

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Menulis Di Sekolah Dasar

1. Pengertian Menulis

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian menulis yaitu sebagai berikut:

Menurut Djuanda (2007, hlm. 180) “menulis adalah suatu proses dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan kepada orang lain atau dirinya melalui media bahasa berupa tulisan”.

Menurut Resmini dkk. (2009, hlm. 215) “menulis itu berhubungan dengan membaca, mewicara dan menyimak. Baik menulis maupun membaca, mewicara dan menyimak memiliki fungsi untuk manusia dalam mengkomunikasikan pesan melalui bahasa”.

Tarigan (dalam Resmini, N & Dadan Djuanda, 2007, hlm.115) berpendapat bahwa “menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang difahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa gambar itu”.

Menulis adalah memberikan goresan tinta pada selembar kertas, itu merupakan implementasi peristiwa yang kita alami atau ingin kita rancang dalam menjadi untaian yang bermakna. Menulis merupakan keterampilan yang produktif. Karena adanya hasil karya atau produk. Menulis erat hubungannya dengan keterampilan yang lain misalnya membaca. Menulis bukan hanya menyalin kata atau kalimat akan tetapi menulis menuangkan ide, gagasan, pikiran yang akan dituangkan ke dalam tulisan secara sistematis. Menulis merupakan suatu kegiatan yang melalui proses atau tahapan-tahapan yaitu, penyajian bahan ajar harus dimulai dari yang sudah diketahui ke yang belum diketahui.

Menulis merupakan sebuah kegiatan aktif produktif yang mampu mengatasi dua dimensi yaitu dimensi waktu dan dimensi tempat. Menulis sebagai suatu pewarisan yang mengatasi dimensi waktu, memiliki makna bahwa hasil kegiatan

menulis dapat dibaca oleh banyak orang pada waktu yang sama tanpa kehadiran penulis dan dapat diwariskan kepada generasi-generasi selanjutnya. Pada dasarnya menulis adalah keterampilan yang bersifat kompleks. Dalam kegiatan menulis, penulis harus mampu mengorganisasikan ide dan gagasan dalam sebuah tulisan yang menarik. Pendapat tersebut senada dengan pendapat Pudiastuti (2011, hlm.14) bahwa “menulis itu identik dengan kemampuan seseorang untuk mendeskripsikan suatu yang diamati, selain itu menulis juga memerlukan *style* (gaya) yang bisa membuat seseorang tertarik membacanya”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan menggunakan simbol-simbol bahasa berupa lambang dan lain-lain yang dapat dipahami semua yang membaca atau yang menerima tulisan tersebut.

Menulis dapat menghasilkan suatu produk atau hasil karya. Salah satu hasil karya yaitu karangan. Karangan adalah bentuk tulisan yang mengungkapkan pikiran dan perasaan pengarang dalam suatu kesatuan tema yang utuh. Karangan diartikan pula dengan rangkaian hasil pikiran atau ungkapan, perasaan dalam bentuk tulisan yang teratur. Menurut Gie (1992, hlm. 17) menjelaskan bahwa” mengarang adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami”.

Mengarang adalah penuangan ide dan gagasan dalam bentuk bahasa tulisan yang untuk disampaikan kepada orang lain. Apabila seseorang menuangkan ide, perasaan serta pengalamannya dalam bentuk tulisan, kegiatan tersebut dapat digolongkan sebagai kegiatan mengarang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam proses mengarang, setiap ide atau gagasan dituangkan kedalam bentuk kata-kata selanjutnya dirangkai menjadi sebuah kalimat, selanjutnya dikembangkan membentuk paragraf.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas rendah menulis karangan hanya secara menulis karangan sederhana diperoleh dari suatu proses dimana ide yang

ada dilibatkan dalam suatu kata, kata-kata yang terbentuk selanjutnya dirangkai menjadi sebuah kalimat. Kalimat disusun menjadi sebuah paragraf dan akhirnya paragraf-paragraf tersebut menjadi sebuah paragraf sederhana. Karangan sederhana adalah proses mengorganisasikan ide atau gagasan seseorang secara tertulis dalam bentuk karangan sederhana yang terdiri beberapa kalimat paling banyak 10 kalimat.

