

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Definisi media pembelajaran menurut para ahli (Kristanto, 2013:4-5):

1) Gagne & Briggs mengatakan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah elemen atau alat dalam lingkungan belajar siswa yang berisi materi instruksional dan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan proses pembelajaran.

2) Winkle

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan untuk disediakan pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

3) Schramm

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Dari hasil pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik maupun non-personal yang

digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut berperan sebagai sarana komunikasi yang menyampaikan isi atau materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat beragam, termasuk buku, rekaman audio, gambar, teknologi perangkat keras, dan alat-alat lainnya. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan mencapai tujuan instruksional dengan lebih efektif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan materi instruksional kepada siswa dan juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

b. Tujuan dan manfaat media dalam pembelajaran

Tujuan digunakan media adalah untuk membantu peserta didik agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Media juga dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif, inovatif, efektif, efisien dan menarik agar peserta didik tidak bosan. Dengan adanya media, tujuan belajar dapat tercapai.

Menurut (Satrianawati, 2018) Manfaat media dalam pembelajaran diantaranya:

a. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
- 3) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pelajaran hanya seperlunya saja.
- 4) Mendorong minat belajar dan mengajar guru.

- 5) Situasi belajar interaktif.
- 6) Kualitas hasil mengajar lebih baik.

b. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Konsep materi mudah dipahami, konkrit medianya, konkrit pemahamannya.
- 3) Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.
- 4) Membangkitkan minat belajar peserta didik.
- 5) Situasi belajar Multi-Aktif.
- 6) Lebih mendalam dan utuh.

c. **Prinsip media pembelajaran**

Prinsip media pembelajaran yang perlu diperhatikan:

- 1) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Begitu juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru memperlihatkan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Begitu juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media yang kompleks, terutama yang termasuk dalam kategori media mutakhir seperti media komputer, powerpoint, dan media elektronik lainnya memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasikannya. Keberadaan media yang sangat canggih tidak akan bermanfaat jika pengguna jika pengguna tidak memiliki kemampuan teknis yang cukup untuk menggunakannya dengan baik (Kristanto, 2013:19).

2. Media *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian latar belakang kartu (Nurjanah & Sumiyati, 2023). *Flashcard* adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, *flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Kristanto, 2013:19).

Kelebihan dan kekurangan media *flashcard* (Susiliana dalam Pradana & Santosa, 2020) yaitu:

- a. Mudah dibawa kemanapun, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di atas bahkan di saku, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun diluar kelas.
- b. Praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak memerlukan tenaga listrik. Jika akan menggunakannya kita hanya perlu menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak hilang dan tercecer.

- c. Mudah diingat, Karakteristik media *Flashcard* adalah menyajikan pesan- pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Penyajian pesan- pesan pendek tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengingat suatu pesan yang terkandung didalamnya.
- d. Menyenangkan, media *Flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

Kelemahan media flash card menurut (Wati, 2021) yaitu:

- a. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna.
- b. Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada perencanaan yang melibatkan serangkaian aktivitas atau tahap yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan dan pengelolaan kelas (Ana dalam Yadi et al., 2022). Model pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya bentuk pembelajaran yang terkonsep dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

1) Joyce dan weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat- perangkat pembelajaran.

2) Soekamto

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh ahli model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran ini dapat membantu para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan sistematis. Model pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, urutan atau pola langkah-langkah yang digunakan, serta sifat lingkungan belajar yang dihadapi. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu panduan atau kerangka kerja yang membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ciri- ciri model pembelajaran (Shoimin, 2014:32):

- 1) Rasional, teoritis, dan logis yang disusun oleh para pengembang model pembelajaran.
- 2) Memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang kondusif diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, dapat diartikan bahwa model pembelajaran harus ditentukan dengan pertimbangan ilmiah dan menggunakan prosedur yang sistematis.

4. Model Pembelajaran *Discovery learning*

a. Pengertian Model *Discovery learning*

Model pembelajaran dapat dijelaskan sebagai proses pembelajaran dimana peserta didik tidak diberikan materi pelajaran dalam bentuk finalnya, melainkan dihapuskan untuk mengorganisasikan dan menemukan sendiri.

- 1) Hoffman (dalam Yulaikawati, 2020:18) Belajar discovery adalah ajaran instruktur strategi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ada lima belajar penemuan yang terdiri dari pembelajaran berbasis kasus, belajar insidental, belajar dengan menjelajahi, belajar dengan refleksi, dan pembelajaran

stimulus berbasis individu, atau dalam kombinasi yang dapat diterapkan untuk kegiatan dan pengajaran keterampilan.

- 2) Hosnan (dalam Alfriani 2022) *discovery learning* adalah model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Dengan melakukan belajar penemuan peserta didik juga dapat belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Berdasarkan penemuan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan cara belajar aktif peserta didik dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri, menyelidiki, dan memahami materi pembelajaran.

Dalam model *discovery learning*, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan. Melalui pembelajaran *discovery learning*, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Secara umum pembelajaran *discovery learning* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik agar lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam atau keseluruhan dan mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang.

b. Ciri dan Karakteristik Model *Discovery learning*

Ciri utama model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- 2) Pembelajaran berpusat kepada peserta didik.
- 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Karakteristik model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- 1) Guru berperan sebagai pembimbing.
- 2) Peserta didik belajar secara aktif sebagai ilmuwan.
- 3) Bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, dan membuat kesimpulan.

c. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Kelebihan penerapan model *discovery learning* menurut (Handajani, 2020:26–29) adalah:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan- keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh, karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik.
- 4) Peserta didik dapat berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Peserta didik dapat mengarahkan belajarnya dengan melibatkan akalannya dan motivasi diri sendiri.

Kekurangan penerapan model *discovery learning* adalah:

- 1) Metode ini dapat menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang banyak.
- 3) Pengajaran *discovery learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman.

5. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Menurut (Tarigan, 1994:22) menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi yang berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai mediana (Dalman, 2016:3). Di dalam aktivitas menulis, terdapat beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, media yang digunakan, dan pembaca. Supriadi mengemukakan bahwa menulis adalah suatu proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisannya dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton, dan tidak terpusat pada satu pemecahan masalah saja (Dalman, 2016:5).

Dengan demikian, penulis akan menghasilkan tulisan atau karya secara kreatif sesuai dengan tujuan dan sasaran tulisannya.

b. Tujuan menulis

Menurut (Yunus, 2012:187) secara enensial minimalnya ada tiga tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan pada guru disekolah, ketiga tujuan tersebut yaitu:

1. Menumbuhkan kecintaan menulis pada diri peserta didik.

Tujuan ini menjadi sangat penting sebab mencintai menulis adalah modal awal bagi siswa agar mau menulis sehingga ia akan menjadi seorang yang terbiasa menulis. Hal ini sejalan dengan hakikat menulis sebagai keterampilan sehingga untuk dapat menguasai menulis sebagai sebuah keterampilan intensitas dalam menulis merupakan faktor kuncinya. Dengan kata lain kemampuan menulis sangat dipengaruhi intensitas menulis. Semakin sering seseorang menulis diyakini akan semakin baik pula hasil tulisannya. Guna mencapai intensitas menulis yang tinggi ini, peserta didik tentu saja harus terlebih dahulu mencintai menulis.

2. Mengembangkan kemampuan peserta didik menulis

Kemampuan menulis yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik memproduksi berbagai ragam tulisan untuk berbagai kepentingan, sasaran, dan konteks sosial budaya. Berdasarkan tujuan ini, pembelajaran menulis harus diarahkan agar mampu membekali peserta didik berbagai strategi menulis, macam-macam tulisan, serta sarana publikasi tulisan.

3. Membina jiwa kreatifitas para peserta didik untuk menulis

Tujuan ini menghendaki agar peserta didik mampu menjadikan menulis bukan sekedar sebagai kompetensi yang harus dikuasai selama mengikuti pembelajaran, melainkan agar peserta didik mampu memanfaatkan menulis sebagai sebuah aktifitas yang mendatangkan berbagai keuntungan, baik keuntungan bersifat psikologis, ekonomis, maupun sosiologis.

6. Teks Deskripsi

a. Pengertian Teks Deskripsi

Deskripsi adalah suatu jenis tulisan yang berkaitan dengan suatu penulis untuk memberikan perincian tentang objek yang digambarkan. Kata deskripsi berasal dari kata latin, yaitu *describere* yang berarti menulis tentang, membedakan atau memerikan, melukiskan sesuatu.

1) Hermaditoyo (dalam Sudarman 2023)

Teks deskripsi adalah teks yang berisi gambaran sifat- sifat benda yang dideskripsikan dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks, sehingga kalimat deskripsi merupakan kalimat yang melukiskan sesuatu, menyatakan apa yang di indra, melukiskan perasaan, dan perilaku jiwa dalam wujud kalimat.

2) Semi (Yaumil & Tressyalina, 2019)

Deskripsi adalah tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian objek sehingga memberikan pengaruh pada emosi dan

menciptakan imajinasi pembaca seakan-akan melihat, mendengar, dan merasakan langsung apa yang telah disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi merupakan jenis teks yang digunakan untuk memberikan gambaran atau rincian tentang suatu objek atau subjek dengan menggunakan kalimat deskripsi. Teks deskripsi memiliki tujuan untuk membuat pembaca merasa seolah-olah mereka dapat melihat, mendengar, merasakan secara langsung objek atau subjek yang dideskripsikan. Kalimat-kalimat dalam teks deskripsi digunakan untuk melukiskan sifat-sifat, karakteristik, perasaan, dan perilaku subjek tersebut. Tujuan utama dari teks deskripsi adalah menciptakan dampak emosional dan imajinasi pada pembaca, sehingga mereka dapat membayangkan dan merasakan objek atau subjek seakan-akan mereka berinteraksi langsung.

b. Ciri-ciri Teks Deskripsi

(Kemendikbud, n.d.) Ciri-ciri teks deskripsi sangat mudah dibedakan dengan teks yang lainnya, antara lain:

- 1) Paragraf deskripsi menggambarkan sesuatu.
- 2) Paragraf yang digambarkan dijelaskan secara rinci, dan jelas dengan melibatkan panca indra.
- 3) Ketika pembaca membaca teks deskripsi, seolah-olah merasakan langsung apa yang sedang dibahas di dalam teks.
- 4) Teks deskripsi menjelaskan ciri-ciri fisik objek, seperti bentuk, ukuran, warna, atau ciri-ciri psikis atau keadaan suatu objek dengan rinci.

c. Struktur Teks Deskripsi

1) Identifikasi atau gambaran umum

Pada bagian identifikasi berisi nama objek yang dideskripsikan seperti lokasi, sejarah lahirnya, makna nama, atau pernyataan umum tentang objek.

2) Definisi bagian

Pada bagian definisi bagian berisi perincian bagian objek yang diuraikan atau dirinci berdasarkan tanggapan subjektif penulis.

3) Kesimpulan atau kesan

Pada bagian terakhir merupakan bagian penutup teks tentang kesimpulan atau kesan penulis.

d. Ciri atau Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

- 1) Menggunakan kata benda sesuai topik yang dideskripsikan.
- 2) Menggunakan frasa yang mengandung kata benda.
- 3) Mengandung kata sifat yang bersifat menggambarkan.
- 4) Mengandung kata kerja transitif untuk memberikan informasi subjek.
- 5) Mengandung kata kerja, (perasaan, pendapat) dengan tujuan mengungkapkan pandangan pribadi penulis mengenai objek.
- 6) Mengandung kata keterangan untuk memberikan informasi mengenai objek.
- 7) Mengandung bahasa kiasan berupa perumpamaan atau metafora.

e. Langkah-langkah Membuat Teks Deskripsi

- 1) Menentukan tema (objek yang akan dibahas).

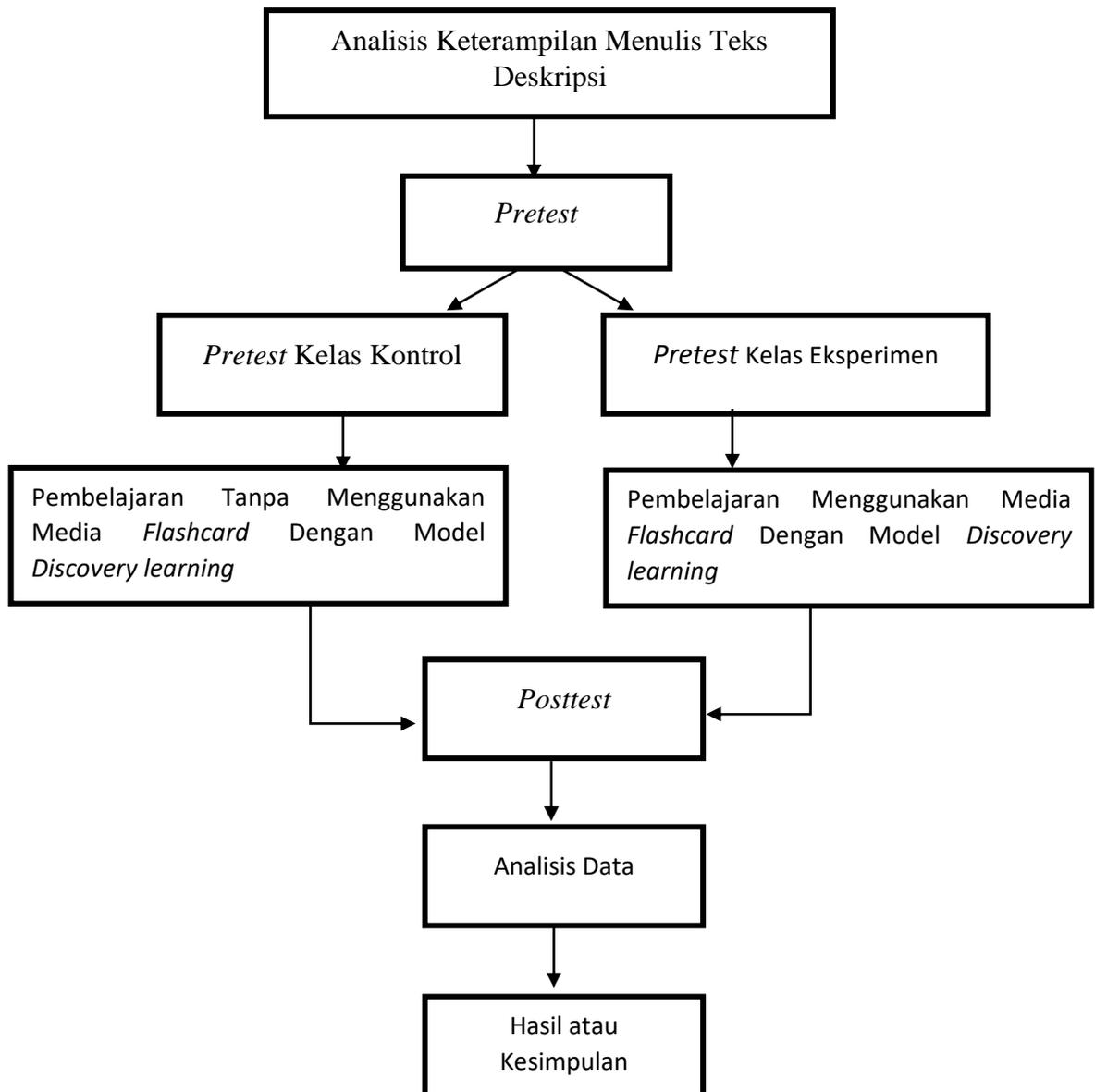
- 2) Menentukan tujuan.
- 3) Mengumpulkan data-data dan melakukan pengamatan langsung mengenai objek yang akan dibahas.
- 4) Setelah data terkumpul, susunlah data tersebut menjadi kerangka karangan.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka teori yang disusun maka dapat diketahui bahwa keterampilan menulis merupakan komponen dari keterampilan berbahasa. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, banyak materi yang memerlukan keterampilan menulis siswa. Untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII diperlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi sesuai dengan perkembangan siswanya.

Dengan melalui pembelajaran menggunakan media *flashcard* dengan model pembelajaran *discovery learning* akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun alur kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



C. Hiptesis Penelitian

Dalam penelitian ini, jawaban sementara terhadap masalah di atas dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik dan hipotesis kerja, sebagai berikut:

Ho= Media flash card dengan model pembelajaran *discovery learning* tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII

Ha= Media *flashcard* dengan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII