# BAB II KAJIAN PUSTAKA

## Kerangka Teoritis

* + 1. **Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga peneliti harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis,dan struktur bahasa. Atar Semi (1993: 47), mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang.

Menulis adalah menurunkan atau melakukan lambang-lambang grafik yang mengembangkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang- orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik itu ( Tarigan, 2008:22)

Menulis merupakan suatu referensi bagian dari suatu kesatuan ekspresi bahasa. Menurut Pranoto ( 2005:120 ) menulis berarti menuangkan sebuah pikiran dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Berdasarkan penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu proses menuangkan pikiran kedalam lambang-lambang tulisan

mengenai suatu hal.

13

## Hakikat Menulis Menurut Ahli

Keterampilan Menulis Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Menurut Ahmad Rofi’uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999: 159), keterampilan menulis merupakan suatu keterampilanmenuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Sedangkan menurut Byrne (Haryadi dan Zamzani, 1996: 77), keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Menurut pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga peneliti harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis,dan struktur bahasa. Atar Semi (1993:

47), mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang. Senada dengan pendapat tersebut, menurut

Harris (Ahmad Rofi’uddin dan Darmiyati Zuhdi, 1999: 276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunaanbahasa tulis. Menulis merupakan aktivitas pengekpresian ide, gagasan,pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan.

Sedangkan menurut Suparno dan Mohammad Yunus (2008: 1.3), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan mengunakan Bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu:

1. peneliti sebagai penyampai pesan,
2. isi tulisan atau pesan,
3. saluran atau medianya berupa tulisan dan
4. pembaca sebagai penerima pesan.

Menurut The Liang Gie (2002:3), keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda Bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu. Sedangkan mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan,perasaan

dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

## Tujuan Menulis

Setiap peneliti harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Menurut Suriamiharja (1997: 10), tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan. Sedangkan menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2008: 3.7), tujuan yang ingin dicapai seorang peneliti bermacam-macam sebagai berikut:

* 1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
  2. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
  3. Menjadikan pembaca beropini.
  4. Menjadikan pembaca mengerti.
  5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
  6. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

## Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Menengah Atas

Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis sudah mulai dilatihkan ditingkat Sekolah Dasar. Sebelumnya, pada kelas rendah ditanamkan dasardasar menulis. Jika dasarnya sudah kuat dan dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar. Sabarti Akhadiah, (1993: 64) mengemukakan bahwa keterampilan menulis sangat kompleks karena menuntut siswa untuk menguasai komponen-komponen di dalamnya,misalnya penggunaan:

* 1. ejaan yang benar,
  2. pemilihan kosakata yang tepat,
  3. penggunaan kalimat efektif,
  4. dan penyusunan paragraf yang baik.

Membelajarkan menulis harus memperhatikan perkembangan menulis peserta didik. Perkembangan peserta didik dalam menulis terjadi secara perlahan– lahan. Anak perlu mendapatkan bimbingan dalam memahami dan menguasai cara mentransfer pikiran ke dalam tulisan. Menurut Temple (Ahmad Rofi’uddin dan Darmiyati Zuhdi, 1999:77), perkembangan tulisan anak meliputi 4 tahap sebagai berikut.

1. Tahap prafonemik.

Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk dan ukuran huruf tetapi belum bisa menyusunnya untuk menulis kata. Anak belum bisa mengetahui prinsip fonetik yakni huruf mewakili bunyi-bunyi yang membentuk kata.

1. Tahap fonemik awal.

Pada tahap ini anak sudah mengenali prinsip fonetik, tahu cara kerja tulisan tetapi belum bisa mengoperasikan prinsip tersebut.

1. Tahap nama huruf.

Pada tahap ini, anak sudah bisa menggunakan prinsip fonetik, dia dapat menggunakan huruf-huruf yang mewakili bunyi-bunyi yang membentuk suatu kata.

1. Tahap transisi.

Tahap ini ditandai dengan penguasaan anak terhadap tata tulis yang semakin lengkap, dia juga sudah bisa menggunakan ejaan dan tanda baca dalam tulisan.

Menurut Sabarti Akhadiah (1993: 82-90) pembelajaran menulis di Sekolah Menengah Atas adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis permulaan.

Pembelajaran ini meliputi persiapan menulis dengan melatih siswa memegang pensil dan menggoreskannya di kertas, menulis huruf dan merangkainya menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana.

1. Pembelajaran menulis lanjut.

Dalam pembelajaran ini, dapat dikelompokkan menjadi 4 pokok bahasan yaitu:

* 1. pengembangan paragraf,
  2. menulis surat dan laporan,
  3. pengembangan bermacam-macam karangan, dan
  4. menulis puisi dan naskah drama.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran keterampilan menulis karangan teks eksposisi pada kelas X SMA Negeri 1 Padang Tualang tahun Pembelajaran 2023-2024 sudah diajarkan di kelas X , bahkan di Tingkat satuan seolah menengah pertama. Pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi terdapat pada silabus kelas X SMA dengan kompetensi dasar yaitu menyusun karangan teks eksposisi dengan berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). Pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi di Tingkat SMA harus dilaksanakan dalam kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian serta minat siswa.

Menurut Saleh Abbas (2006: 127-137), upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa senang menulis adalah dengan memberi kebebasan kepada siswa untuk menulis apa yang disenanginya sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menulis cerita dalam bentuk karangan narasi misalnya dapat dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media berupa gambar berwarna. Dalam pembelajaran keterampilan menulis ini guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif. Di samping itu guru juga harus melakukan penilaian proses yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, kesulitan yang dialami dan pola strategi belajar yang tepat.

## 2.1.2 Macam-Macam Karangan

Menurut Sabarti Akhadiah (1993: 127), karangan dapat dikelompokkan menjadi 4 macam sebagai berikut.

1. Eksposisi (paparan)

Eksposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang. Teks eksposisi digunakan dalam penelitian uraian-uraian ilmiah dan tulisan yang berisi penjelasan maupun informasi. Pembaca tidak dipaksa untuk menerima pendapat peneliti, tetapi setidaknya pembaca mengetahui bahwa peneliti berpendapat demikian.

1. Deskripsi (lukisan)

Karangan deskripsi adalah karangan yang berusaha menggambarkan dengan kata–kata wujud atau sifat lahiriah suatu objek. Dalam karangan ini, peneliti berusaha memindahkan kesan hasil pengamatannya kepada pembaca dengan membeberkan sifat dan semua perincian tentang suatu objek. Melalui rangkaian kata-kata peneliti menggambarkan objek dengan sejelasjelasnya dan menggugah panca indera pembaca seolah-olah objek itu ada di depan mata pembaca.

1. Argumentasi

Menurut Gorys Keraf (2007: 3), argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain agar mereka percaya dan bertindak sesuai yang diinginkan peneliti. Ciri-ciri teks argumentasi adalah proses mencapai kesimpulan dan usaha membuktikan suatu kebenaran sebagaimana digariskan dalam penalaran peneliti.

1. Persuasi

Menurut Gorys Keraf (2007: 118), persuasi adalah suatu seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki peneliti pada waktu ini atau pada masa yang akan datang. Oleh karena tujuan

akhirnya agar pembaca atau pendengar melakukan sesuatu, maka persuasi dapat dimasukkan pula dalam cara-cara untuk mengambil keputusan.

1. Narasi (cerita)

Karangan narasi adalah suatu wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan mengambil satu jenis.

## Teks Eksposisi

1. **Pengertian Teks Eksposisi**

Kata eksposisi yang diambil dari kata bahasa inggris exposition sebenarnya berasal dari kata bahasa latin yang berarti “membuka atau memulai‟. Karangan eksposisi merupakan wacana yang bertujuan untuk memberi tahu, mengupas, menguraikan atau menerangkan sesutau. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa karangan eksposisi merupakan salah satu jenis karangan atau tulisan yang menginformasikan sesuatu kepada pembaca dengan cara menguraikan dan menerangkannya secara lebih jelas. Karangan eksposisi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menguraikan suatu objek sehingga memperluas pandangan atau pengetahuan pembaca. Objek yang diuraikan dalam karangan eksposisi merupakan suatu hal yang dapat bermanfaat bagi pembaca sehingga jika suatu hal tersebut disampaikan kepada pembaca, maka akan menambah pengetahuan, pandangan dan wawasan pembaca. Objek yang diterangkan dalam karangan eksposisi misalnya mengenai teknologi,

perekonomian, kebudayaan, pertanian dan lain-lain. Objek tersebut diterangkan oleh peneliti dengan cara diuraikan dan dianalisis.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap teks eksposisi. Karangan eksposisi adalah salah satu dari jenis jenis karangan yang berisi informasi atau pengetahuan yang disajikan secara singkat, akurat dan padat. Karangan eksposisi atau dapat disebut teks eksposisi memiliki tujuan memaparkan atau menjelaskan informasi tertentu guna menambah wawasan pembaca.

## Ciri-ciri Teks Eksposisi

Ciri-ciri teks eksposisi adalah:

* 1. Penyampaiannya lugas dan menggunakan bahasa baku.
  2. Tidak memihak, artinya tidak memaksakan kemauan peneliti terhadap pembaca. Berisi rangkaian informasi yang bersifat objektif dan netral.
  3. Fakta dipakai sebagai alat kontribusi atau pendukung argumen Informasi dalam bentuk teks eksposisi disampaikan dengan lengkap dengan memuat sudut pandang tertentu disertai dengan argumentasi, Jadi, teks eksposisi bersifat nyata dan ilmiah.

## Tujuan Teks Eksposisi

Sama seperti jenis teks lainnya, teks eksposisi juga memiliki tujuan yang menjadi latar belakang teks tersebut dibuat. Berikut tujuan dari teks eksposisi. Memberitahukan dengan jelas kepada pembaca atau penyimak sehingga tidak terjadi perbedaan penerimaan atau setidaknya meminimalisasi perbedaan

penerimaan informasi yang ada. Membuat pembaca tertarik untuk terus membaca karangan tersebut.Memaparkan atau menjelaskan informasi tertentu dengan harapan menambah pengetahuan yang pembaca miliki.

## Media Pembelajaran

1. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Arief S.Sadiman ( 2009: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Briggs (dalam Rudi Susilana, 2007: 6), berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Sedangkan menurut Schram (Rudi Susilana, 2007: 6), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Miarso (Rudi Susilana, 2007: 6), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Romiszowski (BasukiWibowo, 1992: 10), media adalah pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar penerima pesan adalah siswa pesan adalah isi pelajaran.. Siswa dirangsang oleh media untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi berupa pelajaran sesuai

kurikulum yang berlaku. Dari beberapa pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjadi.

## Manfaat Media

Menurut Rudi Susilana (2007: 9), manfaat media adalah sebagai berikut.

* 1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
  2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
  3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
  4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuannya.
  5. Memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama.

Sedangkan, menurut Basuki Wibowo (1992: 12), kegunaan media adalah sebagai berikut.

1. Mampu memperlihatkan gerakan yang cepat yang sulit diamati oleh indera.
2. Dapat memperbesar benda – benda yang kecil.
3. Bisa menyajikan objek yang terlalu besar atau yang berbahaya yang tidak mungkin dibawa di hadapan siswa atau ke kelas, misal dengan media berupa gambar atau model.
4. Dapat menyederhanakan objek yang terlalu kompleks.
5. Dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton (Rudi Susilana, 2007: 9-10), kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

* 1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
  2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
  3. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
  4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
  5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
  6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
  7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
  8. Peran guru berubah ke arah yang positif.

## Macam – Macam Media Pembelajaran

* 1. Media Visual

Media Visual merupakan media yang menitikberatkan indera penglihatan dalam pemanfaatannya. Media visual contohnya sebagai berikut.

1. Media visual yang tidak diproyeksikan, contohnya sebagai berikut.a) Media realita adalah objek atau benda nyata yang ada di lingkungan siswa misalnya bunga, daun, pohon, air, batu, makanan dll.
2. Model adalah benda tiruan tiga dimensi yang merupakan pengganti benda sesungguhnya. Contoh : globe, model rangka manusia, dll.
3. Media grafis adalah media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol – simbol visual. Jenis – jenis media grafis adalah:
   1. gambar/foto adalah hasil potretan atau ilustrasi dari berbagai objek atau kejadian,
   2. sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detailnya,
   3. diagram atau skema adalah gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol utuk menggambarkan struktur dari objek tertentu secara garis besar,
   4. bagan/chart adalah gambar yang menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga mudah dipahami siswa,
   5. grafik adalah gambar yang menggunakan garis, titik dan symbol verbal lainnya untuk menunjukkan data kuantitaif,
   6. poster adalah gambar disertai dengan tulisan yang berisi pesan tertentu, dan
   7. gambar kartun adalah gambar yang menggunakan simbol, kadang – kadang berlebihan untuk menyajikan pesan atau sikap terhadap situasi tertentu.
   8. Media papan adalah media dengan bahan pembuatnya berupa papan, contohnya:papan tulis (white board atau blackboard), papan flanel, papan tempel dan papan bermagnet.
4. Media visual yang diproyeksikan. Contohnya antara lain:
5. OHP adalah alat bantu mengajar yang memantulka materi yang tertulis pada kertas plastik transparan ke layar sehingga bisa dibaca siswa, dan
6. film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berbentuk kecil dan dalam 1 paket terdiri dari slide yang terpisah satu sama lainnya.
   1. Media Audio

Media audio merupakan media yang menitikberatkan aspek pendengaran dalam pemanfaatannya. Contoh media audio antara lain:

1. radio yaitu alat elektronik yang dapat menyiarkan suara dari studio rekaman sehingga bisa didengar oleh masyarakat luas,
2. kaset audio yaitu alat untuk merekam suara dengan perekam pita magnetik yang bisa diputar kembali, dan
3. tape recorder yaitu alat untuk memutar hasil rekaman dalam kaset.
   1. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang pemanfaatannya dapat didengar sekaligus dilihat. Contoh media audio visual sebagai berikut.

1. Televisi adalah alat elektronik yang bisa menayangkan gambar, suara, film dan yang lainnya yang dipancarkan oleh pemencar stasiun televisi.
2. Video adalah kaset rekaman suatu kejadian yang berupa gambar dan suara yang bisa diputer kembali.
3. Komputer adalah alat elektronik yang mampu menampilkan teks, suara, gambar, video dan bisa untuk menulis, menyimpan dan mengirim data, apabila disambung dengan jaringan internet akan sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran karena bisa mengaksesinformasi apapun dan dari manapun. Dari

berbagai jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih salah satu media yang akan dibahas yaitu media gambar berwarna.

## Media Gambar Berwarna

Menurut Azhar Arsyad (2002: 119), gambar berwarna merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Dengan gambar berwarna siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan yang ada dalam gambar berwarna, penggunaan warna yang mencolok dalam media gambar menjadikan kesan tersendiri dalam pembelajaran teks eksposisi.

Sedangkan menurut Soeparno (1988:18-19), media gambar berwarna biasa disebut *flow cart* atau gambar susun. Media gambar warna bisa dibuat dari kertas yang ukurannya lebar seperti kertas manila yang didalamnya terdiri atas beberapa gambar. Gambar-gambar tersebut saling berhubungan satu sama lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau satu rangkaian cerita. Masing-masing gambar diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya.

Menurut Arief S.Sadiman (2009: 29), media gambar memiliki kelebihan diantaranya:

1. sifatnya komkret dan lebih realistis menunjukkan pokok masalah,
2. media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktukarena tidak semua benda dapat ditampilkan di kelas dan suatu peristiwa tidak dapat dilihat seperti adanya, dan
3. gambar dapat memperjelas suatu masalah.

Namun disamping memiliki kelebihan media gambar berwarna juga mempunyai kekurangan yaitu hanya menekankan pada persepsi indera mata dan

ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Oleh karena itu gambar yang baik digunakan sebagai media pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut.

* 1. Autentik yaitu gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.
  2. Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar.
  3. Ukuran relatif yaitu mampu memperbesar dan memperkecil benda/objek yang sebenarnya.
  4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
  5. Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan, menurut Sudirman (Dadan Djuanda, 2006: 104), ciri-ciri gambar yang baik adalah sebagai berikut.

1. Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu.
2. Menarik perhatian, sederhana namun emberi kesan yang kuat.
3. Berani dan dinamis, gambar hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan.
4. Bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran menulis dengan bantuan gambar warna dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

* 1. Siswa diminta membawa gambar berwarna yang diperoleh dari media massa atau bisa disediakan oleh guru.
  2. Siswa kemudian mengamati gambar warna tersebut.
  3. Siswa menuliskan draf cerita berdasarkan gambar yang ada.
  4. Siswa melakukan kegiatan menulis, sedangkan guru melakukan bimbingan.
  5. Siswa mendiskusikan draf cerita untuk memperoleh masukan dari unsur kronologis cerita, pilihan kata, susunan kalimat, dan yang lainnya yang berhubungan dengan unsur kebahasaan.
  6. Siswa melakukan revisi draf dan menulis cerita yang telah jadi.

## Peran Media Gambar Berwarna

Dalam pembelajaran menulis media gambar warna merupakan media yang terdiri dari beberapa buah gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang merupakan satu rangkaian cerita.

Menurut Soeparno (1988: 19), peranan gambar warna dalam pembelajaran menulis adalah membantu siswa dalalm memperoleh konsep tentang suatu topik tertentu dengan mengamati gambar warna yang dibentangkan di depan kelas kemudian siswa diminta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Selain itu, gambar warna merupakan gambar mnemois yakni suatu gambar yang dapat menimbulkan suatu ingatan pada suatu rangkaian kejadian tertentu. Sedangkan menurut pendapat Saleh Abbas (2006: 134), gambar warna yang berupa kejadian beruntun/kronologis akan membantu siswa dalam menemukan gagasan dalam bercerita. Sesuai dengan tahap perkembangannya, siswa SD masih akan lebih

mudah memahami konsep bila melalui media yang konkret, begitu pula dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Dengan memanfaatkan media gambar warna, siswa akan terpusat perhatiannya pada segala sesuatu yang ada di dalam gambar. Gambar warna juga dapat menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga minat siswa untuk menulis menjadi meningkat.

Dengan mengamati gambar siswa akan lebih mudah menemukan kosa kata dan mengungkapkan sesuatu yang ada di gambar dalam bentuk tulisan. Siswa dapat membuat kalimat dengan mudah dan merangkai kalimat tersebut menjadi paragraf yang sesuai dengan gambar. Siswa kemudian merangkai paragraf tersebut menjadi karangan yang berupa rangkaian cerita yang bersambungan sesuai dengan urutan gambar. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran gambar warna dalam pembelajaran menulis karangan adalah dapat membantu siswa menemukan gagasan, menuangkannya dalam bentuk tulisan dan merangkai ceritanya menjadi karangan yang utuh serta dapat meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam pembelajaran.

## Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran di SMA

Gambar dapat dipergunakan, baik dalam lingkungan anak-anak maupun dalam lingkungan orang dewasa. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam data PBM. Dalam

menggunakan media gambar ada berbagai macam hal yang perlu kita perhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta penguasaan materi yang optimal oleh

siswa. Beberapa ahli menyatakan ada beberapa rambu-rambu yang perlu di perhatikan dalam penggunaan gambar:

1. Prinsip-Prinsip Pemakaian Media Gambar Beberapa hal yang perlu di perhatikan antara lain :
2. Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa membandingkan kelompok hewan bertulang belakang dengan tidak, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok antara hewan bertulang belakang dan tak bertulang belakang.
3. Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektivan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dSainskai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pelajaran. Pameran gambar di papan pengumuman pada umumnya mempunyai nilai kesan sama seperti di dalam ruang kelas. Gambar- gambar yang riil sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran, karena maknanya akan membantu pemahaman para siswa dan cara itu akan

ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari sehingga gambar tersebut akan menginspirasinya.

1. Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, darSainsda menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan gambar yang mendukung makna. Jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih- pilih. Banyaknya ilustrasi gambar-gambr secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dirongrong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan Perhatian pada gagasan utama. Sekali gagasan dibentuk dengan baik, ilustrasi tambahan bisa berfaedah memperbesar konsep-konsep permulaan. Penyajian gambar hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan memperagakan konsep-konsep pokok artinya apa yang terpenting dari pelajaran itu. Lalu diperhatikan gambar yang menyertainya, lingkungannya, dan lain-lain.
2. Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar- gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru. Misalnya dalam mata pelajaran biologi. Para siswa mengamati gambar-gambar candi gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur menjelaskan bahwa mengapa bentuk tidak sama, apa ciri- ciri membedakan satu sama lain. Guru bisa saja tidak bisa mudah dSainshami oleh para siswa yang bertempat tinggal di lingkungan hutan

tropis asing. Demikian pula istilah supermarket terdengar asing bagi siswa-siswa yang hidup di daerah pedesaan atau di daerah perkampungan.

1. Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu.
2. Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun secara khusus. Jadi guru bisa mempergunakan gambar datar, slides atau transparan untuk melakukan evaluasi belajar bagi para siswa. Pemakaian instrumen tes secara bervariasi akan sangat baik dilakukan guru, dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensip serta menyeluruh.
3. Memilih Gambar yang Baik Dalam Pengajaran

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli.
2. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.
3. Bentuk item. Hendaknya sipengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.
4. Perbuatan. Gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.
5. Fotografi. Siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.
6. Artistik. Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar.

Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Kriteria-kriteria memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

1. Menggunakan Gambar dalam Kelas

Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detai, warna dan latar belakang untuk penafsiran.

Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurang jelasan. Akan tetapi gambar juga menjadi tidak efektif, apabila terlalu sering digunakan dalam waktu yang tidak lama. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan cara, menulis pertanyaan tentang gambar, menulis cerita, mencari gambar-gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Pengajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

1. Mengajar Siswa Membaca Gambar

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar siswa membaca gambar:

1. Warna. Siswa sangat tertarik pada gambar-gambar berwarna. Umumnya pada mulanya mereka mengamati warna sebelum mereka mengetahui nama warna, barulah ia tafsirkan. Pada umumnya mereka memilikji kriteria tersendiri tentang kombinasi warna-warna. Melatih menanggapi,

membedakan, dan menafsirkan warna perlu dilakukan guru terhadap para siswa.

1. Ukuran. Dapat dibandingkan mana yang lebih besar antara seekor ayam dengan seekor sapi, mana yang lebih tinggi antara seorang manusia dengan gereja, dan sebagainya.
2. Jarak. Maksudnya agar anak dapat mengira-ngira jarak antara suatu obyek dengan obyek lainnya dalam suatu gambar, misalnya jarak antara puncak gunung latar belakangnya.
3. Sesuatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan. Mobil yang sedang Sainsrkir yang nampak dalam sebuah gambar, dalam gambar terdapat sebuah simbol-simbol gerakan.
4. Temperatur. Bermaksud anak memperoleh kesan apakah di dalam gambar temperaturnya dingin atau panas. Bandingkan gambar yang menunjukkan musim salju dan gambar orang-orang yang berada dalam keadaan membuka pakaian. Maka dapat dibedakan temperatur rendah dan keadaan panas.

Itulah tadi beberapa hal yang harus diperhatikan dan digunakan dalam menggunakan media gambar terutama dalam proses belajar mengajar dan jangan lupa kembali akan tujuan dari media yaitu sebagai sarana atau alat untuk memudahkan siswa mengerti dan memahami materi dalam proses belajar mengajar. Untuk menggunakannnya kita pertama harus mengambil contoh dulu materi dan kelas apa yang kita akan terapkan media gambar ini. Untuk itu kita perlu sebuah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dimana RPP ini yang nantinya akan menuntun kita menggunakan media yang sudah dipersiapkan dan

juga perlu diingat bahwa sebelum menerapkan media tersebut kita harus mempersiapkannya dengan cara melihat kesiapan siswa akan penerimaan media yang bersangkutan ataupun melihat kemampuan siswa dalam membaca media yang digunakan.

Jadi untuk menerapkannya kita harus memililih media yang sesuai dengan psikologi siswa dan karakteristik siswa yang bersangkutan. Jangan sampai media pembelajaran ini terutama media gambar bukannya menjadi medium atau perantara yang baik malah menjadi suatu penghambat dalam kegiatan belajar mengajar siwa dalam menerima materi pelajaran sehingga penyerapan materi pelajaran pada siswa menjadi kurang maksimal.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui pemanfaatan media gambar, Sadiman (2011:31) mengungkapkan beberapa syarat media gambar, antara lain :

1. Gambar harus autentik:
2. Ukuran gambar relatif:
3. Sederhana, komposisinya tidak berlebihan,
4. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk tujuan pembelajaran
5. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
   * 1. ***Small Group Discussion***
6. **Pengertian *Small Group Discussion***

Diskusi kelompok kecil adalah bentuk komunikasi kelompok di mana sejumlah kecil orang berkumpul untuk membahas topik tertentu. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pertukaran ide, pemahaman yang lebih dalam tentang

masalah yang dibahas, dan pengambilan keputusan kolektif. Diskusi kelompok kecil biasanya lebih interaktif daripada pembicaraan yang melibatkan banyak orang, sehingga setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan berpartisipasi aktif. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari diskusi kelompok kecil:

* 1. Ukuran Terbatas: Diskusi kelompok kecil melibatkan sejumlah kecil peserta, biasanya antara 3 hingga 12 orang. Jumlah anggota yang relatif kecil memudahkan pengelolaan komunikasi dan partisipasi aktif.
  2. Tujuan Jelas: Diskusi kelompok kecil memiliki tujuan yang jelas dan topik yang ditentukan sebelumnya. Peserta berkumpul untuk membahas topik tertentu atau mencapai tujuan tertentu, seperti memecahkan masalah, merencanakan proyek, atau mengambil keputusan.
  3. Interaksi Aktif: Diskusi kelompok kecil mengutamakan interaksi aktif antara anggota. Semua peserta diharapkan untuk berkontribusi, mengungkapkan pandangan mereka, dan mendengarkan pandangan orang lain.
  4. Fasilitator: Seringkali ada seorang fasilitator atau moderator yang bertanggung jawab untuk memandu diskusi, menjaga agar diskusi tetap fokus pada topik, mengelola waktu, dan memastikan bahwa semua anggota memiliki kesempatan berbicara.
  5. Pengambilan Keputusan: Dalam beberapa kasus, diskusi kelompok kecil dapat digunakan sebagai alat untuk pengambilan keputusan kolektif. Anggota kelompok mencapai kesepakatan atau membuat keputusan

berdasarkan hasil diskusi.

* 1. Pembagian Tugas: Dalam konteks proyek atau tugas tertentu, diskusi kelompok kecil dapat digunakan untuk membagi tugas dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya.
  2. Fleksibilitas: Diskusi kelompok kecil dapat berlangsung dalam berbagai format, termasuk pertemuan tatap muka, konferensi telepon, atau platform komunikasi online, tergantung pada kebutuhan dan preferensi anggota kelompok.

Diskusi kelompok kecil, gambar warna sering digunakan di berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, organisasi sosial, dan banyak bidang lainnya, untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang lebih baik.

1. **Kelebihan *Small Group Discussion***

*Small Group Discussion (SGD)* memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya metode pembelajaran yang efektif dan bermanfaat dalam berbagai konteks. Berikut adalah beberapa kelebihan utama dari SGD:

1. Promosi Aktivitas Peserta: Dalam SGD, peserta diajak untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi. Mereka berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi dengan sesama peserta, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
2. Pemahaman yang Lebih Mendalam: Dengan berdiskusi dan berbagi pandangan dengan sesama peserta, peserta cenderung mengembangkan

pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, mendiskusikan konsep, dan menjelaskan ide-ide mereka, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik.

1. Pengembangan Keterampilan Sosial: SGD membantu peserta mengembangkan berbagai keterampilan sosial, termasuk kemampuan berkomunikasi dengan baik, berbicara di depan umum, mendengarkan dengan baik, dan bekerja dalam tim. Ini adalah keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja.
2. Peningkatan Pemecahan Masalah: SGD digunakan untuk memecahkan masalah atau mengatasi tantangan yang kompleks. Dalam konteks ini, peserta dapat berkolaborasi untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan mencapai kesepakatan, yang meningkatkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah.
3. Pemikiran Kritis: Diskusi dalam kelompok kecil mendorong pemikiran kritis.

Peserta dapat menguji ide-ide mereka, mengevaluasi argumen, dan menyusun alasan dengan lebih baik melalui proses berdebat yang sehat.

1. Pemberian Umpan Balik Langsung: Peserta dapat memberikan umpan balik satu sama lain secara langsung dalam waktu nyata. Ini memungkinkan mereka untuk memahami perspektif lain dan memperbaiki pemahaman mereka secara aktif.
2. Diversitas Perspektif: SGD melibatkan peserta dengan berbagai latar belakang, pengalaman, dan pandangan. Ini dapat menghasilkan beragam perspektif yang memperkaya diskusi dan memungkinkan peserta untuk

melihat topik dari berbagai sudut pandang.

1. Penggunaan Efisien Waktu: Dalam kelompok kecil, waktu cenderung lebih efisien digunakan daripada dalam pengaturan yang lebih besar. Diskusi dapat lebih fokus dan langsung bergerak ke inti topik.
2. Pengintegrasian Sumber Belajar Tambahan: SGD dapat dengan mudah mengintegrasikan sumber belajar tambahan, seperti bacaan, video, atau studi kasus, yang dapat mendukung pemahaman dan pemecahan masalah.
3. Pengaturan Pembelajaran yang Berfokus pada Siswa: SGD memungkinkan pengaturan pembelajaran yang berfokus pada peserta, dengan peserta yang aktif berperan dalam proses pembelajaran mereka sendiri.
4. Peningkatan Retensi Informasi: Keterlibatan aktif dalam diskusi meningkatkan retensi informasi karena peserta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penting untuk diingat bahwa keberhasilan SGD tergantung pada desain yang baik, fasilitasi yang efektif, dan keterlibatan aktif dari semua peserta. Dengan cara yang tepat, metode ini dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang sangat baik.

1. **Kekurangan *Small Group Discussion***

Meskipun *Small Group Discussion (SGD)* memiliki banyak kelebihan, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan:

1. **Dominasi Peserta:** Dalam beberapa SGD, peserta yang lebih dominan atau vokal dapat mendominasi diskusi, sementara yang lain mungkin merasa sulit untuk berbicara. Hal ini dapat menghambat partisipasi merata dan

berkontribusi pada ketidaknyamanan atau perasaan tidak dihargai bagi beberapa peserta.

1. **Keterbatasan Jumlah Perspektif:** Meskipun SGD dapat memungkinkan beragam perspektif, jumlah peserta yang terbatas berarti bahwa tidak semua sudut pandang atau pengalaman mungkin diwakili dalam diskusi. Ini bisa menjadi kendala dalam situasi di mana variasi pandangan sangat penting.
2. **Kendala Waktu:** Terkadang, waktu yang terbatas dalam sesi SGD dapat menjadi kendala. Diskusi mungkin tidak selesai atau dapat menjadi terlalu singkat untuk menggali topik dengan cukup mendalam.
3. **Pemilihan Peserta:** Memilih peserta yang sesuai untuk SGD bisa menjadi tantangan. Jika tidak dipilih dengan cermat, keberagaman perspektif dan keterlibatan aktif mungkin tidak tercapai.
4. **Kemungkinan Konflik:** Diskusi dalam kelompok kecil dapat memunculkan konflik atau perbedaan pendapat yang signifikan. Ini memerlukan kemampuan fasilitator untuk mengelola konflik dengan bijaksana.
5. **Dampak *Small Group Discussion***

*Small Group Discussion* (SGD) dapat memiliki berbagai dampak yang signifikan tergantung pada bagaimana metode ini diimplementasikan dan digunakan dalam konteks yang berbeda. Beberapa dampak yang umum terkait dengan SGD meliputi:

1. **Peningkatan Pemahaman:** Salah satu dampak utama dari SGD adalah meningkatkan pemahaman peserta tentang topik yang dibahas. Interaksi aktif antara peserta memungkinkan mereka untuk menjelaskan, mengklarifikasi, dan mendiskusikan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami dalam pengaturan pembelajaran lainnya.
2. **Pengembangan Keterampilan Sosial:** SGD membantu dalam pengembangan keterampilan sosial seperti berkomunikasi dengan baik, mendengarkan dengan baik, bekerja dalam tim, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Ini adalah keterampilan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja.
3. **Pemikiran Kritis:** Melalui SGD, peserta dihadapkan pada beragam pandangan dan ide. Ini dapat merangsang pemikiran kritis saat mereka mengevaluasi argumen, menyusun alasan, dan mencoba mencapai pemahaman bersama.
4. **Peningkatan Retensi Informasi:** Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui SGD dapat membantu peserta untuk lebih baik mengingat dan memahami materi pembelajaran. Diskusi dan pertukaran ide memungkinkan peserta untuk menghubungkan informasi dengan pengalaman mereka sendiri.
5. **Kolaborasi dan Timwork:** SGD mengajarkan peserta tentang kolaborasi yang efektif dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Mereka dapat belajar cara mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Faktor utama dari terbentuknya pendidikan yang berkualitas ialah seorang pendidik. Pendidik tidak akan terlepas pula dari kegiatan pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran inilah yang dapat menguji kredabilitas seorang pendidik. Pendidik yang baik adalah pendidik yang dapat menjadi pembimbing, fasilitator, serta motivasi bagi para peserta didiknya. Untuk itu, menjadi seorang pendidik

harus dengan cermat mengonsep sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan kemauan peserta didik.

Pemanfaatan kelompok belajar merupakan salah satu strategi dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik. Sehingga kelompok belajar ini dapat dijadikan sebagi media pembelajaran terutama dalam pembelajaran teks eksposisi. Selain itu, media ini dapat mengasah kekompakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penelitian tentang pembelajaran menulis teks eksposisi dengan membuat sebuah rencana berpikir terlebih dahulu. Pembuatan kerangka berpikir ini, bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakasanakan penelitian. Maka dari itu, berikut ini peneliti membuat sebuah kerangka pemikiran yang dirancang untuk memberikan kejelasan alur penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X mengembangkan pendapat dalam teks eksposisi melalui penerapan metode *small group discussion* di SMA Negeri 1 Padang Tualang.

## Bagan 1 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dengan menggunakan metode small group dapat meningkatkan kemampuan dan juga minat peserta didik dalam menulis teks eksposisi dan mengemukakan pendapat

Peneliti Melakukan Pembelajaran Menyajikan informasi dalam bentuk teks eksposisi berbentuk penelitian dengan metode small group discussion di SMA Negeri 1 Padang Tualang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kondisi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA | | |
| Peneliti belum | Menulis teks eksposisi merupakan kegiatan yang sulit dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik | Banyak kendala |
| menggunakan | pada peserta didik |
| media Inovatif | dalam menulis |
| dalam kegiatan | pendapat dalam |
| pembelajaran | materi teks |
|  | eksposisi |

Gambar 3.1: Kerangka berpikir