

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Flemming (1987: 234) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2011: 4-5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Definisi media secara umum adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Ringkasnya, media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly dalam Azhar Arsyad (2011: 12-14) mengemukakan ciri media yang merupakan alasan mengapa media perlu digunakan dan hal apa saja

yang dapat dilakukan media apabila guru kurang efisien dalam melakukan pengajaran:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa. Sebagai contoh peristiwa sejarah yang sudah berlalu. Peserta didik bisa mempelajari peristiwa-peristiwa bersejarah melalui media pembelajaran berupa rekaman video, dokumentasi, dan foto-foto.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Sebagai contoh peserta didik ingin mempelajari perkembangan janin dalam rahim ibu selama sembilan bulan. Melalui bantuan media pembelajaran, waktu dapat dipersingkat dengan menampilkan hal-hal yang dirasa penting saja melalui rekaman video misalnya.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Sebagai contoh penggunaan CD, flashdisk, dan sebagainya dapat memudahkan guru untuk mendistribusikan bahan pembelajaran. Informasi yang terdapat di

dalamnya akan selalu terjaga sebagaimana aslinya atau ajeg.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cipi Riana (2009: 10):

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 3) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan bantuan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2011: 169-170)

adalah:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan apabila diperlukan.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melaui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih meningkat.

Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Arief Sadiman (Susanto & Akmal, 2019, 18) yaitu: 1) memperjelas penyampaian pesan oleh pengajar yang kurang verbal, 2) menampilkan objek pembelajaran yang terbatas ruang, waktu, dan ukuran dalam bentuk lain agar terlihat konkret, 3) membuat suasana belajar yang menarik perhatian, 4) peserta didik menjadi aktif dan memperoleh rangsangan serta pengalaman. Aqib dan Risman (Kuraesin, Rahman, Sujana, et al., 2019, 1772) menjelaskan manfaat media audio visual yaitu: 1) lebih jelas dan menarik, 2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan, 3) meningkatkan kualitas hasil belajar, 4) memberi pengalaman langsung kepada peserta didik.

Media pengajaran berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal (Sholehah, 2021; 18).

d. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Sanjaya (2011: 172-173) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Melalui media ini peserta didik diharapkan dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dilihat dari cara atau model pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan

Jenis media yang seperti ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film*

projector untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan bisa berfungsi.

b. Media yang tidak diproyeksikan

Klasifikasi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cegi Riana (2009: 14) dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu (1) kelompok satu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok dua: media proyeksi diam, (3) kelompok ke tiga: media audio, (4) media keempat: media audio visual diam, (5) kelompok lima: media film, (6) kelompok enam: media televisi, dan (7) kelompok tujuh: multimedia.

- 1) Kelompok satu: media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - a) Media grafis adalah media visual dengan menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar.
 - b) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses *printing* atau pencetakan.
 - c) Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
- 2) Kelompok dua: media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan dan hasil proyeksinya tidak bergerak. Contohnya adalah OHP (*Overhead Projector*).
- 3) Kelompok ke tiga: media audio. Media audio adalah media yang

penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contohnya adalah radio dan perekam pita magnetik.

- 4) Kelompok ke empat: media audio visual diam media yang penyampaiannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau memiliki sedikit unsur gerak. Contohnya adalah *sound slide* dan film strip bersuara.
- 5) Kelompok ke lima: media film. Media film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan seperti bergerak.
- 6) Kelompok ke enam: media televisi. Media televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak.
- 7) Kelompok ke tujuh: multimedia. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

2. Keterampilan Menulis Pantun

a. Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Dalman, 2014:3). Henry Guntur Tarigan dalam Dalman (2014:4) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh

seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang, memahami bahasa dan grafis tersebut. Menurut Marwoto dalam Dalman (2011:4) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan skemata yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi, semakin luas skemata seseorang, semakin mudahlah ia menulis.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide, gagasan yang dilukiskan dengan lambang grafis, melalui bahasa tulis sebagai alat atau medianya kepada pihak lain, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi tujuan pengajaran berbahasa di sekolah. Menulis merupakan proses keterampilan. Jika seseorang ingin mahir dalam menulis, ia harus banyak berlatih. Dalam hubungannya dengan keterampilan berbahasa, menulis dapat mempertajam kepekaan terhadap kesalahan-kesalahan berbahasa secara tulis seperti ejaan, struktur, kaidah, dan lain sebagainya.

Setiap kegiatan pasti mempunyai tujuan-tujuan tertentu, sama halnya dengan menulis. Menulis mempunyai beberapa tujuan yang berhubungan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan dari penulis. Adapun tujuan menulis ada tujuh yaitu:

a) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan dari penulisan ini tidak timbul dari dalam diri penulis sendiri. Dia menulis karena mendapatkan tugas atau perintah orang lain. Contohnya peserta didik yang diberi tugas merangkum buku, atau sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat.

b) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulisan bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya. Contohnya adalah para penulis novel.

c) *Informational purpose* (tujuan informasional atau penerangan)

Tulisan ini bertujuan untuk memberi informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca. Contohnya adalah pemaparan suatu kasus yang dilakukan oleh para wartawan.

d) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

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

e) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan dari tulisan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal. Contohnya penyair yang menulis pantun.

f) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan ini bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang penulis kepada para pembacanya.

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

Dalam tulisan seperti ini, penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasannya agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca. Contohnya adalah klarifikasi suatu masalah yang dilakukan oleh seseorang.

Tujuan menulis yang hendak dicapai dalam dalam pembelajaran menulis pantun adalah *Assignment Purpose* (tujuan penugasan) dimana peserta didik yang mendapat tugas dari gurunya untuk menulis pantun sebagai kompetensi yang harus dicapai dalam proses belajar peserta didik.

b. Pantun

1) Pengertian Pantun

Pantun adalah pantun yang paling populer dalam sastra melayu. Pantun adalah pantun atau sajak yang berlarik empat dengan berirama a b a b, yang terdiri atas dua larik sampiran dan dua larik isi atau makna yang terkandung dalam pantun itu (Abdul Hadi, 2004:212). Menurut Zalila dan Jamilah (1993:113) mengemukakan bahwa pantun adalah pantun melayu tradisional yang paling populer yang diucapkan secara lisan.

Bentuk pantun yang berupa pantun ini terdapat dalam beberapa sastra daerah seperti dalam sastra Minangkabau, sastra Aceh, sastra Batak dan lain sebagainya. Dalam berbagai daerah di nusantara, pantun dikenal dengan istilah-istilah yang berbeda, dalam bahasa Jawa pantun disebut dengan parikan atau wangsalan, sedangkan dalam bahasa Sunda pantun dikenal dengan istilah

paparikan. Sastra Asing juga memiliki jenis pantun seperti pantun, seperti dalam sastra Cina pantun itu disebut *Syi Cing*, dan dalam sastra Spanyol disebut *copla*. Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan, namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis. Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali berkaitan dengan alam (mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya), dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

Dalam kesusastraan, pantun pertama kali muncul dalam Sejarah Melayu dan hikayat-hikayat populer yang sezaman. Pantun merupakan sastra lisan yang dibukukan pertama kali oleh Haji Ibrahim Datuk Kaya Muda Riau, seorang sastrawan yang hidup sezaman dengan Raja Ali Haji. Antologi pantun yang pertama itu berjudul Perhimpunan Pantun-Pantun Melayu. Genre pantun merupakan genre yang paling bertahan lama. Pantun merupakan salah satu jenis pantun lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa nusantara. Pantun merupakan salah satu jenis pantun lama dalam kesusastraan melayu nusantara yang paling populer.

2) Ciri-ciri pantun

Ciri-ciri pantun sebagai berikut:

- a) Terdiri atas empat baris.
- b) Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata.

- c) Dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya berisi maksud si pemantun. Bagian ini disebut isi pantun.
- d) Pantun mementingkan rima akhir dan rumus rima itu disebut dengan abjad /ab-ab/. Maksudnya, bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

3) Jenis-Jenis Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis pantun lama selain mantra, gurindam, dan syair. Meskipun termasuk pantun lama, pantun merupakan karya sastra Indonesia yang sekarang masih dikembangkan. Jenis-jenis pantun yang dikenal di Indonesia antara lain:

a) Dilihat dari bentuknya:

(1) Pantun biasa

Pantun biasa ialah pantun yang ciri-cirinya sesuai dengan ciri-ciri pantun yang sering disebutkan.

Contoh:

Kalau ada jarum yang patah
 Jangan dimasukkan ke dalam peti
 Kalau ada kataku yang salah
 Jangan dimasukkan ke dalam hati

(2) Talibun

Talibun ialah jenis pantun yang jumlah barisnya lebih dari empat baris. Meskipun terdiri lebih dari empat baris, Talibun juga mempunyai aturan yaitu jumlah barisnya harus genap misalnya 6, 8, 10 dan seterusnya. Jika satu bait

dalam Talibun terdiri dari enam baris, maka baris yang pertama, kedua, dan ketiga merupakan sampiran, sedangkan baris keempat, kelima, dan keenam merupakan isi yang bersajak a-b-c-a-b-c. Jika satu bait dalam Talibun yang terdiri dari delapan baris, maka empat baris pertama merupakan sampiran dan empat baris berikutnya merupakan isi yang bersajak a-b-c-d-a-b-c-d.

Contoh:

Kalau anak pergi ke pekan (sampiran)

Yu beli belanak pun beli (sampiran)

Ikan panjang beli dahulu (sampiran)

Kalau anak pergi berjalan (isi)

Ibu cari sanak pun cari isi (isi)

Induk semang cari dahulu (isi)

(3) Seloka (pantun berkait)

Seloka adalah pantun yang tidak hanya terdiri dari satu bait, tetapi terdiri dari beberapa bait. Dalam Seloka, antara bait yang satu dengan bait yang lain mempunyai keterkaitan dalam sajak maupun makna.

Contoh:

Lurus jalan ke Payakumbuh

Kayu jati bertimbal jalan

Di mana hati tak kan rusuh

Ibu mati bapak berjalan

Kayu jati bertimbal jalan

Turun angin patahlah dahan

Ibu mati bapak berjalan

Ke mana untung diserahkan

(4) Karmina (Pantun Kilat)

Karmina adalah pantun pendek yang terdiri dari dua baris. Baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua merupakan isi, bersajak atau berima a-b-a-b.

Contoh:

Dahulu parang sekarang besi

Dahulu sayang sekarang benci

Dilihat dari isinya:

1. Pantun anak-anak

Contoh:

Elok rupanya si kumbang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak terkata senangnya hati

Melihat ibu sudah datang

(2) Pantun remaja/dewasa

Contoh:

Tanam melati di rama rama

Ubur-ubur sampingan dua

Sehidup semati kita bersama

Satu kubur kelak berdua

2. Pantun jenaka

Contoh:

Elok rupanya pohon belimbing

Tumbuh dekat pohon mangga

Elok rupanya berbini sumbing

Biar marah tertawa juga

(4) Pantun teka-teki

Contoh:

Kalau puan, puan cemara

Ambil gelas di dalam peti

Kalau tuan bijak laksana

Binatang apa tanduk di kaki

3. Pantun orang tua/ nasehat

Contoh:

Minum susu di pagi hari

Tambah nikmat tambah cokelat

Pandai-pandai membawa diri

Agar selamat dunia akherat

c. Menulis Pantun

Menulis pantun adalah kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan gagasan atau perasaan dalam karya sastra lama yang terdiri atas sampiran dan isi dengan berpedoman pada struktur dan kaidah bahasa teks pantun yang telah ditentukan. Orang yang belum terbiasa memproduksi pantun akan mengalami kesulitan sehingga perlu adanya cara atau model agar pembelajaran memproduksi pantun dapat dilakukan dengan mudah. Secara garis besar, Sugiarto (2010:18) membagi langkah-langkah menulis pantun menjadi tiga. Pertama, menentukan tema. Tema tersebut berkaitan dengan jenis pantun yang akan ditulis. Kedua, mengumpulkan kosakata yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan. Disadari atau tidak, setiap jenis dan tema tertentu dalam sebuah pantun akan memiliki kecenderungan untuk menggunakan kata-kata tertentu. Ketiga, teknis penulisan. Teknis penulisan terdiri atas lima tahap: mencari kata terakhir isi yang sesuai dengan tema, membuat kalimat dengan kata-kata tersebut sesuai dengan aturan pantun, mencari kata terakhir pada sampiran, membuat kalimat dengan kata-kata tersebut sesuai dengan aturan pantun, serta memeriksa kembali pantun yang sudah dibuat.

3. Model *Examples non-examples*

a. Pengertian Model *Examples non-examples*

Model *examples non-examples* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran (Huda, 2014: 234). Penggunaan gambar bertujuan agar peserta didik dapat menganalisis gambar kemudian mendeskripsikan isi gambar tersebut.

Kurniasih dan Berlin *Sani* (2016: 32) berpendapat bahwa model *examples non-examples* adalah sebuah langkah untuk mensiasati agar peserta didik dapat mendefinisikan sebuah konsep. Adapun strategi yang bisa digunakan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri atas *example* (contoh dari suatu materi yang sedang dibahas) dan *non example* (contoh dari suatu materi yang tidak sedang dibahas).

Hamdayama (2014: 97) menambahkan pengertian model *examples non-examples* merupakan model yang mengajarkan pada peserta didik untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang dipelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan melalui definisi konsep itu sendiri.

Model *examples non-examples* dirancang agar peserta didik memiliki kompetensi dalam menganalisis gambar dan memberikan deskripsi mengenai apa yang ada di dalam gambar. Model ini lebih tepat digunakan untuk kelas tinggi karena diasumsikan sudah memiliki tingkat analisis yang baik, namun model ini tidak ada salahnya juga diberikan pada kelas awal untuk menekankan aspek psikologis dan tingkat perkembangan peserta didik seperti kemampuan berbahasa

lisan dan tulisan, kemampuan analisis ringan, dan kemampuan berinteraksi dengan peserta didik lainya.

Menurut pendapat beberapa ahli, peneliti memaknai bahwa model *examples non-examples* adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan gambar sebagai media yang digunakan untuk menganalisis suatu konsep berdasarkan gambar. Gambar yang digunakan terdiri atas dua macam yaitu *example* (gambar yang dibahas dalam materi) dan *non example* (gambar yang sedang tidak dibahas dalam materi). Model *examples non-examples* menjadi model pembanding penelitian ini. Penggunaan gambar sebagai media terintegrasi dalam langkah-langkah penerapan model *examples non-examples* .

b. Langkah-Langkah Penerapan Model Examples non-examples

Menurut Huda (2016: 235) langkah-langkah penerapan model *examples non-examples* sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menempelkan gambar-gambar di papan atau ditayangkan lewat *over headproyektor* (OHP).
- 3) Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri atas 2-3 peserta didik.
- 4) Guru memberikan petunjuk dan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan dan/atau menganalisis gambar.
- 5) Mencatat hasil diskusi dari analisis gambar pada kertas.
- 6) Memberikan kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya.

- 7) Berdasarkan komentar atau hasil diskusi peserta didik, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- 8) Penutup.

Kurniasih dan Berlin Sani (2016: 34) menambahkan langkah-langkah penerapan model *examples non-examples* sebagai berikut:

- 1) Persiapan guru untuk menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah digariskan.
- 2) Gambar yang ada dipersiapkan dengan menggunakan model OHP atau proyektor, dan bisa juga langsung menggunakan poster yang ditempelkan di papan tulis.
- 3) Setelah gambar diperlihatkan, guru harus memberikan waktu kepada peserta didik untuk mempelajari dan menganalisis gambar yang sudah ada.
- 4) Pendapat peserta didik bisa diminta secara perorangan dan bisa juga secara kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya (pendapat dituliskan dan dipaparkan dengan waktu yang telah ditentukan).
- 5) Dari komentar dan hasil diskusi peserta didik, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai dan kemudian menyimpulkan.

Menurut penjelasan beberapa ahli, langkah-langkah penerapan model *example non example* diawali dengan guru mempersiapkan gambar, kemudian guru menempelkan gambar pada papan tulis atau *over head projektor* (OHP), peserta didik dikelompokkan dengan anggota 2-3 peserta didik per kelompok, peserta didik dalam kelompok berdiskusi untuk menganalisis gambar yang sudah

ditampilkan oleh guru, peserta didik mencatat hasil diskusi, setelah selesai berdiskusi peserta didik maju mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan yang terakhir adalah guru dan peserta didik lain memberikan tanggapan serta menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Penelitian ini, penerapan model *example non example* diamati melalui pengamatan dengan lembar pengamatan model *example non example* berdasarkan teori Kurniasih dan Berlin Sani. Penerapan model *example non example* dalam pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang terjadi saat pembelajaran, karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Examples non-examples*

Menurut Huda (2014: 236) kelebihan model *examples non-examples* adalah peserta didik lebih kritis dalam menganalisis gambar, peserta didik mengetahui materi berupa contoh gambar, dan peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Kurniasih dan Berlin Sani (2016: 33) menambahkan kelebihan model *examples non-examples* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memiliki pemahaman dari sebuah definisi dan selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih lengkap.
- 2) Peserta didik dapat melihat sebuah penemuan dan mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari gambar-gambar yang ada.
- 3) Peserta didik mendapat dua konsep sekaligus, karena ada dua gambar yang diberikan yaitu gambar yang sesuai dengan materi dan gambar yang

lain tidak sesuai dengan materi.

- 4) Peserta didik lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- 5) Peserta didik mendapatkan pengetahuan yang aplikatif dari materi berupa contoh gambar.
- 6) Semua peserta didik mendapatkan kesempatan mengemukakan secara pribadi.

Model *examples non-examples* memiliki banyak kelebihan, namun model ini juga memiliki kekurangan. Dijelaskan oleh Huda (2014: 236) kelemahan model *examples non-examples* adalah tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar, selain itu persiapannya yang terkadang membutuhkan waktu lama. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kurniasih dan Berlin Sani (2016: 33) yaitu kekurangan model *examples non-examples* adalah keterbatasan gambar untuk semua materi pembelajaran karena tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar serta model ini menghabiskan waktu yang lama apalagi jika antusias peserta didik yang besar terhadap materi tersebut. Kelemahan pada model *examples non-examples* dapat diminimalisasi dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran jauh-jauh hari sehingga dapat mencari gambar yang sesuai dengan materi serta manajemen kelas yang baik. Model pembelajaran tersebut diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD.

4. Aplikasi Media *Flashpalyer*

Salah satu program yang mampu mengemas berbagai media menjadi multimedia pembelajaran dengan alat bantu komputer adalah Adobe Flash CS6 Profesional (Flash). *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan

menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus.

Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Kelengkapan fasilitasnya sangat bagus dalam menghasilkan suatu animasi. Hal ini menyebabkan software ini banyak digunakan oleh animator flash. Keberadaannya pun mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, seperti pekerjaan animasi, presentasi, membuat compact Disc (CD) pembelajaran.

Menurut Waryanto, Flash merupakan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi *vektor* dan *bitmap* untuk membuat media interaktif, menarik, dan dinamis. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan. Untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, dan CD pembelajaran. Objek-objek yang dapat diolah untuk membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat langsung dari flash) juga gambar-gambar bitmap yang diimpor, objek sound dan objek avi. Untuk menjalankan animasi diperlukan software salah satunya adalah program Flash.

Kelebihan dari flash yaitu dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media, dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi. Kelemahan dari pembuatan media dengan flash ini adalah memerlukan komputer atau laptop yang sudah ada program Flash sehingga tidak dapat digunakan tanpa adanya program tersebut dan diperlukan keterampilan khusus untuk menggunakan software tersebut.

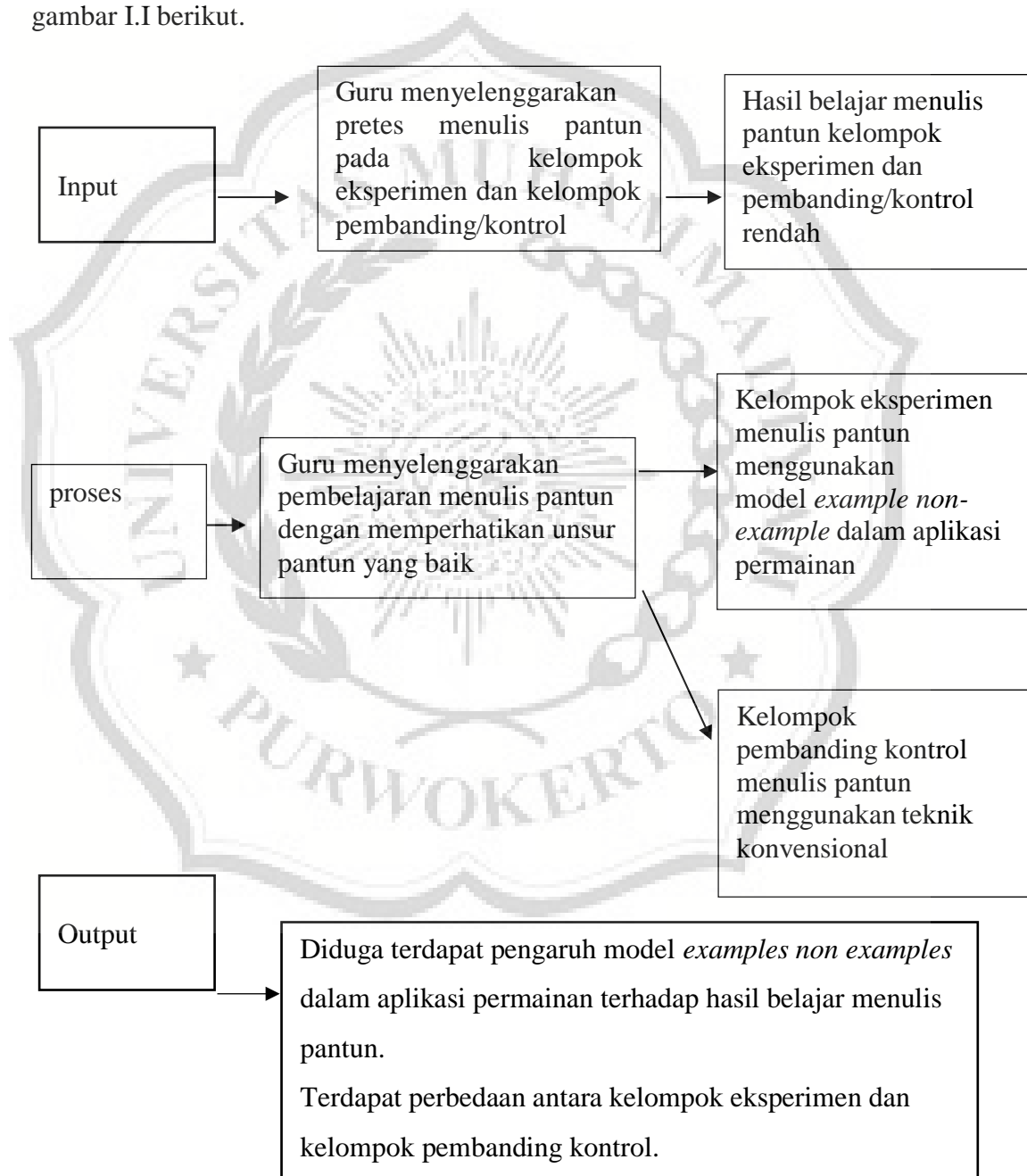
B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat ditetapkan. Mengingat betapa pentingnya kemampuan menulis pantun, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang variatif dan efektif. Namun pada kenyataannya di kelas V sekolah dasar proses pembelajaran masih menggunakan paradigma lama yang dikenal dengan pembelajaran tradisional. Hal ini dirasa oleh siswa masih terlalu abstrak dan kurang menarik karena kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan pendapat dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa terkesan pasif.

Salah satu cara yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun yaitu dengan menerapkan model *examples non-examples*. Penggunaan model tersebut pada pembelajaran menulis pantun diawali dengan pre pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Dilanjutkan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan kedua model tersebut. Berdasarkan

penerapan kedua model tersebut akan diketahui, manakah yang lebih berpengaruh dari kedua model tersebut dalam pembelajaran kemampuan menulis pantun.

Kerangka pikir dalam penelitian penelitian ini dapat digambarkan pada gambar I.I berikut.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Jawaban sementara yang harus dibuktikan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu bahwa melalui pengembangan media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun yang berimbas pada pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD di SDN 2 Kemutug Lor Kecamatan Baturaden Kabupaten Banyumas.

