

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Menurut W.S Winkel dalam buku Ahmad Susanto (2012:3) “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas”.

Sudjana dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:2) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang, perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu belajar”.

Menurut Slameto dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:2) “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat menghasilkan perubahan tingkah laku individu.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) “pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh siswa, dan mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh guru”.

Rusman (2012:1) “pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain”. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan

menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Suherman dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013 :11) pembelajaran adalah “proses komunikasi antara peserta didik dengan pendididk serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik.

3. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan bagaimana cara belajar.

Howard dalam buku Ahmad Susanto (2013:20) “menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan dan penghargaan”.

Slameto dalam buku Asep jihad dan Abdul haris (2013:8)“mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”.

Menurut Nasution dalam buku Ahmad Susanto (2013: 23) mengajar “merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas membimbing atau membantu siswa dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan serta pengalaman.

4. Pengertian Menulis

Menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh.

Menurut Rusyana dalam buku Ahmad Susanto (2013:247) berpendapat bahwa “menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan/pesan”.

Suparno dan Yunus dalam Dalman (2015:4) menulis merupakan “suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediannya”.

Tarigan dalam buku Dalman (2015:4) mengemukakan bahwa menulis ialah “menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa grafis itu”.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis adalah mengungkapkan atau menyampaikan pesan terhadap pembacanya secara tidak langsung tetapi hanya dengan menggunakan bahasa tulis.

5. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis dalam pembelajaran adalah suatu hal yang penting hal ini seperti yang diungkap oleh Tarigan(2008:3) bahwa “keterampilan menulis berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Dalam kegiatan menulis ini, penulis harus terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata. Selain itu keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menurut Isma Tantawi (2008:128) keterampilan menulis adalah “kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran dengan bahasa tulis, sehingga tulisan itu menjadi sistematis dan dapat dipahami oleh pembaca”.

6. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis yaitu:

a) Faktor Internal

1. Minat, apabila seorang penulis memiliki minat yang kuat, dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk menyempurnakan tulisan-tulisannya sehingga menghasilkan karya tulis yang baik.
2. Motivasi, merupakan dorongan kepada individu untuk melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuan. Apabila tidak ada motivasi untuk menulis, bukan tidak mungkin hasil karya tulis akan jauh dari yang diharapkan
3. Intelegensi, merupakan kompetensi atau kecerdasan seseorang yang memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas akan hasil karya tulis yang baik.

b) Faktor Eksternal

1. Sarana dan alat yang tersedia,
2. Lingkungan sosial penulis, seperti guru teladan, orang tua, dan teman sebaya.

7. Kriteria Keterampilan Menulis

Kriteria keterampilan menulis di SD menurut pembagiannya ada 2 yaitu:

1. Menulis Permulaan (1-2)

- a. Siswa dilatih memegang alat tulis dengan benar.
- b. Siswa menarik garis pada huruf
- c. Siswa menulis huruf, suku, kata-kata dan kalimat sederhana.

2. Menulis lanjut (3-6)

- a. Menulis kalimat sesuai gambar
- b. Menulis paragraf sederhana
- c. Menulis karangan pendek dengan bantuan berbagai media
- d. Menulis dengan ejaan yang benar.

8. Karangan Deskripsi

Menurut Kosasih (2017:9) karangan deskripsi adalah “karangan yang menggambarkan suatu objek dengan tujuan agar pembaca merasa seolah-olah melihat sendiri objek yang digambarkan itu”.

Menurut Mariskan dalam buku Dalman (2015:278) Deskripsi atau lukisan adalah karangan yang melukiskan kesan atau panca indra semata dengan teliti dan sehidup-hidupnya agar pembaca dan pendengar dapat melihat, mendengar, merasakan, menghayati dan menikmati seperti yang dilihat dan dinikmati penulis.

Menurut Suparno dan Yunus Dalman (2015) Deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karangan Deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan keadaan sebenarnya yang dapat dilihat secara langsung oleh pembaca dan pendengar.

9. Langkah-langkah Menyusun Deskripsi

Langkah- langkah menyusun deskripsi, yaitu :

1. Tentukan objek atau tema yang akan dideskripsikan;
2. Tentukan tujuan;
3. Mengumpulkan data dengan mengamati objek yang akan dideskripsikan;
4. Menyusun data tersebut ke dalam urutan yang baik (sistematis) atau membuat kerangka karangan.

10. Tujuan menulis

Tulisan yang baik memerlukan tujuan yang jelas agar isi dari tulisan tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Menurut Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008:25-26) tujuan menulis sebagai berikut.

- a. *Assignment purpose* (tujuan penugasaan)

Tujuan penugasaan adalah menulis sesuatu karena ditugaskan bukan atas kemauan sendiri.

b. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Tujuan altruistik adalah menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, menolong pembaca memahami isi tulisan, menghargai perasaan, dan penalarannya, serta ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan dengan karya tulisannya.

c. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diungkapkan.

d. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan ini bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

e. *Self-ekspresive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian.

f. *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan kreatif bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian.

g. *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Tujuannya adalah penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi.

11. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat digunakan guru sebagai pedoman untuk membuat rencana pembelajaran yang telah disusun dalam mencapai tujuan yang lebih baik. Adanya model pembelajaran akan membuat model pembelajaran yang lebih menarik di dalam kelas sehingga model pembelajaran adalah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Rusman (2012:132) menyatakan, “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Jihad dan Haris (2012:25) menyatakan bahwa “Model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang di gunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

12. Model *Experiential Learning*

Menurut Atherton dalam buku Muhammad Fathurrahman (2015: 128) *Experiential Learning* merupakan “sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar”.

Menurut David Kolb dalam buku Muhammad Fathurrahman (2015: 128) *Experiential learning* merupakan “belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransfortasikan pengalaman”.

Menurut Muhammad Fathurrahman (2015:129) *Experiential Learning* adalah “proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* adalah model yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar.

13. Langkah-langkah Pembelajaran

1. *Concert experience (feeling)*: Belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, peka terhadap situasi.
2. *Reflective observation (watching)*: Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perpektif yang berbeda, memandang dari berbagai hal untuk memperoleh suatu makna.
3. *Abstract conceptualization (thinking)*: Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
4. *Active experimentation (doing)*: Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa.

Di dalam proses belajar dengan model *Experiential Learning*, pengajar berfungsi sebagai fasilitator. Artinya, pengajar hanya memberikan arah (*guide*) tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber pengetahuan tunggal. Setelah peserta didik melakukan suatu aktivitas, selanjutnya peserta didik akan mengabstraksikan sendiri pengalamannya. Misalnya, apa yang dirasakan oleh mereka dalam menyelenggarakan pertunjukan, permasalahan yang dihadapi, bagaimana cara menyelesaikan masalah, dan apa yang dapat dipelajari untuk memperbaiki diri di masa depan. Untuk itu, kemampuan yang diperlukan untuk menjadi fasilitator adalah mengobservasi perilaku peserta didik, menghidupkan suasana aktif partisipatif, bersikap netral dan percaya atas kemampuan peserta didik untuk memecahkan persoalannya sendiri.

14. Kelebihan dan kekurangan Model *Experiential Learning*

a. Kelebihan

1. Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antara sesama anggota kelompok
2. Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
3. Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan
4. Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

b. Kelemahan

Teori ini memiliki kelemahan yaitu sulit dimengerti sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini.

15. Pembelajaran Model Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah “pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang berpusat kepada guru sedangkan siswa hanya dituntut mendengar dan mengikuti apa yang disampaikan guru”.

Pupuh dan Sobry dalam Istarani (2014:5) menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional atau metode ceramah adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru, guru menyampaikan materi dengan banyak berbicara dan siswa menerima pembelajaran dengan mendengarkan dan menghafal materi yang di sampaikan guru.

B. Kerangka Berpikir

Model *Experiential learning* (pembelajaran berdasarkan pengalaman) dijadikan sebagai alternatif sebagai model pembelajaran yang dipakai dalam menulis karangan. Model ini membantu pendidik dalam mengaitkan isi materi pembelajaran dengan keadaan dunia nyata, sehingga dengan pengalaman nyata siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan sehingga meningkatkan mutu pendidikan.

Karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kebanyakan guru menggunakan pembelajaran yang cenderung menekankan pada aktifitas guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas sedangkan siswa hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran dan mengikuti apa saja yang disajikan guru. Sementara itu guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang bersemangat sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan.

Diharapkan dengan menggunakan model *Experiential Learning* akan lebih menarik minat dan perhatian siswa sehingga muncul semangat untuk belajar dan keterampilan menulis karangan siswa meningkat dengan menggunakan Model *Experiential Learning*.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hubungan kedua variabel dan kerangka berpikir di atas, dapat diajukan hipotesis : ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan Model *Experiential Learning* terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV SD Negeri 101807 Candirejo.

D. Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat menghasilkan siswa yang terampil dalam menulis dengan menggunakan Model *Experiental Learning*.
2. Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik.
3. Mengajar adalah aktivitas membimbing atau membantu siswa dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan serta pengalaman.
4. Menulis adalah mengungkapkan atau menyampaikan pesan terhadap pembacanya secara tidak langsung tetapi hanya dengan menggunakan bahasa tulis.
5. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai nilai yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil belajar menulis.
6. Karangan Deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan keadaan sebenarnya yang dapat dilihat secara langsung oleh pembaca dan pendengar.
7. Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dan memandu pengajaran di kelas.
8. Model *Experiental Learning* adalah model yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar.