

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Faizah & Kamal (2024:468), menyatakan belajar pada hakikatnya adalah sebuah proses yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang. Belajar juga perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu karena adanya interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tidak terbatas pada perilaku fisik yang dapat diamati secara langsung, tetapi juga mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, belajar tidak hanya diartikan sebagai kegiatan menghafal informasi, tetapi sebagai proses yang mengubah cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak seorang individu.

Menurut Jean Piaget (1970:7) belajar adalah proses aktif dimana individu membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tidak diberikan begitu saja oleh orang lain, melainkan dibentuk secara aktif oleh individu melalui pengalaman, percobaan, dan penemuan. Oleh karena itu, belajar adalah hasil dari kegiatan konstruksi kognitif yang terus berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari guru kepada peserta didik melalui kegiatan belajar yang terencana dan terarah, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai perubahan perilaku, pemahaman, dan kemampuan tertentu. Dengan kata lain, mengajar tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik agar mereka aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Sardiman (2011: 48) menyatakan Mengajar adalah usaha yang dilakukan guru dalam membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa agar terjadi proses belajar yang efektif dan efisien. Dalam pandangan ini, peran guru bukan

hanya penyampai informasi, tetapi juga pembimbing yang menciptakan interaksi positif dalam kelas.

Menurut Joyce & Weil (2009: 22) Mengajar merupakan suatu proses perencanaan dan penerapan strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa belajar secara aktif dan terarah. Pendapat ini menegaskan bahwa mengajar membutuhkan model dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara aktif, kreatif, dan bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator, bukan hanya penyampai informasi.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap pada diri peserta didik.

Dimiyati & Mudjino (2013) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selanjutnya, menurut (Bunyamin, 2021:78) menyatakan Pembelajaran proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan sumber belajar di suatu lingkungan tertentu.

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa).

1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

Faktor ini berasal dari dalam diri individu yang belajar, meliputi:

a. Faktor fisiologis (jasmani)

1. Kesehatan tubuh: siswa yang sehat lebih mudah berkonsentrasi.
2. Kondisi pancaindra: penglihatan dan pendengaran yang baik mendukung penerimaan pelajaran.
3. Kelelahan fisik maupun mental: mempengaruhi semangat dan daya ingat.

b. Faktor psikologis (kejiwaan)

1. Minat dan motivasi: semakin besar minat dan motivasi, semakin tinggi hasil belajar.
2. Bakat: kemampuan bawaan yang mempengaruhi kemudahan mempelajari sesuatu.
3. Kecerdasan (intelegensi): berhubungan dengan daya pikir dan kemampuan memahami materi.
4. Perhatian dan konsentrasi: penting agar informasi terserap dengan baik.
5. Sikap dan kebiasaan belajar: siswa yang memiliki kebiasaan belajar teratur cenderung lebih berhasil.

2. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

Faktor ini berasal dari lingkungan tempat siswa belajar, meliputi:

a. Faktor keluarga

- 1) Cara orang tua mendidik.
- 2) Hubungan antaranggota keluarga.
- 3) Keadaan ekonomi keluarga.
- 4) Perhatian dan dukungan orang tua terhadap belajar anak.

b. Faktor sekolah

1. Kualitas guru dan metode mengajar.
2. Kurikulum dan bahan pelajaran.
3. Fasilitas belajar (ruang kelas, buku, media belajar).
4. Hubungan antara guru dan siswa.
5. Disiplin dan iklim sekolah.

- c. Faktor masyarakat dan lingkungan
 - 1. Teman sebaya (lingkungan sosial).
 - 2. Kegiatan masyarakat sekitar.
 - 3. Media massa dan teknologi (TV, internet, HP).
 - 4. Kondisi tempat tinggal (ramai, bising, tenang, dsb).

2.1.5 Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan dengan baik dan efisien berdasarkan hasil latihan, pengalaman, dan penguasaan terhadap suatu teknik tertentu. Keterampilan tidak hanya mencakup kemampuan fisik (motorik), tetapi juga kemampuan berpikir, berbahasa, dan bersosialisasi yang diperoleh melalui proses belajar dan latihan terus-menerus.

Menurut Sudjana (2010: 37) Keterampilan merupakan kemampuan menggunakan akal, pikiran, dan anggota tubuh dalam melakukan atau menyelesaikan suatu tugas secara tepat dan cepat. Artinya, seseorang dianggap terampil jika mampu melakukan pekerjaan dengan efisien dan efektif.

Bloom (1956: 21) menyatakan Keterampilan termasuk dalam ranah psikomotor, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan tindakan fisik dan koordinasi antara otak serta anggota tubuh setelah melalui latihan. Bloom menempatkan keterampilan sebagai bagian dari hasil belajar yang dapat diamati dan diukur melalui kinerja nyata.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan dengan baik, cepat, dan tepat melalui latihan, pengalaman, serta penerapan pengetahuan. Keterampilan merupakan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menerapkan teori ke dalam praktik.

2.1.6 Pengertian Menulis

Menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk lambang-lambang bahasa (tulisan) dengan tujuan agar dapat dipahami oleh pembaca. Kegiatan menulis merupakan salah satu keterampilan

berbahasa yang produktif, karena menghasilkan karya berupa teks yang dapat dibaca dan diinterpretasikan orang lain.

Menurut Suparno & Yunus (2008: 13) Menulis karangan adalah kegiatan menuangkan ide, pikiran, perasaan, dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan yang runtut, logis, dan sesuai kaidah bahasa agar dapat dipahami oleh pembaca. Suparno dan Yunus menekankan bahwa tulisan yang baik harus runtut dan mudah dipahami.

Nurgiyantoro (2010: 423) menyatakan Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat atau medianya. Hal ini menunjukkan bahwa menulis berfungsi sebagai alat komunikasi tertulis untuk menyampaikan pesan.

a. Tujuan Menulis

Tujuan menulis adalah alasan atau maksud yang ingin dicapai seseorang ketika menuangkan ide, pikiran, atau perasaan ke dalam bentuk tulisan. Tujuan ini dapat berbeda-beda tergantung pada konteks, jenis tulisan, dan sasaran pembaca.

Semi (2009:14) Menyatakan bahwa menulis bertujuan menyampaikan pesan, gagasan, atau informasi secara tertulis kepada pembaca agar dipahami.

Berikut beberapa tujuan menulis :

1. Menginformasikan (informatif)
Untuk memberikan pengetahuan, keterangan, atau informasi kepada pembaca.
Contoh: menulis artikel berita, laporan, atau makalah ilmiah.
2. Menghibur (rekreatif)
Untuk memberikan kesenangan atau hiburan kepada pembaca.
Contoh: menulis cerpen, puisi, novel, atau drama.
3. Mempengaruhi (persuasif)
Untuk meyakinkan atau mengajak pembaca agar percaya dan mengikuti pendapat penulis.
Contoh: menulis iklan, editorial, atau artikel opini.
4. Menjelaskan atau menjabarkan (eksplanatif)
Untuk menerangkan suatu konsep, proses, atau cara melakukan

sesuatu.

Contoh: menulis teks eksposisi, panduan, atau petunjuk penggunaan.

5. Mengekspresikan diri (ekspresif)

Untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, atau pengalaman pribadi penulis.

Contoh: menulis puisi, catatan harian, atau surat pribadi.

b. Manfaat Menulis

Manfaat menulis adalah kegunaan atau nilai positif yang diperoleh seseorang dari kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan. Menulis tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga bagi pembaca dan masyarakat luas.

Semi (2009:18) menyatakan Menulis memberikan manfaat dalam memperluas wawasan, mengasah kemampuan berbahasa, serta menjadi sarana komunikasi dan ekspresi diri.

Manfaat Menulis Secara Umum

1. Melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis
Menulis membantu seseorang menyusun ide secara teratur dan berpikir kritis.
2. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi
Penulis belajar mengekspresikan gagasan dengan cara yang menarik dan orisinal.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa
Melalui menulis, seseorang terbiasa menggunakan kosa kata, struktur kalimat, dan ejaan dengan benar.
4. Sebagai sarana komunikasi tidak langsung
Tulisan memungkinkan seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain tanpa harus bertemu langsung.
5. Meninggalkan jejak atau dokumentasi pengetahuan
Tulisan dapat menjadi sumber informasi, sejarah, atau catatan penting bagi generasi berikutnya.
6. Membantu menyalurkan perasaan dan pikiran
Menulis bisa menjadi media terapi emosi dan refleksi diri.
7. Menumbuhkan kepercayaan diri
Ketika tulisan diapresiasi orang lain, penulis merasa lebih percaya diri terhadap kemampuannya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis

a. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari diri individu yang memengaruhi kemampuan dan motivasi dalam menulis.

