

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Gambar

2.1.1 Pengertian Media Gambar

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Arsyad, 2014, hal.3). Menurut Djamarah & Zain (2013, hal.120) mengartikan media sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Senada dengan itu media juga dapat diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013 hal.319). Sedangkan menurut Sanjaya (2008, hal.204) media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, dapat diartikan bahwa media merupakan semua hal yang berupa perantara untuk menyalurkan informasi pelajaran atau pesan yang bertujuan untuk mempermudah seseorang mendapatkan pengetahuan demi tercapainya tujuan (tujuan pembelajaran dalam bidang pendidikan).

Gambar merupakan salah satu media grafis paling umum digunakan dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2008, hal. 204). Media gambar (Dia) merupakan bahasa umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Artinya media gambar adalah media yang umum dipakai. Media ini sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Dengan demikian media gambar dapat diartikan

sebagai alat bantu atau perantara yang mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

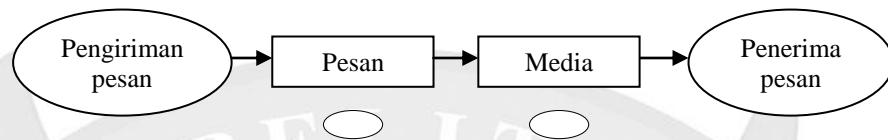
2.1.2 Tujuan dan Fungsi Media Gambar

Levie & Lentz dalam Arsyad 2014 hal. 20-21 mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dalam suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan, inilah hakekat dari media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2008 hal 206). Sejalan dengan itu, Van Brummelen 2009, hal.44 mengemukakan bahwa penyajian pelajaran menjadi berguna ketika siswa

memerlukan rangkuman yang jelas atau interpretasi suatu bahasan yang tidak tersedia dalam sarana yang lain seperti buku teks.



Gambar 2. 1: Proses Komunikasi dengan Media

Sumber: (Sanjaya, 2008)

Fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna. (hal.206) Hal ini sejalan dengan pendapat Dale dalam (Sanjaya, 2008, hal . 207) yang mengemukakan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Artinya hanya mengetahui tentang kata tanpa mengetahui dan memahami makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal seperti ini bisa menimbulkan persepsi.

Gambar sebagai media pembelajaran menurut (Subana & Suarti, 2000, hal 322-232) memiliki manfaat yaitu:

- 1) Menimbulkan daya tarik pada diri siswa,
- 2) Mempermudah pengertian/pemahaman siswa,
- 3) Memudahkan penjelasan yang sifatnya abstrak sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud,
- 4) Memperjelas bagian-bagian yang penting, dan
- 5) Menyingkat suatu uraian.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa penggunaan media gambar sangat berperan penting dalam membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

2.1.3 Prinsip-Prinsip Media Gambar

Menurut Bruner, dalam Arsyad, 2014 hal.10 ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Sedangkan Sudjana (1991:104) dalam (Djamarah & Zain, 2013) mengemukakan prinsip-prinsip agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik antara lain:

1. Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, media disesuaikan dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subyek dengan tepat; artinya, penggunaan media disesuaikan dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik
3. Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pelajaran disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat; artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Dalam menentukan jenis media yang digunakan, peneliti memilih media gambar untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diajarkan. Peneliti memilih media gambar karena memperhitungkan subyek yang akan diteliti dengan memperhatikan perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget, dalam (Jamaris, 2004, hal. 20) siswa pada usia 7-12 tahun berada pada fase operasi konkret. Pada fase ini, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, namun dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir

tersebut, harus hadir secara konkret. Peneliti menyimpulkan bahwa media gambar dapat menjawab kebutuhan siswa dalam menulis dengan baik.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Gambar sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kustandi & Sutjipto (2011), kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- c) Praktis, luwes, dan bertahan
- d) Guru terampil dalam menggunakan media
- e) Pengelompokan sasaran
- f) Mutu teknis.