Kegiatan mengarang bukanlah kegiatan yang mudah, melainkan perlu latihan yang berkelanjutan. Untuk dapat menyampaikan maksud melalui karangan, seseorang harus memiliki kecakapan mengarang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam belajar mengarang yaitu:

- 1) ide harus jelas dan fokus
- 2) memahami teknik mengarang
- 3) mempelajari tata bahasa agar tulisan mudah dimengerti pembaca
- 4) pengungkapan harus jelas, teratur, tanpa rasa emosional yang berlebihan dan harus realistis

2. Tujuan Menulis

Kegiatan menulis memiliki beberapa tujuan, sebagaimana yang dikemukakan menurut D'Angelo (dalam Pudiastuti, 2011, hlm. 25) mengemukakan bahwa tujuan menulis diantaranya yaitu.

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan)
2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)
3. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)
4. *Informational purpose* (tujuan informasi, penerangan)
5. *Self-expresssive purpose* (tujuan pernyataan diri)
6. *Creative purpose* (tujuan kreatif)
7. *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Pada tujuan penugasan, disini penulis tidak mempunyai tujuan sama sekali akan tetapi penulis menulis dikarenakan ditugaskan bukan atas kemauan atau bukan karena atas hati penulis. Pada tujuan altruistik, penulis menulis lebih menekankan pada menyenangkan pembaca. Misalnya dengan pembaca memahami dan menghargai tulisan. Pada tujuan persuasif penulis menulis lebih ingin menekankan atau meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang disampaikan atau diutarakan oleh penulis. Pada tujuan informasi, penulis menulis

ingin memberikan informasi kepada pembaca. Tujuan pernyataan diri, tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca. Tujuan kreatif, disini tujuan pernyataan diri dan tujuan kreatif sangat erat, tulisan ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian. Dan yang terakhir tujuan pemecahan masalah, dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

3. Fungsi Menulis

Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, menulis juga memiliki fungsi-fungsi lain seperti yang diungkapkan Tarigan (dalam Djuanda, 2008, hlm. 180) sebagai berikut.

1. Fungsi penataan
2. Fungsi pengawetan
3. Fungsi penciptaan
4. Fungsi penyampaian

Pada fungsi penataan, disini ketika menulis terjadi penataan suatu ungkapan seperti penataan terhadap gagasan, pikiran pendapat, imajinasi dan lainnya. Fungsi pengawetan maksudnya adalah menulis mempunyai fungsi untuk pengawetan pengutaraan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis. Fungsi penciptaan maksudnya adalah dengan menulis kita menciptakna sesuatu yang baru. Dan fungsi penyampaian maksudnya adalah penyampaian itu bukan kepada orang yang berdekatan tempatnya akan tetapi kepada orang yang berjauhan.

4. Kegunaan Menulis

Selain menulis memiliki fungsi, banyak juga kegunaan yang dapat diperoleh dari kegiatan menulis, seperti yang diungkapkan oleh Akhdiah, dkk.(dalam Djuanda, 2008, hlm. 182) yang mengungkapkan delapan kegunaan menulis sebagai berikut.

- 1) Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya, dengan menulis penulis dapat mengetahui sampai di mana pengetahuannya tentang suatu topik.
- 2) Penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan.
- 3) Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis.
- 4) Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat.
- 5) Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara objektif.
- 6) Dengan menulis sesuatu diatas kertas, penulis akan lebih mudah memecahkan permasalahannya, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret.
- 7) Dengan menulis, penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif. Penulis menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.
- 8) Dengan kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan penulis berfikir serta berbahasa secara tertib dan benar.

Dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan yang sangat berguna, selain sebagai media menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan kepada pembaca.

5. Ciri menulis yang baik

Ciri menulis yang baik diantaranya yaitu :

1. Menulis harus menggunakan EYD yang benar
2. Keserasian dalam mempergunakan kata demi kata dan kalimat demi kalimat.
3. Tulisan harus jelas, dalam penggunaan singkatan juga harus benar jangan hanya asal menyingkat.
4. Tulisan harus masuk akal dan masuk logika.
5. Penulisan tidak perlu diulang-ulang agar terhindar dari kesan bertele-tele.
6. Harus bisa menyusun bahasa penulisan menjadi kesatuan yang utuh dan tidak terputus-putus.

Menurut Darmadi (dalam Kurnia, 2013, hlm. 3) bahwa ciri-ciri menulis yang baik yaitu.