1. Motivasi dan minat
Semakin tinggi minat dan motivasi seseorang terhadap kegiatan menulis, semakin baik pula keterampilannya.
2. Penguasaan bahasa
Meliputi tata bahasa, kosa kata, ejaan, dan struktur kalimat yang baik agar tulisan jelas dan mudah dipahami.
3. Kemampuan berpikir logis dan kritis
Penulis harus mampu mengorganisasikan ide dan menyusunnya secara runtut dan sistematis.
4. Pengalaman dan wawasan
Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, semakin kaya pula isi tulisan.
5. Kebiasaan menulis
Menulis membutuhkan latihan terus-menerus; keterampilan ini akan berkembang dengan praktik rutin.
6. Kepercayaan diri
Rasa percaya diri memengaruhi keberanian penulis dalam mengemukakan pendapat melalui tulisan.

b. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari lingkungan dan kondisi di luar penulis.

1. Lingkungan keluarga dan sekolah
Dukungan guru, keluarga, dan teman sangat memengaruhi semangat serta kesempatan untuk berlatih menulis.
2. Sarana dan media pembelajaran
Ketersediaan alat tulis, buku, teknologi, atau media seperti *kartu ide* membantu meningkatkan keterampilan menulis.
3. Model dan metode pembelajaran
Penggunaan model pembelajaran seperti *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kemampuan menulis karena melatih siswa berpikir kreatif dan kolaboratif.
4. Bahan bacaan dan referensi
Banyak membaca membantu memperkaya ide dan memperluas kosakata.
5. Kondisi psikologis dan lingkungan fisik
Suasana hati yang tenang dan lingkungan yang nyaman dapat membantu penulis berkonsentrasi.

2.1.7 Teks Deskripsi

A. Hakikat Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan bentuk tulisan yang menggambarkan sesuatu dengan kata-kata secara rinci dan konkret. Ciri utama teks ini adalah penggunaan indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa) untuk menimbulkan kesan nyata bagi pembaca.

Hakikat teks deskripsi adalah teks yang bertujuan memberikan gambaran secara jelas dan terperinci tentang suatu objek, tempat, orang, atau peristiwa, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang dideskripsikan.

Mahsun (2014:28) Menurut Mahsun, teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan suatu objek dengan menggunakan kata-kata yang melibatkan pancaindra untuk memberikan pengalaman seolah-olah pembaca menyaksikan objek tersebut. Hakikatnya: menumbuhkan pengalaman indrawi pada pembaca.

B. Langkah-langkah Menulis Teks Deskripsi

Berikut langkah-langkah menulis teks deskripsi :

- a. Menentukan objek atau tema yang akan dideskripsikan
 - 1) Langkah pertama adalah menentukan topik atau objek yang akan dijelaskan.
 - 2) Objek bisa berupa :
 - 3) Benda (misalnya: sepeda, rumah, taman)
 - 4) Tempat (misalnya: sekolah, pantai, pasar)
 - 5) Orang atau tokoh (misalnya: guru, pahlawan, sahabat)
 - 6) Peristiwa (misalnya: lomba 17 Agustus, upacara bendera, festival budaya)
 - 7) Contoh: Saya akan mendeskripsikan sekolahku yang indah dan bersih.
- b. Mengumpulkan data atau informasi tentang objek
 - 1) Kumpulkan ciri-ciri dan detail objek menggunakan pancaindra (melihat, mendengar, mencium, meraba, merasakan).
 - 2) Tuliskan hal-hal yang dapat membuat pembaca membayangkan dengan jelas.
 - 3) Contoh: Sekolahku memiliki taman hijau, ruang kelas bersih, dan perpustakaan yang wangi buku baru.
- c. Menentukan tujuan penulisan
 - 1) Tentukan tujuan teks: apakah untuk memberi informasi, menggugah perasaan, atau menciptakan kesan keindahan.

- 2) Tujuan akan memengaruhi gaya bahasa dan detail yang dipilih.
- 3) Contoh: Tujuanku adalah menggambarkan keindahan sekolah agar pembaca merasa ingin berkunjung.

d. Menyusun kerangka teks deskripsi

- 1) Buat kerangka tulisan agar deskripsi tersusun rapi.
- 2) Struktur teks deskripsi biasanya:
- 3) Identifikasi → pengenalan objek.
- 4) Deskripsi bagian → penjelasan ciri-ciri, sifat, atau keadaan objek.
- 5) Simpulan atau kesan → tanggapan penulis terhadap objek.
- 6) Contoh Kerangka:
- 7) Identifikasi: Sekolahku berada di pinggir kota.
- 8) Deskripsi bagian: Halaman luas, taman hijau, ruang kelas rapi.
- 9) Kesan: Sekolahku nyaman dan menyenangkan untuk belajar.

e. Mengembangkan teks menjadi paragraf deskripsi

- 1) Gunakan kalimat yang jelas, rinci, dan melibatkan indra.
- 2) Tambahkan kata sifat dan kata keterangan tempat atau warna untuk memperkuat gambaran.
- 3) Contoh:
- 4) Di halaman depan sekolah, berdiri bendera merah putih yang berkibar gagah. Taman di sekelilingnya dipenuhi bunga warna-warni yang menebarkan aroma segar setiap pagi.

f. Menyunting dan memperbaiki teks

- 1) Baca kembali hasil tulisan, lalu perbaiki:
- 2) Ejaan dan tanda baca
- 3) Pilihan kata
- 4) Kejelasan deskripsi
- 5) Kerapian struktur

C. Indikator menulis teks deskripsi

- 1) Menentukan objek yang akan dideskripsikan (misalnya: sekolah, hewan, tempat wisata).
- 2) Menyebutkan ciri-ciri objek dengan menggunakan pancaindra.
- 3) Menyusun kalimat deskriptif sesuai dengan objek.
- 4) Menyusun paragraf deskripsi berdasarkan hasil pengamatan.
- 5) Menulis teks deskripsi dengan struktur dan bahasa yang benar.

2.1.8 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2010) Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran kelas maupun tutorial, untuk menentukan perangkat pembelajaran dan mengarahkan pembelajaran kearah yang diinginkan.

Menurut Joyce & Weil (2009) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi, serta memberi petunjuk kepada guru dalam mengajar di kelas atau pembelajaran lainnya.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang dirancang berdasarkan teori tertentu untuk memandu guru dalam mengelola pembelajaran, mengatur materi, dan menciptakan pengalaman belajar agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif.

2.1.9 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pelajaran yang menggunakan proyek atau tugas tertentu sebagai kegiatan belajar, di mana siswa secara aktif merencanakan, melaksanakan, hingga menghasilkan produk nyata sebagai solusi dan suatu permasalahan. Thomas (2000), menyatakan PjBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada proyek sebagai pusat kegiatan, melibatkan investigasi mendalam terhadap topik atau masalah nyata.

Sani (2014), menyatakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti, yang menuntut siswa melakukan investigasi, pemecahan masalah, dan menghasilkan produk nyata. Kemendikbud (2013), menyatakan PjBL adalah model pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai media bagi siswa untuk mengeksplorasi, menilai, menafsirkan, dan menyajikan informasi hingga menghasilkan karya.

Berdasarkan pengertian model *project based learning* menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang mengarahkan siswa belajar melalui pengalaman mengerjakan proyek, untuk melatih pemecahan masalah, berpikir kritis, bekerja sama, dan menghasilkan produk nyata.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, begitu juga dengan pembelajaran *project based learning* menurut kemendikbud (2013) antara lain :

1. Kelebihan model pembelajaran *project based learning* :
 - a. Meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab siswa, sebab mereka terlibat langsung dalam merencanakan, melaksanakan, hingga mempresentasikan proyek.
 - b. Memberikan ruang untuk kreativitas dan inovasi karena siswa bebas mengeksplorasi ide dan cara penyelesaian proyek.
 - c. Pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, karena siswa mengerjakan proyek yang terkait dengan kehidupan nyata, bukan hanya menerima teori.
2. Kekurangan model pembelajaran *project based learning*
 - a. Membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan model pembelajaran biasa, sehingga guru harus pandai mengatur jadwal.
 - b. Tidak semua siswa bisa aktif secara merata, ada yang cenderung lebih dominan dan ada yang hanya ikut-ikutan dalam kelompok.
 - c. Jika tidak diarahkan dengan baik, ada kemungkinan materi pelajaran yang lain terlewat, karena proyek terlalu fokus pada satu tema tertentu.

2.1.11 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Untuk dapat melaksanakan model pembelajaran *project based learning* (PJBL) ini dengan baik, maka perlu di perhatikan langkah-langkah pelaksanaan model *project based learning*. Menurut para ahli dan juga sesuai dengan panduan Kemendikbud (2013) langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* antara lain :

1. Guru merumuskan pertanyaan atau permasalahan nyata dengan kehidupan siswa.
2. Pertanyaan ini harus menantang, mendorong rasa ingin tahu, serta dapat dijawab melalui proyek.

3. Menentukan pembagian tugas, waktu, serta bentuk hasil akhir.
4. Guru berperan sebagai fasilitator, memantau jalannya proyek.
5. Memberikan arahan, bantuan, serta motivasi jika ada hambatan.
6. Guru dan siswa menilai hasil proyek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
7. Refleksi bersama antara guru dan siswa.
8. Siswa menyampaikan pengalaman, kesulitan, serta pengetahuan yang diperoleh.

2.1.12 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, video, suara, maupun teknologi digital yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Sadirman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2011:7) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

2.12.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuk, sifat, dan teknologi yang digunakan antara lain:

1. Media Visual (Tampilan)

Media yang hanya dapat dilihat, tidak memiliki suara. Tujuannya membantu memperjelas pesan pembelajaran secara visual.

Contoh:

- a. Gambar, foto, peta, diagram, grafik
- b. Poster, kartun edukatif
- c. PowerPoint, slide presentasi

2. Media Audio

Media yang hanya dapat didengar. Digunakan untuk melatih kemampuan mendengarkan dan memahami informasi verbal.

Contoh:

- a. Radio pendidikan
- b. Rekaman suara, podcast
- c. Musik atau lagu pembelajaran

3. Media Audiovisual

Media yang menggabungkan suara dan gambar bergerak, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Contoh:

- a. Video pembelajaran
- b. Film edukatif
- c. Televisi pendidikan
- d. YouTube atau video interaktif

4. Media Berbasis Cetak

Media yang menggunakan bahan bacaan atau tulisan sebagai sarana utama pembelajaran.

Contoh:

- a. Buku teks, modul, LKS
- b. Majalah atau buletin pendidikan
- c. Brosur, leaflet, komik edukatif

5. Media Berbasis Komputer / Digital

Media yang menggunakan teknologi komputer dan internet. Cocok untuk pembelajaran jarak jauh dan interaktif.

Contoh:

- a. E-learning (Google Classroom, Moodle)
- b. Aplikasi pembelajaran (Quizizz, Kahoot, Duolingo)
- c. Multimedia interaktif

6. Media Realita (Benda Asli / Model)

Media yang berupa benda nyata atau model tiruan dari objek yang dipelajari.

Contoh:

- a. Spesimen biologi
- b. Model anatomi tubuh manusia
- c. Alat peraga IPA, globe, miniatur bangunan

7. Media Lingkungan

Lingkungan sekitar juga dapat dijadikan media pembelajaran karena menyediakan pengalaman langsung.

Contoh:

- a. Kunjungan lapangan (field trip)
- b. Observasi di alam, pasar, museum, atau industri

2.12.2 Pengertian Media Kartu Ide

Media kartu ide adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kartu berisi kata, frasa, gambar, atau symbol sederhana yang digunakan untuk merangsang ide, memunculkan gagasan, dan mempermudah siswa dalam menuangkan pikirannya, misalnya saat menulis karangan, bercerita, atau berdiskusi.

Heinich dkk. (2002:9) menyatakan media merupakan saluran komunikasi. Dalam pembelajaran, media digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran agar lebih mudah dipahami. Kartu ide berfungsi sebagai saluran untuk mempermudah siswa menghubungkan kata/gambar dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu ide adalah media visual sederhana berupa kartu yang berisi kata, gambar, atau symbol yang digunakan guru untuk membantu siswa menemukan, mengembangkan, dan menuangkan ide dalam kegiatan belajar, terutama menulis dan bercerita.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Ide

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, begitu juga dengan media pembelajaran kartu ide. Menurut Huda (2013) ada beberapa kelebihan dan kekurangan media kartu ide antara lain :

1. Kelebihan :

- a. Membantu menemukan ide awal

Media kartu ide sangat bermanfaat untuk membantu siswa menemukan gagasan awal. Sering kali siswa kesulitan memulai menulis

karena tidak tahu topik apa yang harus dipilih. Dengan adanya kartu ide yang berisi kata atau gambar sederhana, siswa jadi lebih mudah memilih topik dan memunculkan ide yang sesuai dengan pengalaman atau imajinasi mereka.

b. Mempermudah pengembangan gagasan

Selain memunculkan ide awal, kartu ide juga berfungsi sebagai pemandu agar siswa tidak kehilangan arah dalam menulis atau bercerita. Dengan melihat kata kunci atau gambar pada kartu, siswa dapat mengembangkannya menjadi kalimat, lalu paragraf, hingga terbentuk sebuah karangan. Hal ini menjadikan proses menulis lebih terstruktur dan tidak terlalu sulit bagi siswa sekolah dasar.

c. Meningkatkan motivasi dan kreativitas

Kartu ide mampu menarik minat belajar karena bentuknya sederhana, berwarna, dan mudah digunakan. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar menulis karena merasa terbantu dengan alat peraga yang menyenangkan. Selain itu, kartu ide mendorong kreativitas siswa dalam menghubungkan gambar atau kata dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga tulisan yang dihasilkan lebih variatif.

2. Kekurangan :

a. Hanya sebagai pemicu ide awal

Kelemahan utama kartu ide adalah fungsinya yang terbatas hanya untuk memunculkan ide. Artinya, meskipun siswa bisa menemukan topik dari kartu ide, mereka tetap harus berusaha keras untuk mengembangkan ide tersebut menjadi tulisan lengkap. Tanpa bimbingan guru, siswa yang kurang terampil masih akan kesulitan menyusun karangan.

b. Membutuhkan pendampingan intensif dari guru

Huda (2013) menekankan bahwa kartu ide tidak bisa berdiri sendiri. Media ini harus disertai arahan guru agar benar-benar bermanfaat. Guru berperan penting dalam menjelaskan cara menggunakan kartu ide, memberi contoh, dan membimbing siswa dalam mengembangkan

gagasan yang muncul. Tanpa pendampingan, kartu ide bisa jadi hanya dianggap sebagai kartu bergambar biasa.

c. Potensi menimbulkan kebosanan

Jika guru menggunakan kartu ide terlalu sering tanpa variasi metode, siswa bisa merasa bosan. Anak SD memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga mereka membutuhkan kegiatan belajar yang bervariasi. Oleh karena itu, kartu ide sebaiknya dipadukan dengan media atau metode lain, seperti gambar, permainan, atau diskusi, agar suasana belajar tetap menarik.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media Kartu Ide

1. Menentukan topik

- a) Guru membantu siswa memilih topik yang akan dibahas.
- b) Contoh: “Kebersihan lingkungan sekolah.”

2. Menyiapkan kartu ide

- a) Siswa menyiapkan beberapa kartu kecil dari kertas warna-warni.
- b) Setiap kartu akan berisi satu ide atau gagasan.

3. Menulis ide di setiap kartu

- a) Siswa menuliskan satu ide pokok di setiap kartu.
- b) Contoh:
 - 1. Kartu 1: Menyapu halaman
 - 2. Kartu 2: Membuang sampah pada tempatnya
 - 3. Kartu 3: Menanam bunga di taman sekolah

4. Mengelompokkan ide

- a) Siswa mengelompokkan kartu yang memiliki hubungan isi yang sama.
- b) Misalnya, kartu tentang menjaga kebersihan dikelompokkan bersama.

5. Menyusun urutan ide

- a) Kartu disusun dari awal hingga akhir agar ceritanya urut dan mudah dipahami.
- b) Contoh urutan:
 - 1. Menyapu halaman
 - 2. Membuang sampah

3. Menanam bunga
6. Mengembangkan menjadi cerita atau paragraph
 - a) Siswa menggunakan urutan kartu untuk membuat karangan atau cerita pendek.
 - b) Setiap kartu bisa menjadi satu kalimat atau satu paragraf kecil.
7. Membaca dan memperbaiki
 - a) Setelah selesai menulis, siswa membaca ulang hasil tulisannya dan memperbaiki bila ada yang kurang tepat.

2.1.13 Cara Membuat Media Kartu Ide

Untuk dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka perlu diperhatikan langkah-langkah pembuatan media kartu ide.

1. Menentukan tujuan pembelajaran
Tentukan dulu kompetensi yang ingin dicapai.
Misalnya: siswa mampu menulis karangan sederhana berdasarkan ide pokok.
2. Menyusun daftar ide atau kata kunci
Buat daftar kata, frasa, atau gambar sesuai tema pembelajaran.
Contoh untuk tema pengalaman liburan: pantai, gunung, keluarga, teman, hujan, sepeda, pasar, kebun binatang.
3. Membuat Kartu
 - a. Cetak atau tulis manual isi kartu di kertas/karton
 - b. Jika ada gambar, bisa digambar tangan atau dicetak dari computer
 Isi kartu dapat berupa:
 - a. Teks (kata kunci: “Pantai”, “Sepeda”, “Hujan”).
 - b. Gambar (misalnya gambar gunung, sekolah, pasar).
 - c. Kombinasi teks + gambar agar lebih menarik untuk anak SD.
4. Menambahkan warna dan ilustrasi
Gunakan warna cerah agar menarik perhatian siswa. Jika memungkinkan, sertakan gambar sederhana atau clipart yang sesuai dengan kata ide.
5. Mencetak dan melaminasi kartu

Cetak di kertas tebal (art carton atau kertas manila). Supaya awet, kartu bisa dilapisi plastik bening atau dilaminasi.

6. Cara menggunakan
 - a. Buat beberapa set kartu sesuai jumlah kelompok siswa.
 - b. Minta siswa Menyusun kalimat/karangan berdasarkan kata/gambar di kartu



Gambar 2.1 Media Kartu Ide

2.1.14 Materi Pelajaran Bahasa Indonesia di SD

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran inti di sekolah yang berfungsi membekali peserta didik kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan, Bahasa negara, dan sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

Depdiknas (2003:5) menyatakan Bahasa Indonesia adalah sarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

Menurut Iskandar warssid & Sunendar (2008:15) Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

Dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada penguasaan keterampilan berbahasa sekaligus membangun karakter, apresiasi budaya, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

2.1.15 Menulis Teks Deskripsi

Menulis teks deskripsi adalah kegiatan menggambarkan suatu objek, tempat, orang, hewan, atau peristiwa dengan kata-kata secara jelas dan terperinci agar pembaca dapat membayangkan seperti melihat langsung objek yang dijelaskan.

Menurut Dalman (2015:3) Menulis adalah kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Dalam menulis karangan, siswa dilatih menyampaikan ide secara sistematis.

Menurut Keraf (2007: 93) Menulis deskripsi berarti menyampaikan sesuatu dengan cara melukiskan objek atau suasana dengan kata-kata sehingga pembaca seolah-olah melihat sendiri objek tersebut.

Kosasih (2018: 150) menyatakan Menulis deskripsi merupakan kegiatan menulis yang bertujuan menggambarkan objek berdasarkan hasil pengamatan, pendengaran, dan perasaan penulis dengan bahasa yang menarik dan hidup.

Contoh :

Contoh Teks Deskripsi

SEMANGKA



Semangka adalah salah satu jenis buah yang mengandung banyak air. Semangka bernetuk bulat berkulit hijau. Buah semangka memiliki biji di dalamnya. Biasanya ada semangka yang memiliki biji warna putih atau hitam kecokelatan. Buah semangka sendiri berwarna merah merona.

Buah ini sangat cocok dinikmati ketika musim panas. Kesegaran buah ini sangat cocok untuk menghilangkan rasa haus. Sensasi buah semangka ketika dimakan pada saat digigit akan terasa renyah dan menumpahkan air dari dagingnya ke dalam mulut. Sensasi ini yang menjadi favorit banyak orang.

Kulit buah semangka berwarna hijau belang-belang putih, hijau tua dan kuning keputihan. Meskipun kulitnya hijau tapi buah semangka tetap berwarna merah dan rasanya manis. Buah semangka memiliki berbagai ukuran sesuai beratnya. Semakin besar buah semangka maka semakin besar pula ukurannya.

Bobot buah semangka bervariasi, mulai dari 4 kg sampai 20 kg. Semangka yang berukuran kecil pada umumnya mencapai 4 sampai 5 kg. Sementara buah semangka yang berukuran sedang beratnya mencapai 6 sampai 10 kg. Jika beratnya sudah lebih dari itu, berarti sudah termasuk buah semangka berukuran besar.

Gambar 2.2 Teks Deskripsi

2.1.16 Kriteria Teks Deskripsi yang Baik

Teks deskripsi yang baik harus mampu menggambarkan objek secara jelas dan rinci sehingga pembaca dapat membayangkan objek yang dideskripsikan.

Adapun kriteria teks deskripsi yang baik adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian objek deskripsi

Teks harus menggambarkan objek yang jelas dan sesuai dengan tema yang ditentukan.

2. Kelengkapan isi deskripsi

Teks memuat ciri-ciri objek secara rinci dengan melibatkan pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa).

3. Keruntutan dan organisasi paragraf

Paragraf disusun secara logis dan runtut, dimulai dari pengenalan objek hingga deskripsi bagian-bagiannya.

4. Penggunaan bahasa yang tepat

Menggunakan kosakata yang sesuai, kalimat efektif, serta pilihan kata yang menarik dan komunikatif.

5. Ketepatan ejaan dan tanda baca

Menggunakan ejaan Bahasa Indonesia yang benar sesuai PUEBI.

Kriteria ini digunakan sebagai dasar dalam penilaian kemampuan menulis teks deskripsi siswa pada penelitian ini.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang memberikan perubahan bagi yang melakukan, dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui pengalaman belajar peserta didik. Pengalaman belajar diperoleh melalui proses belajar mengajar yang dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas. Maka dari itu, agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baik pula dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Salah satu model yang cocok digunakan adalah model *Project Based Learning* berbantuan media kartu, dimana model ini akan meningkatkan keaktifan siswa di kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir dan menulis.

Media kartu ide adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kartu berisi kata, frasa, gambar, atau symbol sederhana yang digunakan untuk merangsang ide, memunculkan gagasan, dan mempermudah siswa dalam menuangkan pikirannya, misalnya saat menulis karangan, bercerita, atau berdiskusi.

Dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media kartu ide diharapkan guru dan siswa dapat ikut serta berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, dengan diterapkannya model pembelajaran berbantuan media kartu ide ini maka hasil belajar siswa dapat lebih baik lagi dari yang sebelumnya terkhususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Defenisi Operasional

1. Model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media kartu ide Model Project Based Learning berbantuan media kartu ide dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan melalui kegiatan proyek menulis teks deskripsi, di mana siswa secara berkelompok menentukan objek tulisan, menyusun

ide menggunakan kartu ide, mengembangkan ide menjadi teks deskripsi, dan mempresentasikan hasilnya. Model ini dioperasionalkan melalui langkah-langkah PjBL meliputi: penentuan masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, penyusunan produk berupa teks deskripsi, dan evaluasi hasil belajar.

2. Media kartu ide

Media kartu ide adalah media visual berupa kartu berisi kata kunci dan/atau gambar yang digunakan sebagai stimulus untuk membantu siswa menemukan ide pokok, menyusun urutan gagasan, dan mengembangkan paragraf dalam menulis teks deskripsi. Media ini dioperasionalkan melalui penggunaan kartu ide pada tahap perencanaan dan pengembangan teks dalam pembelajaran Project Based Learning.

3. Kemampuan menulis teks deskripsi

Kemampuan menulis teks deskripsi adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan yang menggambarkan objek secara jelas dan rinci berdasarkan hasil pengamatan. Kemampuan ini dioperasionalkan melalui skor hasil tes menulis teks deskripsi siswa yang dinilai berdasarkan kriteria isi, organisasi tulisan, penggunaan bahasa, kosakata, dan ketepatan ejaan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas serta kajian teori-teori yang mendukung, maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *project based learning* berbantuan media kartu ide terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi di kelas IV UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.