Senada dengan itu, Nana Sudjana dan Ahmat Rivai (1991:5) dalam (Arsyad, 2011, hal. 132-133) mengemukakan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran;
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c) Kemudahan memperoleh media;
- d) Keterampilan guru dalam menggunakan media;
- e) Ketersediaan waktu untuk menggunakan media;
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Penggunaan media gambar menjawab kebutuhan siswa dalam kemampuan menulis dengan rapi di dalam kelas. Menurut (Van Brummelen 2009, hal. 43), strategi-strategi guru harus mempertimbangkan gaya belajar dan cara

pemahaman siswa yang beraneka ragam, dan memperlakukan setiap individu sebagai gambar Allah.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Kelebihan dari media gambar menurut (Subana & Suarti, 2000, hal. 324-325) adalah:

- a) Gambar mudah diperoleh pada buku, majalah, koran, album, foto, dan sebagainya
- b) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata
- c) Gambar mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
- d) Gambar relatif murah, dan
- e) Gambar dapat digunakan dalam banyak hal dan berbagai disiplin ilmu.

Adapun menurut Arsyad (2011, hal 91) kelebihan yang terdapat pada media visual adalah dapat memperlancar pemahaman (misalnya, melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antar isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Selain kelebihan, adapun kelemahan dari media gambar menurut (Subana & Suarti, 2000, hal. 324-325) adalah:

- a) Karena berdimensi dua, gambar sukar untuk untuk melukiskan bentuk sebenarnya (yang berdimensi tiga)
- b) Gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup dan
- c) Siswa tidak selalu dapat menginterpretasikan isi gambar

Keterbatasan media cetakan menurut Arsyad, 2014 hal. 40-42 adalah sebagai berikut:

- a. Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- b. Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau foto yang berwarna-warni.
- c. Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan, tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan.
- d. Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa.
- e. Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan.
- f. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak atau hilang.

2.5.6 Indikator Media Gambar

Berdasarkan beberapa teori yang telah dicantumkan oleh peneliti diatas, maka peneliti menetapkan beberapa indikator dalam penelitian ini, yakni:

1. Media gambar mampu melatih keterampilan ekspresi tulis (mengarang) karena media gambar dapat memperjelas suatu masalah.
2. Media gambar memudahkan siswa untuk menangkap pesan yang diberikan karena sifatnya yang konkret dan lebih realistis

3. Media gambar dapat memotivasi belajar siswa karena memiliki banyak variasi gambar dan warna
4. Media gambar dapat menarik perhatian siswa karena memiliki warna yang menarik.

Perhatian siswa merupakan salah satu fokus dari penggunaan media gambar. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media visual yaitu fungsi kognitif.

2.5.7 Perspektif Kristen Penggunaan Media Gambar

Dalam penggunaan media gambar, peneliti menggunakan media gambar selama pembelajaran dilandasi dengan kebutuhan belajar siswa di kelas. Menurut Van Brummelen (2009, hal. 43), strategi-strategi guru harus mempertimbangkan gaya belajar dan cara pemahaman siswa yang beraneka ragam, dan memperlakukan setiap individu sebagai gambar Allah. Artinya guru harus melihat siswa bukan sebagai objek yang diajar, tetapi melihat sebagai gambaran Tuhan yang unik dengan karakteristik, kemampuan dan kelemahan, serta kebutuhan pendidikan dan jiwa mereka masing-masing (Van Brummelen, 2009, hal. 51).

Gambar hanyalah bantuan bagi para siswa dalam membantu memahami hal-hal yang harus diperhatikan saat menulis cerita sederhana. Sebagai orang percaya kepada Kristus tentu memahami bahwa di dalam Alkitab banyak sekali gambaran-gambaran yang Tuhan berikan agar mampu memahami ajaranNya. Tuhan Yesus dalam pengajaranNya banyak menggunakan dimensi visual dalam menjelaskan banyak perumpamaan. Yesus menjelaskan pertanyaan orang Farisi dengan menggunakan mata uang. Namun dalam hal ini media yang digunakan

adalah sebagai sarana. Peneliti menekankan bahwa yang terpenting adalah konsep penebusan Yesus Kristus yang menjangkau umat-Nya dalam memahami ajaran-Nya dengan berbagai sarana yang digunakan. Sebagai guru kristen harus meneladani Yesus yang mampu menjangkau siswa-siswa yang kesulitan dalam memahami pengajaran dengan berbagai jenis pengajaran salah satunya penggunaan media gambar.

2.2 Kemampuan Menulis

2.2.1 Pengertian Kemampuan Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008, hal.3). Senada dengan itu, Jamaris (2014) menyatakan bahwa menulis adalah alat yang digunakan dalam melakukan komunikasi dan mengekspresikan diri secara nonverbal (hal. 155). Sementara itu, (Suyanto,2015, hal. 26) menyatakan menulis atau *writing* merupakan keterampilan yang kompleks karena memerlukan kemampuan mengeja, struktur, dan penggunaan kosakata.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, menulis adalah membuat huruf (angka dan lain sebagainya), yang dibuat (digurat dan lain sebagainya) dengan pena (pensil, cat dan lain sebagainya). Jadi menulis berarti menorehkan huruf atau angka dengan pensil atau cat ke atas kertas atau benda lainnya yang memungkinkan dapat terbaca secara jelas dan mengandung makna tertentu. (Susanto, 2011, hal. 91).

2.2.2 Ciri-Ciri Menulis yang Baik

Heaton (1989) dalam (Saleh, 2013 hal.28-29) mengemukakan lima kemampuan yang menentukan kualitas hasil tulisan yakni:

- 1) Penggunaan bahasa (*language use*); maksudnya kemampuan menulis kalimat ejaan dengan benar dan tepat,
- 2) Kemampuan mekanik (*mechanical skills*); yaitu kemampuan menulis secara benar, ejaan dan tanda-tanda baca, seperti pengtuasi dan lain-lain.
- 3) Penetapan isi (*treatment-content*); yaitu kemampuan berpikir dan mengembangkan pola pikir secara kreatif.
- 4) Kemampuan stilistik (*stylistic skills*), yaitu kemampuan menyusun kalimat dan paragraf serta dapat menggunakan bahasa secara efektif.
- 5) Kemampuan menetapkan atau menilai (*judgment skills*), yaitu kemampuan menulis sesuai tujuan, kondisi dan situasi.

2.2.3 Indikator Kemampuan Menulis

Adapun berdasarkan beberapa teori diatas, maka indikator menulis yang peneliti tentukan berdasarkan temuan masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa mampu menggunakan huruf kapital dengan tepat
2. Siswa mampu menggunakan tanda baca dengan tepat
3. Siswa mampu menuliskan kata dengan sempurna
4. Siswa mampu menulis kata/kalimat dengan memiliki jarak

2.2.4 Perkembangan kognitif Siswa Kelas II SD (7-11)

Menurut Piaget, dalam Santrock, 2008, hal. 53, perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan salah satunya adalah tahap operasional konkret. Pada tahap ini perkembangan kognitif dimulai dari sekitar umur tujuh tahun sampai sekitar sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

2.2.5 Kerangka Berpikir penggunaan Media Gambar dengan

Kemampuan Menulis

Sebelum memulai penelitian, peneliti membuat sebuah kerangka berpikir, untuk melihat keberhasilan sebuah penelitian yang dilakukan. Kerangka berpikir ini dibuat berdasarkan harapan peneliti. Dari kondisi awal sebelum menggunakan media gambar ipada saat penelitian, kemampuan siswa terlihat masih kurang dalam menulis cerita sederhana. Setelah melihat kekurangan tersebut, peneliti melakukan sebuah tindakan, yaitu menggunakan media gambar. Tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus akan berlangsung jika kemampuan siswa masih belum maksimal atau belum pada pencapaian yang diharapkan. Setelah melalui proses siklus, peneliti akan melihat kondisi akhir yang terjadi. Melalui tindakan yang sudah dilakukan harapannya, kemampuan menulis siswa meningkat.



Gambar 2. 2: Kerangka Berpikir Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis