

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada sebuah kelas selalu menggunakan satu atau lebih model pembelajaran sebagai gambaran lingkungan belajar siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran *Think Talk Write* yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

a. Pengertian model pembelajaran *Think Talk Write*

Huda (2013: 218) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* merupakan model pembelajaran yang bersifat komunikatif. Pembelajaran yang bersifat komunikatif maksudnya pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi yang memungkinkan siswa untuk mampu membaca dan menulis dengan baik, belajar dengan orang lain, menggunakan media, menerima informasi, dan menyampaikan informasi. Model *Think Talk Write* memiliki sintak yang sesuai dengan urutan di dalamnya, yakni *think* (berpikir), *talk* (berbicara atau berdiskusi), dan *write* (menulis).

1) *Think* (berpikir)

Siswa membaca teks berupa soal (kalau memungkinkan dimulai dengan soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari atau kontekstual). Pada tahap ini siswa secara individu memikirkan

kemungkinan jawaban (strategi penyelesaian), membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan, dan hal-hal yang tidak dipahami dengan menggunakan bahasanya sendiri.

2) *Talk* (berbicara)

Siswa diberi kesempatan untuk membicarakan hasil penyelidikan pada tahap pertama. Pada tahap ini siswa merefleksikan, menyusun, serta menguji ide-ide dalam kegiatan diskusi kelompok. Kemajuan komunikasi siswa akan terlihat pada dialognya dalam berdiskusi, baik dalam bertukar ide dengan orang lain ataupun refleksi mereka sendiri yang diungkapkan kepada orang lain.

3) *Write* (menulis)

Pada tahap ini, siswa menuliskan ide-ide yang diperolehnya dan kegiatan tahap pertama dan kedua. Tulisan ini terdiri atas landasan konsep yang digunakan, keterkaitannya dengan materi sebelumnya, strategi penyelesaiannya, dan solusi yang diperolehnya.

b. Langkah-langkah pembelajaran model *Think Talk Write*

Huda (2013: 220) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* yaitu:

- 1) Siswa membahas teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*), untuk dibawa ke forum diskusi.
- 2) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*). Dalam kegiatan ini mereka menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri untuk

menyampaikan gagasannya dalam diskusi. Pemahaman dibangun melalui interaksi dalam diskusi, karena itu diskusi diharapkan dapat menghasilkan solusi atas soal yang diberikan.

- 3) Siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunikasi dalam bentuk tulisan (*write*).
- 4) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari. Sebelum itu, dipilih satu atau beberapa siswa sebagai perwakilan kelompok untuk menyajikan jawaban, sedangkan kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan.

2. Media Puzzle

a. Pengertian Media

Anitah (2009: 1) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan suatu perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Arsyad (2011: 3-5) menjelaskan bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber

belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar .

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai komunikasi antara guru dengan siswa yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Setiap media pengajaran memiliki kemampuan masing-masing. Guru dapat menentukan pilihan sesuai dengan kebutuhan pada saat belajar mengajar. Penggunaan media jangan sampai menjadi penghalang proses belajar mengajar yang akan guru lakukan pada siswa. Diharapkan media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pengajaran.

b. Fungsi Media

Hamalik (Arsyad 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

c. Manfaat Media

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Rivai (2010: 2), yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga beraktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sebagian besar guru menggunakan media sebagai alat bantu untuk mendukung materi yang telah diajarkan dapat terserap dengan baik pada siswa. Arsyad (2011: 25-26) mengemukakan manfaat dari penggunaan media pada proses belajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film, radio atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:
 - a) Proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b) Materi pelajaran yang disampaikan lebih jelas maknanya terserap oleh siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Djamarah (2010: 127) menjelaskan bahwa setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu, memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

e. Media *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan yang sering dijumpai dan dimainkan oleh siswa. Biasanya siswa sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempat. Siswa akan suka memainkan *puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik. Cara bermain *puzzle*,

biasanya siswa sudah langsung mengenali permainan ini dan langsung dapat memainkannya. Nisak (2012: 110) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam memainkan *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- 1) Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya.
- 2) Acak kepingan *puzzle* tersebut.
- 3) Mintalah siswa untuk memasangkan kembali.
- 4) Berikan tantangan kepada siswa untuk melakukannya dengan cepat.

Tujuan dari *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa solidaritas semua siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 3) Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai sesama siswa.
- 6) Menghibur para siswa dalam kelas.

Peneliti menyimpulkan bahwa *puzzle* merupakan kepingan-kepingan bagian yang terpisah, tugas siswa untuk mencocokkan dan menyusunnya sesuai dengan bentuk dan tempatnya. Media *puzzle* diharapkan dapat membantu siswa pada saat pembelajaran sekaligus membuat siswa aktif dan senang dalam belajar di kelas.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata “*motivium*” yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.

Sardiman (2011: 75) menyatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sedangkan motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Uno (2011: 23) juga mengembangkan pengertian motivasi belajar yaitu suatu dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan usaha dari dalam (internal) dan luar diri siswa (eksternal) yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang terarah, sehingga siswa dapat mencapai tujuan seperti yang mereka inginkan atau cita-citakan untuk

mencapai tingkat kesuksesan atau kepuasan tertentu yang mereka harapkan.

b. Macam-macam Motivasi

Uno (2011: 4) menjelaskan bahwa dari sudut sumber yang menimbulkannya, motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Instrinsik

Sardiman (2011: 89) menjelaskan bahwa instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu.

Motivasi instrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena sudah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Misalnya, ketika siswa tidak perlu belajar atau membaca buku pelajaran dengan sendirinya tanpa disuruh. Mereka melakukan kegiatan tersebut karena membutuhkan dan perlu melaksanakan kegiatan tersebut untuk mendukung dalam mencapai tujuan.

Hal-hal yang dapat meningkatkan motivasi instrinsik antara lain dengan mengembangkan bakat atau keterampilan yang dimiliki siswa sesuai dengan bidang yang mereka kuasai, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Selain itu dengan menanamkan pada mereka apa yang mereka diperlukan atau butuhkan dalam

mencapai tujuan dan kesuksesan tertentu seperti yang mereka harapkan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Uno (2011: 4) menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan yang timbul karena melihat manfaatnya.

Contoh dari motivasi ekstrinsik, yaitu siswa yang melakukan kegiatan belajar atau membaca buku karena ingin memperoleh nilai yang bagus sehingga mendapat pujian dari guru atau teman-temannya dan juga ingin mendapat hadiah dari orang tuanya.

Berikut ini beberapa hal yang dapat menimbulkan motivasi belajar ekstrinsik menurut Uno (2011: 4), yaitu:

- a) Pendidik memerlukan anak didiknya sebagai manusia yang berpribadi, menghargai pendapatnya, pikirannya, perasaannya, maupun keyakinannya.
- b) Pendidik menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pendidikannya.
- c) Pendidik senantiasa memberikan bimbingan dan juga pengarahan kepada anak didiknya dan membantu apabila mengalami kesulitan, baik yang bersifat pribadi maupun akademis.

- d) Pendidik harus mempunyai pengetahuan yang luas dan penguasaan bidang studi atau materi yang diajarkan kepada peserta didiknya.
- e) Pendidik harus mempunyai rasa cinta dan sifat pengabdian kepada profesinya sebagai pendidik.

Pada dasarnya, motivasi intrinsik dalam diri seseorang lebih kuat dari pada motivasi ekstrinsik. Setiap orang memiliki kedua motivasi ini dalam diri mereka. Seorang pendidik lebih menginginkan siswanya mempunyai motivasi intrinsik bersifat konstan atau tetap sedangkan motivasi ekstrinsik bersifat dinamis atau berubah-ubah karena dipengaruhi oleh keadaan yang ada di sekitarnya. Bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak penting, hanya saja akan lebih sering merubah tujuan seseorang dan sedikit memperlambat pencapaian kesuksesan seseorang.

c. Bentuk-bentuk motivasi di Sekolah

Di dalam kegiatan belajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi

motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah menurut Sardiman (2011: 92), yaitu:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, agar pujian ini merupakan motivasi,

pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

4) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
 - b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
 - c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
 - d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 97-100), terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, antara lain:

1) Cita-cita

Cita-cita merupakan satu kata tertanam dalam jiwa seseorang individu. Cita-cita merupakan angan-angan yang ada di imajinasi seorang individu, dimana cita-cita tersebut dapat dicapai akan memberikan suatu kemungkinan tersendiri pada individu tersebut. Adanya cita-cita juga diiringi oleh perkembangan dan pertumbuhan

kepribadian individu yang akan menimbulkan motivasi yang besar untuk meraih cita-cita atau kegiatan yang diinginkan.

2) Kemampuan siswa

Kemampuan dan kecakapan setiap individu akan memperkuat adanya motivasi. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan membaca, memahami sehingga dorongan yang ada pada diri individu akan makin tinggi.

3) Kondisi siswa dan lingkungan

Kondisi siswa adalah kondisi rohani dan jasmani. Apabila kondisi stabil dan sehat maka motivasi siswa akan bertambah dan prestasinya akan meningkat. Begitu juga dengan kondisi lingkungan siswa (keluarga dan masyarakat) mendukung, maka motivasi pasti ada dan tidak akan menghilang.

4) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah seorang sosok yang dikagumi dan insan yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Seorang guru dituntut untuk profesional dan memiliki keterampilan.

4. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis sebenarnya bukanlah sesuatu yang asing bagi kita. Artikel, esai, laporan, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita adalah contoh bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan. Suparno dan Yunus (2009: 1.3), mengemukakan bahwa

pengertian menulis adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Tarigan (2008: 22) menjelaskan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau memahami bahasa dan gambaran grafik. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Hal ini merupakan perbedaan utama antara lukisan dan tulisan, antara melukis dan menulis.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan atau ide yang diungkapkan dalam bentuk tulisan dan dapat mendeskripsikan sesuatu baik berupa fakta atau imajinasi.

b. Tujuan Menulis

Menulis tidak semata-mata hanya sebagai tempat menuangkan ide, gagasan, dan pikiran yang dimiliki setiap individu. Tetapi menulis mempunyai tujuan penulisan dalam suatu tulisan. Hugo Hartig (Tarigan, 2008: 25) merangkumnya sebagai berikut:

1) Tujuan Penugasan

Penulisan menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya siswa yang diberi tugas untuk merangkum sebuah buku).

2) Tujuan Persuasif

Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

3) Tujuan informasional, tujuan penerangan

Tulisan yang bertujuan untuk memberikan informasi atau keterangan atau penerangan kepada pembaca.

4) Tujuan pemecahan masalah

Tulisan ini bertujuan bahwa penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasan sendiri agar dapat diterima oleh para pembaca.

5. Keterampilan Menulis

Mc Crimmon (Slamet, 2007: 140) mengemukakan bahwa keterampilan 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 bukan hanya menuangkan pikiran dan perasaan saja, tetapi didalamnya proses pengungkapan ide, ilmu, pengetahuan serta pengalaman yang dialami seseorang yang kemudian dituangkan dalam bahasa tulisan. Byrne (Slamet, 2007: 140) menjelaskan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara

utuh, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kepandaian melakukan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut sehingga tercipta sebuah produk tulisan.

6. Menulis Karangan

Ada dua hal yang umum dan perlu diperhatikan dalam menulis sebuah karangan, yaitu isi dan cara penyajian atau pengungkapan. Kedua komponen ini tidak boleh terpisahkan dalam tata aturan menulis sebuah karangan. Karangan yang isinya runtut dan sistematis adalah karangan yang baik dan dapat dengan mudah dibaca. Resmini (2008: 229), karangan merupakan suatu hasil proses berpikir. Karangan merupakan hasil ungkapan ide, gagasan, dan perasaan yang diperoleh melalui kegiatan berpikir kritis dan kreatif.

a. Jenis-jenis Karangan

Suparno dan Yunus (2009: 1.10-1.11) menyatakan bahwa suatu tulisan atau karangan secara umum mengandung dua hal, yaitu isi dan cara pengungkapan atau penyajian. Keduanya saling mempengaruhi. Substansi sebuah tulisan dan tujuan penulisan akan menentukan cara pengungkapan apakah jika bersifat formal atau informal dan ragam

wacana yang akan digunakan apakah lebih bersifat naratif, eksposisi, argumentatif, atau persuasif. Begitu pula ragam wacana yang dipilih akan mempengaruhi isi jenis informasi dan pengorganisasian pengungkapan, dan tata sajian penulisan.

Suparno dan Yunus (2009: 1.11-1.13) menyatakan bahwa bentuk-bentuk karangan dalam pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia antara lain:

1) Deskripsi (Pemerian)

Deskripsi adalah ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sasarannya adalah menciptakan atau memungkinkan terciptanya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga pembaca seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya.

2) Narasi (Penceritaan atau Pengisahan)

Narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, langkah, urutan, atau rangkaian terjadinya suatu hal. Bentuk karangan ini dapat ditemukan misalnya pada karya prosa atau drama, laporan, peristiwa, serta resep atau cara membuat dan melakukan sesuatu hal.

3) Eksposisi (Paparan)

Eksposisi adalah ragam wacana yang dimaksudkan untuk menerangkan, menyampaikan sesuatu hal yang dapat memperluas atau menambah pengetahuan dan pandangan pembacanya. Sasarannya adalah menginformasikan sesuatu tanpa ada maksud mempengaruhi pikiran, perasaan dan sikap pembacanya. Fakta dan ilustrasi yang disampaikan penulis sekedar memperjelas apa yang akan disampaikan.

4) Argumentasi (Pembahasan atau Pembuktian)

Argumentasi adalah ragam wacana yang dimaksudkan untuk meyakinkan pembaca mengenai kebenaran yang disampaikan oleh penulisnya. Karena tujuannya meyakinkan pendapat atau pemikiran pembaca, maka penulis akan menyajikan secara logis, kritis, dan sistematis bukti-bukti yang dapat memperkuat keobjektifan dan kebenaran yang disampaikan sehingga dapat menghapus konflik dan keraguan pembaca terhadap pendapat penulis.

5) Persuasi

Persuasi adalah ragam wacana yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan pendapat pembaca mengenai sesuatu hal yang disampaikan penulisnya. Berbeda dengan argumentasi yang pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran, persuasi lebih mendekati pada pendekatan emosional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis karangan ada lima yaitu: 1) Deskripsi yang berisi gambaran tentang bentuk atau wujud suatu barang atau objek, 2) Narasi yang berisi cerita atau peristiwa yang dialami orang lain, 3) Eksposisi yang berisi pemaparan tentang suatu hal, 4) Argumentasi yang tentang pendapat disertai bukti yang nyata, 5) Persuasi yang berisi ajakan untuk mempengaruhi orang lain.

7. Karangan Deskripsi

a. Pengertian Karangan Deskripsi

Suparno dan Yunus (2009: 4.6) menjelaskan bahwa ada beberapa bentuk karangan salah satunya adalah deskripsi. Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describe* yang berarti menggambarkan atau memberikan suatu hal. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya.

Karangan jenis ini bermaksud menyampaikan kesan-kesan tentang sesuatu dengan sifat dan gerak-geriknya, atau sesuatu yang lain kepada pembaca. Dalam menulis deskripsi penulis harus mampu menghidupkan objek yang dilukiskan yang sehidup-hidupnya, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat yang penulis lihat, dapat mendengar yang penulis dengar, dan dapat merasakan yang penulis rasakan.

Karangan deskripsi yang baik mirip sebuah foto hasil kamera tetapi dengan kata-kata pembaca seolah-olah melihat benda aslinya.

Peneliti menyimpulkan bahwa karangan deskripsi adalah bentuk wacana yang berusaha untuk melukiskan atau menggambarkan suatu objek secara detail dengan menggunakan panca indera sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan, melihat secara langsung dari objek tulisan tersebut.

b. Macam-macam Pendekatan Deskripsi

Suparno dan Yunus (2009: 4.8-4.13), terdapat beberapa pendekatan deskripsi antara lain:

1) Pendekatan Ekspositoris

Pendekatan ekspositoris, penulis berusaha agar deskripsi yang dibuat dapat memberi keterangan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Sehingga pembaca dapat seolah-olah ikut melihat atau merasakan objek yang dideskripsikan.

2) Pendekatan Impresionistik

Tujuan Pendekatan Impresionistik ialah untuk mendapatkan tanggapan emosional pembaca ataupun kesan pembaca. Corak deskripsi ini diantaranya juga ditentukan oleh macam kesan apa yang diinginkan penulisnya.

3) Pendekatan Menurut Sikap Pengarang

Pendekatan ini sangat bergantung kepada tujuan yang ingin dicapai, sifat objek, serta pembaca deskripsinya. Dalam menguraikan

sebuah gagasannya, tergantung dari sikap pengarangnya. Pembaca merasa puas terhadap suatu tindakan dan keadaan ataupun sebaliknya.

Berdasarkan ketiga pendekatan di atas, peneliti menggunakan pendekatan ekspositoris. Melalui pendekatan ekspositoris diharapkan siswa dapat membuat karangan deskripsi dengan mengamati gambar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca seolah-olah ikut merasakan objek yang diamati oleh siswa.

c. Langkah-Langkah Menulis Karangan Deskripsi

Resmini (2008: 122) menjelaskan bahwa dalam menulis deskripsi terdapat beberapa langkah yaitu:

- 1) Menentukan apa yang akan dideskripsikan: Apakah akan mendeskripsikan manusia atau tempat.
- 2) Merumuskan tujuan pendeskripsian: Apakah deskripsi dilakukan sebagai alat bantu karangan narasi, eksposisi, argumentasi, atau persuasi.
- 3) Menetapkan bagian yang akan dideskripsikan: Kalau yang dideskripsikan orang, apakah yang akan dideskripsikan itu ciri-ciri fisik, watak, gagasannya, atau benda-benda di sekitar tokoh? Kalau yang dideskripsikan tempat, apakah yang akan dideskripsikan keseluruhan tempat atau hanya bagian-bagian tertentu saja yang menarik?

- 4) Memerinci dan mensistematiskan hal-hal yang menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan, hal-hal apa saja yang akan ditampilkan untuk membantu memunculkan kesan dan gambaran kuat mengenai sesuatu yang dideskripsikan.

8. Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi dengan Model *Think Talk Write* Dengan Menggunakan Media *Puzzle*

Langkah-langkah penelitian pada pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan model *Think Talk Write* dengan menggunakan media *puzzle* yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, dengan tiap-tiap kelompok terdiri dari 6 siswa.
- b. Setiap kelompok diberi topik atau tema untuk dibuat sebuah karangan deskripsi.
- c. Siswa diberi sedikit waktu untuk mengurutkan gambar dan membuat ide-ide atau kerangka karangan yang akan dikembangkan dalam sebuah karangan deskripsi.
- d. Guru membimbing seluruh anggota kelompok agar mendiskusikan ide-ide hasil pemikiran individu.
- e. Siswa mendiskusikan dengan kelompoknya untuk menyusun kerangka karangannya.
- f. Siswa menuliskan hasil karangan deskripsi dari kerangka karangan yang sudah dikembangkan menjadi karangan deskripsi yang padu.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian tentang penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi dalam kegiatan menulis deskripsi telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya:

1. Penelitian yang dilaksanakan Luh Gede Dita Ernayanti (2016) tentang model pembelajaran *Think Talk Write* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* terhadap motivasi dan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen 93,91 dan nilai rata-rata kelas kontrol 75,95. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 22,23 dan nilai rata-rata kelas kontrol 13,30.
2. Penelitian yang dilaksanakan Ryky Mandar Sary dan Mya Setyawinarsih (2014) tentang model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius pada pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Bantursari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 78,66 dan nilai rata-rata kelas kontrol 72,84.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Tika Rusmayanthi (2016) tentang penggunaan model *Think Talk Write* berbantuan *Mind Mapping* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu *Mind Mapping* terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, hasil penelitian mengenai aktivitas menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 30,66 dan nilai rata-rata kelas kontrol 27,41. Rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

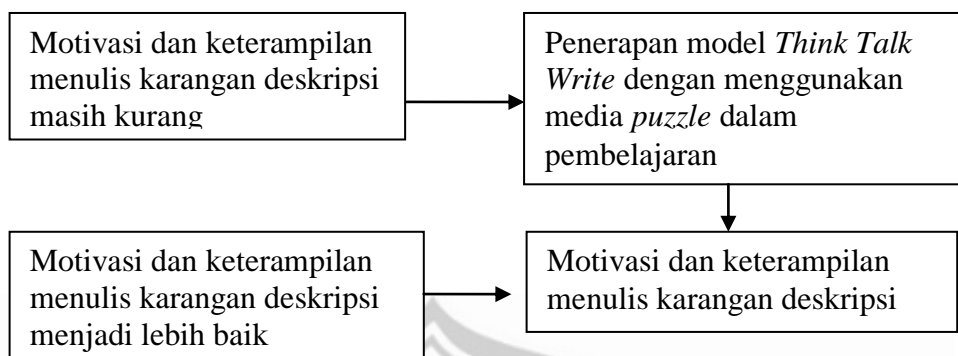
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nofita Sari (2014) yang berjudul *The Effect Of Using The Think Talk Write In Teaching Writing An Analytical Exposition Text Toward Grade XI Student Writing Achievement*. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Kelas eksperimen diajar menggunakan *Think Talk Write* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa. Berdasarkan analisis nilai dengan rumus t-test, nilai t_{hitung} 2,33 lebih besar dari t_{tabel} 1,690. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Think Talk Write* pada pengajaran menulis teks eksposisi memberikan dampak yang lebih baik terhadap pencapaian menulis siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh John T. Guthrie, (2000) yang berjudul *Effects of Integrated Instruction on Motivation and Strategy Use in Reading*, dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di kelas eksperimen mendapat motivasi yang lebih tinggi dari pada anak-anak yang di kelas kontrol. Hasil menunjukkan bahwa konteks kelas dapat mempengaruhi hasil motivasi yang positif.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena terdapat beberapa variabel yang diteliti memiliki kesamaan yaitu penerapan model *Think Talk Write* dengan menggunakan media *puzzle* dan motivasi yang digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap menulis deskripsi. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, karakteristik subjek penelitian.

C. Kerangka Pikir

Guru sudah seharusnya lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran. Guru perlu menggunakan model serta media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menyenangkan.

Penerapan model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menulis. Model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif. Siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajarannya. Keterlibatan tersebut diharapkan akan menumbuhkan motivasi dan keterampilan siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil yang optimal. Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan, hipotesis pada penelitian eksperimen ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Motivasi siswa yang diuji dengan menggunakan model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle*.
2. Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *Think Talk Write* menggunakan media *puzzle*.