

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Wahyudi (2007 : 3) kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*). Pengertian ini diperkuat oleh Mustari (2011 : 88) yang mengemukakan kreativitas adalah menciptakan ide - ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat).

Pengertian kreativitas juga dikemukakan oleh Sternberg and Lubart dalam (Villalba, 2008:13) mengemukakan definisi mengenai kreativitas yaitu, “*Creativity is the ability to produce work that is both novel (i.e. original, unexpected) and appropriate (i.e. useful concerning tasks constrains)*”.

Menurut pendapat Strenberg dan Laubert dari buku yang ditulis Villalba berpendapat bahwa kemampuan kreativitas seseorang

sangat tepat digunakan untuk menghasilkan suatu karya yang baik dan berguna. Karya yang dapat dihasilkan dalam kegiatan menulis misalnya saja untuk membuat sebuah cerita viksi seperti novel, atau cerpen yang dapat mengarahkan atau menampung kreativitas siswa.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai pengertian kreativitas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kegiatan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah dikemukakan orang lain. Hasil dari sebuah kreativitas adalah hasil yang dapat digunakan atau bermanfaat bagi orang lain. Yang diharapkan dari kreativitas dalam materi menulis karangan yaitu suatu karya yang belum pernah dikemukakan oleh orang lain.

b. Karakteristik kreativitas belajar

Munandar (2009 : 192) mengemukakan bahwa karakteristik berpikir kreatif dapat dilihat melalui:

- 1) Berpikir lancar (*fluency*), yang menyebabkan seseorang mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. Dalam menghadapi masalah, orang kreatif mampu memberikan banyak cara atau saran untuk pemecahan masalah.
- 2) Berpikir luwes (*flexibility*), dimana orang kreatif menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi karena dia mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Berpikir orisinal, yang menyebabkan orang kreatif melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik, karena mereka sanggup

memikirkan yang tidak lazim untuk mengungkapkan dirinya, atau mampu menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa.

- 4) Ketrampilan mengelaborasi, yang meliputi kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.

c. Ciri-ciri kreativitas

Beberapa ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya menurut Munandar (2009: 71) ciri-ciri kepribadian yang kreatif yaitu: 1) Rasa ingin tahu yang luas mendalam, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 4) Bebas dalam menyatakan pendapat, 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam, 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni, 7) Mampu melihat masalah dari berbagai segi/sudut pandang, 8) Memiliki rasa humor yang luas, 9) Mempunyai daya imajinasi dan 10) Orisinal dalam mengungkapkan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Selain ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, Pamulu (2007 : 15) juga mempunyai pendapatnya sendiri mengenai kreativitas. Anak kreatif mempunyai ciri-ciri tersendiri. Biasanya anak kreatif memiliki sifat-sifat seperti: 1) selalu ingin tahu, 2) memiliki minat yang sangat luas, dan 3) suka melakukan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan lebih pede. Bila dibandingkan dengan kebanyakan anak pada umumnya, dengan

perhitungan yang cukup, anak yang kreatif lebih berani mengemukakan pendapat dan tidak takut melakukan kesalahan, meskipun tidak disetujui ataupun bertentangan dengan pendapat orang lain. Untuk melakukan yang disukainya, berdasarkan perhitungan dan pertimbangannya, mereka juga lebih berani dalam mengambil resiko bahkan tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan dari orang lain.

Dari penjelasan mengenai ciri-ciri kreativitas yang sudah dikemukakan oleh Munandar dan Pamulu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri anak kreatif yaitu anak yang mempunyai rasa ingin tahu lebih besar dibandingkan dengan anak lain seusianya, dan juga lebih berani mengemukakan pendapatnya sendiri yang berlawanan dengan pendapat orang banyak, tanpa rasa takut pendapatnya sendiri akan ditolak. Ciri-ciri seperti inilah yang bisa kita sebut dengan anak-anak kreatif. Anak yang tidak hanya aktif tetapi juga mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

d. Penilaian kreativitas

Sekema penilaian kreativitas meliputi empat kriteria dari berpikir kreatif, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, (orisinalitas), dan kerincian (elaborasi) Munandar (2009 : 43). Setiap dari empat kriteria tersebut terdiri dari lima komponen, dengan demikian ada 20 butir yang dinilai. Untuk setiap butir yang memenuhi syarat diberi skor 1, sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh ialah 20. Contoh siswa diminta menulis karangan dengan memilih salah satu diantara

tiga topik yaitu: 1) Tiga keinginan, 2) jika saya menanang undian Rp 75.000.000,00, 3) pengalaman yang luar biasa.

Penilaian :

1) Kelancaran, didasarkan atas jumlah kata yang digunakan dalam karangan tersebut.

- a. Jika karangan dari 50 kata skor 1
- b. 50-69 kata skor 2
- c. 70-89 kata skor 3
- d. 90-99 kata skor 4
- e. Lebih dari 100 kata skor 5

2) Kelenturan (fleksibilitas) :

Meliputi kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam konten atau gagasan.

- Kelenturan dalam setruktur kalimat:

- a. Keragaman dalam bentuk kalimat.

Kalimat dapat beragam dalam bentuk : sederhana, gabungan, dan kompleks.

- b. Keragaman dalam menggunakan kalimat : deklaratif (berita), interogratif (kalimat tanya), atau eksklamatoris (kalimat seru).

- c. Keragaman dalam panjang kalimat : kalimat singkat ialah kalimat yang kurang dari lima kata, kalimat panjang ialah yang lebih dari 10 kata.

- Kelenturan dalam konten atau gagasan.
 - a. Imajinasi : apakah subjek menunjukkan imajinasi yang kaya?
Apakah dia dapat melepaskan diri dari rangsangan semula, atau tampak terima?
Sekor 1, jika subjek mampu mengembangkan topik karangan.
 - b. Fakta : sejauh mana isi karangan hanya berisi fakta atau tidak?
Pertimbangan untuk dimensi fantasi ialah jika karangan menunjukkan daya khayal mengenal hal-hal yang dalam kenyataannya tidak terjadi.
- 3) Keaslian (orisinalitas) : bagaimana menemukan hal-hal baru dan dituangkan ke dalam sebuah karangan, dan masing belum ada yang menuangkan kedalam sebuah karangan.
 - a) Orisinalitas dalam tema : jika tema atau topik karangan termasuk baru, artinya tidak lazim digunakan.
 - b) Orisinalitas dalam pemecahan atau akhir cerita : jika cerita tidak didiuga, menimbulkan kejutan.
 - c) Humor : jika karangan itu menggelikan, membuat orang tertawa.
 - d) Menggunakan kata atau nama baru yang ditemukan sendiri misalnya gabungan dari dua kata atau nama baru yang mengungkapkan satu konsep ; jika orang atau hewan diberi nama yang lucu atau nama sesuai dengan watak mereka.
 - e) Orisinalitas dalam gaya penulisan.

- 4) Kerincian (elaborasi, kekayaan) : ialah kemampuan untuk membumbui atau meghiasai cerita sehingga tampak lebih kaya.
- a. Seperti lukisan dalam ekspresi : jika karangannya hidup dan menarik.
 - b. Emosi : jika karangan kaya dalam ungkapan perasaan.
 - c. Empati : jika secara ekplisit mengungkapkan penggambaran tokoh utama.
 - d. Unsur pribadi : jika subyek melibatkan dirinya dalam kejadian mengungkapkan pendapat atau pengalaman pribadi.
 - e. Percakapan : menggunakan kalimat naratif langsung dengan menggunakan tanda kutip. Namum pada anak kecil penggunaan tanda kutip tidak perlu, yang penting disini adalah kata-kata langsung dari pembicara.

2. Menulis

- a. Pengertian menulis

Rasmini, dkk (2006 : 295) menjelaskan menulis pada dasarnya ialah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong. Setelah itu, hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya. Pendapat mengenai devinisi menulis ini diperkuat oleh, Lado dalam (Tarigan, 2008 : 22) yang menjelaskan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang

dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut.

Dari beberapa penjelasan di atas mengenai definisi menulis garis besarnya adalah menulis merupakan kegiatan menuangkan bahasa lisan ke dalam bahasa tulis, sehingga dapat di baca oleh orang lain. Menulis juga merupakan alat komunikasi tidak langsung yang dapat digunakan untuk memberitahukan suatu hal kepada pembaca. Misalnya saja menulis sebuah surat yang ditujukan kepada seseorang, dan mengirimkannya kepada orang lain lewat jasa pos, atau menulis sebuah artikel yang ditujukan kepada pembaca agar pembaca tahu tentang suatu hal yang ingin diberitahukan, tanpa harus penulis dan pembaca bertatap muka secara langsung.

b. Fungsi menulis

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita. Tidak jarang kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang,

gagasan-gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual.

Penulis memproyeksikan suatu mengenai dirinya ke dalam sepenggal tulisan. Bahkan pada tulisan yang obyektif ataupun yang tidak mengenai orang tertentu sekalipun, penulis kelihatan sebagai seorang pribadi tertentu. Penulis memegang suatu peranan tertentu dan tulisannya mengandung nada yang sesuai dengan maksud dan tujuannya Tarigan (2008 : 23).

c. Manfaat Menulis

Agar kita terdorong mau menulis sebaiknya kita mengetahui manfaat menulis tersebut. Manfaat menulis diantaranya yaitu, 1) mengetahui kemampuan dan potensi diri serta pengetahuan tentang topik yang dipilih. Dengan mengembangkan topik itu, maka terpaksa berpikir, menggali pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan di bawah sadar, 2) dengan mengemabangkan berbagai gagasan penulis terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan kalau kita tidak menulis, 3) lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Dengan demikian, kegiatan menulis memperluas wawasan baik secara teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang berhubungan. Cahyani dan Rosmana (2006 : 102)

Harmer (2004 : 3) memandang bahwa belajar menulis sangatlah penting, sebagaimana dikemukakannya :

Is only in the last two hundred years or so that literacy that is being able to read and writing has been seen as a desirable skill for whole populations. before that it was most likely to be used by result of church and state only. Too much knowledge was not thought to be a good thing for the majority of the working population. but as societies grew large and more industrilised , the need for citizens to be able to write and read became vital in order for bureaucratic organisation to be successful. And then it became clear that education (including numeracy-as well as literacy) was desirable for the whole population, not just for the efficient running of society, but also for the fulfilment and advencemen of individuals. thus we no longer have to ask our selves whether writing is a good thing or not. We take it as a fundamental right...

Dijelaskan bahwa kemampuan membaca dan menulis pada jaman sekarang ini sangat dibutuhkan oleh semua orang, untuk meningkatkan taraf hidup individu itu sendiri, mensukseskan birokrasi, dan menjadikan manusia mempunyai kemampuan intelektual yang lebih tinggi, keterampilan membaca dan menulis merupakan hal yang penting yang harus dikuasai setiap orang pada jaman moderen seperti ini. Agar hal-hal yang disebutkan diatas dapat tercapai, orang harus memiliki kesadaran yang tinggi mengenai kemampuan menulis.

d. Tujuan menulis

Setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan, karena tujuan itu sangat beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan kategori ini: 1) memberitahukan atau mengajar, 2) menyayikan atau mendesak, 3)

menghibur atau menyenangkan, 4) mengutarakan/mendesripsikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Yang dimaksud dengan *maksud dan tujuan* adalah “responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca”. Berdasarkan batasan ini, dapat dikatakan bahwa : 1) tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut *wacana informatif (informative discourse)*. 2) tujuan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut *wacana persuasif (persuasive discourse)*, 3) tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer (*wacana kesastraan* atau *literatur discourse*). 4) tulisan yang mengespresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut *wacana ekspresif (expressive discourse)*, Tarigan (2008 : 25). Sehubungan dengan “tujuan” penulisan sesuatu tulisan, Hugo Hertig merangkumnya sebagai berikut:

- 1) *Assignment purpose (tujuan penugasan)*, tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkumkan buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).
- 2) *Altruistic purpose (tujuan altruistic)*, penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai

perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun secara tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Tujuan *altruistik* adalah kunci *keterbacaan* suatu tulisan.

- 3) *Persuasive purpose (tujuan persuasif)*, tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational purpose (tujuan informasional, tujuan penerangan)*, tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.
- 5) *Self-expressive purpose (tujuan pernyataan diri)*, tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
- 6) *Creative purpose (tujuan kreatif)*, tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) *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 gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

3. Karangan Deskripsi

a. Pengertian Karangan Deskripsi

Menurut Sukino (2012 : 63) deskripsi adalah selalu melukiskan dan mengemukakan sifat, tingkah laku seseorang, suasana atau keadaan suatu tempat atau sesuatu yang lain. Misalnya, suasana kampung yang begitu damai, tentram, dan saling menolong dapat dilukiskan dalam bentuk deskripsi.

Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describere* yang berarti menggambarkan suatu hal. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrakan (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan sesuai dengan citra penulisnya. Karangan jenis ini bermaksud menuliskan menyampaikan kesan-kesan tentang sesuatu, dengan sifat dan gerak-geriknya, atau sesuatu yang lain dengan pembaca. Misalnya, suasana kampung yang begitu damai, tentram, dan masyarakatnya yang saling

menolong, atau suasana di jalan raya, tentang hiruk-pikuknya lalu lintasnya dapat dilukiskan dalam karangan deskripsi Resmini, dkk (2006 : 116).

Tulisan deskripsi Cahyani dan Rosmana (2006 : 100) menjelaskan jenis tulisan ini berkaitan dengan pengalaman panca indra, seperti pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman, atau perasaan,. Tulisan jenis deskripsi ini memberikan suatu gambaran tentang suatu peristiwa atau suatu kejadian.

Berbagai macam penjelasan mengenai karangan deskripsi yang sudah dikemukakan oleh beberapa ahli. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan mengenai karangan deskripsi, yaitu cara seseorang untuk menggambarkan sesuatu objek yang dan dituangkan ke dalam tulis. Tulisan yang dibuat dapat digunakan untuk menjelaskan suatu objek sehingga pembaca dapat merasakan dan membayangkan terlibat secara langsung dalam tulisan tersebut. Misalnya saja menjelaskan suatu keadaan disebuah pasar yang sangat ramai, dimana terjadi banyak kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang atau lebih, dalam suatu tempat.

b. Tujuan Karangan Deskripsi

Untuk mencapai tujuan deskripsi, menurut Resmini, dkk (2006: 117) harus mampu memilih dan mendayagunakan kata-kata yang dapat memancing kesan serta citra indrawi dan suasana batiniah pembaca. Sesuatu yang kita diskripsinya harus tersaji secara

gamblang, hidup, dan tepat. Disamping itu, penulis karangan deskripsi membutuhkan keterlibatan perasaan. Perhatikan, bagaimana seorang penyiar radio yang melaporkan pertandingan sepak bola, kita yang mendengarkan radio seolah-olah ikut hadir dilapangan pertandingan, padahal kita hanya mendengarkan saja di rumah. Penyiar radio ini dapat melukiskan pertandingan secara hidup, sehingga pendengar tidak sadar ikut hanyut di dalamnya. Oleh karena itu, dalam menulis deskripsi kita harus dapat menghidupkan obyek yang kita lukiskan yang sehidup-hidupnya, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat apa yang kita lihat, dapat mendengarkan apa yang kita dengar, dan dapat merasakan apa yang kita rasakan. Kita ajak pembaca mengalami apa yang kita alami.

Cara melukiskan sesuatu sehidup-hidupnya. Langkah pertama ialah melatih diri mengamati sesuatu. Segala sesuatu disekeliling kita, dapat kita amati, laba-laba yang bekerja membuat sarang, rumput ilalang yang bergoyang diterpa angin, atau orang hilir mudik di jalan depan rumah kita. Kita tinggal memilih mana yang menarik hati kita dan mengamatinya dengan seksama. Langkah kedua, agar deskripsi karangan menjadi hidup, perlu kita lukiskan bagian-bagian yang penting sedetail mungkin. Jika kita melukis bagaimana ngerinya tersesat di hutan, maka situasi hutan yang dapat menimbulkan kengerian itu harus dilukiskan selengkap-lengkapya sehingga

pembaca dapat membayangkan bagaimana jika dia sendiri yang tersesat dihutan.

c. Macam-macam jenis karangan deskripsi

Secara lazim ada dua objek yang diungkapkan dalam deskripsi, yakni orang dan tempat. Atas dasar itu, karangan deskripsi dipilih atas dua kategori, yakni karangan deskripsi orang, dan karangan deskripsi tempat, Resmi, dkk (2006 :118).

1) Deskripsi orang

Beberapa hal yang dideskripsikan dari seseorang antara lain, a) Deskripsi keadaan fisik, deskripsi ini bertujuan memberikan gambar yang sejelas-jelasnya tentang keadaan tubuh seorang tokoh, deskripsi ini banyak bersifat objektif, b) Deskripsi keadaan sekitar, yaitu penggambaran keadaan yang mengelilingi sang tokoh, c) deskripsi watak, mendeskripsikan watak seseorang dengan menafsirkan tabir yang terkandung di balik fisik manusia, dengan kecermatan dan keahlian harus mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan keperibadian seorang tokoh, dan d) deskripsi gagasan-gagasan tokoh, hal ini memang tidak dapat diserap oleh pancaindra manusia. Namun, antara perasaan dan unsur fisik mempunyai hubungan yang erat, pancaran wajah, pandangan mata, gerak bibir, dan gerak tubuh merupakan petunjuk tentang keadaan perasaan seseorang pada waktu itu.

2) Deskripsi tempat

Menurut Alkhadiyah dalam (Resmini, 2006 : 121) Tempat memegang peranan yang sangat penting dalam peristiwa. Tidak ada yang terlepas dari lingkungan dan tempat. Semua kisah akan selalu mempunyai latar belakang tempat. Jalannya sebuah peristiwa akan lebih menarik jika dikaitkan dengan tempat terjadinya peristiwa.

d. Cara menilai karangan deskripsi

Model penilaian ini lebih rinci dan teliti dalam memberikan skor, kiranya dapat digunakan untuk menilai karangan deskripsi siswa kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Tengah. Model yang dimaksud yang banyak dipergunakan pada program ESL (*English as a second Language*) ditunjukkan sebagai berikut dimodifikasi dari Hartfield, dkk, (dalam Nurgiyantoro, 2001 : 307):

Tabel 2.1a Pedoman Penilaian Menulis Karangan Deskripsi

PROFIL PENILAIAN KARANGAN		
NAMA SISWA :		
JUDUL :		
SKOR	KRITERIA	
I S I	27 – 30	SANGAT BAIK-SEMPURNA : padat informasi, sesuai dengan tema, lengkap.
	22 -26	CUKUP – BAIK : informasi cukup, sesuai dengan tema, tetapi tak lengkap.
	17 – 21	SEDANG – CUKUP : informasi terbatas, cukup sesuai dengan tema.
	13 – 16	SEDANG – KURANG : tak berisi, tak sesuai dengan tema, tak layak nilai.

O R G A N I S A S I	18 – 20	SANGAT BAIK – SEMPURNA : ekspresi lancar, gagasan diungkapkan dengan jelas , padat , tertera dengan baik urutan logis
	14 -17	CUKUP – BAIK : kurang lancar, kurang terorganisir tetapi ide utama terlihat, bahan pendukung terbatas, urutan logis tetapi tak lengkap
	10 – 13	SEDANG – CUKUP : tak lancar , gagasan kacau, teerpotong-potong, urutan dan pengembangan tak logis
	7 – 9	SANGAT KURANG : tak komunikatif , tak terorganisir, tak layak nilai
K O S A K A T A	18 – 20	SANGAT BAIK – SEMPURNA : pemilihan kata tepat, pilihan kata dan ungkapan tepat, menguasai pembentukan kata
	14 – 17	CUKUP – BAIK : pemanfaatan kata agak tepat, pilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat tetapi tak mengganggu
	10 – 13	SEDANG – CUKUP : pemanfaatan kata terbatas sering terjadi kesalahan penggunaan kosa kata dapat merusak makna
	7 – 9	SANGAT KURANG : pemanfaatan kata asal – asalan , pengetahuan tentang kosa kata rendah, tak layak nilai
P E N G B A H A S A	22- 25	SANGAT BAIK – SEMPURNA : konstruksi kompleks, tetapi efektif hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan
	18 – 21	CUKUP – BAIK : konstruksi sederhana tetapi efektif, kesalahan kecil pada konstruksi kompleks terjadi sejumlah kesalahan tetapi makna tak kabur
	11 – 17	SEDANG – CUKUP : terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur
	5 – 10	SANGAT KURANG : tak menguasai aturan sintaksis, terdapat banyak kesalahan, tak komunikatif, tak layak nilai
M E K A N I K	5	SANGAT BAIK – SEMPURNA : menguasai aturan penulisan, hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan
	4	CUKUP BAIK : kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan tetapi tak mengaburkan makna
	3	SEDANG – CUKUP : sering terjadi kesalahan ejaan, makna membingungkan atau kabur
	2	SANGAT KURANG : tak menguasai aturan penulisan terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tak terbaca, tak layak nilai

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model

Model pembelajaran pada era globalisasi sekarang ini sudah banyak digunakan oleh tenaga pendidik, baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi sekalipun. Sudah banyak ahli yang mendefinisikan mengenai model pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Brady (1985:7) dalam bukunya, yaitu:

A model of teaching is defined as a blueprint can be used to guide the preparation for and implementation of teaching. Any model selection for teaching will reflect in a dynamic way value and perception of the selector.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya sebuah model pembelajaran merupakan peta yang dapat membantu para guru untuk menjelaskan tugas dalam mengajar dan mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dipilih dengan tepat mencerminkan cara yang dinamis dan persepsi pemilihan.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Rusman (2011 : 136) memiliki ciri-ciri sebagai berikut, 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. 2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu. 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan

kegiatan belajar mengajar. 4) Mempunyai bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi; dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang. 6) Model persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih.

5. *Contextual Teaching Learning (CTL)*

a. Definisi CTL

Definisi CTL menurut pendapat Johnson (2012 : 65) CTL adalah suatu sistem yang menyeluruh. CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Seperti halnya biola, *cello*, klarinet, dan alat musik lain di dalam sebuah orkestra yang menghasilkan bunyi yang berbeda-beda secara bersama-sama menghasilkan musik, demikian juga bagian-bagian CTL yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda, yang ketika digunakan secara bersama-sama, memungkinkan para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna. Setiap bagian CTL yang berbeda-beda ini memberikan

sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama mereka membentuk suatu sistem yang memungkinkan siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat sistem akademik.

Definisi lain datang dari Berns & Erickson, et al (Smith. 2012 :14) menjelaskan lebih lanjut bahwa kontekstual merupakan proses pembelajaran inovatif yang membantu siswa menghubungkan isi dengan konteks kehidupan, sebagaimana dikemukakannya: “...*contextual teaching and learning as an innovative instructional process that helps students connect the content they are learning to the life contexts in which that content could be used...*”

Kutipan di atas menjelaskan bahwa CTL adalah suatu model yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, untuk menghubungkan materi pelajaran yang mereka pelajari untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya seorang siswa yang menulis karangan sesuai dengan pengalaman apa yang dia lihat.

b. Sistem CTL

Sistem CTL menurut Johnson (2012 :67) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademis dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut : membuat keterkaitan-keterkaitan

yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerja sama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian yang autentik.

c. Konsep dasar pembelajaran kontekstual

CTL membantu para siswa menemukan makna dalam pembelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka. Mereka membuat hubungan-hubungan penting yang menghasilkan makna dengan melaksanakan pembelajaran yang menghasilkan makna dengan melaksanakan pembelajaran yang diatur sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, menghargai orang lain, mencapai standar tinggi, dan berperan serta dalam tugas-tugas penilaian autentik, Johnson (2012 : 88).

d. Prinsip pembelajaran kontekstual

CTL, sebagai suatu model, dalam implementasi tentu saja memerlukan perencanaan pembelajaran yang mencerminkan konsep dan prinsip CTL Rusman (2011 : 192). Setiap model pembelajaran, di samping memiliki unsur kesamaan, juga ada beberapa perbedaan tertentu. Hal ini karena setiap model memiliki karakteristik khas tertentu, yang tentu saja berimplikasi pada adanya perbedaan tertentu

pula dalam membuat desain (skenario) yang disesuaikan dengan model yang akan diterapkan.

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru, yaitu :

1) Konstruktivisme (*constructivism*),

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofis) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu membangun makna melalui pengalaman yang nyata. Batasan konstruktivisme diatas memberikan penekanan bahwa konsep bukanlah tidak penting sebagai bagian integral dari pengalaman belajar yang harus dimiliki siswa, akan tetapi bagaimana dari setiap konsep atau pengetahuan yang dimiliki siswa dapat memberikan pedoman nyata terhadap siswa untuk diaktualisasikan dalam kondisi nyata.

Oleh karena itu, dalam CTL, strategi untuk membelajarkan siswa menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan merupakan unsur yang diutamakan dibandingkan dengan penekanan terhadap seberapa banyak pengetahuan yang harus diingat oleh siswa.

2) Menemukan (*inquiry*),

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil penemuan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan). Tentu saja unsur menemukan dari kedua pembelajaran (CTL dan *inquiry and discovery*) secara prinsip tidak banyak perbedaan, intinya sama, yaitu model atau sistem pembelajaran yang membantu siswa baik secara individu maupun kelompok belajar untuk menemukan sendiri sesuai dengan pengalaman masing-masing.

3) Bertanya (*questioning*)

Unsur lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran. Seperti pada tahap sebelumnya,

berkembang kemampuan dan keinginan untuk bertanya, sangat dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Dalam implementasi CTL, pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan dengan kehidupan nyata. Dengan kata lain, tugas bagi guru adalah membimbing siswa melalui pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dalam kaitan dengan kehidupan nyata.

Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil pembelajaran yang lebih luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur-unsur terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, cukup beralasan jika dengan pengembangan bertanya produktivitas pembelajaran akan lebih tinggi karena dengan bertanya, maka 1) dapat menggali informasi, baik administrasi maupun akademik, 2) mengecek pemahaman siswa, 3) membangkitkan respon siswa, 4) mengetahui sejauh mana keingin tahuan siswa, 5) mengetahui hal-hal yang diketahui siswa, 6) memfokuskan perhatian siswa, 7) membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, dan 8) menyegarkan kembali pengetahuan telah dimiliki siswa.

4) Masyarakat belajar (*learning community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang dirasakan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*shering*). Melalui *shering* ini anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* dikembangkan.

5) Permodelan (*modeling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi serta tuntutan siswa yang semakin berkembang dan beranekaragam, telah berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan lengkap, dan ini yang sulit dipenuhi. Karena itu guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki siswa, karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa yang cukup heterogen, oleh karena itu, tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa dapat memenuhi

harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

6) Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan dimasa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*).

7) Penilaian sebenarnya (*authentic assessment*)

Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian dari integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat

pula pemahaman guru terhadap proses dan hasil pengalaman belajar setiap siswa.

6. Media Pembelajaran dengan Menggunakan Pendekatan Lingkungan

a. Hakikat Lingkungan

Menurut Hamzah, dkk (2011 : 137) lingkungan merupakan salah satu potensi yang diciptakan oleh Allah SWT untuk digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia dalam menjalankan hidup di dunia yang perlu dijaga kelestariannya. Lingkungan merupakan sumber belajar yang paling efektif dan efisien serta tidak membutuhkan biaya yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Kelebihan Konsep Pembelajaran dengan Menggunakan Pendekatan Lingkungan

Konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan merupakan sebuah konsep pembelajaran yang mengidentikan lingkungan sebagai sebagai salah satu sumber belajar. Terkait dengan hal tersebut, lingkungan digunakan sebagai sumber inspirasi dan motivator dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam hal ini, lingkungan merupakan pemahaman peserta didik dalam setiap pembelajaran.

Menurut Hamzah, dkk (2012: 146) secara garis besar, konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan mempunyai beberapa

kelebihan, antara lain sebagai berikut, 1) Peserta didik dibawa langsung ke dalam dunia yang kongkret tentang penanaman konsep pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya bisa untuk mengkhayalkan materi. 2) Lingkungan dapat digunakan setiap saat, tetapi tergantung dari jenis materi yang sedang diajarkan. 3) Konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan tidak membutuhkan biaya karena semua telah disediakan oleh alam lingkungan. 4) Mudah untuk dicerna oleh peserta didik karena peserta didik disajikan materi yang sifatnya kongkret bukan abstrak. 5) Motivasi belajar peserta didik akan lebih bertambah karena peserta didik mengalami suasana belajar yang berbeda dari biasanya. 6) Suasana yang nyaman memungkinkan peserta didik tidak mengalami kejenuhan ketika menerima materi. 7) Memudahkan untuk mengontrol kebiasaan buruk dari sebagian peserta didik. 8) membuka peluang kepada peserta didik untuk berimajinasi. 9) konsep pembelajaran yang dilaksanakan tidak akan terkesan monoton. 10) peserta didik akan lebih leluasa dalam berpikir dan cenderung untuk memikirkan materi yang diajarkan karena materi yang diajarkan telah tersaji di depan mata (konkret). Dari beberapa kelebihan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memberikan peluang yang sangat besar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, dan secara umum konsep pembelajaran

dengan menggunakan lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik.

c. Kekurangan Konsep Pembelajaran dengan Menggunakan Pendekatan Lingkungan

Menurut Hamzah, dkk (2011:147) dalam aplikasinya, konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memiliki beberapa kelemahan antara lain adalah sebagai berikut. 1) lebih cenderung digunakan pada mata pelajaran Sains dan sejenisnya. 2) perbedaan kondisi lingkungan di setiap daerah (dataran rendah dan dataran tinggi). 3) adanya pergantian musim yang menyebabkan perubahan kondisi lingkungan setiap saat, 4) timbulnya bencana alam.

7. Bahasa Indonesia SD

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Menurut Santoso, dkk (2008 : 1.3) bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, *sistematik, mansuka, ujar, manusiawi* dan *komunikatif*. Disebut sistematik karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bunyi merupakan sesuatu yang bersifat fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra kita. Tidak semua bunyi dapat diklasifikasikan sebagai simbol sebuah kata. Hanya bunyi-bunyi tertentu yang dapat diklasifikasikan, yaitu bunyi yang

dapat digunakan atau digabungkan atau digabungkandengan bunyi lain sehingga membentuk satu kata.

b. Tujuan Bahasa Indonesia Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

c. Ruang Lingkup Bahasa SD Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut. 1) Mendengarkan, 2) Berbicara, 3) Membaca, 4) Menulis. Pada akhir pendidikan di SD/MI, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan nonsastra.

d. Bahasa Indonesia Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan: 1) peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat

menumbuhkan penghargaan terhadap hasil, karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri; 2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa. peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar; 3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya; 4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah; 5) sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan, sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia; 6) daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan, sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh M. Samik Rafiq pada tahun 2010 dengan judul ” Penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU KH. MUKMIN Sidoarjo “, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan kelas berhasil dengan menggunakan CTL pada pelajaran Fiqih dengan persentase belajar nilai rata-rata pada siklus I sebesar 59%, dan siklus II sebesar 90%. Dari hasil uraian tersebut terbukti bahwa dengan

penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran fiqih di MI NU KH. MUKMIN Sidoarjo.

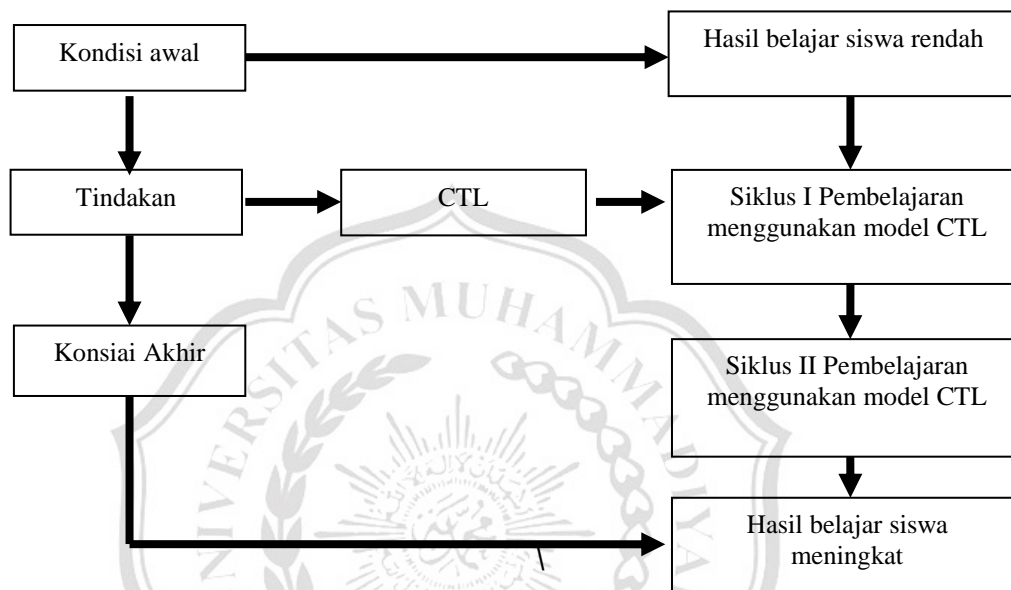
C. Kerangka Berfikir

Setelah dilakukan observasi di kelas V semester 1 SD Negeri 2 Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja ditemukan masalah-masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang membuat karangan siswa masih belum bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam bahasa tulis. Selain itu dalam pelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered* dengan metode ceramah. Konsep yang diterima cenderung verbal, interaksi belajar didominasi guru, siswa menjadi pasif, tidak berani bertanya maupun menyampaikan pendapat, sehingga interaksi siswa tidak maksimal.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas bahwa siswa kelas V (lima) semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis karangan deskripsi siswa masih kurang berhasil dalam menguasai ketrampilan menulis karangan dan mengembangkan kreativitas. Melihat kondisi tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajar Bahasa Indonesia. Dengan model pembelajaran CTL siswa diajak mengenal pembelajaran secara langsung dengan model pembelajaran pendekatan lingkungan, siswa dapat secara bebas mendeskripsikan apa yang mereka lihat dan berlatih mengembangkan kreativitas siswa dengan secara langsung

melihat obyek yang akan dideskripsikan secara langsung. Hal ini dapat diharapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa dengan optimal. Berikut ini kerangka berpikir dalam bentuk diagram

Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesa sebagai berikut :

1. Melalui penerapan model CTL menggunakan media lingkungan dapat meningkatkan kreativitas menulis karangan deskripsi di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas.
2. Melalui penerapan model CTL menggunakan media lingkungan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas.