# BAB II KAJIAN TEORI

* 1. **Pengertian Menulis**

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan

berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis merupakan suatu

hal penting untuk dipelajari, dikarenakan penulis harus bisa menyusun isi tulisan

dengan baik agar pembaca dapat memahami dan mengerti dengan hasil tulisan

tersebut. Kegiatan menulis pada umumnya banyak tidak disukai orang, karena

merasa bahwa menulis itu adalah sesuatu hal yang rumit dan dibutuhkan

pikiranpikiran yang luas agar bisa menuangkan gagasannya menjadi sebuah

tulisan.

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang paling ekspresif

dan produktif. Menulis dapat dikatakan ekspresif karena merupakan hasil dari

pikiran dan perasaan yang dituangkan melalui gerakan-gerakan motorik halus dari

sapuan tangan. Menulis dikatakan produktif karena merupakan proses dalam

menghasilkan satuan bahasa berupa karya nyata dan lahir dalam bentuk tulisan.

Oleh karena itu, menulis pada umumnya disebut sebagai hasil pemikiran

seseorang dan dapat dipahami oleh orang lain.

(Munirah, 2015) mendefinisikan bahwa menulis merupakan keterampilan menyampaikan gagasan, pikiran, dan informasi yang perlu dilatih untuk menulis, serta mengemukakan ide-ide tanpa batasan yang dapat menjerat kreativitas mereka. Menulis juga merupakan kegiatan komunikasi berbasis bahasa.

9

Wujudnya dapat berupa naskah yang terdiri dari serangkaian huruf yang mempunyai makna dengan segala kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca.

Menurut Yunus (Hatmo, 2021) menjelaskan bahwa menulis merupakan suatu aspek penting dalam keterampilan berbahasa, menulis merupakan sebuah

kegiatan pengekspresian diri seorang penulis dalam sebuah karya tulisan dengan

tujuan untuk membuat laporan suatu kegiatan. Menulis merupakan suatu aspek

keterampilan berbahasa yang sangat rumit. Menulis dianggap rumit karena

merupakan muara dari keterampilan berbahasa yang lainnya dan masih butuh

dukungan dari keterampilan bahasa yang memadai. Senada dengan pendapat Bell

dan Burnaby (Hatmo, 2021) yang menyatakan bahwa menulis merupakan

aktivitas kognitif yang kompleks karena penulis harus menyesuaikan banyak

variabel pada waktu yang bersamaan.

(Graham & Perin, 2007) Menurut Steve Graham dan Deborah Perin dalam

buku mereka "Effective Writing Instruction for All Students", menulis adalah

proses kompleks yang melibatkan beberapa keterampilan kognitif, linguistik, dan

motorik untuk menghasilkan teks yang komunikatif dan terstruktur. Mereka

menekankan bahwa menulis bukan hanya sekadar kegiatan mencatat kata-kata,

tetapi juga melibatkan perencanaan, penyusunan, revisi, dan penyuntingan untuk

menyampaikan ide dengan jelas dan efektif.

(Hayes & Flower, 1980) Linda Flower dan John R. Hayes dalam artikel mereka "A Cognitive Process Theory of Writing: New Insights and Directions" mendefinisikan menulis sebagai proses kognitif yang terdiri dari berbagai tahap, termasuk penetapan tujuan, perencanaan, penyusunan, revisi, dan evaluasi.

Mereka menekankan bahwa menulis adalah aktivitas berpikir yang melibatkan pengambilan keputusan terus-menerus dan penyesuaian berdasarkan umpan balik internal dan eksternal.

Menulis merupakan suatu kegiatan dimana seseorang mampu

mengungkapkan segala perasaan dan hal-hal yang dirasakannya melalui tulisan.

Kegiatan menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi yang bisa digunakan

manusia untuk saling mendengar, membaca, dan berbicara. Ketika kegiatan

menulis berlangsung, seorang penulis harus bisa menguasai kosa kata dan struktur

bahasa. Seorang penulis tidak sekedar menulis apa yang terlintas dalam

pikirannya, akan tetapi juga mengatur situasi dan kondisi agar pembaca bisa

tertarik dengan tulisan yang telah dibuatnya. Untuk itu, penulis harus

membutuhkan latihan dengan skill yang dimilikinya dapat berkembang dengan

baik.

(Abbas, 2006) menyatakan bahwa kemampuan menulis adalah

kemampuan untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada

orang lain melalui bahasa tulis. (Tarigan, 1986) menyatakan bahwa menulis

adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis

sebagai media penyampai. (Harmer, 2004) menyatakan bahwa menulis adalah

pendekatan untuk menciptakan bahasa dan mengekspresikan pikiran, sentimen, dan asumsi. Menulis merupakan keterampilan yang kompleks dan sukar. Untuk menulis dengan baik dan benar, diperlukan kemampuan untuk:

* + 1. Menyusun ide dan informasi menjadi paragraf dengan struktur yang jelas dan logis.
    2. Menggunakan tata bahasa dan ejaan yang tepat
    3. Menggunakan kosakata dan gramatikal yang tepat

Kemampuan menulis yang baik dan efektif dapat membantu seseorang untuk: Berkomunikasi dengan jelas dan efisien, Membangun citra profesional

yang positif, Membangun brand personal yang kuat, Mengembangkan

keterampilan kritis dan analitis. Dari berbagai pendapat yang telah dijelaskan,

dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan kegiatan manusia secara

terarah dan sadar untuk menuangkan ide, pikiran, atau pengalaman ke dalam

bentuk tulisan yang disusun secara sistematis dalam kalimat-kalimat yang logis

sehingga orang lain dapat menafsirkan makna yang ingin disampaikan sesuai

dengan tujuan pengarang.

Jadi dapat disimpulkan Kemampuan menulis adalah keterampilan

kompleks yang mencakup berbagai aspek seperti organisasi, kosa kata, tata

bahasa, kreativitas, dan keberanian. Peningkatan kemampuan menulis dapat

dicapai melalui berbagai strategi, salah satunya adalah penggunaan media kartu

bergambar (*flashcard*). *Flashcard* membantu siswa meningkatkan kemampuan

menulis mereka melalui stimulasi visual, pengulangan, interaktivitas,

pembelajaran mandiri, dan umpan balik cepat. Indikator peningkatan kemampuan

menulis dapat diukur melalui tes menulis, frekuensi penggunaan kosakata baru, kualitas struktur kalimat dan paragraf, pengurangan kesalahan ejaan dan tata bahasa, serta partisipasi dan antusiasme siswa.

# Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut (Purba et al., 2021) berdasarkan pada karya Piaget, konstruktivisme berbeda dari behaviorime yaitu sebagai pemikiran terstruktur secara inheren untuk mengembangkan konsep dan memperoleh bahasa. Pelajar

secara aktif mengeksplorasi lingkungan mereka dengan membangun struktur atau

skema kognitif yang ada. Ketika skema ini memadai untuk menangani objek,

situasi atau masalah baru, pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi. Ketika

skema yang ada tidak cukup untuk menangani objek, situasi atau masalah baru,

proses akomodasi diperlukan di mana pelajar memodifikasi skema yang ada.

Pendekatan konstruktivis melihat bahwa kegiatan disediakan untuk membangun

pengetahuan anak-anak saat ini dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka,

dan menantang mereka sehingga melalui proses akomodasi, mereka terus

membuat kemajuan.

Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa

pengetahuan hanya ada dalam pikiran manusia dan bahwa pembelajaran terjadi

ketika siswa secara aktif berinteraksi dengan masalah atau konsep. Dalam teori

ini, siswa membangun pengetahuan dan makna berdasarkan pengalaman mereka.

Berikut adalah beberapa ciri-ciri teori belajar konstruktivisme:

* + 1. Siswa aktif melakukan kegiatan, berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.
    2. Siswa mengembangkan ide dari pengalaman belajar yang sudah dimiliki.
    3. Siswa memiliki kemampuan awal yang akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru.
    4. Guru menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar.

Beberapa contoh pembelajaran yang menggunakan teori belajar konstruktivisme adalah:

1. Pembelajaran bahasa kolaboratif
2. Pembelajaran berbasis proyek
3. Model belajar penemuan (inquiry)
4. Model jigsaw
5. Cooperative scripting
6. Model investigasi kelompok

Beberapa kekurangan teori belajar konstruktivisme adalah:

1. Sulitnya mengubah keyakinan guru yang sudah terstruktur.
2. Guru harus memiliki kreativitas dalam merencakan pelajaran.
3. Siswa dan orang tua memerlukan waktu beradaptasi dengan proses belajar

dan mengajar yang baru.

# Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk

menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media yang efektif

dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan minat belajar, dan memfasilitasi pemahaman.

Menurut Oemar Hamalik mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan

pengajaran di sekolah. Menurut Suprapto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sementara itu, Menurut (Wibawanto, 2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia atau benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap Selain itu alat berupa benda yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses penyidikan pendidikan sebagai fitur Sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pembelajaran yang juga harus diperhitungkan.

(Reiser & Dempsey, 2007) Dalam buku mereka "Trends and Issues in

Instructional Design and Technology", Robert A. Reiser dan John V. Dempsey

mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk alat, teknik, atau bahan

yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian pendidikan dan pelatihan.

Mereka menyoroti pentingnya inovasi dalam teknologi pendidikan dan

penggunaannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan

menyenangkan.

(Mayer, 2009) Menurut Richard E. Mayer dalam bukunya "Multimedia

Learning”, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran melalui berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan video. Mayer menekankan pentingnya desain multimedia yang mendukung proses belajar dengan memanfaatkan prinsip-prinsip kognitif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

(Huang et al., 2019) Menurut Ronghuai Huang, J. Michael Spector, dan Jie Yang dalam buku mereka "Educational Technology: A Primer for the 21st Century", media pembelajaran adalah alat dan sumber daya digital yang digunakan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran. Mereka menekankan

bahwa media pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan kebutuhan

individual siswa dan memungkinkan pembelajaran yang personalisasi dan adaptif.

(Robert B. Kozma, 1991) Robert B. Kozma dalam artikel jurnalnya "The

Role of Media in Learning: A Retrospective and Prospective Look" menjelaskan

bahwa media pembelajaran mencakup teknologi dan bahan yang digunakan untuk

mendukung representasi dan penyampaian informasi. Kozma menyoroti bahwa

media pembelajaran harus dirancang untuk mendukung berbagai gaya belajar

siswa dan memfasilitasi interaksi serta kolaborasi dalam lingkungan belajar.

Dengan adanya teori teori atau pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau sumber yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan suatu pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang/ menarik perasaan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

* 1. ***Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran**

Kartu bergambar atau *flashcard* adalah kartu kecil yang biasanya berisi informasi penting, seperti kata-kata, angka, atau konsep, yang ditampilkan dalam bentuk gambar atau teks singkat di satu sisi, sementara di sisi lainnya biasanya tidak ada apa-apa atau berisi informasi tambahan. Mereka sering digunakan dalam

proses belajar, terutama untuk membantu mengingat dan memperkuat keterampilan dalam bahasa, matematika, sains, dan lainnya.

Kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang tepat diterapkan agar anak lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, karena dengan media kartu kata bergambar anak dapat secara langsung melihat gambar pada kartu kata bergambar dan memahami kata dengan mengetahui huruf pada gambar tersebut. Media kartu kata bergambar juga dapat dilakukan dengan permainan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak.

(Hattie & Yates, 2014) dalam buku mereka "Visible Learning and the

Science of How We Learn" menyebutkan bahwa *flashcard* adalah teknik yang

bermanfaat dalam pembelajaran berbasis bukti karena membantu siswa dalam

melatih recall aktif dan mengulang materi secara teratur. Mereka menekankan

pentingnya pengulangan yang efisien dan bagaimana *flashcard* dapat digunakan

untuk mendukung strategi ini dalam konteks pendidikan.

(Brown & Malmi, 2008) dalam buku mereka "Effective Learning Tools

for the Classroom" mendefinisikan *flashcard* sebagai alat bantu belajar yang

terdiri dari kartu berukuran kecil yang pada satu sisi berisi informasi, seperti

gambar atau pertanyaan, dan pada sisi lainnya berisi jawaban atau penjelasan.

Mereka menekankan bahwa *flashcard* dapat digunakan untuk menghafal informasi penting, meningkatkan retensi memori, dan mendukung pembelajaran berulang (spaced repetition).

Dengan adanya teori teori atau pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa kartu bergambar (*Flashcard*) adalah kartu kecil atau kartu

yang berisikan gambar yang digunakan sebagai media untuk diterapkan ke siswa dalam menyampaikan suatu konsep dan alat visual yang penting dan mudah dipahami.

Langkah-langkah Menggunakan *Flashcard*:

1. Persiapan: Pilih atau buat *flashcard* yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Penggunaan di Kelas:
   * Pengamatan: Siswa mengamati gambar pada *flashcard*.
   * Diskusi: Siswa berdiskusi tentang gambar dan mencoba menulis kalimat yang berkaitan.
   * Praktik Menulis: Siswa menuliskan kalimat berdasarkan gambar pada

*flashcard*.

* + Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik tentang kalimat yang ditulis siswa, membantu memperbaiki kesalahan dan memperkuat konsep.
  1. **Manfaat Penggunaan *Flashcard***

Manfaat dari media pembelajaran *Flashcard* menurut (Fransiska, 2018)

antara lain:

* + 1. Menigkat kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam

waku yang cepat.

* + 1. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenal huruf kepada anak sejak dini.
    2. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah dan lain-lain.

Menurut Surana dalam (Lindawati Ni, 2018) menjelaskan manfaat lain dari *flashcard* yaitu:

1. Belajar sejak dini mungkin
2. Mengembangkan daya ingat otak kanan
3. Melatih kemampuan konsentrasi
4. Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat

Manfaat *flashcard* menurut (Sisca Wulansari, 2020) bahwa media

*flashcard* dapat dipelajari kapan saja serta siswa dapat membaca *flashcard* dimana

saja, kemana saja, dan juga *flashcard* sangat mudah di ingat oleh siswa karena

media *flashcard* memiliki gambar yang menarik perhatian.

# Contoh-contoh Aktivitas Menulis dengan *Flashcard*

1. Aktivitas 1: Menulis Deskripsi
   * Instruksi: "Tuliskan deskripsi singkat tentang gambar ini. Apa yang terjadi

dalam gambar? Gunakan setidaknya tiga kalimat."

* + Contoh *Flashcard*: Gambar kucing.
  + Contoh Deskripsi: "Kucing itu sedang tidur di atas sofa. Bulunya berwarna

putih dan cokelat. Kucing itu terlihat sangat nyaman. "

1. Aktivitas 2: Menulis Cerita Pendek
   * Instruksi: "Buatlah cerita pendek yang melibatkan ketiga gambar ini.

Gunakan setidaknya lima kalimat."

* + Contoh *Flashcard*: Gambar anak bermain bola, anak membaca buku, anak makan es krim.
  + Contoh Cerita: "Suatu hari, Ana bermain bola di taman. Setelah itu, dia merasa haus dan membeli es krim. Sambil menikmati es krim, Ana duduk di bangku dan membaca buku cerita. Dia sangat senang karena hari itu sangat menyenangkan."

1. Aktivitas 3: Menyusun Kalimat
   * Instruksi: "Buatlah satu kalimat dengan menggunakan kata ini."
   * Contoh *Flashcard*: Gambar bola dengan kata "bola".
   * Contoh Kalimat: "Bola itu berwarna merah dan biru."
2. Evaluasi dan Umpan Balik
   * Evaluasi Kemampuan Menulis
   * Gunakan rubrik penilaian untuk menilai tulisan siswa berdasarkan aspek organisasi, kosa kata, tata bahasa, penggunaan tanda baca, dan kreativitas.
   * Berikan nilai dan komentar konstruktif untuk setiap tulisan.
3. Umpan Balik kepada Siswa
   * Berikan umpan balik yang spesifik dan positif kepada siswa.
   * Diskusikan area yang perlu diperbaiki dan berikan saran untuk

meningkatkan kemampuan menulis mereka.

# Materi bahasa indonesia di kelas 2 SD (keluarga unikku)

Bab 1. Mengenal Perasaan, Dalam bab ini siswa diajarkan beberapa hal

seperti:

* + 1. Mengenal berbagai perasaan.
    2. Mengenal hal-hal yang menjadi pemicu perasaan tertentu.
    3. Belajar mengenai cara mengungkapkan marah yang sehat.
    4. Belajar mengenai cara menenangkan diri.
    5. Mengenal penyebab rasa takut.
    6. Belajar mengatasi perasaan sedih dan membantu teman lain mengatasi kesedihan mereka.
    7. Belajar tentang penggunaan tanda titik dan huruf kapital melalui bacaan.

# Kajian Relevan

Kajian pustaka ini merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa peneitian

ini bukan penelitian baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal dilakukan

oleh para peneliti sebelumnya. Kajian pustaka ini digunakan sebagai bahan

perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan atau

kelebihan yang sudah ada sebelumnya.

1. ​

Skripsi yang ditulis oleh Ida Rahayu Ningsih, 2011, yang berjudul

“Penggunaan Media *Flashcard* Sebagai UpayaPeningkatan Kemampuan

Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah I

Kebumen”. (Skripsi) Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo. Dari hasil

penelitiannya, Ida Rahayu Ningsih mengungkapkan bahwa:

* 1. Penggunaan media *flashcard* secara teratur pada setiap pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini diketahui dari perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

* 1. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa, siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini

diketahui dari hasil kemampuan siswa, yaitu rata-rata kelas pada kegiatan pra siklus hanya mencapai 60,7%; pada kegiatan siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 7 1,6%; dan pada kegiatan siklus II meningkat hingga mencapai79,5%.

1. Skripsi yang ditulis oleh Ratna Sari, 2009, yang berjudul “Peningkatan

Kemampuan Membaca Intensif Melalui Teknik Permainan Kuis Media

*Flashcard* Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Asror Gunungpati Semarang”.

(Skripsi) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Negeri Semarang. Dari penelitian yangdilakukan dapat diperoleh

kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan kuis media *flashcard* dapat

meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa. Pada siklus I meningkat

sebesar 13% dari rata-rata pra-siklus. Kemudian pada siklus II meningkat 10%

dari rata-rata siklus.

* 1. **Kerangka Berpikir**



Siswa kurang dapat memahami konsep pembelajaran yang dijelaskan.

Siswa masih kurang dapat memahami konsep pembelajaran yang dijelaskan

Kondisi/ keadaan awal siswa kelas II SD SWASTA CITRA KASIH

Kurangnya minat siswa pada proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik

Menghasilkan media pembelajaran Kartu Bergambar atau *Flashcard*

Pengembangan media *flashcard* atau kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pada Kelas

II SD SWASTA CITRAKASIH

Validasi respon siswa

Validasi ahli materi

Validasi ahli media

**Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir**