

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang sedang berlangsung.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Salu,2024). Defenisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid agar belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman (Diahtratri, 2022). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi.

langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

#### **b. Pengertian Pembelajaran bahasa inggris**

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD) dilaksanakan mengacu pada kurikulum 1994 sebagai muatan lokal. Muatan lokal dapat dipahami sebagai substansi yang mendukung potensi pembelajaran. Paket pembelajaran tersebut dapat didasarkan pada karakteristik lingkungan, budaya termasuk adat istiadat, seni dan bahasa yang dianggap perlu oleh masyarakat. (Putri Danis, 2018).

Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Pengenalan bahasa Inggris sejak awal didasari oleh suatu konsep pedagogis bahwa semakin dini usia seseorang diperkenalkan dengan bahasa target, semakin cepat dan semakin bagus penguasaan dan pemerolehan anak terhadap bahasa yang dipelajari (Putri Danis, 2018).

## **2. Pengertian Keterampilan Menulis**

### **a. Pengertian Keterampilan**

Keterampilan berasal dari kata dasar “terampil” yang mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an” yang merujuk kepada kata sifat, terampil sendiri memiliki arti “mampu bertindak dengan cepat dan tepat”. Keterampilan merupakan usaha untuk memperoleh kompetensi cepat, dan tepat dalam menghadapi masalah (Arini, 2023). Keterampilan adalah ukuran kemampuan yang dimiliki seseorang. Termasuk dalam keterampilan memainkan peran atau membuat dan menciptakan karya yang bisa diterima orang lain. Keterampilan dalam membuat atau mewujudkan sesuatu, baik bersifat materi maupun non materi, bisa menjadi modal dalam mencapai tujuan. Setiap kemampuan untuk mewujudkan sesuatu apapun bentuknya, bisa menjadi modal bagi seseorang untuk mencapai impian (Nasihudin & Hariyadin, 2021) berpendapat bahwa keterampilan merupakan kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar, dalam hal ini ruang lingkup keterampilan sangat luas yang melingkupi berbagai kegiatan antara lain, perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan lain sebagainya.

Pendekatan keterampilan pada hakikatnya adalah suatu pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada pelibatan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pemerolehan hasil belajar. Pendekatan keterampilan ini dipandang sebagai pendekatan yang paling sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dalam rangka menghadapi pertumbuhan teknologi yang semakin cepat saat ini (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

## **b. Pengertian Menulis**

Menulis adalah salah satu keterampilan dalam berbahasa. Menurut Tarigan (Airlanda, 2021) bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, atau tidak secara tatap muka dengan orang lain. Kemampuan menulis ini memerlukan berbagai unsur bahasa dalam penguasaannya agar menghasilkan suatu tulisan yang benar dan padu.

Menurut (Arini, 2023) menulis merupakan suatu kegiatan berkomunikasi dalam bentuk penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediannya. Menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara jelas.

## **c. Keterampilan Menulis**

Menurut Parera (Pebrianti, 2016) keterampilan menulis adalah keterampilan menggunakan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, penggunaan kalimat, pemilihan kalimat, pemilihan kata, pengefektifan kalimat, membahasakan pikiran dengan cermat, tepat, logis, dan konsisten.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Menurut pendapat Saleh Abbas (Gusmayanti, 2023) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan melalui tulisan. Ketepatan mengungkapkan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan penggunaan ejaan.

Sehingga disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu kemampuan dalam mengungkapkan atau menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan kepada para pembaca agar mudah dipahami.

#### **d. Indikator Keterampilan menulis**

Menurut (Pebrianti, 2016) untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis ialah dengan mengukur kriteria penilaian berdasarkan aspek:

1) Kejelasan huruf

Tulisan yang dihasilkan mudah dibaca dan dikenali bentuk hurufnya dan tulisannya tidak ada yang terlalu kecil dan besar sehingga tidak sulit dibaca pembaca.

2) Ketepatan penggunaan PUEBI

Penggunaan kaidah ejaan bahasa Indonesia secara konsisten dalam penggunaan tanda baca, dan huruf capital sesuai dengan aturan PUEBI, tidak ada variasi penulisan yang tidak perlu

3) Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat

Ketetapan penggunaan kata dalam kalimat adalah aturan bagaimana kata-kata dipilih, disusun, dan digunakan dalam suatu kalimat agar memiliki makna yang jelas, tepat, dan sesuai dengan bahasa yang benar.

4) Kerapian

Kerapian dalam menulis merujuk pada bagaimana tulisan disusun dan ditata dengan cara mudah dibaca, dan rapi. Kerapian ini mencakup berbagai aspek, baik dari segi fisik (penataan huruf, jarak antar kalimat, penggunaan tanda baca

dll). Maupun dari segi struktur dan isi tulisan (kejelasan ide, keterpaduan antar kalimat).

5) Kesesuaian dengan objek

Kesesuaian dengan objek dalam konteks menulis merujuk pada penggunaan kata dan kalimat yang tepat dan relevan sesuai dengan objek atau topik yang dibahas dalam tulisan.

### 3. Media pembelajaran *Flashcard*

#### a. Pengertian Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 8cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi apabila jumlah siswa banyak maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan apabila jumlah siswa sedikit maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih kecil. Gambar yang ditampilkan berupa gambar tangan, foto, atau gambar yang sudah ada ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut Dina Indriana (Airlanda, 2021).

*flashcard* adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu bergambar dilengkapi dengan kata yang dapat membantu siswa mengenal bentuk huruf. Gambar yang terdapat pada *flashcard* berupa hewan atau tulisan. *Flashcard* ini diberikan kepada siswa untuk mengenal huruf dan kata. Kartu ini memiliki gambar-gambar yang menarik dan berada di sekitar siswa, serta memiliki warna-warna yang cerah dan mencolok yang disukai oleh siswa (Rika

Widianita, 2023). Penggunaan media *flascard* membantu siswa mengingat kata-kata dan kalimat yang telah dipelajari sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis mereka. Informasi dapat diproses melalui dua jalur yaitu jalur verbal dan jalur visual Dual Coding (Rahmadhani et al., 2024)

Media *Flahcard* adalah salah satu jenis media edukatif yang berupa kartu-kartu yang berisi gambar dan kata yang dimaksudkan untuk meningkatkan berbagai kemampuan seperti: mengembangkan daya ingat, dan meningkatkan jumlah kosa kata baru Surya (Shelemo, 2023).

*Flashcard* adalah kumpulan kartu yang bermuat kata atau kombinasi dan gambar. Sangat bermanfaat untuk belajar membaca dan mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan jenis kegiatan lainnya Hidayanti (Rika Widianita, 2023).

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran *Flahcard***

Menurut (Rika Widianita, 2023) karakteristik media *flashcard* adalah untuk menyampaikan pesan pendek pada setiap kartunya, seperti nama hewan, nama benda, nama bilangan, dan sebagainya. Hal ini akan membantu siswa mengingat pesan, kombinasi antara gambar dan teks sangat membantu siswa memahami konsep.

*Flashcard* adalah media yang praktis dan aplikatif. Menurut (Salu, 2024) *flashcard* memiliki ciri-ciri sebafei berikut:

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif
- 2) Bermuat gambar atau tanda symbol

3) Bermuat keterangan gambar



#### c. Kelebihan Media *Flashcard*

Menurut Susilana (Alfiananda & Indahyati, 2022) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) *Flashcard* berukuran kecil, tidak besar dan ringan sehingga mudah dibawa kemanapun
- 2) Sangat mudah digunakan praktis
- 3) Mudah diingat dengan cepat oleh siswa, karena kata-katanya sangat singkat dan bergambar sehingga membuat siswa tertarik untuk melihat
- 4) Membuat siswa merasa senang karena dapat melihat berbagai hal dengan nyata.

Keunggulan dari media *flashcard* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya.

#### d. Kelemahan Media *Flashcard*

Menurut Susilana & Riyana (Rika Widianita, 2023) kelemahan media *flashcard* adalah media yang hanya digunakan pada kelompok siswa yang lebih kecil atau kurang dari 30 orang. Ini menunjukkan bahwa media *flashcard* tidak

dapat digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Kelemahan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada siswa dapat melihat media *flashcard* di depan kelas
- 2) Kurang efektif jika digunakan di kelas dengan jumlah siswa lebih dari 30, karena tidak akan efektif
- 3) Sangat sulit untuk kelompok besar.

Sedangkan (Arini, 2023) menyatakan bahwa kelemahan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya menekankan persepsi indra penglihatan.
- 2) Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks
- 3) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar

#### **e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard***

Penggunaan media *flashcard* menurut (Alfiananda & Indahyati, 2022) dapat dilakukan dengan guru sebagai berikut:

- 1) Guru menunjukkan *flashcard* setinggi dada dan menghadap siswa
- 2) Guru menerangkan isi kartu *flashcard* dan cara membacanya
- 3) Guru meminta siswa untuk perhatikan gambar dan lambang huruf
- 4) Guru akan mengubah posisi *flashcard* yang belum dibahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cepat.

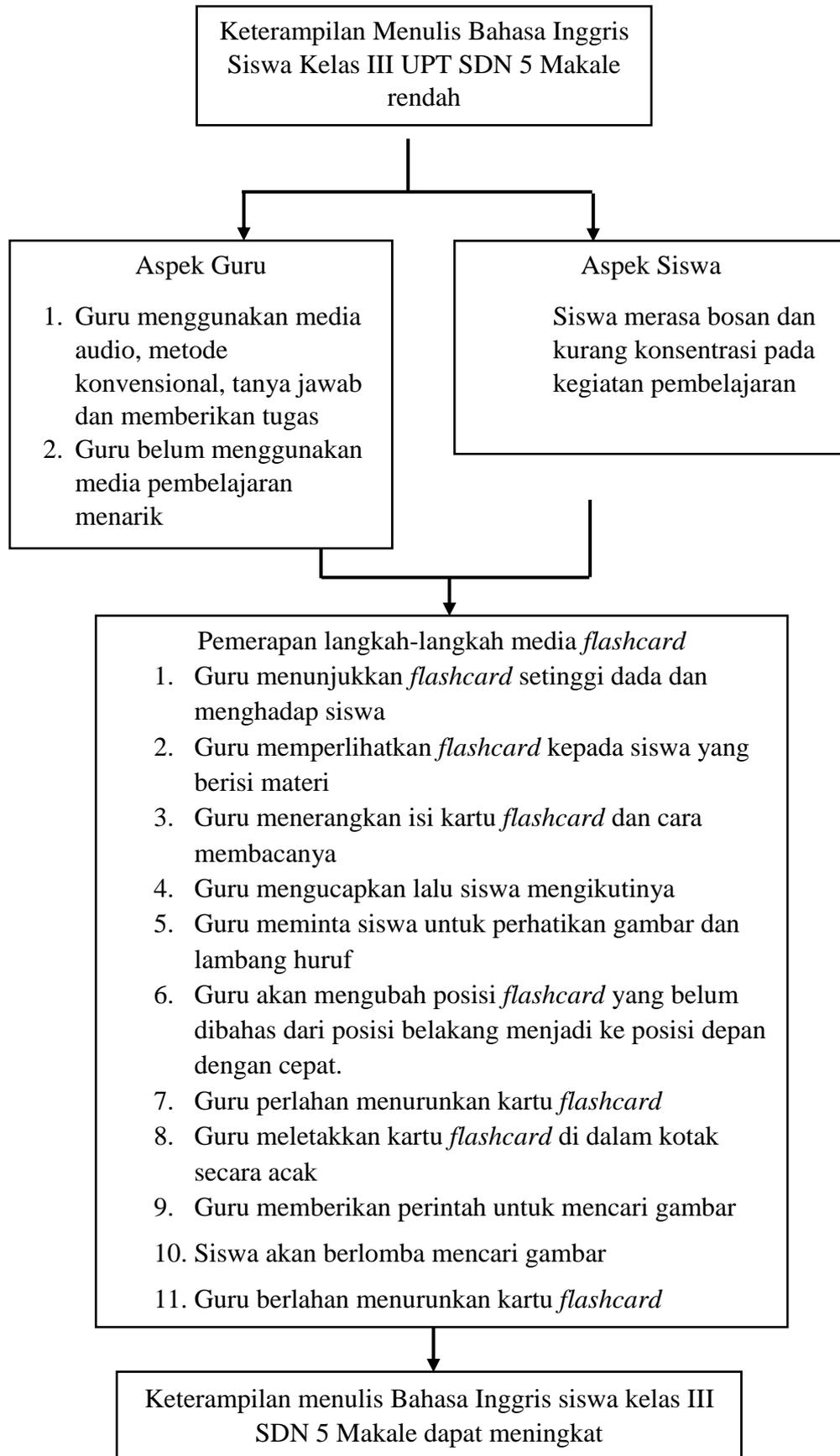
Sedangkan menurut (Shelemo, 2023) penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Guru meletakkan kartu *flashcard* di dalam kotak secara acak
- 2) Guru memberikan perintah untuk mencari gambar

- 3) Siswa akan berlomba mencari gambar
- 4) Guru memperlihatkan *flashcard* kepada siswa yang berisi materi
- 5) Guru mengucapkan lalu siswa mengikutinya
- 6) Guru perlahan menurunkan kartu *flashcard*
- 7) Guru melanjutkan *flashcard* lain.

### **B. Kerangka Pikir**

Pembelajaran bahasa inggris bagi siswa dianggap sulit, terlebih pada kelas dasar. Siswa masih mempelajari untuk mengenal kosakata. Hal ini juga berpengaruh terhadap keterampilan menulis. Siswa menjadi kurang konsentrasi dan merasa bosan dalam kegiatan menulis. Maka dari itu, diperlukan media untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga peserta didik merasa senang serta dapat meningkatkan keterampilan menulis. *Flashcard* adalah salah satu media yang dapat membantu siswa mempelajari kosakata dan dapat mengingat lebih cepat melalui gambar yang ada pada kartu.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Melalui teori penerapan di atas, penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Media yang akan digunakan adalah *flashcard*. Penggunaan media *flashcard* diharapkan dapat membantu siswa kelas III UPT SDN 5 Makale untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa inggris.