

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dipaparkan sebagai berikut.

Ahmad Mu'alim Fatah Zein yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN 03 Klareyan Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2008/2009*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media gambar seri terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III SDN 03 Klareyan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes pra siklus yang memperoleh nilai 52,4 serta skor rata-rata siklus I 68,5 dan skor rata-rata siklus II 83,4. Berdasarkan analisis data kualitatif dapat diketahui bahwa siswa merasa senang menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar seri.

Eni Maryulin yang berjudul *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*. Penelitian yang dilakukan Eni Maryulin ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita setelah diterapkannya media gambar seri dalam proses pembelajaran. Jadi kemampuan siswa jauh lebih baik daripada

sebelumnya, sehingga media gambar seri berhasil meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I pengamatan aktivitas siswa 82%, masuk dalam kategori baik, pada siklus II 91,11% masuk dalam kategori sangat baik. Demikian halnya dengan hasil observasi peneliti pada siklus I 84 % yang masuk dalam kategori baik dan pada siklus II 94% yang masuk dalam kategori sangat baik. Begitu juga dengan hasil evaluasi untuk siklus I yaitu 74, 53 untuk siklus II yaitu 80,03, dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 5,5. Sedangkan ketuntasan belajar siswa siklus I 69,23%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92,30% yang masuk pada kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas III pada pelajaran bahasa Indonesia MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Dari berbagai penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menulis cerita pada pelajaran bahasa Indonesia sebenarnya tidaklah sulit atau rumit. Tetapi banyak sekali variasi yang ditawarkan terkait dengan bagaimana menyampaikannya dalam proses pembelajaran. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti pendahulu dengan peneliti pada penelitian ini adalah terletak kepada tujuan penelitian dan penggunaan gabungan antara metode dan media sebagai alat bantu atau cara untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita. Pada

penelitian pendahulu menggunakan media atau metode saja sebagai alat bantu untuk memahami siswa tentang bagaimana menulis cerita.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Hakikat Menulis**

Menurut Hasani (2005:1), menulis adalah aktivitas seseorang dalam menuangkan ide-ide, pikiran, dan perasaan secara logis dan sistematis dalam bentuk tertulis sehingga pesan tersebut dapat oleh para pembaca.

Menulis adalah pengungkapan ide, pengetahuan ilmu dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis (Slamet, 2008:97).

Cerita adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang terjadi (Keraf, 1997:136).

### **2. Hakikat Keterampilan Menulis Cerita**

#### **a. Pengertian Keterampilan**

Menurut Mulyasa (2007:215), setiap kompetensi atau keterampilan merupakan perpaduan dari pengetahuan, kemampuan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Keterampilan menulis berarti keterampilan seseorang yang diwujudkan dalam penguasaan seseorang untuk menulis. Keterampilan menulis tidak diperoleh secara “alamiah”, tetapi harus dipelajari dan dilatihkan dengan sungguh (Nurgiyantoro, dkk, 1997:12). Menurut Mulyasa (2007:215), menegaskan bahwa kemampuan atau keterampilan

yang harus dipelajari dan dimiliki peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar yang mengacu pada pengalaman langsung.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan untuk mengeluarkan sumber daya internal atau bakat dalam diri seseorang yang merupakan perpaduan antara pengetahuan, kemampuan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak yang dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

#### **b. Pengertian Menulis**

Menulis adalah meletakkan simbol-simbol grafis yang menyatakan pemakaian suatu bahasa sedemikian rupa sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol grafis itu sebagai bagian penyajian satuan-satuan ekspresi bahasa (Lado dalam Ahmadi, 1990:28). Menurut Sugiarto (2001:3), menulis merupakan proses penyampaian pesan dari penulis kepada pembaca.

Menurut Slamet (2008:96), menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk *manifestasi* kemampuan berbahasa paling akhir yang dikuasai pelajar setelah kemampuan

mendengarkan, berbicara dan membaca. Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal tersebut disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur, dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Selain mampu menulis, siswa sudah sewajarnya juga memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran menulis, yang artinya sebagai pandangan dan perbuatan yang didasarkan pada pendirian terhadap kegiatan pembelajaran menulis baik di kelas maupun di luar kelas (Syamsi, 1999:183).

Menurut Paulston, dkk (1996:205), *Skill is writing is a basic necessary in the academic environment, and the academic student. Who has no need to write reports and messages, memoir in vitation and the like.* Sedangkan Nurgiyantoro (1997:296), mengatakan agar komunikasi lewat lambang tulis dapat tercapai seperti yang diharapkan, penulis hendaklah menuangkan ide atau gagasannya kedalam bahasa yang tepat, teratur dan lengkap. Selanjutnya Lado (1979:143), mengatakan bahwa *to write is to put down the graphic symbols that represent a language one understands, so that ather can read graphic represenreation.* Diartikan menulis adalah menyusun tanda-tanda tulis suatu bahasa sehingga orang lain dapat membaca tanda-tanda tulis tersebut.

Hal yang sama dikemukakan Tarigan (1987:21), menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang

menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut.

Menurut Gie (2002:3), mengatakan bahwa menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Sedangkan Burns, dkk (1996:386), menyatakan sebagai proses menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan beberapa tahap yaitu pra menulis, pengedrapan, perbaikan, pengeditan, publikasi, dan atau curah pendapat.

Pendapat Brown (2001:335), menulis adalah gambaran grafis dari bahasa lisan, dan bahasa tertulis sama saja dengan bahasa lisan, satu-satunya perbedaan terletak pada lambang grafis daripada isyarat lain. Sedangkan definisi yang dikemukakan Ahmadi (1990:22), menulis adalah suatu proses menyusun, mencatat mengkomunikasikan makna dalam tatanan ganda, bersifat interaktif, dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu sistem *konvensional* yang dapat dilihat. Berikutnya Burhan (1988:14), memberi batasan bahwa menulis adalah kemampuan memahami isi hati sendiri dan mengeluarkannya secara tertulis.

Berdasarkan pada beberapa pandangan tentang pengertian menulis di atas, dapat diambil suatu simpulan bahwa menulis adalah suatu proses kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan

menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

### **c. Tujuan Menulis**

Tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar adalah agar siswa memahami cara menulis berbagai hal yang telah dikemukakan serta mampu mengkomunikasikan ide atau pesan melalui tulisan. Tujuan menulis yang perlu diperhatikan, bukan hanya memupuk pengetahuan dan keterampilan menulis tetapi juga harus memupuk jiwa estetis, *informative*, dan *persuasive* (Supriyadi, dkk, 1994:270).

Berpijak pada beberapa pendapat di atas, tujuan pembelajaran menulis di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu menulis berbagai jenis tulisan serta mampu mengkomunikasikan tulisan itu kepada orang lain.

Tujuan menulis secara umum adalah memberitahu atau memberi informasi yang disampaikan dalam bahasa tulis kepada orang lain atau masyarakat pembaca untuk dipahami.

### **d. Manfaat Menulis**

Menurut Perey (dalam Gie, 2002:21-22), manfaat kegiatan menulis sebagai sarana untuk : pengungkapan diri, pemahaman, membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebangsaan, dan suatu perasaan bangga diri, suatu sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penerapan terhadap lingkungan sekeliling seseorang, suatu sarana untuk keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah,

suatu sarana untuk mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa.

Sedangkan menurut Tarigan (1987:22), menyatakan bahwa pada prinsipnya manfaat dari menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung yang terjadi komunikasi searah antara penulis dan pembaca.

#### **e. Mekanik Menulis**

Suatu karangan secara umum terdiri atas dua hal, yaitu isi dan bentuk. Isi merupakan sesuatu yang ingin diungkapkan penulisnya. Sedangkan bentuk merupakan unsur mekanik tulisan atau karangan seperti ejaan, *pungtuasi* kata, kalimat dan alinea.

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mekanik menulis adalah sejumlah unsur-unsur yang menyatu dalam aktivitas menulis yang meliputi: ejaan, kalimat, gaya bahasa, kata dan kosa kata, paragraf, wahana, dan gagasan yang tergabung dalam sebuah kelompok dan memiliki perbendaharaan yang memadai.

#### **f. Ciri-ciri Tulisan yang Baik**

Menurut Darmadi (1996:24-30), ciri-ciri tulisan yang baik adalah sebagai berikut.

- 1) Signifikan, yaitu tulisan dapat menceritakan pada pembaca mengenai hal yang dibutuhkan.
- 2) Jelas, yaitu tulisan mudah dipahami oleh pembaca. Agar tulisan memiliki tingkat kejelasan yang tinggi struktur kalimat, penggunaan kata, organisasi, dan sebagainya harus ditulis dengan benar.



- 3) Kesatuan dan organisasi, yaitu aspek kesatuan yang baik tampak pada setiap kalimat yang berkembang dengan logis dan mendukung ide utama paragraf. Sedangkan aspek organisasi yang baik dari posisi setiap kalimat yang tepat pada tempatnya dan satu sama lain tampak dalam urutan tertentu yang logis.
- 4) Ekonomis, yaitu tulisan yang memiliki isi yang padat.
- 5) Pengembangan yang memadai, yaitu ciri penting dalam sebuah tulisan karena berkaitan erat dengan aspek kejelasan. Sebuah tulisan dengan pengembangan yang memadai akan lebih mudah dipahami.
- 6) Pemakaian bahasa yang dapat diterima, yaitu pemakaian bahasa dalam suatu tulisan harus mengikuti kaidah bahasa yang ada, baik menyangkut kaidah pembentukan kalimat (*sintaksis*), kaidah pembentukan kata (*morfologi*), kaidah ejaan yang berlaku, kaidah peristilahan, dan sebagainya.
- 7) Bertenaga, yaitu tulisan yang dapat membuat pembaca merasa bahwa penulis hadir dalam tulisannya. Tulisan bertenaga mencerminkan kekuatan penulisnya dan kesungguhan penulis dalam membahas topik yang ditulisnya.

Tidak jauh berbeda dengan Darmadi, menurut Enre (1988:9), tulisan yang baik memiliki ciri-ciri : 1) bermakna, 2) jelas, 3) padu dan utuh, 4) ekonomis, dan 5) mengikuti kaidah gramatika. Tulisan yang baik mampu menyampaikan suatu makna yang dapat dipahami oleh pembaca dan memberikan bukti mengenai hal yang dikatakan dalam tulisan.

Tulisan dapat disebut sebagai tulisan yang jelas jika pembaca dapat membaca dengan kecepatan yang tetap dan menangkap makna yang ada dalam tulisan tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tulisan yang baik adalah tulisan yang jelas dan bermakna, jelas, efektif dan efisien, runtut, dan selalu mengikuti kaidah gramatikal. Ciri-ciri tulisan yang baik tersebut perlu terdapat dalam sebuah tulisan agar makna dalam tulisan dapat dipahami oleh pembaca.

#### **g. Pengertian Cerita**

Cerita dalam pengertian disini adalah cerita rekaan (fiksi). Cerita sering disebut narasi. Cerita sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu (Keraf, 1997:136).

Bertolak dari bentuk-bentuk tulisan tersebut dan sesuai dengan judul tesis ini, penelitian ini memfokuskan kajiannya pada bentuk tulisan yang merupakan hasil dari kegiatan menulis narasi atau cerita. Oleh karena itu tidak semua bentuk tulisan yang disebut di atas dijelaskan pada uraian berikut, namun hanya yang berkenaan dengan bentuk tulisan narasi atau cerita.

Cerita merupakan bentuk lain tulisan/karangan fiksional yang memiliki struktur yang berbeda, dengan maksud untuk memaparkan peristiwa tertentu yang dialami oleh tokoh tertentu, di tempat tertentu,

dalam rentang waktu tertentu dengan pola tulis yang khas, yang berbeda dengan pola tulis puisi atau naskah drama. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi (Keraf, 1997:136).

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui ada beberapa hal yang berkaitan cerita, yaitu: membentuk cerita atau tulisan, menonjolkan pelaku, menurut perkembangan dari waktu ke waktu atau kronologis, dan disusun secara sistematis.

Berdasarkan identifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa karangan cerita adalah karangan yang tentang suatu peristiwa atau kejadian yang disusun secara sistematis dengan menonjolkan pelaku dari waktu ke waktu, peristiwa yang diceritakan dimulai dari awal peristiwa hingga akhir atau sampai selesai, atau suatu tulisan atau karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang pernah terjadi atau hanya khayalan sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi yang menekankan pada urutan peristiwa.

Berpijak pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita adalah kemampuan seseorang untuk menyusun atau mengorganisasikan gagasan, ide serta mengkomunikasikan tentang sesuatu peristiwa ke dalam bahasa tulis kepada orang lain atau pembaca sehingga terjadi interaksi antara keduanya untuk tercapainya suatu tujuan.

#### **h. Jenis-jenis Cerita**

Menurut Moeliono (1989:124), memberikan bentuk tulisan dalam empat golongan yaitu : narasi, ekposisi, deskripsi, dan argumentasi. Dalam kaitannya dengan ragam tulisan, maka para ahli mengklasifikasikannya berbeda-beda. Sedangkan menurut Weaver (dalam Tarigan, 1987:27-28), berdasarkan bentuknya, ragam tulisan diklasifikasikan menjadi : ekposisi, deskripsi, narasi, argumentasi.

Penulisan yang sifatnya bercerita, baik berdasarkan pengamatan maupun berdasarkan perekaan, yang tujuannya lebih banyak menghimbau, tergolong pengisahan atau narasi. Penulisan yang menggambarkan bentuk objek pengamatan, rupanya, sifatnya, rasanya, atau coraknya tergolong pemerian (*deskripsi*). Penulisan yang bertujuan memberikan informasi, penjelasan, keterangan, atau pemahaman termasuk golongan pemaparan (*ekposisi*). Penulisan yang bertujuan menyakinkan orang, membuktikan pendapat atau pendirian pribadi, atau membujuk pihak lain agar pendapat pribadi diterima termasuk golongan pembahasan (*argumentasi*).

#### **i. Langkah-langkah Menulis Cerita**

Menurut Rahmina (1997:3), bahwa seorang penulis yang baik harus memilih dan menentukan isi pikiran yang akan dituangkan kedalam tulisan yang berupa topik. Topik atau tema berperan penting dalam sebuah tulisan karena menjiwai seluruh tulisan dan sebagai pedoman dalam menyusun tulisan.

Selain pemilihan topik yang menarik, harus dapat juga mengorganisasikan pikirannya agar tulisan yang dihasilkan tersusun rapi dan teratur. Untuk maksud tersebut, penulis harus membuat kerangka tulisan terlebih dahulu yang nantinya akan berfungsi sebagai pedoman pokok dalam mengembangkan tulisan, cara mencatat semua ide, menyeleksi ide, dan mengelompokkan ide-ide yang diperoleh, supaya siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis cerita .

Sedangkan menurut White (1986:3), menulis harus memiliki beberapa kemampuan, yaitu : 1). Memiliki dan menentukan isi pikiran yang di tuangkan dalam tulisan; 2). Mengorganisasikan pikiran; dan 3). Memiliki gaya.

Selanjutnya menurut Nunan (dalam Kurniawan, 2008) proses penulisan sekurang-kurangnya ada tiga tahap, yaitu : 1). Tahap prapenulisan; 2). Tahap penulisan; dan 3). Tahap perbaikan. Untuk menerapkan ketiga tahap menulis tersebut diperlukan keterampilan memadukan antara proses dan produk menulis.

Menulis adalah suatu proses, ini berarti bahwa dalam kegiatan menulis ada beberapa tahap yang harus dilalui. Adapun tahap-tahap tersebut dikemukakan Akhadiah, dkk (1990:121-131), meliputi.

#### 1) Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan fase persiapan untuk kegiatan menulis dan dalam tahap ini ditentukan hal-hal pokok yang akan mengarah seluruh kegiatan menulis tersebut. Tahap ini merupakan fase mencari,

menemukan, dan mengingat kembali pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh dan diperlukan oleh penulis. Orang yang tidak memiliki daya peka dan simpati, biasanya sulit untuk menemukan ilham.

## 2) Tahap Penulisan

Bertumpu pada tahap I (tahap prapenulisan), dan dengan panduan kerangka penulisan itulah dikembangkan secara bertahap, butir demi butir tulisan, gagasan yang dikembangkan menjadi suatu bentuk tulisan yang utuh. Perlu diingat pada waktu menulis bahwa struktur karangan terdiri atas awal, isi, dan akhir karangan. Hal yang perlu diperhatikan sewaktu menulis adalah munculnya ide-ide baru yang terasa lebih baik dan menarik dari pada ide semula yang telah tertuang dalam tulisan, sebaiknya penulis menyelesaikan tulisan secara utuh. Agar tidak lupa ide baru tersebut disisipkan pada bagian tulisan yang diinginkan, lalu pada saat penyuntingan, penulis dapat sekaligus mengembangkan dan memperbaikinya.

## 3) Tahap Pascapenulisan

Fase ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram penulis. Kegiatan yang dilakukan adalah penyuntingan dan perbaikan. Penyuntingan adalah kegiatan membaca ulang tulisan dengan maksud untuk merasakan, menilai, dan memeriksa baik unsur mekanik, ataupun isi tulisan. Berdasarkan hasil penyuntingan itulah dilakukan kegiatan revisi dapat berupa penambahan, penggantian,

penghilangan, pengubahan, atau penyusunan kembali unsur-unsur tulisan cerita.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat ditarik suatu simpulan bahwa langkah-langkah menulis adalah suatu proses yang dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang terbagi atas tahap prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan.

#### **j. Manfaat Menulis Cerita**

Menurut Tarigan (1987:22), bahwa pada prinsipnya manfaat utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Komunikasi yang terjadi yaitu komunikasi searah antara penulis dan pembaca.

Sebagai alat komunikasi, tulisan harus mampu menyajikan pikiran penulis secara jelas sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Sedangkan menurut Hastuti (1982:1), mengatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang kompleks dengan melibatkan cara berpikir teratur dan kemampuan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, tulisan seseorang dapat menunjukkan keteraturan berpikir penulisnya.

### **3. Hakikat Media Grafis Kartun**

#### **a. Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, dkk, 2006:120). Media

pengajaran memegang peranan penting sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk, 2008:7).

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan *opaque* proyektor.

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi senang belajar. Alat peraga media grafis kartun sebagai salah satu dari media pembelajaran yang efektif. Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur guna mencapai tujuan pengajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan media adalah suatu wahana yang



dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar.

#### **b. Pengertian Grafis**

Menurut Helfand (2001), desain grafis adalah kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat. Sedangkan menurut Sihombing (2003), desain grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat *tipografi* dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Selanjutnya Blanchard (2001), mengemukakan desain grafis adalah suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni, dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal serta menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

Adapun karakteristiknya dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman atau kesesuaian dengan tingkatan *hierarki* belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat di atas, secara umum pengertian desain grafis adalah salah bentuk seni lukis atau gambar terapan yang memberikan kebebasan kepada sang perancang (*desainer*) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur *elemen* rupa seperti *ilustrasi*, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan serta berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan meng*ilustrasikan* suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan *verbal*, menyalurkan pesan dari sumber ke penerima melalui saluran yang menyangkut indera penglihatan. Adapun pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi *visual*.

### **c. Pengertian Kartun**

Kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon*, yang diangkat dari bahasa Italia *cartone*. Istilah ini muncul setelah tahun 1843 untuk menamai sketsa pada kertas *a lot* (*siout paper*) yang berisi desain lukisan dinding. Namun sekarang, pengertian kartun menjadi gambar yang bersifat humor atau *satire*, jadi kartun merupakan suatu wujud ekspresi

seni yang bermaksud melucu, menyindir, dan mengkritik (Irwanto dalam Muslich, 2016:143).

Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990), menyebutkan ciri kartun, yaitu pesan atau komentar humoristis atau satiris tentang suatu peristiwa aktual. Kartun biasanya berpanel tunggal, sementara komik berpanel beberapa. Penggambaran tokoh dalam komik biasanya digambarkan dalam bentuk kartun.

Kartu adalah media lain yang cukup unik untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan, penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi *opini* masyarakat, namun terdapat pula sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti kartun-kartun yang dimuat didalam surat kabar.

Menurut Sudjana (2009:58), kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna. Selanjutnya menurut Sudjana (2009:59), pertimbangan pertama adalah arti kartun hendaknya dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan. Misalnya kartun mengenai bantuan luar negeri atau perang dingin, akan kecil artinya bagi murid kelas enam yang belum mempelajari judul-judul tersebut. Demikian pula banyak guru yang tersentuh melihat kartun, sebaliknya barangkali siswa merasa lucu melihatnya. Dalam pada itu, para siswa lain barangkali sudah mampu menafsirkan kartun yang

agak mendalam mengenai pengamatan lalu lintas atau ketangkasan dalam olahraga misalnya.

Menurut Sadiman (1996), kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar *interperatif* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap *esensi* pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

Adapun penggunaan kartun menurut Sudjana (2009:61-63), yaitu.

#### 1) Untuk Motivasi.

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna di kelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif;

#### 2) Sebagai Ilustrasi

Seorang guru melaporkan hasil efektif dengan penggunaan kartun-kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran *sain*. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan didalam kartun.

Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Ini berarti tidak digunakan sebagai *ilustrasi* dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud membuat kartun. Pemakaian kartun mempunyai dua macam keuntungan berharga, yaitu : gambar-gambarnya dapat menarik perhatian sehingga pelajaran lebih berarti dan sebagai selingan serta variasi dalam mengajar;

### 3) Untuk Kegiatan Siswa

Jenis lain kartun yang digunakan adalah kreasi kartun-kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan pengemudi, dan lain-lain. Dijumpai pula beberapa kartun yang bertemakan kampanye-kampanye tentang mengingatkan rasa keadilan, ketangkasan olahraga, dan kampanye tentang kebiasaan makan di ruangan. Maksud dari hasil karya siswa itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyuarakan perasaan para siswa. Kartun-kartun yang dibuat para siswa dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran. Ilmu sosial umumnya merupakan gagasan-gagasan dari pembuatan kartun-kartun. Kesusateraan dan tatabahasapun memberi kesempatan bagi

penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh para siswa.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan, bahwa dengan menggunakan media gambar grafis kartun dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya.