

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model yang sudah ada (*Existing Model*)

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu mengenai *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan puisi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Aprilyana Sari pada tahun 2020 dengan topik “Pengembangan Media *Flashcard* Menggunakan Teknik Akrostik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tunggak”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan perancangan produk, hasil produk, hasil uji coba produk, dan analisis data. Perancangan produk mencakup dua tahap model ADDIE, yaitu tahap desain dan analisis. Hasil produk mencakup tahap pengembangan dan evaluasi. Analisis data mencakup pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Berikut adalah langkah-langkah yang telah dilakukan
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Milla Nahdliya Ulwiya pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian dilakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan data pengamat mengenai kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *flashcard*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus yang berisi 3 tahapan dalam setiap siklus, yaitu planning (perencanaan), action and observation (pelaksanaan dan pengamatan), dan reflecting (refleksi).
- 3) Penelitian yang dilakukan Arini Rosyidah dan Hariatin pada tahun 2023 di bawah judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Media *flashcard* di SDN 3 Sugio Kelas 1" . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card secara konsisten dan terarah secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas 1 di SDN 3 Sugio. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan tulisan dengan struktur yang jelas, pemilihan kata yang tepat, dan tata bahasa yang benar. Peserta didik juga menunjukkan

peningkatan motivasi dan minat dalam menulis akibat penggunaan media *flashcard* yang menarik dan interaktif.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Winda Dwi Hudhana, dan Agus Sulaeman pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berupa validasi ahli media, validasi materi, dan validasi pembelajaran pedagogik yang dinyatakan layak. Pada perolehan hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 1 Kabupaten Tangerang pada pretest yaitu dari rata-rata 61,5 meningkat menjadi rata-rata 73,5 pada posttest. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 19 Kabupaten Tangerang pada pretest mendapat rata-rata dari 60 meningkat menjadi rata-rata 70 pada posttest.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Eniaty Mokodangan pada tahun 2021 dengan topik “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media *Flashcard* Di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Poigar Kabupaten Bolaang Mongondow”. Berdasarkan hasil penelitian oleh Eniaty Mokodangan dapat dikatakan peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelas II untuk membahas langkah-langkah yang diambil. Kegiatan awal penelitian tindakan kelas (PTK) adalah melakukan observasi proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar Negeri Poigar, tempat penelitian ini dilakukan. Hasil dari prasiklus atau pratindakan diambil dengan memberikan pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran dilakukan tanpa media *flashcard*, dengan tema “Bermain di Lingkunganku” dan subtema “Bermain di lingkungan rumah” sebagai pelajaran pertama. Maka dapat disimpulkan dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak latihan membaca dan menulis.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Erik Dwi Prasetyo pada tahun 2023 dengan

judul “Keefektifan Penggunaan Media *flashcard* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Kelas V Mis Siderejo Batang”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Erik Dwi Prasetyo dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media *flashcard*, pengetahuan kosakata Bahasa Jawa peserta didik masih tergolong kurang. Namun, setelah dilakukan pembelajaran dengan media *flashcard*, peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Jawa.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Muhimmatul Hasanah pada tahun 2024 dengan berjudul “Positive Reinforcement Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media *flashcard*”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhimmatul Hasanah dapat dikatakan bahwa subjek cukup mampu membaca dengan pelafalan sesuai EYD, membaca secara tidak terburu-buru dengan intonasi sesuai alur cerita, volume suara keras hingga terdengar oleh pendengar, membaca dengan cukup jelas dan lancar, dan telah memperhatikan tanda jeda.
- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Tahir pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Kelas V UPT SDN Bontomanai Unggulan”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nurhidayah Tahir dapat dikatakan bahwa 3 tujuan penelitian yang dilakukan yakni mengetahui gambaran penggunaan media *flashcard* kelas V UPT SDN Unggulan Bontomanau, mengetahui gambaran keterampilan menulis siswa kelas V UPT SDN Unggulan Bontomanai, dan mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap keterampilan menulis siswa kelas V UPT SDN Unggulan Bontomanai.

2.2 Analisis Kebutuhan

Pendekatan pendidikan yang sesuai untuk memfasilitasi Siswa Memperoleh Pengetahuan Bahasa Indonesia adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan yang dapat melatih peserta didik serta berkaitan dengan dunia konkret merupakan pendekatan kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsepsi yang

membantu pengajar mengaitkan konten pelajaran dengan situasi global nyata serta memotivasi peserta didik menghasilkan korelasi antara pengetahuan serta penerapannya pada kehidupan pada kehidupan nyata.

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VIII. Pada pengembangan suatu media memerlukan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan seorang pendidik dan peserta didik. Analisis kebutuhan tersebut dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara dan dokumentasi serta uji coba angket yang ditunjukkan terhadap pendidik dan peserta didik.

Pada pembelajaran kontekstual ini siswa diharapkan bisa mengambil manfaat dari apa yang dipelajari untuk kemudian dibimbing oleh guru, bagaimana menerapkan apa yang dipelajari serta pentingnya mempelajari sesuatu. Pembelajaran dimulai menggunakan hidangan atau tanya jawab verbal (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait menggunakan global nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*), sebagai akibatnya akan terasa manfaat asal materi yang akan tersaji, motivasi belajar ada, dunia pikiran siswa menjadi nyata, dan suasana menjadi menyenangkan.

2.3 Materi yang Dikembangkan

2.3.1 Pengembangan

2.3.1.2 Pengertian Pengembangan

Melukan pengembangan, menurut Sugiyono (2016:5), berarti meningkatkan pengetahuan, teori tindakan, dan produk menjadi lebih efektif dan efisien. Sebagaimana dinyatakan oleh Robert Maribe Branch dalam Sugiono (2019:38), pengembangan adalah proses pembuatan dan pengujian barang. Pengembangan juga merujuk pada proses merancang, mengubah, membuat, dan mengevaluasi suatu produk untuk digunakan dalam pendidikan atau non pendidikan (Sugiono,2019:29). Mengembangkan produk dapat mencakup pembuatan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya atau memperbaiki produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih efisien dan efektif. Dalam Q.S. Al- Baqarah ayat 31 yang berbunyi :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : *Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda)*

seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (Q.S. Al-Baqarah ayat 31)

Dari ayat di atas bahwa Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para Malaikat. Benda-benda yang disebutkan Nabi Adam a.s. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

2.3.1.2 Model-model Penelitian Pengembangan

Beberapa model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh para ahli termasuk:

1) Borg serta Gall

Borg dan Gall menyampaikan sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh staf Program Pendidikan Guru di Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Pendidikan di *Far West*. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam kelas tertentu. Kesepuluh langkah tersebut adalah sebagai berikut : melakukan penelitian dan Pengumpulan informasi, merencanakan, membuat bentuk produk awal, uji coba produk utama, perbaikan produk operasi, percobaan uji coba luar, perbaikan produk akhir, dan penyebaran dan pelaksanaan.

2) Thiagarajan

Thiagarajan menyatakan bahwa proses penelitian dan pengembangan disingkat menjadi 4 D, yang terdiri dari Definisi, Desain, Pengembangan, dan Pemasaran (Sugiono,2016:36-37). Proses menetapkan produk dan spesifikasinya adalah definisi. Design (perancangan) dilakukan dengan membuat desain untuk produk yang telah ditetapkan. Pengembangan, disisi lain, adalah eksekusi dari tahap desain, yaitu membuat produk

sesuai dengan desain dan menguji validitasnya berulang kali sampai produk tersebut dapat digunakan. Penyebaran produk yang telah teruji kepada orang lain dikenal sebagai diseminasi..

3) Richie dan Klein

Richey dan Klein menekankan penelitian dan pengembangan sebagai analisis dari awal sampai akhir, yang mencakup perancangan, produksi, dan evaluasi. Perancangan adalah proses membuat rencana produk untuk tujuan tertentu; produksi adalah proses membuat produk berdasarkan rencana yang telah dibuat dan evaluasi adalah proses menguji produk untuk mengetahui seberapa baik ia memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

4) Reiser and Mollenda

Model penelitian ADDIE terdiri dari lima langkah mudah dipahami : analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (syafia'ah,2018;92). Analisis termasuk analisis kondisi dan kebutuhan siswa untuk menentukan produk yang harus dibuat, perancangan produk tertentu dikenal sebagai desain.

5) *Development* adalah proses membuat dan menguji produk, implementasi adalah proses menggunakan produk, dan evaluasi adalah proses menilai apakah setiap langkah operasi dan produk yang telah dibuat telah memenuhi tujuan penelitian dan pengembangan atau tidak.

2.3.2 Media Pembelajaran

2.3.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin “medium”, yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Menurut Bovee (Asyhar,2012:4), istilah “perantara” digunakan karena media berfungsi sebagai perantara antara pengirim(sender) dan penerima (receiver). Asyhar mengatakan bahwa media sangat penting karena tanpa mereka proses komunikasi tidak akan terjadi.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu mereka belajar dengan lebih baik (Gagne Asyhar,2012:7). Media menurut Mauroso dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa untuk

belajar. Briggs menyatakan pendapat serupa bahwa media berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan kepada siswa dan mendorong mereka untuk melakukan aktivitas belajar (Asyhar,2012:7). Media adalah teknologi yang membawa pesan ke aktivitas belajar, menurut Schram.

Pembelajaran adalah gabungan dari elemen manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik,2015:57). Pembelajaran yang baik mencakup interaksi antara guru dan siswa yang mengandung informasi dan pengetahuan sehingga siswa merasa nyaman untuk mengembangkan kreativitas mereka. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian informasi secara terencana, sehingga proses belajar langsung secara efektif dan efisien. Asyhar (2012:8) juga berpendapat bahwa media ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang definisi media dan pembelajaran, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk mempermudah penyebaran materi atau informasi dengan cara yang direncanakan, menumbuhkan rasa percaya diri dan mendorong kreativitas siswa. Sifat media pembelajaran adalah menarik perhatian siswa kegiatan belajar dan membuat lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2.3.3 Media Flashcard

2.3.3.1 Pengertian Media Flashcard

Arsyad mendefinisikan *flashcard* sebagai media pembelajaran berbentuk kartu dua sisi dengan gambar dibagian depan dan penjelasan tentang gambar yang digunakan siswa untuk belajar dengan topik tertentu. Dia mengatakan bahwa kartu kecil berisi gambar dan teks yang meningkatkan daya ingat siswa dan mengarahkan mereka ke topik yang terkait dengan gambar.

Menurut Chen dan Chan (2019:2), *flashcard* adalah media berbahan kertas yang memuat informasi dasar yang dijelaskan melalui gambar dan kalimat. Menurut Muthoharoh dan Mulyani (2019:2), *flashcard* dapat didefinisikan sebagai media visual dua dimensi yang terdiri dari kartu yang berisi gambar yang

berkaitan dengan topik bahasa dan dapat disesuaikan dalam ukuran untuk memenuhi persyaratan. Ini berguna untuk mendistribusikan pesan dari pembuat *flashcard* ke penerimanya dengan mengembangkan elemen pendukungnya.

2.3.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana, *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian digunakan untuk menulis puisi akrostik dan dikategorikan sebagai media visual, yakni

a) Portabel

Flashcard menawarkan kepada siswa sebagai alat pembelajaran yang portable, yang dapat dibawa kemana-mana dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau buku teks. *Flashcard* memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk membawa kartu sebanyak mungkin yang mereka butuhkan.

b) Efisien

Portabilitas *flashcard* dapat membantu meningkatkan efisiensi waktu ketika siswa belajar materi atau topik pembahasan yang baru. Siswa dapat mengambil dan membaca *flashcard* di manapun dia berada. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan waktu mereka yang lebih efektif, misalnya saat mereka sedang menunggu bus atau menunggu jemputan orang tuanya.

c) Serba guna

Flashcard dapat digunakan untuk hampir semua subjek Wardani menggunakannya dalam kursus bahasa Inggrisnya, misalnya. *Flashcard* dapat digunakan untuk membuat alat bantu belajar yang ideal untuk mempelajari kosakata (baik bahasa asing dan daerah, bahasa Indonesia, dan kosakata daerah), rumus matematika, peristiwa sejarah dan tanggal, istilah psikologis, dan bahkan mata pelajaran yang lebih kompleks seperti terminologi medis.

d) Biaya yang relatif terjangkau

Salah satu alat bantu belajar paling murah yang tersedia adalah penggunaan *flashcard*. Pengguna tidak perlu membeli setumpuk kartu

gambar warna-warni yang rumit. Sebaliknya, kita membuat *flashcard* menggunakan kartu yang berukuran 7 X 9 cm, atau ukuran lain yang kita suka. Tergantung pada jenis informasi yang diperlukan, kita dapat membuat kartu dengan atau tanpa garis.

e) Tak terbatas, dapat selalu ditambah

Tidak hanya jumlah *flashcard* dapat ditingkatkan, tetapi juga dapat dikurangi. Mendapatkan beberapa kartu lengkap untuk koleksi dapat membutuhkan banyak orang. *Flashcard* tidak sama dengan kartu bridge 52 angka. Jumlah *flashcard* dalam koleksi kami bertambah setiap kali kami memperoleh konten baru, atau ajarkan. Selain itu, kartu ini memiliki umur yang panjang..

f) Membuat belajar lebih mudah

Mencoba belajar terlalu banyak sekaligus adalah salah satu kesalahan yang dilakukan siswa. Ini dapat menuntun pada pengalaman belajar yang luar biasa dan menguras tenaga. *Flashcard* akan membantu menghilangkan bahan asing yang kurang signifikan secara tidak langsung. Akibatnya, siswa dapat berkonsentrasi pada satu komponen paling penting dari konten yang harus dipelajari. Pada kenyataannya, tema materi dapat dibuat dengan memanfaatkan kertas dalam berbagai warna.

g) Menawarkan beberapa macam metode pembelajaran

Flashcard membuat siswa tidak "hanya menghafal" jawaban dalam daftar item yang panjang karena mereka dapat diurutkan atau campur aduk. Karena *flashcard* memiliki dua sisi, mereka juga dapat diputar, memungkinkan kita untuk menjawab dua pertanyaan sekaligus, seperti dalam kasus diskusi sinonim dan antonim.

Adapun beberapa kelebihan dari media *flashcard* menurut Susilana dan Riana dalam jurnal sebagai berikut: Pertama, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya media *flashcard* sangat praktis dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak menggunakan listrik. Kedua, gampang diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan

pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut kombinasi antara gambar dan teks cukup menggunakan siswa untuk mengenali suatu konsep. Ketiga, menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak.

Dari beberapa pendapat yang ada tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang diingat oleh siswa karena tampilannya yang menarik bagi siswa serta dapat membuat siswa senang dalam belajar, selain itu juga, siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna. Adapun kelemahan media flash card sebagai berikut:

- a) Media *Flashcard* hanya boleh digunakan dalam pertemuan kecil.
- b) Kosakata dan pemahaman anak-anak terbatas pada istilah dan gambaryang terlihat di media *flashcard*.
- c) Saya butuh waktu lama mencari gambar untuk disertakan dalam konstruksinya.

2.3.3.3 Kriteria Media *Flashcard* yang Baik

Menurut Setyawan dan Ibrahim (2018:263). Media *flashcard* yang baik adalah *flashcard* yang bernilai tinggi jika dilihat melalui empat aspek, yaitu tampilan format, isi, dan karakteristik *flashcard*.

- 1) Kualitas gambar, tulisan, dan warna *flashcard* berpengaruh pada tampilannya.
- 2) Kualitas bahan, desain, dan ukuran *flashcard*, serta peraturan untuk bermain, adalah komponen yang membentuk format *flashcard*.
- 3) Kalimat, instruksi penggunaan, konten, dan materi *flashcard* adalah komponen isi.
- 4) Karakteristik *flashcard* adalah aspek yang membedakan *flashcard* yang dengan sudah ada sebelumnya.

2.3.3.4 Penggunaan Media *Flashcard* dalam pembelajaran

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses,

cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau simbol untuk membanti mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagaiberikut :

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu terserbut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan : (a) letakkan kartu-kartu secaraacak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ketempat semua/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

2.3.3.5 Cara Pembuatan Media *Flashcard*

Glenn Doman mengemukakan media *flashcard* adalah yang dilengkapi dengan kata-kata. *flashcard* tersebut terdiri dari berbagai macam gambar yang berjumlah satu sampai sepuluh. *flashcard* dapat dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna, maupun gambar sesuai dengan prinsip penggunaan sebagai alat permainan edukatif. Berikut beberapa prinsipnya yaitu mengaktifkan alat indra secara kombinasi: mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan.

- a) Siapkan selembar kertas yang cukup tebal, seperti kertas kardus atau dupleks.

- b) Dengan menggunakan kertas ini, Anda dapat menyimpan atau menempelkan foto sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c) Menggunakan penggaris dan pensil atau spidol, kertas ditandai untuk menunjukkan ukurannya, seperti 25 x 30 cm.
- d) Dengan menggunakan gunting atau bak mesin, potong kertas dupleks dengan ukuran tepat yang Anda inginkan. Buat kartu-kartu ini menggunakan komponen yang diperlukan atau berbagai gambar untuk ditempelkan.
- e) Kertas instrumen gambar harus ditutup dengan kertas gambar halus, seperti kertas HVS, kertas concord, atau kertas kardus, jika objek gambardibuat dengan tangan.
- f) Setelah selesai, gunakan perlengkapan melukis seperti kuas, cat air, spidol, dan pensil warna untuk mulai menggambar, atau gunakan komputer untuk membuat desain berukuran sesuai yang kemudian dapat Anda patuhi dasarnya.
- g) Jika gambar yang akan ditempel sudah ada misalnya, foto yang ditemukan di buku, majalah, atau surat kabar yang diperlukan hanyalah mengukur foto sebelum menggunakan perekat atau lem kertas.
- h) Langkah selanjutnya adalah meletakkan nama objek di halaman depan di bagian belakang kartu. Nama-nama ini tersebar luas dalam sejumlah bahasa, termasuk Inggris dan Indonesia.

2.3.4 Puisi

2.3.4.1 Pengertian Puisi

Semua aspek literasi termasuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, dapat ditingkatkan melalui puisi. Literasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan, teknologi, sebab-akibat, dan faktor-faktor yang mendorong rasa ingin tahu dan pemikiran manusia (Branth,2011:1). Menurut Vries (2004:7-8), menggunakan puisi dalam aktivitas literasi dapat membantu menciptakan hubungan yang baik dan nyaman antara guru dan siswa. Aktivitas seperti menyimak pembacaan puisi, membaca puisi, dan menulis puisi karya pribadi adalah beberapa contoh aplikasi puisi ini. Para ahli (Suryaman 2013:16-

17) memberikan beberapa pengertian puisi, seperti :

- 1) Yusuf mengatakan puisi adalah jenis sastra yang terdiri dari bagian kecil seperti rima, baris, dan bait.
- 2) Samuel Taylor Coleridge mengatakan bahwa kata terindah dalam susunan terelok adalah definisi terbaik puisi.
- 3) Carlyle mengatakan bahwa produk pemikiran yang bersifat musikal dapat disebut puisi.
- 4) Menurut *Wordsworth*, puisi dapat didefinisikan sebagai “pernyataan perasaan imajinatif atau perasaan yang diangankan”.
- 5) Dunton berpendapat bahwa emosional yang indah dan berirama serta pemikiran konkret manusia adalah jawaban atas pertanyaan “apa yang dimaksud dengan puisi?”.
- 6) Puisi menurut Shanon Ahmad terdiri dari emosi, imajinasi, nada, irama, kesan pancaindra, susunan kata, kata kiasan, kepadatan, dan gabungan berbagai perasaan.

Namun, meskipun untuk mendefinisikan puisi karena selalu ada kesalahan, peneliti mencapai kesimpulan bahwa puisi adalah karya yang ditulis oleh penyair menggunakan imajinasi, pemikiran, dan ide yang merupakan pernyataan perasannya.

2.3.4.2 Ciri-ciri Puisi

Puisi mengandung ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ciri formalnya adalah bahasa dalam baris dan bait, sedangkan unsur nonformalnya adalah irama
- 2) Puisi tidak mengutamakan plot karena tidak dimaksudkan sebagai karya sastra yang bercerita, lebih bersifat monolog aku lirik yang ekspresif.
- 3) Kosakatanya terikat dalam struktur yang ritmik bukan struktur yang sintaktik, unsur formalnya baris (teks) dan irama (ketika teks dibaca), karena itu puisi lebih mementingkan sajak dan irama, maka puisi dapat saja menyimpang dari struktur logis kalimat.
- 4) Kata-katanya menuju makna konotatif (ketidak langsung makna sebagai akibat terjadinya penggantian arti, penyimpangan arti, dan

penciptaan arti baru).

5) Pembaca memperlakukan dan membacanya sebagai puisi.

2.3.4.3 Unsur-unsur Puisi

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik puisi adalah unsur-unsur puisi yang membangun puisi dari dalam. Unsur intrinsik puisi ini masih terbagi lagi dalam dua jenis, yaitu unsur fisik dan unsur batin.

1. Unsur Fisik Puisi

Yang dimaksud unsur fisik puisi merupakan sarana-sarana yang digunakan oleh penyair untuk mengungkapkan hakikat puisi. Secara umum terdapat 6 unsur fisik puisi, yaitu diksi, imaji, kata konkret, gaya bahasa, rima, dan topografi.

a. Diksi

Diksi adalah pemilihan kata-kata yang digunakan oleh penyair dalam puisinya. Puisi adalah bentuk karya sastra yang padat dengan sedikit kata-kata sehingga diksi atau pemilihan kata menjadi sangat penting dan krusial bagi nilai estetika puisi.

b. Imaji

Imaji adalah unsur yang melibatkan penggunaan indra manusia. Imaji dapat dibagi menjadi tiga, yaitu imaji suara (auditif), imaji penglihatan (visual) dan imaji raba atau sentuh (imaji taktil).

c. Kata Konkret

Kata konkret merupakan kata yang memungkinkan terjadinya imaji. Kata konkret bersifat imajinatif sehingga memunculkan imaji, biasanya berhubungan dengan kata kiasan atau lambang.

d. Gaya Bahasa

Gaya bahasa atau majas adalah penggunaan bahasa yang bersifat seolah-olah menghidupkan dan menimbulkan

makna konotasi dengan menggunakan bahasa figuratif. Beberapa macam-macam majas yang sering digunakan Pada puisi misalnya seperti retorika, metafora, personifikasi, litotes, ironi sinekdoke, repetisi, anafora, antitesis, klimaks, antiklimaks, satire, paradoks dan lain-lain.

e. Rima

Rima atau irama merupakan persamaan bunyi pada puisi, baik di awal, tengah atau pada akhir baris puisi. Sementara ritma adalah tinggi rendah, panjang pendek, keras lemahnya bunyi.

f. Tipografi

Tipografi atau perwajahan adalah bentuk puisi yang dipenuhi dengan kata, tepi kiri kanan dan tidak memiliki pengaturan baris. Biasanya pada baris puisi tidak selalu diawali huruf besar (kapital) serta tidak diakhiri dengan tanda titik.

2. Unsur Batin Puisi

Unsur batin puisi merupakan unsur yang berkaitan dengan batin dalam pembacaan puisi. Secara umum ada 4 unsur batin puisi yakni tema, rasa, nada, dan amanat.

a. Tema

Tema adalah unsur utama pada puisi karena tema berkaitan erat dengan makna yang dihasilkan dari suatu puisi. Pada puisi, sebuah tema menjadi landasan dan garis besar dari isi puisi tersebut.

b. Rasa

Rasa atau feeling pada puisi merupakan sikap penyair terhadap pokok permasalahan yang terdapat dalam puisinya. Pengungkapan tema dan rasa erat kaitannya dengan latar belakang sosial, pengalaman, dan

psikologi penyair.

c. Nada

Yang dimaksud nada atau suasana pada puisi adalah sikap penyair terhadap pembacanya. Nada berhubungan dengan tema dan rasa yang ditunjukkan penyair pada pembaca, bisa dengan nada menggurui, mendikte, nada sombong, nada tinggi atau seolah ingin bekerja sama dengan pembaca.

d. Amanat

Pada puisi, amanat atau tujuan merupakan pesan yang terkandung di dalam sebuah puisi. Amanat dapat ditemukan dengan memaknai puisi tersebut secara langsung atau tidak langsung.

2. Unsur Ekstrinsik Puisi

Unsur ekstrinsik puisi adalah unsur-unsur yang membentuk puisi dari luar. Unsur ekstrinsik pada puisi ini antara lain adalah unsur biografi, unsur nilai, dan unsur kemasyarakatan.

a. Unsur Biografi

Yang dimaksud unsur biografi yaitu latar belakang atau riwayat hidup dari penyair puisi. Tentunya pengalaman hidup dari penyair akan mempengaruhi karya puisi yang diciptakan.

b. Unsur Nilai

Dalam puisi selalu mengandung unsur nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Unsur nilai pada puisi bisa berupa nilai-nilai di bidang ekonomi, politik, budaya, sosial, pendidikan dan lain-lain.

c. Unsur Masyarakat

Yang dimaksud unsur masyarakat ini adalah kondisi dan situasi sosial saat puisi ini dibuat. Unsur masyarakat bisa berupa keadaan lingkungan sekitar hingga situasi politik suatu negara yang bersangkutan.

2.3.5 Keterampilan Menulis Puisi

2.3.5.1 Pengertian Keterampilan menulis

Menulis merupakan proses kegiatan menuangkan ide, hasil renungan atau pikiran, perasaan, dan pengalaman seseorang dalam bahasa tulis untuk disampaikan kepada orang lain. Pada dasarnya keahlian menulis kepunyaan semua kalangan yang pernah menduduki bangku sekolah. Pertimbangan menulis sebagai pengalihan pikiran ke tatanan lambang-lambang bahasa. Selain itu, menulis dapat menciptakan catatan atau laporan yang memakai aksara selaku media tulis. Menurut Semi (2009), menulis berarti kegiatan yang melahirkan lambang-lambang grafik bahasa supaya para pembaca paham terhadap lambang-lambang tersebut. Dengan kata lain, menulis menjadi metode imajinatif dalam bentuk tulisan yang berasal dari ide atau gagasan seseorang.

Menurut lamme dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa keterampilan khusus yang perlu dimiliki anak ketika belajar membaca dan menulis. Keterampilan keterampilan ini adalah 1) membuat coretan, 2) menggambar garis 3) menggambar bentuk-bentuk geometri, 4) menggambar huruf. Kegiatan ini dapat dilakukan di tanah di kertas atau udara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: "Menulis adalah pembuatan huruf (angka dan lain sebagainya), yang dibuat (digurat), dengan pena (pensil, cat, dan lain sebagainya). Jadi menurut kamus ini, menulis berarti menorehkan huruf atau angka dengan pensil atau cat ke atas kertas atau benda lainnya yang memungkinkan dapat terbaca secara jelas dan mengandung makna tertentu."

Menulis, menurut Lado dalam Tarigan, adalah tindakan menuliskan atau menggambar simbol-simbol grafis yang mewakili bahasa yang seseorang kenal, dengan asumsi bahwa orang lain juga akrab dengan bahasa dan grafik. Maka, menulis lebih dari sekadar meringkas huruf; Penulis sedang menyampaikan pesan. Keterampilan menulis merupakan suatu kegiatan berbahasa yang sangat kompleks, karena pada saat menulis harus melibatkan berbagai aktivitas kognisi dan keterampilan tertentu dalam suatu proses menghasilkan sebuah teks tujuan yang berisi gagasan terpilih, informasi, fakta, dan hal lainnya yang sebagai pola pikir seseorang. Sehingga orang lain dapat mengetahui atau memahami isi pesan

yang disampaikan berupa tulisan, hal ini dapat terjadinya komunikasi yang baik antara penulis dengan pembaca.

Dalam Al-Qur'an Surat Al-Qalam ayat 1-3 berisi urutan penulisan yang harus dilakukan.



ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾
مَا أَنْتَ بِنِعْمَةِ رَبِّكَ بِمَجْنُونٍ ﴿٢﴾
وَإِنَّ لَكَ لَأَجْرًا غَيْرَ مَمْنُونٍ ﴿٣﴾

Artinya : *“Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis, berkat nikmat Tuhanmu kamu (Muhammad) sekali-kali bukan orang gila. dan Sesungguhnya bagi kamu benar-benar pahala yang besar yang tidak putus-putusnya.”* (Q.S. Al-Qalam ayat 1-3)

Selain itu, ada banyak informasi tertulis; ini disorot dalam Surah Al-Kahfi 109 dari Al-Qur'an, yang mengatakan:

فَلَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لَّكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

Artinya: *katakan Muhammad: "Jika lautan berubah menjadi tinta untuk (Ketika mereka telah menulis) firman Tuhanku, laut akan terjadi sebelum itu.(penulis) perintah Tuhanku, meskipun Kami datangkah itu lebihbanyak (juga)*

Terdapat hubungan yang erat antara membaca dan menulis, ketika anak memperlihatkan kegiatannya dalam menulis kegiatan membacanya pun akan meningkat, menurut Plooter dalam Eliason dan Jankins (1994). Seorang pembaca yang baik akan menjadi penulis yang baik juga titik menulis memerlukan kemampuan motorikhalus.

2.3.5.2 Proses penulisan

Menulis bukan hanya sekedar mengubah isi pikiran ke dalam bentuk lambang tulisan. Akan tetapi, tulisan yang tertulis harusnya dapat memberikan informasi bagi pembaca. Menurut Semi (2009), kegiatan menulis memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut. Pertama, tahap pratulis dengan penentuan topik, kedia, tahap

penulisan difokuskan pada sebuah pikiran, fokus pada hal yang ingin dicapai, pahami yang ditolak ukur pembaca dan penerbit. Ketiga, tahap pascatulis berupa penyuntingan dan penulisan naskah jadi. Karena itu, agar tulisan memiliki hasil yang baik diperlukan proses yang tekun.

Mulai dari tahap menetapkan tema, tujuan, merancang tulisan hingga proses penyuntingan. Hal tersebut dilakukan agar tulisan dapat memberikan informasi dan menarik minat pembaca. Tulisan yang tetap fokus pada tema dan sampai maksud serta tujuan penulis menjadikan tulisan memiliki nilai yang berkualitas.

2.3.5.3 Tujuan menulis

Niat atau maksud hati saat menulis tentu dimiliki setiap orang sehingga tujuan menulisnya dapat tercapai. Hal yang terbesit itulah disebut dengan tujuan menulis. Ketika menulis, tujuan menjadi teoritis awal dan penting agar mengetahui targetnya. Aji(2016) menyatakan bahwa konteks yang tepat akan berhasil sekiranya persepsi yang ditulis mampu disambut para pembaca dengan antusias. Persepsi tersebut perlu diasah terus-menerus sehingga sesuai sasaran. Salah satunya dengan melaksanakan latihan menulis dan membiasakan siswa untuk dapat menyalurkan buah pikiran atau pandangan ke dalam format tulisan.

Menurut Semi (2009), menulis berupaya menceritakan sesuatu agar orang lain mengetahui apa yang dialami, didambakan, diimajinasikan, dan dipertimbangkan oleh penulis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis memiliki tujuan untuk berbagi informasi atau pengetahuan kepada orang lain terhadap apa yang diketahui penulis. Selain itu, menulis menjadi upaya untuk melatih diri dengan meyakinkan pembaca terhadap hal yang ditulis.

2.3.5.4 Faktor-faktor mempengaruhi keterampilan menulis

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis dikategorikan dalam dua faktor yaitu eksternal dan internal, sebagai berikut :

- 1) Faktor Eksternal diantaranya (belum tersedianya fasilitas yang mendukung, dan berupa keterbatasan sarana untuk menulis)
- 2) Faktor Internal mencakup faktor psikologis dan faktor teknis
 - a) Faktor psikologis (kebiasaan atau pengalaman menulis dan

faktor kebutuhan)

- b) Faktor teknis meliputi (penguasaan akan konsep dan penerapan teknik-teknik menulis)

Secara umum faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan menulis yaitu :

- (1) Faktor kedisiplinan
- (2) Faktor ketidak kosentrasi

Faktor waktu