1. Signifikan
2. Jelas
3. Mempunyai kesatuan dan organisasi yang baik.

4. Ekonomis padat isi dan bukan padat kata
5. Mempunyai pengembangann yang memadai
6. Menggunakan bahasa yang dapat diterima
7. Mempunyai kekuatan (bertenaga)

Siginifikan maksudnya jika penulis bisa menceritakan atau memberi informasi tentang pembaca suatu hal yang dibutuhkan olehnya. Jelas maksudnya yaitu berkaitan dengan apabila isi tulisan dapat dipahami oleh pembaca. Mempunyai kesatuan da organisasi yang baik, artinya dapat menyenangkan pembacanya dan mudah dipahami. Ekonomis padat isi bukan pata kata, artinya hal ini keefesienan waktu dan tenaga. Mempunyai pengembangan yang memadai artinya sebuah tulisan dengan pengembangan tentu akan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Menggunakan bahasa yang dapat diterima artinya pemakaian bahasa yang dapat diterima akan sangat mempengaruhi tingkat kejelasan tulisan. Mempunyai kekuatan artinya sebuah tulisan yang bertenaga akan membuat pembaca merasa bahwa si penulis hadir di dalam tulisannya.

Dalam kurikulum menulis di sekolah dasar kelas III menurut Hartati (2012, hlm.8)

menulis mencakup seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis.

Hal tersebut diajarkan pada kelas III mengenai pembelajaran menulis, salah satu pembelajaran menulis di kelas III adalah membuat karangan sederhana berdasarkan gambar seri dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital dan tanda titik. Oleh karena itu peserta didik harus bisa mencapai kompetensi tersebut.

B. Teori Belajar Bahasa

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa teori belajar yang merujuk dan merupakan penjelasan secara sistematis mengenai fakta belajar sesuai dengan asumsi, penalaran, dan bahan bukti yang diberikan.

Menurut Kerlinger dalam (Djuanda. 2006. Hlm 7) adalah “suatu himpunan pengertian atau konsep yang saling berkaitan yang menyajikan pandangan sistematis tentang gejala dengan jalan menetapkan hubungan yang ada di antara variabel-variabel dengan tujuan untuk menjelaskan serta meramalkan gejala-gejala tersebut”.

Ada beberapa teori yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1. Behaviorisme

Teori behaviorisme dikembangkan oleh Ivan Pavlov pada tahun 1849-1936. Teori ini berangkat dari suatu pemahaman bahwa stimulus yang dapat dilihat juga dapat menyebabkan adanya respon yang dapat dilihat. Stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respons yang bermakna juga. Untuk dapat memperoleh respons yang bermakna diperlukan kondisi tertentu. Pemberian kondisi tersebut perlu memperhitungkan kesesuaian antara stimulus dengan gambaran pembiasaan yang dihasilkan, stimulus lain yang ikut membentuk karakteristik responsi, dan frekuensi pemberian stimulus yang diberikan.

Dalam pembelajaran bahasa, organisme itu adalah siswa, stimulus itu pengajaran yang diwujudkan dalam bentuk tugas atau perintah atau contoh, sedangkan respons atau *operant* adalah tingkah laku bahasa siswa sebagai reaksi terhadap pengajaran yang diajarkan guru, sedangkan penguatan atau *reinforcement* adalah balikan dari guru yang dinyatakan dalam bentuk persetujuan, pujian, dan penguatan verbal nonverbal lainnya.

Terdapat lima karakteristik kunci yang perlu dipertimbangkan jika mengajarkan bahasa, yaitu sebagai berikut:

- a) Bahasa itu ujaran, bukan tulisan.
- b) Bahasa itu seperangkat kebiasaan.
- c) Ajarkanlah bahasanya, bukan tentang bahasanya.
- d) Bahasa adalah, sebagaimana dituturkan oleh penutur asli, bukan seperti dipikirkan orang bagaimana mereka seharusnya berbicara.
- e) Bahasa itu berbeda-beda.

Dari lima karakteristik di atas, tugas seorang guru hanyalah memberikan penghargaan dan penguatan kepada siswa yang ujarannya paling mendekati model yang diberikan guru atau didengar melalui media audio.

2. Mentalisme

Teori mentalisme selalu dilawankan dengan teori behaviorisme. Kalau teori behaviorisme sangat berat pada fokus yang sifatnya lahiriah, sedangkan teori mentalisme lebih cenderung pada pembahasan yang batiniah. Mentalisme dipelopori oleh Noam Chomsky. Pemerolehan bahasa tidak dapat dicapai melalui pembentukan kebiasaan karena bahasa terlalu sulit untuk dipelajari dengan cara semacam itu apalagi dalam waktu singkat. Menurut Chomsky (dalam Djuanda, 2006. hlm. 11) “bahasa bukanlah salah satu bentuk perilaku. Sebaliknya, bahasa merupakan sistem yang didasarkan pada aturan dan pemerolehan bahasa, pada dasarnya merupakan pembelajaran sistem tersebut”.

3. Kognitivisme

Piaget (1896-1980) merupakan orang memelopori kognitivisme dalam psikologi yang disebut dengan psikologi Gestal. Dalam wawasan kognitivisme dunia pengalaman pengetahuan yang telah ada sebelumnya (skemata) dimanfaatkan untuk menerima pengetahuan baru. Untuk dapat memperoleh pengetahuan, siswa dapat saja tidak mengatur dan mengubah skematanya karena sudah ada, sehingga pengetahuan dapat dipahami dan terjadilah proses *asimiliasi*. Tetapi tidak menutup kemungkinan siswa harus mengubah dan menyesuaikan skematanya ketika pengetahuan baru itu datang sehingga sesuai untuk menerima pengetahuan baru tersebut dan terjadilah proses *akomodasi*. Pada proses akomodasi ini, bisa saja terjadi ketidakseimbangan (*disequilibrium*), artinya terjadi kebingungan sebab antara pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang datang tidak selaras.

4. Konstruktivisme

Teori ini terjadi hubungan timbal balik antara belajar sebagai proses pembentukan pengalaman secara empirik dan proses pembentukan konsep secara rasional dalam menghasilkan pemahaman menjadi suatu prinsip dasar.

Implikasi dari pandangan konstruktivisme tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia menurut Aminuddin (dalam Djuanda, 2006, hlm.14) sebagai berikut.

- a) Perencanaan pengajaran harus dilandasi pemahaman karakteristik proses berpikir siswa dalam mengolah, menghayati, dan mengkonseptualisasikan pembelajarannya. Hal tersebut perlu diperhatikan karena perumusan tujuan, pemilihan materi, dan kegiatan pembelajaran akan menentukan resepsi penhayatan, pengolahan informasi, dan rekonstruksi pemahaman.
- b) Proses pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya ditujukan pada upaya pengembangan kemampuan berkomunikasi semata-mata. Lebih dari itu, materi pelajaran bahasa Indonesia harus dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, daya nalar, maupun bentuk-bentuk aktivitas lain yang berhubungan dengan proses penemuan pemahaman.
- c) Pengorganisasian materi dan kegiatan pembelajaran, idealnya selain memberi peluang terjadinya pembelajaran secara individual juga harus memberi peluang terjadinya proses pembelajaran secara kelompok. Pada proses pembelajaran siswa diberi kesempatan membandingkan wawasan yang satu dengan yang lainnya, belajar kooperatif dalam kelompok, bertanya jawab dengan guru seperti melakukan diskusi dalam kelas. Materi yang disajikan harus bermanfaat dalam mengembangkan budaya berpikir juga dapat mengembangkan kepripadian setiap siswa.
- d) Materi yang disajikan secara formal di sekolah bukan satu-satunya sumber isi dalam pembelajaran. Selain dapat memanfaatkan pembelajaran formal siswa di sekolah juga dapat memanfaatkan lingkungan sosial budaya di luar sekolah. Guru perlu memperhitungkan materi sebagai komponen program agar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh lewat pembelajaran di kelas memiliki relevansi, memiliki nilai fungsional dan bermanfaat bagi kehidupan siswa. Tidak hanya itu, guru juga harus memperhitungkan pertaliannya dengan keperluan dan lingkungan kehidupan sosial budaya siswa.

5. Fungsionalisme

Teori fungsionalisme dalam kajian linguistik sering disebut tatabahasa sistematis, tatabahasa relasional, maupun tatabahasa stratifikasi.

Ada beberapa hal penting yang membedakan antara pandangan ini dengan pandangan lain yaitu sebagai berikut :

- a) Bahasa bukan sebagai gejala psikologis, melainkan fakta sosial yang secara implisit mengemban kesadaran kolektif masyarakat yang memakainya. Kemudian bahasa bukan terwujud sebagai kalimat namun melainkan sebagai teks atau wacana.
- b) Sebagai teks, bahasa memiliki tiga tataran fungsi yang dapat berhubungan secara sistematis yaitu fungsi *ideasional*, *interpersonal*, dan *tekstual*.
- c) Siswa belajar berbahasa secara serempak disertai kegiatan mengenal, menghayati, dan memahami kenyataan lain di luar fakta kebahasaannya.
- d) Pemahaman bahasa bermula dari pemahaman penggunaannya. Apabila dilihat dari segi fungsinya, penggunaan bahasa tersebut antara lain untuk membentuk hubungan personal, memenuhi keperluan tertentu, menemukan pemahaman secara ilmiah, mengemukakan pendapat pribadi, mengatur relasi sosial, mengungkapkan perasaan, dan sebagainya.
- e) Belajar bahasa hakikatnya merupakan belajar menggunakan bahasa sesuai dengan sistem dan kaidah sosialnya, serta belajar menggunakan bahasa sebagai aktivitas individual sesuai dengan tujuan, fungsi, dan ragam tuturnya.

6. Humanisme

Pandangan pada teori humanisme yaitu berprinsip bahwa siswa sebagai individu sekaigus sebagai makhluk sosial. Setiap siswa memiliki motivasi, minat, pola pikir dan gaya belajar yang tidak sepenuhnya sama. Jadi pandangan humanistik lebih mengutamakan peranan siswa dan berorientasi pada kebutuhan setiap siswanya.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Menurut Hamid (2013,

hlm. 45) mengemukakan bahwa “pembelajaran Kooperatif adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksikan konsep dan menyelesaikan persoalan”. Menurut Parker (dalam Huda, 2014, hlm. 29) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu “kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan cara berkelompok siswa dituntut untuk bekerjasama.

2. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam Pembelajaran Kooperatif menurut Lie Anita (2002, hlm. 54) memaparkan beberapa teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model-model Pembelajaran Kooperatif itu adalah sebagai berikut

- 1) Mencari pasangan (*Make a Match*)
 - 2) Kepala bernomor
 - 3) Dua tinggal dua tamu
 - 4) Kancing gemerincing
 - 5) Tari bambu
 - 6) Jigsaw
 - 7) Bercerita berpasangan
- a) Mencari pasangan (*Make a Match*)
- Ciri utama model mencari pasangan (*Make a Match*) adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan dengan karakteristik siswa yang gemar bermain dan didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.
- b) Kepala bernomor
- Suatu model pembelajaran secara berkelompok setiap anggota kelompoknya mempunyai tanggung jawab atas tugas kelompoknya sehingga tidak ada

pemisah antar setiap siswa untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya.

c) Dua tinggal dua tamu

Model pembelajaran secara berkelompok setiap kelompok terdiri dari empat siswa, dua siswa bertugas untuk bertamu ke kelompok lain dan dua siswa tinggal di kelompoknya untuk menerima tamu dari kelompok lain.

d) Kancing gemerincing

Kancing gemerincing dikembangkan oleh Spencer Kagan. Keunggulan kancing gemerincing ini adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok, serta untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan serta.

e) Tari bambu

Model pembelajaran tari bambu bertujuan agar siswa saling berbagi informasi bersama-sama dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Model ini cocok untuk materi yang membutuhkan pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa.

f) *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat siswa sampai enam secara heterogen. Dalam model ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat.

g) Bercerita berpasangan

Teknik bercerita berpasangan ini dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan materi pelajaran (Lie, 2002). Teknik ini dapat diterapkan untuk pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.

D. Model Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray*

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray*

Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah salahsatu model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2013, hlm. 207) mengemukakan

bahwa“model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Metode ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia siswa. *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu) adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Struktur model *Two Stay Two Stray* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu.

2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Langkah-langkah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut.

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
2. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain.
3. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuannya mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

3. Tahapan-tahapan Model Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray*

Menurut Shoimin (2014, hlm. 223) tahapan-tahapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan
2. Presentasi guru
3. Kegiatan kelompok
4. Formalisasi
5. Evaluasi kelompok dan penghargaan

Pertama persiapan, pada tahap ini guru membuat silabus, sistem penilaian dan RPP. Selain itu menyiapkan menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota empat siswa. Setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik. Kedua, presentasi guru pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana. Ketiga, kegiatan kelompok pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan. Siswa dibagi LKS. Setelah siswa menerima lembar LKS siswa mengerjakannya secara berkelompok. Setelah mereka selesai mengerjakannya, kemudian dua dari empat anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain. Sementara dua orang anggota yang tertinggal dalam kelompoknya bertugas memberikan informasi kepada temannya yang bertamu. Setelah memperoleh informasi atau bertamu, tamu mohon diri untuk kembali ke kelompoknyadan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. Keempat formalisasi, pada tahap ini setelah siswa menyelesaikan tugasnya, hasilnya dipresentasika di depan kelas secara berkelompok untuk dikominikasikan atau didiskusikan dengan yang lainnya serta guru membahas dan mengarahkan siswa. Dan yang terakhir adalah evaluasi kelompok dan penghargaan, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar siswa memahami materi yang diperoleh dengan menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Dan siswa diberi penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Menurut Shoimi (2013, hlm.225) bahwa kelebihan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yaitu.

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan.
2. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan.
3. Guru mudah memonitor.

4. Dapat diterapkan pada semua kelas atau tingkatan.
5. Kecenderungan belajar siswa menjadi bermakna.
6. Lebih berorientasi pada keaktifan.

Kekurangan model kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* yaitu sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dengan kelompok.
3. Bagi guru membutuhkan banyak persiapan.
4. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
5. Kurang kesempatan untuk memperhatikan guru.

E. Media Pembelajaran

7. **Pengertian Media Pembelajaran** Diharapkan siswa berani mengungkapkan pendapatnya.
8. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.

1.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Djamarah (2002, hlm. 136). Media juga dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau pesan dari suatu sumber. Dalam pemilihan model pembelajaran, hendaknya disertai dengan pemilihan media yang menunjang pengajaran dalam menerangkan atau menggambarkan pokok bahasan. Dalam proses pembelajaran, media sangat penting karena apabila dalam proses pembelajaran siswa tidak mengerti maka dapat menggunakan media sebagai perantara.

Media sangat penting digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena guru yang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat (Indriana, 2002, hlm. 14) berpendapat bahwa “media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Media juga sebagai sumber belajar. Menurut Saripuddin (dalam Djamarah dkk, 2002, hlm. 139) “sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat dimana-mana, dia mengatakan mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yakni manusia, buku atau perpustakaan, media masa, alam

lingkungan dan media pendidikan”. Dengan demikian media dapat dicari dimana saja asalkan yang menunjang proses pembelajaran yang bermakna dan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Sehingga media yang tepat atau media yang sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Menurut Kemp (dalam Indriana, 2011, hlm. 47) fungsi media pembelajaran yaitu.

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dipersingkat.
5. Peran guru berubah kepada hasil yang lebih positif.

Dari kelima manfaat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media begitu penting untuk proses dalam pembelajaran siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sementara Indriana (2011, hlm, 48) mengungkapkan manfaat media adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pengajaran bukan merupakan fungsi tambahan dalam proses pembelajaran, tetapi memang memiliki fungsi tersendiri yang sangat signifikan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran ini bukanlah komponen yang berdiri sendiri tetapi merupakan suatu kesatuan yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam menciptakan situasi belajar yang diinginkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran. Manfaat ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya untuk media hiburan akan tetapi untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dengan optimal.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Hastuti (dalam Djuanda, 2006, hlm. 103) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang dapat diproyeksikan”.

Media visual yang tidak dapat diproyeksikan misalnya:

1. Gambar diam, contohnya lukisan, foto dan gambar dari majalah.
2. Gambar seri
3. *Wall chart*, berupa gambar, denah atau bagan yang bisa digantungkan di dinding.
4. *Flash chart* berisi kata-kata dan untuk mengembangkan kosa kata.

Media visual yang dapat diproyeksikan yaitu media yang menggunakan alat proyeksi (proyektor) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar.

Menurut Djamarah dkk. (2002, hlm. 140) macam-macam media yaitu diklasifikasikan dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan bahan serta cara pembuatannya.

1. Media dilihat dari jenisnya yakni, media auditif, media visual dan media audio visual.

Media auditif merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja contohnya radio.

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan contohnya foto, gambar.

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar contohnya video.

2. Media dilihat dari daya liputnya Media dilihat dari daya liputnya merupakan penggunaan media yang tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah anak yang ada dalam waktu yang sama. Contohnya radio dan televisi.

3. Media dilihat dari cara pembuatannya

Media dilihat dari cara pembuatannya terdiri dari media sederhana dan media kompleks. Media sederhana dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit. Sedangkan media kompleks yaitu media yang bahan dan alatnya pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal dan cara pembuatannya sulit.

4. Ciri-Ciri Gambar Yang Baik

Menurut Sudirman (dalam Djuanda, 2006, hlm. 104) gambar yang baik dapat digunakan sebagai media belajar. Dengan memiliki ciri-ciri diantaranya adalah.

1. Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu
2. Memberi kesan yang kuat dan menarik perhatian kesederhanaan yaitu sederhana dalam warna tetapi memiliki kesan tertentu.
3. Merangsang orang yang melihat untuk ingin mengungkapkan tentang objek-objek dalam gambar.
4. Berani dan dinami, pembuatan gambar hendaknya menunjukkan gerak atau perbuatan.
5. Bentuk gambar bagus, menarik dan disesuaikan dengan pembelajaran yang telah dirumuskan.

5. Gambar Seri Sebagai Media Pembelajaran

Gambar termasuk media visual. Media visual juga sering disebut media tampak yang menggunakan indra penglihatan agar dapat memahaminya. Media visual berfungsi untuk mengembangkan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan terhadap hal-hal abstrak yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas, dan mengembangkan kreativitas siswa.

Langkah-langkah penerapan media gambar dalam pembelajaran, yaitu gambar merupakan alat yang mudah didapat dan pembuatannya tidak memerlukan banyak biaya. Berbagai jenis gambar dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran selama relevan dan tujuan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan gambar sebagai alat bantu pembelajaran tidak dipandang dari segi sederhana atau modernnya melainkan ketepatan dalam penggunaan bahkan gambar dapat diambil dari berbagai media yang ada. Gambar dapat mudah ditemukan dari mana saja misalnya dari media cetak. Akan tetapi pemilihan gambar harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Selain pemakaian model pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Dalam pemilihan model pembelajaran, hendaknya disertai dengan pemilihan media yang menunjang pengajaran dalam menerangkan atau menggambarkan pokok bahasan. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah gambar. Sebagai bentuk media visual, gambar dapat mempermudah didalam membentuk pengertian baru. Disamping itu, penggunaan media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm.86) gambar adalah “tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas atau yang sejenisnya”. Sedangkan seri adalah gambar cerita yang urut. Jadi, gambar seri merupakan media visual dua dimensi, yang terdiri atas beberapa gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yang digunakan dalam interaksi belajar mengajar.

Gambar seri disebut juga gambar *flow chard* atau gambar susun yang saling berhubungan satu sama lain dan merupakan satu rangkaian cerita. Gambar seri adalah bagian dari komik yang memiliki *closure*, yaitu pemenggalan ruang dan waktu yang cukup tajam antar panel yang satu dengan yang lainnya. Dengan mengamati dan mengurutkan gambar, para siswa diharapkan dapat memperoleh konsep tentang topik tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media gambar seri dapat mengurangi pembelajaran yang menyuruh anak sekedar menghafal, tetapi disini anak diajak untuk berfikir. Selain itu, dengan gambar seri dapat membantu guru untuk menerjemahkan ide-ide yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret, untuk memudahkan pemahaman siswa.

F. Penggunaan Huruf Kapital

Menurut KBBI (dalam Setiawan, Ehta. 2012) huruf kapital adalah huruf yang berukuran dan berbentuk khusus (lebih besar dari huruf biasa), biasanya digunakan sebagai huruf pertama dari kata pertama dalam kalimat, huruf pertama nama diri dsb, seperti A, B, H; huruf besar.

Gie (2002, hlm.30) mengemukakan bahwa huruf besar ditulis:

1. Sebagai huruf pertama kata pada awal kalimat.
2. Sebagai huruf pertama petikan langsung.
3. Sebagai huruf pertama dalam ungkapan menyangkut nama Tuhan, kata bantu Tuhan dan kitab suci dan sebagai huruf pertama unsur nama jabatan dan pangkat yang diikuti nama orang sebagai nama pengganti nama orang tertentu, nama instansi, atau nama tempat.
4. Sebagai huruf pertama unsur nama orang dan sebagai nama pertama nama gelar kehormatan atau keturunan atau keagamaan yang diikuti nama orang.
5. Sebagai huruf pertama nama bangsa, suku bangsa dan bangsa dan sebagai huruf pertama nama tahun, bulan, hari, hari raya dan peristiwa sejarah.
6. Sebagai huruf pertama nama geografi dan sebagai sumber pertama semua unsur nama negara atau nama lembaga pemerintahan atau dokumen resmi.
7. Sebagai huruf pertama setiap unsur bentuk ulang sempurna yang terdapat nama badan atau lembaga pemerintahan atau dokumen resmi.
8. Sebagai huruf pertama unsur singkatan nama gelar, pangkat dan sapaan.
9. Sebagai huruf pertama kata ganti Anda.

Berdasarkan uraian di atas, maka kita dapat menggunakan huruf kapital atau huruf besar dengan baik dan benar sesuai dengan aturan yang dibakukan dan harus sesuai dengan penggunaannya atau tempatnya. Karena menulis itu harus sesuai dengan aturan agar pembaca mudah memahami dari isi tulisan yang ditulis

G. Penggunaan Tanda Titik

Menurut Zainurrahman (2013, hlm. 147) mengemukakan bahwa titik adalah “tanda bahwa sebuah kalimat telah sempurna. Sebuah kalimat disebut layak untuk diberi titik ketika elemen-elemen kalimatnya telah memenuhi syarat yang dimaksud oleh penulis, telah memiliki makna utuh”.

Tanda titik merupakan tanda baca yang digunakan untuk menandai akhir dari sebuah kalimat dalam berbagai bahasa. Tanda ini terdiri atas titik kecil yang ditempatkan diakhir suatu baris dari sebuah kalimat seperti diakhir kalimat.

Gie (2002, hlm.30) mengemukakan bahwa tanda titik ditulis.

1. Pada akhir kalimat pernyataan.
2. Di belakang angka atau huruf dalam bagan, ikhtisar atau daftar.
3. Untuk memisahkan angka jam, menit dan detik.
4. Untuk menunjukkan jangka waktu.
5. Di antara pengarang, judul dan tempat terbit dalam daftar pustaka.
6. Untuk memisahkan bilangan ribuan atau kelipatannya.

H. Pilihan Kata

Pilihan kata merupakan pilihan kata-kata yang sesuai dengan apa yang hendak kita ungkapkan. Pilihan kata pada dasarnya adalah hasil upaya memilih kata tertentu untuk dipakai dalam kalimat, alinea atau wacana. Pilihan kata juga merupakan satu unsur yang penting, baik dalam dunia karang mengarang maupun dalam dunia tutur setiap hari.

I. 5W1H

Menurut Suyanto dkk. (2008, hlm. 91) unsur 5W1H yaitu:

- a. *What* (apa) berkaitan dengan apa yang dibicarakan.
- b. *Who* (siapa) berkaitan dengan orang yang ada di dalam pembicaraan.
- c. *When* (kapan) berkaitan dengan waktu.
- d. *Where* (dimana) berkaitan dengan tempat.
- e. *Why* (mengapa) berkaitan dengan alasan.
- f. *How* (bagaimana) berkaitan dengan uraian peristiwa.

Menurut W1H merupakan singkatan dari *what, when, where, why, who, dan how*, yang dalam bahasa Indonesia apa, kapan, dimana, mengapa, siapa dan bagaimana, suatu konsep dasar pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal

Dengan konsep 5W + 1H kita akan dapat membuat kerangka cerita yang akan kita tulis. Selanjutnya tinggal merangkainya menjadi susunan yang saling berkaitan, ditambah dengan tata bahasa dan pilihan kata yang tepat. Mulailah dari yang sederhana, baru kemudian kita kerjakan yang lebih detail. Itu akan membuat kita bisa bebas untuk berkarya, tidak hanya dalam hal karya tulis tapi juga dalam hal apapun.

J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah yang telah dipaparkan di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Jika guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan 5W 1H maka keterampilan siswa menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri di kelas III SDN Conggeang I Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang akan meningkat”