

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin *medius* yang secara harfiah diartikan sebagai 'di tengah', 'perantara' ataupun 'pengantar'. Perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima disebut media dalam Bahasa Arab.²⁵ Media diartikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan pada proses penyampaian informasi oleh AECT atau *Assosiation for education and communication technology* (1977), sebuah institusi yang terlibat dalam teknologi pendidikan serta komunikasi.²⁶

Pendapat Gagne, media sebagai semacam unsur dalam lingkungan belajar pembelajar yang mampu merangsang proses belajar pembelajar. Sedangkan Brings mendefinisikan media sebagai instrumen yang memotivasi anak didik guna berpartisipasi dalam tahapan pembelajaran.²⁷

Media pembelajaran yakni alat, sarana, perantara, serta pesan serta ide yang mampu membangkitkan pemikiran, perasaan, tindakan, minat, serta perhatian anak didik sedemikian rupa sehingga tahapan pembelajaran berjalan di dalam siswa itu sendiri, sesuai dengan buku "Pengembangan

²⁵ Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', Revisi (Rajawali Pers, 2013), p. 3.

²⁶ Wina Sanjaya, 'Media Komunikasi Pembelajaran' (Kencana Predana Media Group, 2012), p. 57.

²⁷ Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 4, 2014, pp. 104–17.

Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur” yang ditulis oleh Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd.²⁸

Menurut buku Rahmi Mudia Alti dkk yang berjudul “Media Pembelajaran”, kata medium (jamak: media) mempunyai akar bahasa latin dan artinya antara atau perantara atau alat penghubung informasi.²⁹

Musfiquon mengungkapkan dalam buku lain “Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran {Teori & Penerapan} oleh Arifanisa S.Pd.I., M.Pd, dkk, bahwasanya media pembelajaran mampu dimanfaatkan sebagai mediator diantara siswa dengan guru untuk membantu siswa mendalami materi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensinya.³⁰

Menurut berbagai opini ahli tersebut, bisa dikatakan bahwasanya media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai dua ciri utama, yakni:³¹

- a. Ciri Fiksatif. Agar suatu media dapat dianggap fiksatif, media harus mampu menangkap, menjaga, dan menghidupkan kembali suatu

²⁸ Ani Cahyadi, ‘Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur’, in *Laksita Indonesia*, 2019, p. 3.

²⁹ Dkk Rahmi Mudia Alti, ‘Media Pembelajaran’, ed. by S.Pd Tri Putri Wahyuni (PT. GlobalL Eksekutif Teknologi, 2022), p. 1.

³⁰ dkk Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, ‘Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)’, ed. by Efitra (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), pp. 4–5.

³¹ Jamil Suprihatiningrum, ‘Strategi Pembelajaran’, III (Ruzz-Media, 2016), p. 319.

peristiwa.

- b. Ciri Manipulatif. Untuk mempengaruhi suatu benda atau peristiwa, media harus memiliki keterampilan manipulative. Siswa dapat menyaksikan tindakan yang akan memakan waktu sehari-hari untuk diselesaikan dalam hitungan menit dengan memotret foto atau film. Hal ini juga dapat dipercepat atau diperlambat.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pendapat Kempf serta Dayton dalam Husniyatus Salamah, media pembelajaran dapat memiliki tiga tujuan utama ketika menyangkut orang, kelompok, atau audiens besar. Berikut merupakan tiga tujuan utama, antara lain:³²

- a. Memotivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran mampu digunakan dengan menggunakan pendekatan permainan dan kuis guna merangsang perhatian dan kegiatan siswa. Hal ini mampu memicu rasa ingin tahu serta dapat memotivasi siswa atau pendengar agar bertindak.

- b. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai elemen dalam menyampaikan informasi kepada sekumpulan siswa.

- c. Memberi intruksi

Informasi dalam media wajib menyertakan siswa pada aktivitas autentik dan merangsang pemikiran mereka agar dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Materi harus disusun secara psikologis dan

³² Husniyatus Salamah Zainiyati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT' (Kencana, 2017), p. 68.

metodologis sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk memfasilitasi pengajaran yang efektif. Media yang digunakan untuk pendidikan tidak hanya harus menghibur, tetapi juga nyaman dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga jenis, yakni:

a. Media Visual

Media visual ialah media yang hanya bisa diamati oleh mata manusia (tidak dapat digunakan oleh tunanetra). Media visual adalah sumber pendidikan yang menggunakan visual dua dimensi untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran secara visual. Media visual bisa mencakup gambar, peta konsep, ilustrasi, dan lainnya. Kemudahan dalam analisis media visual adalah salah satu keuntungan dari media ini. Selain itu, meskipun media visual memudahkan pemahaman, salah satu kelemahannya adalah bahwa media ini hanya mencakup teks dan gambar, yang bisa menjadi tantangan bagi siswa yang berkebutuhan khusus.

b. Media Audio

Media audio yakni alat pembelajaran yang hanya bergantung pada persepsi pendengaran. Suara digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Radio, pemutar kaset, dan perangkat lainnya adalah contoh media audio. Media audio memiliki keuntungan dapat diputar kembali secara berkala sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, beberapa orang merasa sulit untuk membayangkan dan

memvisualisasikan suara tersebut secara mental sebab media ini hanya ada dalam bentuk suara.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual ialah salah satu jenis media pembelajaran yang lebih efektif serta efisien dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini agar anak didik dengan kebutuhan khusus tidak terhambat oleh media audio-visual yang menggabungkan media audio dan media visual dengan suara dan gambar (dalam bentuk video). Kaset video, film suara, dan bahan serupa lainnya adalah contoh media audio-visual.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut buku Dr. Ani Cahyadi, M. Pd. yang berjudul “Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)” media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:³³

- a. Membuat cara penyajian pesan menjadi lebih jelas dan tidak bersifat verbalistik (berbentuk tulisan ataupun lisan)
- b. Mengatasi batasan waktu, ruang, serta daya indera, contohnya:
 - 1) Realitas, foto, bingkai film-film atau gambar dapat digunakan sebagai pengganti benda-benda yang terlalu besar.
 - 2) Sebuah proyektor mikro, bingkai film, fil, ataupun gambar digunakan untuk membantu objek yang kecil.
 - 3) *Time lapse* atau *high speed photography* dapat membantu menangkap gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.
 - 4) rekaman film, video, film bingkai, foto atau kata-kata yang diucapkan

³³ Cahyadi.

mampu dimanfaatkan guna menghidupkan kembali peristiwa atau kejadian sebelumnya.

- 5) Objek yang sangat kompleks, seperti alat, bisa dijelaskan dengan menggunakan model, skema, dan sebagainya.
- 6) Ide yang sangat luas (misalnya gunung berapi, gempa bumi, cuaca, serta sejenisnya) mampu diperlihatkan melalui sinema, film bingkai, foto, serta berbagai cara lainnya.

6. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang suatu proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna. Dalam era pendidikan modern, pengembangan media tidak hanya berfokus pada aspek visual, namun juga harus mempertimbangkan kelayakan suatu media tersebut dari berbagai sudut pandang.

Menurut Sadiman dkk, suatu media pembelajaran dikatakan layak apabila mampu memenuhi beberapa syarat berikut:³⁴

- a. Dapat menyampaikan suatu pesan atau materi pembelajaran secara tepat.
- b. Dapat menarik minat belajar anak didik dan mempermudah pemahaman konsep.
- c. Dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik siswa dan materi.

7. Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran tidak hanya diamati dari tampilannya saja, tetapi dari sejauh mana media pembelajaran dapat

³⁴ Rahardjito Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, 'Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya' (Rajawali Pers, 2011).

membantu anak didik dalam memahami materi serta mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad, media dikatakan efektif apabila mampu:³⁵

- a. Menyampaikan suatu informasi secara tepat.
- b. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa.
- c. Membantu memahami konsep.
- d. Mencapai suatu tujuan pembelajaran.
- e. Menekankan pentingnya interaksi antara media, guru, dan siswa.

B. Puzzle

1. Pengertian *Puzzle*

Puzzle ialah media yang terdiri dari beberapa potongan gambar yang dirakit guna menciptakan gambar yang satu kesatuan. Pemilihan media *puzzle* dapat menarik dan mempertahankan minat siswa, memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi lebih baik saat belajar. *Puzzle* dapat melatih nalar dan menggali kreativitas siswa untuk mengeluarkan idenya menjadi suatu bentuk narasi. Manfaat media *puzzle* bagi guru adalah suatu tindakan baru yang inovatif karena menggunakan media visual yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Pada permainan *puzzle*, para murid menyusun beberapa potongan gambar untuk menciptakan suatu gambar secara keseluruhan. Karena dapat dicerna oleh indra penglihatan, jenis media gambar ini diklasifikasikan sebagai media visual.³⁶

³⁵ Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran' (Rajawali Pers, 2019).

³⁶ Permata.

Dengan demikian, dapat dikatakan *puzzle* adalah alat pembelajaran yang mengintegrasikan gambar, kata-kata, huruf, dan kalimat untuk menciptakan suatu gambar yang utuh. Dalam hal ini, siswa harus menyusun *puzzle* dengan menggunakan kemampuan psikomotorik dan kognitif mereka.

2. Manfaat *Puzzle*

Berikut ini merupakan beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, yaitu:³⁷

- a. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak, melatih sel saraf, dan pengembangan otak.
- b. *Puzzle* dapat menambah koordinasi mata serta tangan pada anak didik. Mereka diharuskan guna mencocokkan potongan *puzzle* dan menyatukannya untuk membentuk satu gambar yang utuh.
- c. *Puzzle* dapat melatih logika pada anak untuk menyampaikan ide yang didapatkan melalui permainan *puzzle*.
- d. Mengajarkan anak untuk mengatasi tantangan dengan kesabaran.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan pada anak. Melalui permainan *puzzle*, anak memperoleh pengetahuan yang lebih mengesankan dari biasanya, dibanding dengan pengetahuan yang dilakukan secara hafalan.

3. Jenis-jenis *Puzzle*

Puzzle adalah jenis media permainan yang dapat berupa gambar tidak berwarna, gambar berwarna yang berbentuk huruf, kalimat, serta

³⁷ Khomsoh dan Gregorius, 'Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar', 2.

berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut merupakan jenis-jenis *puzzle*, yaitu:³⁸

- a. *Spelling Puzzle*, adalah sebuah *puzzle* dimana seseorang harus mencocokkan huruf dan gambar acak menjadi kata yang sesuai.
- b. *Jigsaw Puzzle*, adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk pertanyaanyang harus dijawab di mana huruf pertama dari jawaban diambil untuk membentuk sebuah kata sebagai jawaban akhir.
- c. *The Thing Puzzle*, ialah sebuah *puzzle* dengan kalimat yang menggambarkan objek yang perlu dipasangkan dengan gambar-gambarnya.
- d. *The Letter(s) Readinnes Puzzle*, ialah sebuah teka-teki yang terdiri dari gambar dan huruf yang membentuk nama gambar, namun berbagai huruf itu tidak rumpang.
- e. *Crosswords Puzzle*, ialah sebuah *puzzle* yang terdiri dari pertanyaan yang harus diselesaikan dengan menuliskan jawaban baik secara vertikal atau horizontal ke dalam kotak tabel yang disediakan.

C. Gambar Berseri

1. Pengertian Gambar Berseri

Gambar berseri adalah media pembelajaran visual yang berbentuk media gambar. Alat bantu visual mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan dunia

³⁸ Siti Nur Afrika, 'Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

nyata.³⁹ Sebuah rangkaian cerita yang terhubung dan diilustrasikan dalam satu gambar disebut sebagai gambar berseri. Cerita dalam serangkaian gambar tersebut disajikan dengan cara yang sistematis, yaitu secara berurutan dari cerita satu gambar ke cerita gambar lainnya. Media gambar berseri sering dikenal *flow chart* ataupun gambar susun.

Sebuah urutan gambar yang mengkomunikasikan sebuah cerita disebut dengan gambar berseri. Gambar berseri umumnya tersusun dari 2 hingga 6 gambar yang menceritakan sebuah kisah.⁴⁰ Siswa didorong untuk mendapatkan pengalaman dengan gambar-gambar yang tersedia melalui penggunaan gambar berseri. Gambar-gambar ini akan menjadi subjek tulisan mereka, dan produk akhir akan berupa esai deskriptif yang akan diceritakan di depan kelas. Anak didik mampu mengamati keterkaitan antara ide, kejadian, serta tokoh dalam pelajaran dengan memanfaatkan gambar berseri. Anak didik akan lebih mudah untuk meningkatkan pemikiran atau konsep tulisan dari gambar yang mereka lihat dengan langsung melalui gambar berseri.

Dari beberapa pengertian gambar berseri di atas, ditarik kesimpulan bahwasanya gambar berseri ialah kumpulan gambar yang digabungkan untuk menciptakan suatu narasi dengan tema dan alur. Setiap gambar dalam cerita terikat dengan gambar yang lainnya dan disajikan secara berurutan. Setiap gambar menceritakan sebuah cerita yang saling terhubung dan disajikan secara berurutan. Salah satu cara inovatif yang digunakan guru

³⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan.

⁴⁰ Susi Lisnawati Syibli Maufur, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia', *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.2 (2017), p. 191.

untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menetapkan gambar berseri sebagai media pembelajaran. Siswa dapat distimulasi, dilatih, dan termotivasi untuk mendeskripsikan, menulis, dan menceritakan kembali cerita berdasarkan serangkaian gambar tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan saat melihat gambar-gambar tersebut, yang kemudian dapat mereka tuangkan menjadi cerita tertulis.

2. Fungsi Gambar Berseri

Berikut adalah beberapa fungsi penerapan media pembelajaran gambar berseri bagi siswa yaitu:⁴¹

- a. Menumbuhkan motivasi siswa untuk menulis
- b. Meningkatkan kreativitas siswa dalam menggabungkan kata-kata menjadi suatu tulisan
- c. Memberikan informasi kepada siswa mengenai objek, peristiwa, serta hubungan antar peristiwa
- d. Melatih siswa untuk membuat alur cerita
- e. Memungkinkan siswa dalam mengembangkan sebuah cerita
- f. Mengajarkan siswa untuk menguasai kosa-kata
- g. Melatih penguasaan kalimat

⁴¹ Sunarti, 'Pengaruh Penerapan Model Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar Seri Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng' (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Berseri

Setiap alat yang digunakan oleh pengajar pasti mempunyai keuntungan dan kelemahan dalam penggunaannya. Berikut adalah keuntungan dan kelemahan dari media gambar berseri.⁴²

a. Kelebihan Media Gambar Berseri:

- 1) Dapat mengasah keterampilan mendongeng, yang mencakup: kehadiran karakter, kejadian, setting, susunan plot, dan kesinambungan di antara gambar.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan anak guna memahami isi gambar.
- 3) Penggunaan media gambar dengan kombinasi warna akan lebih bervariasi serta dapat menarik perhatian siswa.
- 4) Gambar berseri lebih mudah disajikan karena memiliki hubungan antar gambar peristiwa satu dengan peristiwa yang lain.
- 5) Dapat melatih kemampuan berbicara.

b. Kekurangan Media Gambar Berseri:

- 1) Gambar berseri tidak bisa digunakan lagi jika salah satu dari gambarnya hilang.
- 2) Gambar berseri mengharuskan pembawa cerita menjalankan kecakapan bahasa yang lebih.

⁴² Asep Supena Eka Pratiwi, Nurbiana Dhieni, 'Urgensi Media Cerita Gambar Berseri Dalam Menstimulasi Perilaku Disiplin Anak Usia Dini', *Journal of Islamic Education*, 3.2 (2019), p. 176.

D. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Keterampilan Menulis

“Pedoman Khusus Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah” yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, mendefinisikan keterampilan menulis sebagai kemampuan guna mengkomunikasikan pemikiran, perasaan, serta opini kepada orang lain melalui bahasa tulisan. Bahasa yang digunakan harus mendukung akurasi konsep yang disampaikan. Ejaan dan konteks harus digunakan untuk mendukung ketepatan bahasa selain kosakata dan tata bahasa.⁴³

Kemampuan menulis ialah bakat individu guna mengungkapkan ide atau konsep yang berbentuk atau narasi.⁴⁴ Melalui latihan dan pengajaran yang intensif, siswa dapat menguasai keterampilan menulis. Dasar-dasar keterampilan menulis harus dipelajari dan diajarkan di Sekolah Dasar. Jika dasar-dasar menulis kuat dan kokoh, membuat karangan dalam bentuk apapun akan terasa lebih mudah.⁴⁵

Menurut buku Hanum Hanifa Sukma serta Lily Auliya Puspita yang berjudul “Keterampilan Membaca Menulis (Teori & Praktik)”, salah satu keterampilan bahasa yang dibutuhkan untuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan komunikasi adalah menulis. Selain menguasai bahasa dan

⁴³ Departemen Agama RI, ‘Pedoman Khusus Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah’ (DEPDIKNAS, 2004), p. 4.

⁴⁴ Merrina Andy Malladewi dan Wahyu Sukartiningsih, “Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Melalui Jurnal Pribadi Siswa Kelas IV Di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya’, *JPGSD* 1, 1.2 (2013), pp. 1–11.

⁴⁵ Abdul Basit, ‘Kemampuan Menulis Di SD/MI’.

mengetahui apa yang harus ditulis, keterampilan menulis juga melibatkan pelatihan, kreativitas, dan pemikiran kritis.⁴⁶

Dr. Mohammad Siddik, M.Pd., menjelaskan dalam bukunya “Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya” bahwa menulis adalah tindakan menghasilkan atau mengekspresikan ide dan/ atau perasaan melalui symbol (tulisan). Setiap symbol (tulisan) yang digunakan harus merupakan produk dari pemahaman bersama antara pengguna bahasa. Saat seseorang diminta untuk menulis, hal tersebut menunjukkan bahwasanya mereka akan menyampaikan gagasan dan/ atau perasaan mereka dalam bentuk tulisan.⁴⁷

Dari beberapa pengertian keterampilan menulis di atas ditarik kesimpulan bahwasanya keterampilan menulis ialah suatu gagasan, ide, atau perasaan seseorang terhadap orang lain yang dituangkan melalui sebuah tulisan.

2. Tujuan Menulis

Tujuan menulis dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yakni:⁴⁸

- a. Wacana Informatif (*Informative Discourse*) yaitu naskah yang mengajarkan pelajaran pada pembacanya.
- b. Wacana Persuasif (*Persuasive Discourse*) yaitu naskah yang berusaha meyakinkan pembacanya bahwa ide yang dibahas adalah akurat.
- c. Wacana Kesastraan (*Literacy Discourse*) yaitu tulisan dengan tujuan

⁴⁶ Lily Auliya Puspita Hanum Hanifa Sukma, ‘Keterampilan Membaca Dan Menulis (Teori Dan Praktik)’ (K-Media, 2023), p. 32.

⁴⁷ Dr. Mohammad Siddik, ‘Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya’ (Tunggal Mandiri Publishing, 2016), pp. 3–4.

⁴⁸ Ahmad Susanto, ‘Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, p. 254.

estetika atau yang bertujuan guna menghibur atau menyenangkan.

- d. Wacana Ekspresif (*Expressive Discourse*) yaitu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tulisan yang menyampaikan perasaan serta emosi yang kuat atau berapi-api.

3. Fungsi Menulis

Menulis adalah sarana dalam menggunakan bahasa tertulis guna berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Menulis membantu siswa berpikir, itulah sebabnya hal itu penting dalam pendidikan. Menulis tidak hanya membantu siswa berpikir, namun juga membantu siswa merasakan dan menikmati hubungan, meningkatkan persepsi atau receptivitas siswa, dan membantu siswa mengorganisir pengalaman. Hanya melalui tindakan menulis, siswa dapat belajar apa yang sebenarnya mereka pikirkan dan rasakan tentang orang lain, konsep, isu, dan peristiwa.⁴⁹

Berikut merupakan fungsi menulis sesuai dengan kegunaannya, antara lain:⁵⁰

- a. Fungsi Penataan, yaitu kemampuan untuk menyusun konsep, ide, pendapat, dan hal lainnya selain menggunakan kata-kata secara sistematis.
- b. Fungsi Pengawetan, ialah sebagai pertahanan pengaturan dalam bentuk dokumen tertulis.
- c. Fungsi Penciptaan, ialah untuk menghasilkan sesuatu yang baru.
- d. Fungsi Penyampaian, ialah untuk mengkomunikasikan konsep, ide, imajinasi, dan informasi lain yang telah dicatat dalam tulisan. Tulisan

⁴⁹ Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', p. 252.

⁵⁰ Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', pp. 252–53.

tersebut dikirimkan kepada orang-orang yang jauh maupun yang terdekat dengan kita.

- e. Fungsi Melukiskan, yaitu untuk menjelaskan atau menunjukkan sesuatu.
- f. Fungsi Memberi Petunjuk, yaitu untuk menunjukkan bahwa penulis memberikan pedoman atau arahan tentang bagaimana menyelesaikan suatu tugas.
- g. Fungsi Memerintahkan, yaitu di mana penulis mengeluarkan arahan, permintaan, dan rekomendasi untuk diikuti oleh pembaca, bersama dengan peringatan untuk tidak menjalankan apapun yang tidak diperbolehkan oleh pencipta.
- h. Fungsi Mengingat, yakni untuk memastikan bahwa tidak ada yang terlewat dalam sebuah karangan, penulis mendokumentasikan suatu kejadian, keadaan, informasi, atau sesuatu yang lain.
- i. Fungsi Korespondensi, yaitu tujuan dari surat untuk menginformasikan, menanyakan, memesan, atau meminta sesuatu dari penerima dan mengharapkan bahwa penerima juga akan menjawab secara tertulis untuk memenuhi pesan tersebut.

E. Narasi

1. Pengertian Narasi

Argumentasi, eksposisi, deskripsi, serta narasi adalah berbagai jenis tulisan yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu jenis naskah yang mampu menunjang anak didik guna mengatasi tantangan

yang terkait dengan pengalamannya adalah narasi.⁵¹ Tujuan utama karangan ini adalah untuk menggambarkan sebuah peristiwa atau insiden seolah-olah pembaca dapat melihat merasakannya sendiri. Perbuatan atau tindakan, serta rentang waktu di mana peristiwa terjadi, adalah komponen penting dari suatu narasi.

Di sisi lain, narasi termasuk dalam kategori karangan berdasarkan bentuknya, bersama dengan deskripsi, eksposisi, argumentasi, serta persuasi. Narasi sering juga dikenal sebagai cerita. Narasi merupakan suatu bentuk tulisan yang berupaya mengupayakan, menarasikan, mengurutkan, atau menjelaskan perilaku manusia secara kronologis atau dalam kaitannya dengan peristiwa yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.⁵² Tidak hanya itu, narasi merupakan karangan yang berisi beberapa kejadian yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.⁵³

Menurut penjelasan Semi pada buku “Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering” karya Dr. Hasriani, S. Pd., M. Pd., narasi adalah sebuah karya sastra yang berusaha untuk menyajikan kronologi peristiwa dalam eksistensi manusia. Sedangkan Wahid dan Juanda menerangkan bahwa narasi adalah rangkaian percakapan dengan menekankan karakter (orang 1 dan orang 3), menceritakan atau menyampaikan suatu objek atau peristiwa dengan tujuan meningkatkan pengetahuan pembaca atau pendengar.

⁵¹ Salimah Furqoniyah, ‘Pengembangan Media Magic Door Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri’ (Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023).

⁵² Yuni Pratiwi, ‘Bahasa Indonesia’ (Universitas Terbuka, Yogyakarta, 2007).

⁵³ Gorys Keraf, ‘Argumentasi Dan Narasi’ (Gramedia Pustaka Utama, 2001), p. 17.

Berdasarkan berbagai opini tersebut, ditarik kesimpulan bahwasanya narasi ialah jenis tulisan yang memberikan kesan kepada pembaca bahwa mereka benar-benar mengalami rangkaian peristiwa saat terjadi dengan menyajikannya secara kronologis dalam jangka waktu tertentu.

2. Ciri-ciri Narasi

Pendapat Keraf, narasi ialah jenis wacana yang berusaha menjelaskan peristiwa secara rinci kepada pembaca. Berikut merupakan ciri-ciri narasi, antara lain:⁵⁴

- a. Menonjolkan aspek dari tindakan atau perbuatan
- b. Disusun berdasarkan runtutan waktu.
- c. Mengupayakan untuk menjawab pertanyaan “Apa yang terjadi?”
- d. Adanya perselisihan atau masalah.

3. Jenis-jenis Narasi

Jenis-jenis narasi dapat dibagi menjadi tiga, antara lain:⁵⁵

a. Narasi Ekspositorik

Narasi ekspositorik adalah narasi yang secara akurat bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa untuk meningkatkan pemahaman orang tentang kisah seseorang. Narasi ekspositorik berfokus pada satu individu dan menggambarkan peristiwa berdasarkan kejadian nyata. Ketentuan dalam narasi ekspositorik berkaitan dengan penggunaan bahasa yang rasional, yang didasarkan pada informasi faktual dan bebas dari unsur subyektif atau sugestif.

⁵⁴ Mahmudi Dkk, ‘Menulis Narasi Dengan Metode Karyawisata Dan Pengamatan Objek Langsung Serta Gaya Belajarnya’, *Journal of Primary Education*, 2.1 (2013).

⁵⁵ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan and others, ‘Modul Teks Narasi Dan Literasi Buku Fiksi NonFiksi (Cas Dari Cerita Dan Buku)’ (2018).

b. Narasi Artistik

Narasi artistik merupakan narasi yang menceritakan sebuah cerita atau peristiwa dengan tujuan memberikan pengalaman estetis kepada pembaca. Narasi tersebut dapat mencakup bahasa kiasan dan berupa non-fiksi atau fiksi.

c. Narasi Sugestik

Narasi sugestik merupakan narasi yang berisi cerita khayalan yang memiliki makna tersirat untuk disampaikan kepada pembaca atau pendengar. Narasi sugestik dapat berupa dongeng, cerpen, novel, dan roman.

4. Langkah-langkah Menulis Narasi

Dalam menulis suatu narasi, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Di bawah ini merupakan beberapa langkah dalam menulis narasi yakni:

- a. Memilih topik, kita harus memilih topic sebelum kita menulis.
- b. Menetapkan tujuan, tujuan menulis adalah sesuatu yang diharapkan oleh penulis untuk dicapai dengan narasi yang telah mereka tulis.
- c. Mengumpulkan informasi dan bahan sangat penting untuk mengembangkan konsep yang disampaikan dalam sebuah narasi.
- d. Membuat kerangka, kerangka narasi adalah rancangan narasi yang akan ditulis.

F. Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Sebagai bahasa nasional dan bahasa persatuan, Bahasa Indonesia mempunyai tujuan-tujuan seperti: (1) sebagai saran untuk mewujudkan persatuan nasional, (2) sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa dalam kerangka pelestarian serta pengembangan budaya, (3) sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan Bahasa Indonesia guna memperoleh serta mengembangkan seni, teknologi, serta pengetahuan, (4) sebagai sarana untuk mengajarkan penggunaan Bahasa Indonesia yang efektif untuk berbagai kebutuhan yang terkait dengan berbagai masalah, serta (5) sebagai sarana untuk mengembangkan daya nalar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan guna mengembangkan pemahaman anak didik terhadap karya sastra negeri ini serta keterampilan anak didik dalam berkomunikasi secara efektif serta benar baik lisan ataupun tulisan.⁵⁶ Mengajarkan anak didik untuk membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, serta menikmati karya sastra asli adalah suatu kunci dari pembelajaran bahasa.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 mengenai standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia, menetapkan bahwa:⁵⁷

a. Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang prestasi sastra dan

⁵⁶ Permendiknas, 'Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, Dan SDLB', 2006, p. 317.

⁵⁷ Permendiknas, 'Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, Dan SDLB'.

intelektual negara, anak didik mampu meningkatkan potensinya berdasarkan dengan keterampilan, kebutuhan, serta minat anak didik.

- b. Guru mampu berkonsentrasi membantu anak didik menambah keterampilan bahasa siswa dengan menawarkan berbagai aktivitas dan materi pembelajaran.
- c. Guru memiliki lebih banyak kebebasan untuk memilih materi bahasa dan sastra berdasarkan kebutuhan akademis siswa dan kondisi sekolah.
- d. Program bahasa dan sastra dapat dilaksanakan di sekolah dengan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat.
- e. Program pendidikan bahasa serta sastra dapat disusun di sekolah berdasarkan kebutuhan anak didik serta sumber daya yang tersedia.
- f. Setiap daerah mampu memilih bahan ajar bahasa serta sastra yang berdasarkan dengan situasi serta ciri lokal daerahnya dengan mempertimbangkan kepentingan nasional.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan supaya anak didik mempunyai keahlian seperti:⁵⁸

- a. Berbicara serta menulis sesuai dengan standar etika yang berlaku.
- b. Menghormati serta bangga terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu serta bahasa nasional.
- c. Memahami dan menerapkan Bahasa Indonesia dengan tepat serta kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk menambah kedewasaan

⁵⁸ Permendiknas, 'Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, Dan SDLB', 2006, pp. 317–18.

kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menghargai dan menerapkan karya sastra untuk meningkatkan kemampuan bahasa, pengembangan kepribadian, dan perluasan pengetahuan.
- f. Mengakui dan menghormati sastra Indonesia sebagai kekayaan intelektual dan budaya negara.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mencakup empat komponen, antara lain berbicara, mendengarkan ataupun menyimak, membaca, serta menulis. Keempat komponen ini diterangkan lebih lanjut dalam Standar Kompetensi Lulusan Bahasa Indonesia, sebagai berikut:⁵⁹

- a. Mendengarkan, memperhatikan, dan memahami informasi verbal seperti perintah, penjelasan, arahan, pesan, pengumuman, berita, dan deskripsi tentang kejadian serta hal-hal di sekitarnya. Karya sastra termasuk dongeng, puisi, cerita, drama, rima, serta cerita rakyat juga dapat dipahami.
- b. Berbicara, memahami isi buku, dongeng, puisi, drama, dan pantun serta mengkomunikasikan ide, perasaan, dan informasi secara lisan melalui ucapan selamat, percakapan santai, wawancara, panggilan telepon, diskusi, pidato, deskripsi tentang peristiwa serta objek di sekitar, intruksi, seruan, cerita, dan melaporkan pengamatan.
- c. Membaca, menggunakan berbagai teknik membaca guna memahami

⁵⁹ Nurfitria Muhammad Ibnu Mubarak, Rizma Abdul Matin, Syahrial Safaat, 'Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Journal of Educational and Language Research*, 3.6 (2019) Muhammad Ibnu Mubarak, Rizma Abdul Matin, Syahrial Safaat.24), pp. 267–68.

wacana seperti teks panjang, petunjuk, serta sastra anak seperti cerita, drama, puisi, dan syair.

- d. Menulis, proses menyampaikan ide, pendapat, dan informasi dalam berbagai bentuk tulisan seperti cerita sederhana, surat, pengumuman, dialog, formulir, laporan, ringkasan, teks pidato, cerita, puisi, dan pantun yang ditulis untuk anak-anak.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis selain memahami penggunaan bahasa dan sastra. Media pembelajaran yang bermakna dapat membantu menggapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 dan 2 (kelas rendah) ialah guna meningkatkan kemampuan membaca serta menulis, sedangkan di kelas 3 sampai 6 (kelas atas) penekanannya adalah pada peningkatan keterampilan komunikasi sesuai dengan kurikulum. Dasar dari kompetensi inti mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sifat pembelajaran bahasa, yang mencakup pendidikan bahasa, pemahaman sastra dan komunikasi, serta mengembangkan penghargaan terhadap manusia serta nilai-nilai kemanusiaan. Maka dari itu, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah guna menambah keterampilan komunikasi lisan dan tulisan siswa serta penghargaan siswa terhadap seni Indonesia. Di SD, kompetensi standar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah berbicara, menulis, mendengarkan (menyimak lisan), dan membaca.

Empat komponen digabungkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni kemampuan berbahasa (kemampuan dasar), linguistik (kemampuan berbahasa), serta sastra. Hanya satu dari empat komponen keterampilan ini yang menjadi pusat pembelajarn, dengan komponen-komponen lainnya berfungsi sebagai variasi dari kegiatan belajar yang diikuti oleh siswa. Mencegah pembelajaran yang monoton serta memastikan siswa mempelajari keempat komponen dengan cara yang seimbang, tepat, serta benar adalah tujuan utamanya.⁶⁰

Maka dari itu, dinyatakan bahwasanya tujuan mempelajari Bahasa Indonesia adalah guna menambah kemampuan anak didik dalam berkomunikasi baik secara lisan ataupun tulisan, meningkatkan kompetensi bahasa siswa, dan memberikan siswa kemampuan untuk menuliskan ide-idenya. Karena Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran inti dalam Ujian Nasional, maka mempelajari Bahasa Indonesia di SD sangat penting.

G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa tidak sama di setiap tingkat pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Rencana pembelajaran yang akan digunakan tentunya akan dipengaruhi oleh berbagai karakteristik tersebut. Karakteristik siswa adalah dasar dari rencana pembelajaran yang sesuai.

Anak-anak di sekolah dasar masih mengembangkan keterampilan kognitif mereka dan belum mencapai tingkat kedewasaan yang ideal.⁶¹ Perkembangan kognitif anak didik sekolah dasar masih dalam proses

⁶⁰ Solchan T.W, 'Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD' (Universitas Terbuka, 2013).

⁶¹ S. K Fitria, Y., Kenedi, A. K., & Syukur, 'The Effect Ff Scientific Approach on Elementary School Students' Learning Outcomes in Science Learning', *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7.1 (2021).

pematangan, sehingga kemampuan mereka untuk membedakan antara yang baik dan buruk masih terbatas. Perkembangan kognitif mengacu pada pengembangan kemampuan berpikir yang luas seperti mengingat, bernalar, menghafal, pemecahan masalah, dan lainnya.⁶² Bahasa, kesehatan mental, perkembangan social dan emosional, serta bidang lainnya dipengaruhi oleh perkembangan kognitif. Oleh karena itu, pilar paling penting dari proses perkembangan yang lebih besar dapat dianggap sebagai pertumbuhan kognitif.

Adapun beberapa tahapan perkembangan kognitif seorang anak yang dikelompokkan oleh Jean Piaget, antara lain:⁶³

1. Tahapan sensorimotor : usia 0 sampai 2 tahun.
2. Tahapan praoperasional : usia 2 sampai 7 tahun.
3. Tahapan operational konkrit : usia 7 sampai 11 tahun.
4. Tahapan formal : usia 12 sampai 15 tahun.

Anak didik kelas III berada dalam tahap operational konkret. Dalam tahap operasional kongkrit anak didik mampu menangani beragam tugas yang konkret.⁶⁴ Anak didik mulai menumbuhkan tiga macam operasional berpikir yakni:

1. Identifikasi : memahami sesuatu.
2. Negasi : menyangkal sesuatu.
3. Repokasi : mencari korelasi *feedback* diantara beberapa hal.

Semua komponen pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan berpikir logis siswa pada tahap operational konkret, yang sudah memiliki

⁶² M Sumantri, 'Perkembangan Siswa', 2014.

⁶³ Dr. Masganti Sit, 'Perkembangan Siswa' (Perdana Publishing, 2012), pp. 78–92.

⁶⁴ Agung Hartono & Sunarto, 'Perkembangan Peserta Didik' (PT. Rineka Cipta, 2013), pp. 24–25.

kemampuan ini tetapi hanya melalui objek fisik.⁶⁵ Berikut karakteristik siswa kelas 3 SD, yaitu:⁶⁶

1. Mempunyai rasa penasaran tentang dunia.
2. Masih suka bermain.
3. Masih suka menangani serta mengatur berbagai hal.
4. Selalu berusaha untuk berprestasi serta tidak menyukai rasa kecewa.
5. Setelah mereka merasa puas, mereka mulai belajar dengan baik.
6. Mendapatkan pengetahuan dengan mengamati dan mengajari teman-teman.

Menurut definisi yang dipaparkan tersebut, ditarik kesimpulan bahwasanya siswa SD kelas III berada di tahapan operasional kongkret. Dengan mengidentifikasi objek konkret, mereka mampu berpikir logid. Siswa telah mampu merangkai perpaduan kata yang baik serta hal-hal yang mereka senangi dalam pengembangan bahasa, apabila anak didik senang, mereka juga bisa ceria. Anak didik juga cukup ingin tahu tentang hal-hal di sekitar mereka. Biasanya, mereka mampu melihat apa yang mereka alami secara langsung.

H. Kerangka Berpikir

Media gambar berseri dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena memiliki gambar yang bervariasi dan juga dapat menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan sederhana untuk diterapkan pada pembelajaran berbahasa Indonesia. *Puzzle* gambar berseri sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik siswa, dimana siswa lebih banyak menyukai belajar yang disertai dengan gambar, serta siswa merasa bosan dan malas belajar jika hanya dari

⁶⁵ Suparno, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget' (Kanisius, 2001).

⁶⁶ Mulyana Sumantri, 'Strategi Belajar Mengajar' (CV. Maulana, 2001), p. 11.

buku. Maka dari itu, pengembangan media *puzzle* gambar berseri diharapkan dapat mengurangi masalah dalam pembelajaran tersebut. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini, yaitu:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

