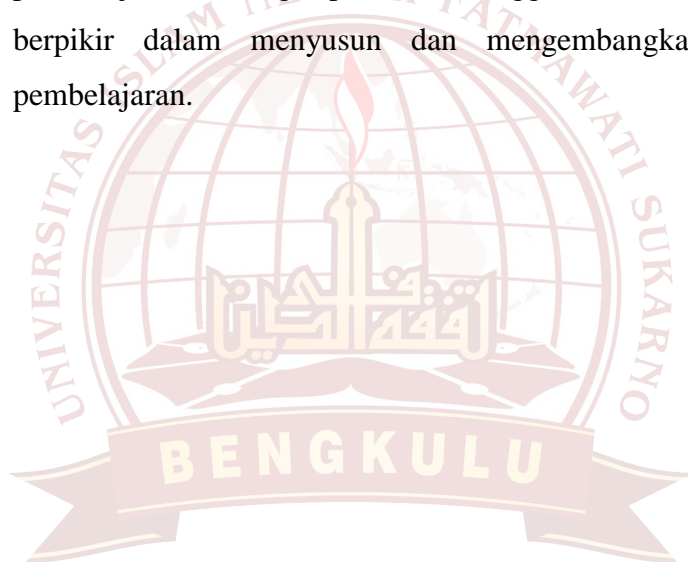
C. Rumusan Hipotesis

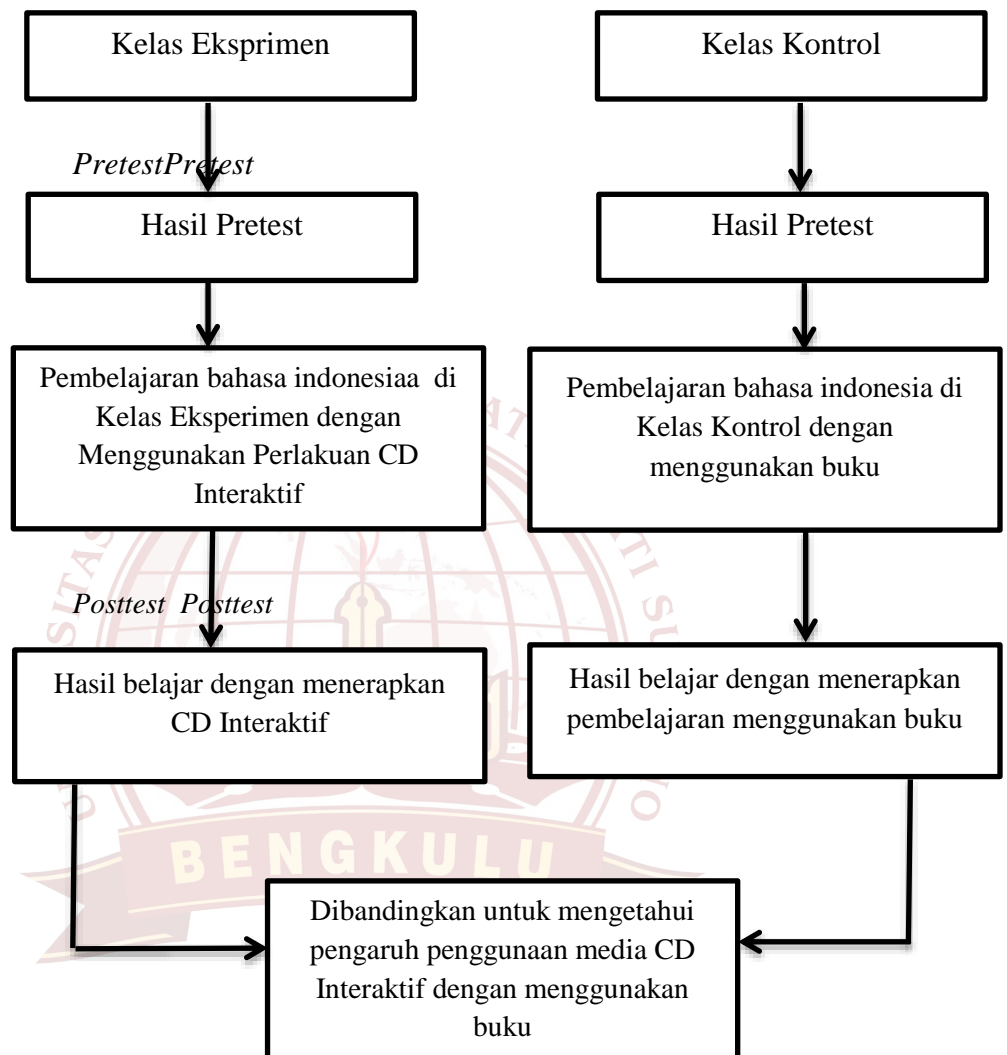
Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Berdasarkan kerangka pikir yang telah digambarkan maka hipotesis penelitian ini yaitu:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media CD Interaktif terhadap kemampuan menulis narasi bahasa Indonesia siswa di Kelas V SD Negeri 76 Kota Bengkulu.
2. H_a : Ada pengaruh penggunaan media CD Interaktif terhadap kemampuan menulis narasi bahasa Indonesia siswa di Kelas V SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Kerangka berpikir yang baik yaitu dapat memberikan penjelasan keterkaitan antara variabel-variabel dalam penelitian yang akan diteliti secara teoritis. Pada penelitian ini

terdapat variabel bebas dan variabel terikat yang saling terkait satu sama lainnya. Dimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu media CD Interaktif. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis narasi pada kelas V SD Negeri 76 Kota Bengkulu masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari faktor guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran kurang optimal. Sehingga disusun kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.





Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian