

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dalam komunikasi adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah suatu proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk tertulis. Ide atau gagasan tersebut kemudian dikembangkan dalam wujud rangkaian kalimat. Hasil kegiatan menulis dibaca orang lain. Agar orang lain dapat membaca tulisan tersebut dituntut adanya bahasa yang mudah dipahami. Oleh karena itu, keterampilan ini membutuhkan perhatian dan keseriusan dari seluruh penyelenggara pendidikan, terutama guru dan kurikulum yang mendukung.

Realitas menunjukkan bahwa keterampilan menulis belum optimal dikuasai oleh siswa. Pada umumnya mereka menganggap bahwa menulis bukan sesuatu yang mudah untuk dilakukan. Menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya dibutuhkan kesungguhan, kemauan keras, bahkan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian, wajar bila dikatakan bahwa menulis merupakan keterampilan bahasa yang paling sulit karena merupakan level tinggi yang baru bisa dikuasai setelah menguasai keterampilan yang lain, yakni menyimak, berbicara, dan membaca (Sujinah, 2014:12). Oleh karena itu, guru hendaknya mencari dan menerapkan metode maupun pembinaan media dalam upaya peningkatan kemampuan keterampilan menulis siswa.

Penelitian tentang keterampilan menulis telah banyak dilakukan. Penelitian tersebut antara lain penelitian keterampilan menulis deskriptif, menulis berita, menulis cerpen dan argumentatif. Penelitian tentang menulis teks fantasi masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian keterampilan menulis teks fantasi. Penelitian tindakan kelas tentang keterampilan menulis merupakan penelitian yang menarik. Banyaknya penelitian tentang keterampilan menulis itu dapat dijadikan salah satu bukti bahwa keterampilan di sekolah-sekolah sangat menarik untuk diteliti. Penelitian keterampilan menulis telah dilakukan, antara lain oleh Maryani (2013). Rakhmawati (2011) dan Admin, (2011).

Maryani (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMPN 4 Soromadi Kabupaten Bima NTB* hasil yang diperoleh adalah Penggunaan media gambar dalam menulis teks berita dapat meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMPN 4 Soromandi tahun pelajaran 2012/2013. Sebelum dilakukan tindakan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 60,12 dan tidak seorang pun siswa yang memperoleh nilai tuntas. Pada tindakan siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 63,24 dan 6 orang siswa memperoleh nilai tuntas, sedangkan 27 orang lainnya masih memperoleh nilai belum tuntas. Pada tindakan siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat lagi menjadi 73,91 dengan 24 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas dan 9 orang masih memperoleh nilai belum tuntas.

Respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media gambar adalah sangat positif. Pada siklus I hanya ada 5 orang yang memiliki respon sangat positif, sementara 20 orang memiliki respon positif, 5 orang merespon cukup positif dan 3 orang merespon kurang positif, atau dapat dikalkulasikan respon siswa pada penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks berita siklus I adalah 15,15% merespon sangat positif. Sementara pada siklus II, 31 orang merespon sangat positif dan hanya 2 orang yang merespon cukup positif, atau jika dikalkulasikan 93,94% siswa merespon sangat positif terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks berita. Kesimpulan inti yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan menulis teks berita pada siswa dengan hadirnya media penunjang, yaitu media gambar.

Rakhmawati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Peristiwa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas VII SMPN4 Depok Yogyakarta*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terbukti Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kemampuan menulis puisi antara kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan media gambar peristiwa dan kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak menggunakan media gambar peristiwa. Kelompok eksperimen memiliki peningkatan kemampuan menulis puisi yang signifikan daripada kelompok kontrol. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada *posttest* kelompok kontrol terdapat lima siswa yang mendapatkan skor dengan kategori rendah, dua puluh enam siswa mendapat skor dengan kategori sedang, dan

satu siswa mendapat skor dengan kategori tinggi. Pada *posttest* kelompok eksperimen tidak terdapat siswa yang mendapatkan skor pada kategori rendah, delapan 97 belas siswa mendapat skor dengan kategori sedang, dan empat belas siswa mendapat skor dengan kategori tinggi. Penggunaan media gambar peristiwa pada pembelajaran menulis puisi efektif digunakan. Hal ini terbukti dari hasil analisis menggunakan uji-t pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Dari perhitungan pada kelompok kontrol dihasilkan nilai thitung (th) lebih besar dari nilai ttabel (ttb) pada taraf signifikansi 5% df 31 (th: -1,655 > ttb: -2,042). Pada kelompok eksperimen diketahui besarnya thitung (th) lebih kecil dari nilai ttabel (ttb) pada taraf signifikansi 5% df 31 (th: -7,965 < ttb: -2,042). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi yang menggunakan media gambar peristiwa lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis puisi tanpa menggunakan media gambar peristiwa.

Admin (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Teknik Pengandaian Diri sebagai Tokoh dalam Cerita dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas X4 SMA N 2 Tegal* yang mengkaji kemampuan menulis cerpen melalui teknik pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita dengan media audio visual. Hasil penelitian ini adalah Kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA N 2 Tegal mengalami peningkatan sebesar 11,63 atau 18,30 %. Hasil rata-rata tes menulis cerpen pratindakan sebesar 64 (pembulatan ke atas dari 63,56) dan pada siklus I rata-ratanya menjadi 70 (pembulatan ke bawah dari 70,31) atau meningkat sebesar 10,62 % dari rata-rata pratindakan, kemudian pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 75 (pembulatan ke bawah dari 75,19)

atau meningkat sebesar 6,94 dari siklus I. Pemerolehan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen melalui teknik pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita dengan media audio visual pada siswa kelas X4 SMA N 2 Tegal dapat meningkat dan berhasil. Perilaku siswa kelas X4 SMA N 2 Tegal setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen melalui teknik pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita dengan media audio visual mengalami perubahan kearah positif. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan perilaku siswa yang kelihatan lebih serius dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan menulis cerpen.

Penelitian yang dilakukan oleh Admin ini merupakan penelitian tindakan kelas yang paling relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal tersebut dibuktikan dengan kesamaan teknik. Teknik pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita dengan media audio visual pada siswa kelas X4 SMA N 2 Tegal. Perbedaan yang tampak pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian ini menggunakan pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita melalui media gambar pada siswa kelas VIID SMPN I Tlanakan. Penelitian ini berkedudukan sebagai pelengkap dari penelitian penelitian yang lain. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus.

Pada penelitian ini, guru akan menghadirkan contoh teks fantasi saat pembelajaran sehingga siswa dapat membuat tek fantasi yang baik dan benar karena sebelumnya siswa telah membaca dan mengamati struktur teks fantasi yang ada dalam contoh teks fantasi tersebut. Dengan demikian, diharapkan keterampilan menulis teks fantasi meningkat dan mendapatkan respon siswa yang positif.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran keterampilan menulis teks fantasi melalui media gambar dengan pengandaian diri sebagai tokoh merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbahasa dan bersastra. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa terampil dalam menyampaikan idenya secara mendetail dan dapat mengembangkan cerita dengan mudah sesuai karakter yang ingin dibangun lewat pengandaian diri sebagai tokoh dalam cerita tersebut, sehingga seolah-olah siswa ikut masuk berperan dalam cerita. Siswa dapat mengamati gambar yang disajikan Sebelum menulis teks fantasi, sehingga siswa dapat mengubah gambar menjadi cerita fantasi yang menarik.

Pembelajaran menulis teks fantasi dilakukan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fantasi karena permasalahan yang dihadapi oleh kebanyakan siswa adalah kesulitan dalam menuangkan gagasannya dalam teks fantasi. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan menulis fantasi dengan pengandaian diri sebagai tokoh melalui media gambar. Dengan mengandaikan diri siswa akan lebih mudah untuk mengembangkan sebuah cerita dan penggunaan media gambar di sini untuk memunculkan ide-ide siswa setelah mengamati gambar fantasi yang disajikan.

1. Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa sebagaimana halnya dengan ketiga keterampilan lainnya seperti keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca. Hampir semua orang mengetahui apa itu menulis, bahkan dapat dikatakan bahwa

menulis merupakan salah satu kegiatan yang bisa dikerjakan dalam kehidupan sehari-hari. Menulis atau mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami (Gie, 2002:3). Dengan demikian, menulis adalah produksi komunikasi yang unik dalam mengungkapkan gagasan, ide, dan atau perasaan kepada pembaca untuk dipahami dengan menggunakan wahana bahasa tulis.

Dalam kehidupan sekarang ini, kemampuan menulis sangat dibutuhkan. Menurut Morsey (dalam Qomary, 2012:17) bahwa dengan kemampuan menulis, seseorang dapat mencatat, meyakinkan, melaporkan, dan mempengaruhi pembaca. Semua tujuan tersebut dapat dicapai oleh penulis dengan menyusun ide, pikiran, gagasan, dan perasaannya, kemudian mengutarakannya dengan jelas. Kejelasan tersebut dalam komunikasi tulis bergantung pada pikiran, pengorganisasian kata-kata, dan struktur kalimatnya. Tulisan seseorang bisa menunjukkan cara berpikir orang tersebut. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana ia menghasilkan tulisan.

Sedangkan menurut Tarigan (dalam Qomary, 2012:18) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Pada prinsipnya fungsi utama dari sebuah tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita berpikir secara kritis.

2. Teks Fantasi

Teks fantasi berupa narasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia narasi berarti pengisahan suatu cerita atau kejadian; cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa; kisah. Menurut Gorys Keraf (dalam Artati, 2016:41) jenis teks narasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris mempunyai sasaran penyampaian informasi secara tepat mengenai suatu peristiwa. Tujuan narasi ekspositoris yaitu menambah informasi dan memperluas pengetahuan pembaca terhadap kisah seseorang. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami. Misalnya biografi dan autobiografi. Narasi sugestif adalah rangkaian peristiwa yang disajikan untuk menimbulkan daya khayal pembaca. Narasi sugestif lebih menekankan makna. Bahasa yang digunakanpun terkesan konotatif sehingga lebihn menampakkan daya khayal pembaca. Misalnya cerita anak seperti teks fantasi.

Teks fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinasi yang diciptakan penulis) biasanya temanya berupa magik, supernatural dan futuristik. Buku siswa bahasa Indonesia (2014:49) ada beberapa ciri umum cerita fantasi yaitu (1) keajaiban/keanehan/kemisteriusan (2) Ide cerita terbuka (3) Menggunakan berbagai latar lintas ruang dan waktu (4) Tokoh unik memiliki kesaktian (5) Bersifat fiksi (6) Bahasa (bukan bahasa formal). Ciri teks fantasi **Keajaiban/keanehan/kemisteriusan** cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan

penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah *majic*, supernatural atau futuristik.

Ide cerita terbuka terhadap daya hayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayali yang diciptakan pengarang. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah *majic*, supernatural atau futuristik. Tahap awal adalah bagaimana mencetuskan sebuah gagasan lalu ikuti ke mana ia mengalir (Wiki How, diakses 12 April 2017).

Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu). Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu. Jalinan peristiwa pada cerita fantasi berpindah-pindah dari berbagai latar yang melintasi ruang dan waktu.

Tokoh unik (memiliki kesaktian) Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada seting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik).

Bersifat fiksi Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi. Cerita atau karangan fiksi adalah cerita rekaan buatan yang dibuat pengarang, dimana cerita di dalamnya menjadi bermakna dikarenakan daya khayal, angan-angan atau fantasi olah fikir ide kreativitas si penulis (kompasiana, diakses 12 April 2017)

Bahasa yang digunakan biasanya diikuti emosi yang kuat dan cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal). Ciri ciri teks fantasi diatas harus terdapat di dalam penulisan teks cerita fantasi yang mencakup struktur teks fantasi yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi. Orientasi berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik awal. Komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak sedangkan resolusi berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

3. Media Gambar

Media pembelajaran sangatlah penting dalam rangka menunjang proses belajar di kelas karena pada hakekatnya proses belajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan bisa berupa isi atau ajaran yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata dan tulisan) dan non verbal yang disebut *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding* (Munadi, 2008:13).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Penggunaan suatu media dalam pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media menjadikan proses belajar makin mengasyikkan, menyenangkan dan tentunya lebih bermakna bagi siswa (*meaningfull*). Menurut Munadi (2008:17) media mempunyai kegunaan antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Mustaji (2013:8) media pembelajaran memiliki ragam dan bentuk yang bermacam-macam, antara lain: (a) Media yang tidak diproyeksikan, contoh: gambar, bahan grafis, poster, model dan realita, (b) Media yang diproyeksikan, contoh: slide, film, televisi, OHP, tape recorder, (c) Media audio, contoh: radio dan rekaman, (d) Sistem multimedia, berupa gabungan dari satu jenis media yang disusun berdasar atas topik tertentu.

Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati. Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Menurut Purwanto dan Alim (1997:63) kelebihan media gambar adalah:

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja.
- e. Murah harganya, mudah didapat dan digunakan.

Sedangkan kelemahan media gambar adalah :

- a. Gambar menekankan persepsi indra mata.
- b. Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Menurut Sadiman Arief S. (2003:25) ada 6 syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu:

1. Harus Autentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti orang melihat benda yang sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan sesuatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku 3 buah, samailah sesuai dengan banyak benda yang ditemukan.

2. Sederhana

Komposisi hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat menyulitkan siswa untuk memahaminya.

3. Ukuran Relatif

Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan obyek sebenarnya. Hendaknya dalam gambar terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa hingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gambar yang baik menunjukkan obyek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai tema pembelajaran.

5. Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6. Gambar hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dengan demikian pada saat guru mencoba mempraktikkan ini, penekanan perlu dilakukan bahwa gambar atau diagram yang dibuat tidak perlu sempurna, terlalu bagus atau terlalu detail. Hal ini perlu digambar atau dibuat diagramnya adalah bagian-bagian terpenting yang diperkirakan mampu memperjelas permasalahan yang dihadapi.

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberi pengertian dan penjelasan lengkap dibanding hanya membaca dan memberi penjelasan pada sebuah masalah karena sifatnya lebih konkrit dan nyata.

Tujuan penggunaan gambar dalam pembelajaran adalah:

1. Menerjemahkan simbol verbal.
2. Mengkonkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan.
3. Memberikan ilustrasi suatu buku.
4. Membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas.

Dalam pembelajaran di kelas, media gambar sangat baik digunakan dan diterapkan karena cenderung sangat menarik siswa sehingga muncul rasa keingintahuan tentang gambar tersebut. Guru pun bisa menyampaikan materi secara optimal tidak verbalistik (Tegeh,2008).

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan menulis teks fantasi dengan pengandaian diri sebagai tokoh melalui media gambar kelas VIID tahun pelajaran 2016/2017