

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi model pembelajaran kooperatif *think talk write*, media pembelajaran *flashcard*, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, kemampuan menulis puisi.

#### 1. Model Pembelajaran Kooperatif *Think Talk Write*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil adalah suatu pola pembelajaran untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.<sup>8</sup>

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang telah disajikan oleh pendidik dari awal sampai akhir yang bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Suprijono menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dirancang oleh pendidik agar aktivitas pembelajaran menjadi baik.<sup>9</sup>

Jadi pengertian model pembelajaran yaitu suatu pedoman pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik agar aktivitas pembelajaran tercapai dengan maksimal sesuai tujuan. Ada banyak model dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Setiap model pembelajaran yang digunakan mempunyai langkah-langkah yang berbeda serta mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing.

---

<sup>8</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 132.

<sup>9</sup> Agus Suprijono, *Kooperatif Learning, Teori Dan Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 46.

## **b. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Macam-macam model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Langsung  
Model ini yaitu pendidik memberikan ilmu kepada peserta didik secara langsung sesuai tujuan yang ditetapkan.
- 2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)  
Model ini yaitu pembelajaran dengan mengedepankan ketrampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam memecahkan masalah.
- 3) Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)  
Model ini yaitu suatu pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 4) Model Pembelajaran Konstektual  
Model ini yaitu pembelajaran dengan mengedepankan dunia nyata dengan menghubungkan pengetahuan yang ada untuk diterapkan dalam kehidupan peserta didik.
- 5) Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan)  
Model ini yaitu model pembelajaran yang menyenangkan untuk mengulang materi yang sebelumnya telah diberikan oleh pendidik menggunakan kartu sebagai media pembelajaran dengan mencocokkan kepada pasangannya.
- 6) Model Pembelajaran Kooperatif<sup>10</sup>  
Model pembelajaran ini yaitu model pembelajaran dengan konsep diskusi kelompok antar peserta didik dalam mengerjakan suatu masalah dalam pembelajaran.  
Macam-Macam model pembelajaran menurut Rusman yaitu sebagai berikut:<sup>11</sup>
  - 1) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

---

<sup>10</sup> Muhamad DKK Afandi, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* , (Semarang: Sultan Agung Press, 2013), 16.

<sup>11</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 187.

Model pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran dengan mengaitkan setiap materi pembelajaran dengan kehidupan yang nyata. Dengan begitu, peserta didik akan menemukan pengalaman dalam pembelajaran yang bersifat konkret (nyata) karena dalam pembelajaran melalui kegiatan mencoba, melakukan dan mengalami sendiri.

Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh pendidik yaitu: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), refleksi (*reflection*), pemodelan (*modeling*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)  
Model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kelompok kecil dengan pembagian anggota kelompok yang memiliki kemampuan berbeda beda.  
Jenis-jenis model pembelajaran kooperatif yaitu:
  - a) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
  - b) Model Jigsaw
  - c) Investigasi Kelompok (*Group Investigaion*)
  - d) Model *Make a Match* (*Membuat Pasangan*)
  - e) Model TGT (*Teams Games Tournaments*)
  - f) Model Struktural
  - g) Model *Think Pair Share*
  - h) Model *Think Talk Write*
  - i) *Two Stay Two Stray*
  - j) Bercerita berpasangan (*Paired Story Telling*)
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah  
Model pembelajaran berbasis masalah yaitu pembelajaran secara berkelompok untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Pada pembelajaran ini kemampuan berpikir peserta didik sangat dioptimalisasikan melalui diskusi kelompok dengan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.
- 4) Model Pembelajaran Tematik  
Model ini yaitu salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) dengan melibatkab peserta didik, baik secara individu maupun kelompok

yang aktif menemukan konsep-konsep keilmuan melalui pengalaman langsung untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Langkah-langkah mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut:

- a) Menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan
- b) Mempelajari kompetensi dasar dan indikator dari mata pelajaran yang akan dipadukan
- c) Memilih dan menetapkan tema/topik pemersatu
- d) Membuat matriks atau bagan hubungan kompetensi dasar dan tema/topik pemersatu
- e) Menyusun silabus pembelajaran tematik
- f) Penyusunan rencana pembelajaran tematik
- g) Pengelolaan kelas

5) Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Model ini yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan komputer untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Ada dua macam penerapan dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction-CBI*).

Pembelajaran CAI membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai alat bantu dalam presentasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran CBI yaitu peserta didik berinteraksi langsung dengan media berbasis komputer, sementara guru sebagai desainer dan programmer pembelajaran.

6) Model PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

Model ini yaitu model pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai inovasi dengan tujuan yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

7) Model Pembelajaran Berbasis Web (*E-Learning*)

Model ini yaitu pembelajaran melalui aplikasi teknologi web untuk sebuah proses pendidikan dengan memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran.

8) Model Pembelajaran Mandiri

Model pembelajaran ini yaitu peserta didik harus berusaha untuk memahami isi pelajaran sendiri, mencari sumber informasi sendiri, serta memecahkan kesulitan sendiri.

c. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Think Talk Write (TTW)***

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yaitu model pembelajaran interaksi sosial dimana peserta didik dapat mengungkapkan ide dalam suatu kelompok. Dalam satu kelompok terdiri atas beberapa peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Jaelani berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberi peluang kepada peserta didik yang mempunyai kemampuan yang berbeda satu sama lain dengan tujuan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama.<sup>12</sup> Sesuai firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat Asy-Syura ayat 38:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ  
وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ ۝ ٣٨

Artinya: "Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan salat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menginfakkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka." (Q.S. Asy-Syura ayat 38).<sup>13</sup>

Ayat diatas menyatakan bahwa manusia dianjurkan untuk bermusyawarah atau berdiskusi dalam memecahkan suatu urusan atau masalah. Hal itu juga berlaku pada pembelajaran di kelas. Pendidik dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dalam memecahkan suatu permasalahan yang dialami pada pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif. Dengan adanya pembelajaran kooperatif, peserta didik dalam satu kelompok satu sama lain akan saling terbantu dalam memecahkan suatu permasalahan.

---

<sup>12</sup> Isrok'atun, *Model-Model Pembelajaran Matematika* , (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 126.

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Depok: Cahaya Qur'an, 2008), 487.

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan berkelompok dengan peserta didik heterogen dalam satu tim dengan masing-masing karakter yang dimiliki peserta didik. Dengan adanya pembelajaran kooperatif diharapkan agar peserta lebih mempunyai jiwa sosial yang tinggi, tidak egois, tidak *introvert*, dapat menerima kekurangan dan kelebihan orang lain dan dapat menghargai pendapat orang lain.

Dasep mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Think Talk Write* (TTW) merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi peserta didik untuk bekerja sama menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.<sup>14</sup>

Model pembelajaran ini merupakan kerja sama satu tim untuk memecahkan masalah yang ada pada materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik agar pemahaman peserta didik dalam menguasai materi menjadi lebih maksimal.

Huinker dan Laughlin menjelaskan bahwa model pembelajaran TTW (*Think, Talk, Write*) yaitu model yang bisa meningkatkan pemahaman melalui proses berpikir, berbicara, menulis dengan melibatkan peserta didik.<sup>15</sup>

Model pembelajaran TTW (*Think, Talk, Write*) ini adalah model pembelajaran kelompok dengan masing-masing peserta didik dalam satu tim tersebut dapat berpikir kritis untuk memecahkan permasalahan yang ada (*Think*), mendiskusikan bersama kelompok (*Talk*), menulis hasil diskusi (*Write*).

#### **d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Talk Write***

Model pembelajaran TTW (*Think, Talk, Write*) dilalui dengan cara berpikir, berbicara dan menulis yang dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 3- 5 peserta didik sesuai kondisi kelas. Sistematika model pembelajaran TTW yaitu:

- 1) Pendidik membagi kelompok heterogen dengan 3-5 peserta didik.
- 2) Pendidik membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi permasalahan dan menjelaskan hal apa yang harus dilakukan peserta didik.

---

<sup>14</sup> Dasep Bayu Ahyar, *Model-Model Pembelajaran*, (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup, 2021), 53.

<sup>15</sup> Isrok'atun, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 153.

- 3) Peserta didik memikirkan jawaban solusi permasalahan secara individu (*Think*).
- 4) Peserta didik berinteraksi dengan teman satu kelompok untuk membahas hasil jawaban yang telah di dapat masing-masing individu (*Talk*).
- 5) Peserta didik menulis hasil diskusi yang didapatkan(*write*).
- 6) Peserta didik maju untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan arahan pendidik.
- 7) Pendidik memberi kesimpulan kepada peserta didik mengenai hasil diskusi.<sup>16</sup>

Langkah-langkah model TTW (*Think, Talk, Write*) meliputi tiga tahap yaitu berpikir, berbicara, dan menulis. Tahap pertama, peserta didik dituntut memikirkan jawaban dari masalah yang diberikan. Tahap kedua, peserta didik mengkomunikasikan hasil jawaban dari permasalahan tersebut dengan diskusi antar tim. Tahap ketiga, peserta didik menulis hasil diskusi di lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dibagikan oleh pendidik.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Model *Think Talk Write***

Prasetyo menjelaskan bahwa model pembelajaran TTW (*Think, Talk, Write*) memiliki kelebihan sebagai berikut :

- 1) Dapat memecahkan masalah tentang materi ajar
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
- 3) Dapat mengaktifkan peserta didik melalui diskusi kelompok
- 4) Dapat membiasakan peserta didik untuk komunikasi dengan guru dan teman.

Sedangkan kelemahan model TTW (*Think, Talk, Write*) yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan, karena dengan kerja kelompok akan mendominasi peserta didik yang mampu saja.
- 2) Pendidik harus benar-benar siap matang menyiapkan media yang akan diterapkan melalui model ini agar tidak mengalami kesulitan

---

<sup>16</sup> Nana, *Model Pembelajaran* , (Klaten: Lakeisha, 2019), 16.

3) Peserta didik bekerja sibuk.<sup>17</sup>

Setiap model pembelajaran selain memiliki kelebihan pasti ada kekurangannya. Begitupun untuk model pembelajaran TTW(*Think, Talk, Write*) ini. Kelebihannya yaitu peserta didik menjadi aktif dan mendapatkan pengalaman bermakna melalui bertukar pikiran dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangannya yaitu menghabiskan banyak waktu dan peserta didik dituntut untuk berpikir, komunikasi dan menulis.

## 2. Media Pembelajaran *Flashcard*

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara ( وَسَائِلٌ ) atau pengantar, pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>18</sup> Media merupakan alat atau benda yang digunakan seseorang untuk mencapai sesuatu hal yang diinginkan.

Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Seperti buku, film, kaset dan sebagainya.<sup>19</sup> Media pembelajaran yaitu perantara yang berbentuk cetak maupun non cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan manusia, materi atau peristiwa yang mampu membentuk suatu pengetahuan, ketrampilan serta sikap peserta didik. Dalam hal ini guru, buku pelajaran dan alam termasuk ke dalam golongan media. Pengertian media secara khusus yaitu semua bentuk alat grafis, fotografis atau elektronik yang digunakan untuk mengambil, menata ulang dan mengerjakan informasi visual atau verbal.<sup>20</sup>

Jadi media dapat diartikan sebagai semua benda yang dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Agar dapat

---

<sup>17</sup> Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 215.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

<sup>19</sup> Arif S Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 6.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.



menerima pengetahuan yang baru, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dalam menumbuhkan minat serta motivasi dalam pembelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, tapi tidak semua media tersebut cocok digunakan untuk semua situasi dan kondisi pembelajaran. Maka pendidik harus kritis dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan pengaruh yang baik bagi proses pembelajaran. Agar pembelajaran dapat maksimal, sebagai pendidik ketrampilan yang harus dimiliki mengenai media pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat membedakan berbagai macam media pembelajaran beserta kelebihan dan kekurangannya masing-masing.
- 2) Dapat memilih media yang tepat untuk mengajar dalam situasi dan kondisi tertentu.
- 3) Dapat membuat media pembelajaran
- 4) Dapat menggunakan media pembelajaran sesuai tujuan
- 5) Mengevaluasi efektivitas penggunaan media.<sup>21</sup>

Setiap media pembelajaran akan memberikan dampak yang berbeda-beda terhadap hasil belajar. Jika media pembelajaran dapat dipilih dan digunakan sesuai situasi dan kondisi pembelajaran, maka hasil belajar akan sesuai ekspektasi yang diinginkan dan begitupun sebaliknya.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Degeng berpendapat bahwa fungsi media yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, menarik perhatian peserta didik, mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan rangsangan keefetifan belajar.<sup>22</sup>

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang berisi pesan untuk disampaikan kepada peserta didik.

---

<sup>21</sup> Yuniastuti dan dkk, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Millenial*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 22.

<sup>22</sup> Ali Mudlofir and Efi Fatimatur Rusdiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 124.

Adapun Rowntree menyebutkan ada enam fungsi media, yaitu : 1) dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menstimulus pembelajaran, 4) mengaktifkan peserta didik, 5) segera memberi umpan balik, 6) memberikan latihan yang serasi.<sup>23</sup> Media memiliki fungsi yang sangat penting untuk mencegah terhambatnya pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

### c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Kemp & Dayton mengelompokkan media menjadi 8 jenis, yaitu: 1) media cetakan; berupa buku ajar atau buku teks, brosur dan *newsletter*, 2) media pajang; berupa papan tulis, *flipchart*, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran, 3) *overhead transparencies* atau proyektor transparasi, yaitu suatu materi yang disajikan pada lembaran bahan tembus pandang yang disiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui proyektor, 4) rekaman audiotape/*tape recorder*, 5) seri slides dan film strips, 6) penyajian multi-image, 7) rekaman video dan film hidup, 8) komputer.<sup>24</sup>

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Media audio adalah media penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk suara
- 2) Media visual adalah media penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk gambar yang bisa diamati oleh mata
- 3) Media audio visual adalah media penyampaian materi pembelajaran yang merupakan gabungan dari media audio dan visual.<sup>25</sup>

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual. Dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, situasi dan kondisi kelas.

---

<sup>23</sup> M.Miftah, 'Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, Vol 1, No.2, (2013), 6.

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 39.

<sup>25</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik, (Teori, Praktik Dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 181.

#### **d. Pengertian Media *Flashcard***

Media *flashcard* adalah salah satu media yang biasa digunakan untuk mengajar anak agar lebih menyenangkan. *Flashcard* biasanya berukuran 25 x 30 cm yang dibuat dari foto atau digambar sendiri yang ditempel pada lembaran *flashcard* yang diberi keterangan di belakang kartu. *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang di sajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.<sup>26</sup> *Flashcard* atau kartu gambar sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka pada salah satu sisinya. Kartu ini biasanya digunakan sebagai latihan peserta didik atau sering digunakan sebagai media untuk menghafal.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran kartu yang berukuran 25 x 30 cm dan mempunyai dua sisi yaitu depan belakang dengan sisi depan dapat ditempelkan foto atau gambar, kata-kata, dan angka kemudian diberikan keterangan, sehingga peserta didik bisa lebih memahami dan mempunyai daya ingat yang kuat mengenai materi yang telah disampaikan.

#### **e. Fungsi Media *Flashcard***

Fungsi media pembelajaran *flashcard* adalah melatihnya kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga dapat memperbanyak kosakata dan melatih serta meningkatkan kemampuan peserta didik mulai usia dini. Adapun fungsi media pembelajaran *flashcard* yaitu:

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik akan lebih mudah mengingat karena sambil melihat gambar.

---

<sup>26</sup> Rudi dan Cepi Riyana Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), 94.

- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam sholat.
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru.
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).<sup>27</sup>

Fungsi media *flashcard* adalah sebagai alat bantu pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan dapat meningkatkan minat serta lebih mendorong motivasi belajar peserta didik.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard***

##### **1) Kelebihan Media *Flashcard***

- a) Mudah dibawa: *flashcard* dengan ukurannya yang kecil dapat disimpan di tas atau di saku, sehingga tidak memerlukan tempat yang luas dan dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b) Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c) Gampang diingat: karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenai huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, kosakata, atau tata cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi

---

<sup>27</sup> Rudi dan Cepi Riyana Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), 95.

antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

- d) Menyenangkan: media *flashcard* bisa digunakan melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang di simpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba untuk mencari sesuai perintah.<sup>28</sup>

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selain kelebihan diatas, media *flashcard* juga mudah didapatkan dan murah harganya.

## 2) **Kekurangan Media Flashcard**

Adapun kekurangan media *flashcard* yaitu:

- a) Kadang kelihatan kecil jika ditunjukkan pada kelas yang besar.
- b) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- c) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.<sup>29</sup>

Kekurangan media flashcard yaitu media akan cepat rusak dan hilang jika tanpa perawatan yang baik.

## g. **Langkah-Langkah Penggunaan Media Flashcard**

Beberapa langkah yang digunakan dalam menggunakan media flashcard yaitu:

- 1) Pendidik membagi kelompok yang terdiri dari dua/tiga orang peserta didik.
- 2) Pendidik menyiapkan media *flashcard*
- 3) Pendidik menunjukkan masing-masing *flashcard* dan menjelaskan apa yang harus dilakukan peserta didik menggunakan *flashcard* tersebut.

---

<sup>28</sup> Eka Fitriyani, 'Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris', *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol 4 , No.2, (2017).

<sup>29</sup> Arif S DKK Sadiman, *Media Pendidikan, (Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 32.

- 4) *Flashcard* dibagikan kepada masing-masing kelompok. Satu kelompok satu *flashcard*.
- 5) Dengan bimbingan pendidik, masing-masing anggota kelompok mengamati gambar tersebut kemudian mengimajinasikan apa yang telah diamati.
- 6) Pendidik membagi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ke setiap kelompok.
- 7) Peserta didik mencatat apa yang telah diimajinasikan dari *flashcard* (kartu bergambar) tersebut ke Lembar Kerja Peserta Didik yang telah dibagikan.

#### **h. Pembuatan Media *Flashcard***

- 1) Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti kertas karton atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas karton atau kardus tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas karton atau kardus tersebut dengan menggunakan gunting atau pisau *cutter* hingga tepat berukuran 25 x 30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
- 4) Selanjutnya jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar. Misalnya kertas HVS, kertas asturo, kertas manila atau buffalo.
- 5) Memulai menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti spidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang ditempel memanfaatkan yang sudah ada. Misalnya gambar-gambar yang dijual di toko atau di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran. Lalu ditempelkan menggunakan *double tape* atau lem kertas.
- 7) Kemudian memberikan tulisan pada kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek gambar yang ada. Nama-nama ini biasanya menggunakan beberapa bahasa

misalnya bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab dan sebagainya.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat komponen berbahasa yaitu aspek ketrampilan menyimak (*listening skills*), ketrampilan membaca (*reading skills*), ketrampilan menulis (*writing skills*) dan ketrampilan berbicara (*speaking skills*). Berikut adalah penjelasan dari empat ketrampilan bahasa Indonesia yaitu:

1) Ketrampilan menyimak (*listening skills*)

Menyimak adalah kegiatan memahami pesan. Menyimak merupakan salah satu jenis ketrampilan berbahasa. Menyimak tidak sekedar hanya mendengarkan tetapi harus bisa memahaminya.

2) Ketrampilan membaca (*reading skills*)

Membaca terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental, sebagai produk mengacu pada konsekuensi aktivitas saat membaca.

3) Ketrampilan menulis (*writing skills*)

Menulis dipandang sebagai rangkaian aktivitas yang bersifat fleksibel. Rangkaian aktivitas tersebut meliputi prapenulisan, penulisan, draft, revisi, penyuntingan dan publikasi atau pembahasan, meski dalam bentuk sederhana.

4) Ketrampilan berbicara (*speaking skills*)

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan melalui lisan. Berbicara yaitu kemampuan mengkomunikasikan bahasa untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.<sup>30</sup>

Empat ketrampilan berbahasa tersebut harus diterapkan sedini mungkin. Dengan cara melatih anak secara terus menerus sampai bisa.

Pengembangan pembelajaran SD/MI menggunakan pembelajaran tematik yang dikembangkan dengan memadukan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam suatu tema dari kelas I-VI. Pengembangan silabus dilakukan merujuk silabus mata pelajaran, untuk materi pembelajaran menyesuaikan dengan kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Tema disusun

---

<sup>30</sup> Esti Ismawati and dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* , (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), 48-50.

berdasarkan gabungan beberapa kompetensi dasar mata pelajaran, dengan memperhatikan keterkaitannya.<sup>31</sup>

Pembelajaran pada jenjang MI/SD kelas I,II,III (kelas rendah) mata pelajaran IPA, IPS diintegrasikan dipadukan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, PPKn dan matematika. Untuk itu sering disebut tematik terpadu (*integrated*). Sedangkan di kelas IV,V,VI (kelas tinggi) mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri tetapi menerapkan pembelajaran tematik terpadu.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II MI/SD sesuai Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 pada kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi, yaitu:

- 1) Kompetensi sikap spiritual, yaitu “ Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”.
- 2) Sikap sosial, yaitu “ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru”.
- 3) Pengetahuan, yaitu “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah”.
- 4) Keterampilan, yaitu “ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

#### **4. Kemampuan Menulis Puisi**

##### **a. Pengertian Menulis**

Menulis adalah salah satu dari empat komponen berbahasa. Suparno dan Yunus menjelaskan pengertian menulis adalah cara berkomunikasi melalui bahasa tulis secara tidak langsung sebagai media untuk menyalurkan informasi kepada orang lain. Tarigan menyebutkan bahwa menulis adalah upaya agar menghasilkan

---

<sup>31</sup> Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 173.



susunan bahasa agar dapat diterima orang lain dengan membuat simbol-simbol grafis.<sup>32</sup> Menulis merupakan bagian dari aspek ketrampilan berbahasa. Untuk itu perlu berlatih secara teratur sedini mungkin.

Dalman berpendapat bahwa menulis yaitu proses penyampaian pikiran, perasaan, angan-angan dalam bentuk tulisan yang bermakna dengan merangkai kata atau kalimat untuk membentuk wacana atau karangan yang utuh dan bermakna.<sup>33</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis yaitu mengungkapkan ide dalam bentuk lambang/tulisan dengan merangkai kata yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui sebuah tulisan/karangan tersebut.

Kemampuan menulis merupakan kemampuan bahasa dengan memperoleh tulisan. Kemampuan menulis adalah kemampuan mengungkapkan ide dengan tulisan dengan tujuan agar orang lain dapat mengerti apa yang akan disampaikan oleh penulis. Untuk bisa menulis dengan baik, peserta didik harus berlatih secara terus-menerus agar dapat memilih kosakata dengan baik.

#### **b. Puisi**

Puisi adalah karya sastra yang mengandung unsur estetik yang dilakukan penyair dalam bentuk ekspresif sehingga dapat menuangkan ide atau gagasan. Somad berpendapat bahwa puisi adalah media ekspresi penyair dalam menuangkan gagasan dan ide.<sup>34</sup> Puisi digunakan penyair untuk menuangkan kegelisahan hati dalam menyikapi suatu peristiwa. Untuk itu, peserta didik harus mampu mengembangkan ide dan menuliskannya ke dalam suatu karya sastra puisi.

Terdapat dua unsur-unsur pembangun puisi yaitu :

##### **1) Unsur Intrinsik Puisi**

Unsur Intrinsik yaitu unsur yang berada di dalam karya sastra. Diantaranya yaitu:

a) Diksi atau pilihan kata

---

<sup>32</sup> Dalman, *Ketrampilan Menulis*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 4.

<sup>33</sup> Dalman, *Ketrampilan Menulis*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 13.

<sup>34</sup> Ali Abdul Somad, *Mengenal Berbagai Karya Sastra*, (Bekasi: Adhi Aksara Abadi Indonesia, 2010), 13.

Penyair harus cermat dalam memilih kata-kata dengan mempertimbangkan maknanya.

b) Imaji

Imaji yaitu unsur yang melibatkan penggunaan indera manusia.

c) Bahasa Figuratif (Majas)

Bahasa yang digunakan penyair mengandung makna kiasan.

d) Bunyi (Suara)

Ada sejumlah bunyi yang memberikan kesenangan, kengerian, ketenangan, ada juga yang membuat kita takut.

e) Rima

Rima yaitu persamaan bunyi yang berulang-ulang pada awal, tengah atau akhir untuk menumbuhkan efek keindahan.

f) Ritme (Irama)

Ritme yaitu naik turunnya suara dalam puisi.

g) Tema

Tema yaitu gagasan pokok yang ingin disampaikan pengarang.

**2) Unsur Ekstrinsik Puisi**

Unsur ekstrinsik yaitu unsur-unsur yang berada di luar karya sastra. Unsur-unsur tersebut mencakup:

a) Aspek historis

Upaya memahami unsur kesejarahan yang terkandung dalam puisi.

b) Psikologis

Karya sastra yang berkaitan dengan kejiwaan manusia untuk mengetahui watak tokoh.

c) Filsafat

Karya filsafat dapat memberi pengaruh kepada sastrawan dan ahli filsafat dapat dipengaruhi oleh karya sastra.

d) Religius<sup>35</sup>

Kelengkapan sebuah karya sastra puisi dapat dilihat dari unsur-unsur pembentuknya. Dengan menuliskan penghayatan nilai-nilai keagamaan.

**c. Pembelajaran Menulis Puisi di Madrasah Ibtidaiyyah**

Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di MI yaitu menulis puisi. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada tema 5 Pengalamanku, Kompetensi Dasar 4.5 Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Indikator capaian kompetensi 4.5.1 yaitu membuat puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan benar. Materi tersebut diambil penulis dari materi yang terkait dengan pembelajaran kelas II MI/SD semester 2 kurikulum 2013 yang sesuai dengan buku ajar, RPP dan silabus.

Zulela menjelaskan ada enam langkah menulis puisi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, diantaranya yaitu:

- 1) Menentukan tema
- 2) Menghayati tentang pesan yang akan disampaikan
- 3) Memilih kata kunci yang tepat untuk menggambarkan pesan
- 4) Mengimplementasikan pesan dalam pilihan kata yang tepat
- 5) Memperhatikan nada bunyi bahasa
- 6) Membaca dengan cermat lalu mengungkapkannya.<sup>36</sup>

Kemampuan berfikir yang dimiliki peserta didik sekolah dasar akan memengaruhi semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik. Untuk itu kegiatan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia diarahkan pada pendekatan “*meaningful learning*” yang didasarkan pada pengembangan kemampuan berpikir yang disesuaikan dengan biopsikologis peserta didik yang dijadikan tolok ukur pendidik. Baik dalam mengembangkan

---

<sup>35</sup> Dina Merdeka Citraningrum, ‘Menulis Puisi Dengan Teknik Pembelajaran Yang Kreatif’, *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol.1, No.1, (2016), 84.

<sup>36</sup> Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 75.

materi pembelajaran, strategi mengajar, pendekatan, model dan media serta evaluasi belajar.<sup>37</sup>

Pendidik biasanya mengajarkan materi menulis puisi dengan cara menjelaskan materi kemudian menyuruh peserta didik untuk membuat puisi sebagai tolak ukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran seperti itu tidaklah salah, tetapi perlu adanya cara lain saat pendidik menyampaikan materi menulis puisi agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan. Pendidik harus kreatif untuk membuat situasi pembelajaran dengan semenarik mungkin. Sebagai pendidik harus memperhatikan model, metode dan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pijakan dalam penyusunan penelitian ini. Kegunaannya untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun, pasti dalam penelitian tersebut ada beberapa kajian yang belum terkaji dan penulis akan mengkajinya lebih dalam. Berikut beberapa ringkasan penelitian terdahulu:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Baiq Widya Ningsih, Dkk. (2022) . dengan judul artikel **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Ketrampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia”**. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas 1 Gugus 01 Kecamatan Pujut. Teknik yang dilakukan yaitu tes dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap ketrampilan membaca siswa kelas 1 Gugus 01 Kecamatan Pujut.<sup>38</sup>

Persamaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan yaitu media yang digunakan yaitu media *Flashcard* , mata pelajaran bahasa Indonesia dan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Perbedaannya yaitu penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write*, sedangkan yang akan

---

<sup>37</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 8.

<sup>38</sup> Baiq Widyansih,dkk ‘Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Ketrampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia’, *Journal of Classroom Action Research*, Vol.4, No.3, (2022).

penulis lakukan menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 1 Gugus 01 Kecamatan Pujut, sedangkan yang akan dilakukan penulis yaitu siswa kelas 2 MIN 6 Demak Jungpasir. Penelitian ini menganalisis ketrampilan membaca peserta didik, sedangkan yang dilakukan penulis yaitu ketrampilan menulis puisi peserta didik.

2. Penelitian yang telah dilakukan Friska Ayu Kusuma Ningrum, Dkk. ( 2020). Dengan judul artikel “ **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* melalui Media Poster terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Tema Cita-Citaku pada Siswa Kelas IV SDN Yosorati 02 Jember**”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *think talk write* melalui media poster terhadap ketrampilan menulis puisi tema cita-citaku pada siswa kelas IV SDN Yosorati 02 Jember. Penelitian ini menggunakan metode *random sampling*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* melalui media poster berpengaruh signifikan terhadap ketrampilan menulis puisi.<sup>39</sup>

Persamaannya yaitu model yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu *Think Talk Write*. Penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan sama-sama mengarah ketrampilan menulis puisi peserta didik. Perbedaan penelitian ini menggunakan media poster sedangkan yang penulis gunakan yaitu media *flashcard*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Yosorati 02 Jember, sedangkan yang akan dilakukan penulis yaitu siswa kelas 2 MIN 6 Demak Jungpasir.

3. Penelitian yang telah dilakukan Helda Try Meiroza & Guslinda (2019). dengan judul artikel “**Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* terhadap Ketrampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru**”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru, pada semester ganjil tahun ajaran 2018/1019 dengan jumlah peserta didik 30. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Desain penelitian One Group Pretest-posttest. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat

---

<sup>39</sup> Friska Ayu Kusumaningrum, ‘Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Think Talk Write* Melalui Media Poster Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV Yosorati 02 Jember’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.3, (2020).

pengaruh signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* terhadap ketrampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru.<sup>40</sup>

Persamaannya yaitu penelitian menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* dan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya untuk penelitian penulis menggunakan bantuan media *flashcard* dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan variabel Y yaitu ketrampilan menulis karangan narasi peserta didik, sedangkan variabel X yang akan penulis lakukan yaitu ketrampilan menulis puisi peserta didik. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru, sedangkan yang akan dilakukan penulis yaitu siswa kelas 2 MIN 6 Demak Jungpasir.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Sawitri Pratiwi, Dkk. (2020). dengan judul artikel **“Pengaruh Model *Think Talk Write* Berbantuan Multimedia terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa SD”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan ketrampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *think talk write* berbantuan multimedia dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi drama. Penelitian ini termasuk dalam bentuk penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V SD Gugus II Kuta selatan dengan jumlah 402 peserta didik. Metode pengumpulan data yaitu metode non tes menggunakan rubrik ketrampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *think talk write* berbantuan multimedia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan berbicara siswa SD.<sup>41</sup>

Persamaannya yaitu penggunaan model *think talk write* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Perbedaannya dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu multimedia, sedangkan penelitian penulis yaitu media *flashcard*. Perbedaan variabel Y pada

---

<sup>40</sup> Helda Try dan Guslinda Meiroza, ‘Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Terhadap Ketrampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru’, *Jurnal PAJAR ( Pendidikan Dan Pengajaran)*, Vol. 3, No.4, (2019).

<sup>41</sup> Diah Sawitri dkk Pratiwi, ‘Pengaruh Model *Think Talk Write* Berbantuan Multimedia Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa SD’, *Psychmpatic: Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.4, No.1, (2020).

penelitian ini yaitu ketrampilan berbicara peserta didik, sedangkan variabel Y yang akan dilakukan penulis yaitu ketrampilan menulis puisi peserta didik. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Gugus II Kuta selatan dengan jumlah 402 peserta didik, sedangkan yang akan dilakukan penulis yaitu siswa kelas 2 MIN 6 Demak Jungpasir dengan jumlah 35 peserta didik .

5. Penelitian skripsi yang telah dilakukan Sintho Rukmana. (2020). dengan judul skripsi **“Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE yang berupa *Analysis, Development, Design, Implementation* dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* memenuhi kriteria layak. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Tembarak.<sup>42</sup>

Persamaannya yaitu media *flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran. Mata pelajaran yang diteliti yaitu bahasa Indonesia. Penelitian mengarah ke ketrampilan menulis peserta didik. Perbedaannya penelitian ini yaitu media *flashcard booklet* untuk penelitian ini, sedangkan penelitian penulis yaitu *flashcard* saja. Variabel y penelitian ini yaitu ketrampilan menulis teks argumentasi, sedangkan penelitian penulis yaitu ketrampilan menulis puisi peserta didik. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Tembarak, sedangkan yang akan dilakukan penulis yaitu siswa kelas 2 MIN 6 Demak Jungpasir.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.<sup>43</sup> Kerangka berfikir dikemukakan jika dalam penelitian

---

<sup>42</sup> Shinto Rukmana, ‘Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak’, (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Semarang), 2020.

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 60.

ada dua variabel atau lebih dengan deskripsi teoritis berupa argumen antar variabel yang diteliti.

Rendahnya kemampuan menulis puisi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas II MIN 6 Demak Jungpasir mendorong untuk dilakukannya penelitian di MI tersebut. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik menjelaskan bahwa banyak peserta didik di kelas II masih kesulitan dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasinya untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Biasanya masih banyak peserta didik yang tidak selesai karena bingung saat pendidik meminta untuk menulis sebuah karangan. Karena kelas II MI/SD yang tergolong masih kelas rendah, menulisnya saja banyak yang masih kurang bisa. Apalagi menulis sebuah karangan yang sesuai imajinasinya sendiri. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik kelas II yang mengatakan bahwa saat pembelajaran di kelas, pembelajaran menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia itu dirasa sulit dan membosankan.

Pendidik perlu merencanakan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya dan menjadikan suasana pembelajaran di kelas yang tidak membosankan. Misalnya, pendidik membagi peserta didiknya menjadi beberapa kelompok diskusi agar imajinasi antar peserta didik dapat berkembang dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Untuk itu, penulis memberikan alternatif pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *think talk write* dengan bantuan media pembelajaran *flashcard*.

Model pembelajaran *think talk write* yaitu pembelajaran berkelompok yang melalui tahap *think* (berpikir), *talk* (berbicara) dan *write* (menulis). Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bertukar pendapat sesama anggota kelompoknya. Setelah itu, masing-masing individu menuliskan hasil yang telah didiskusikan bersama anggota kelompoknya.

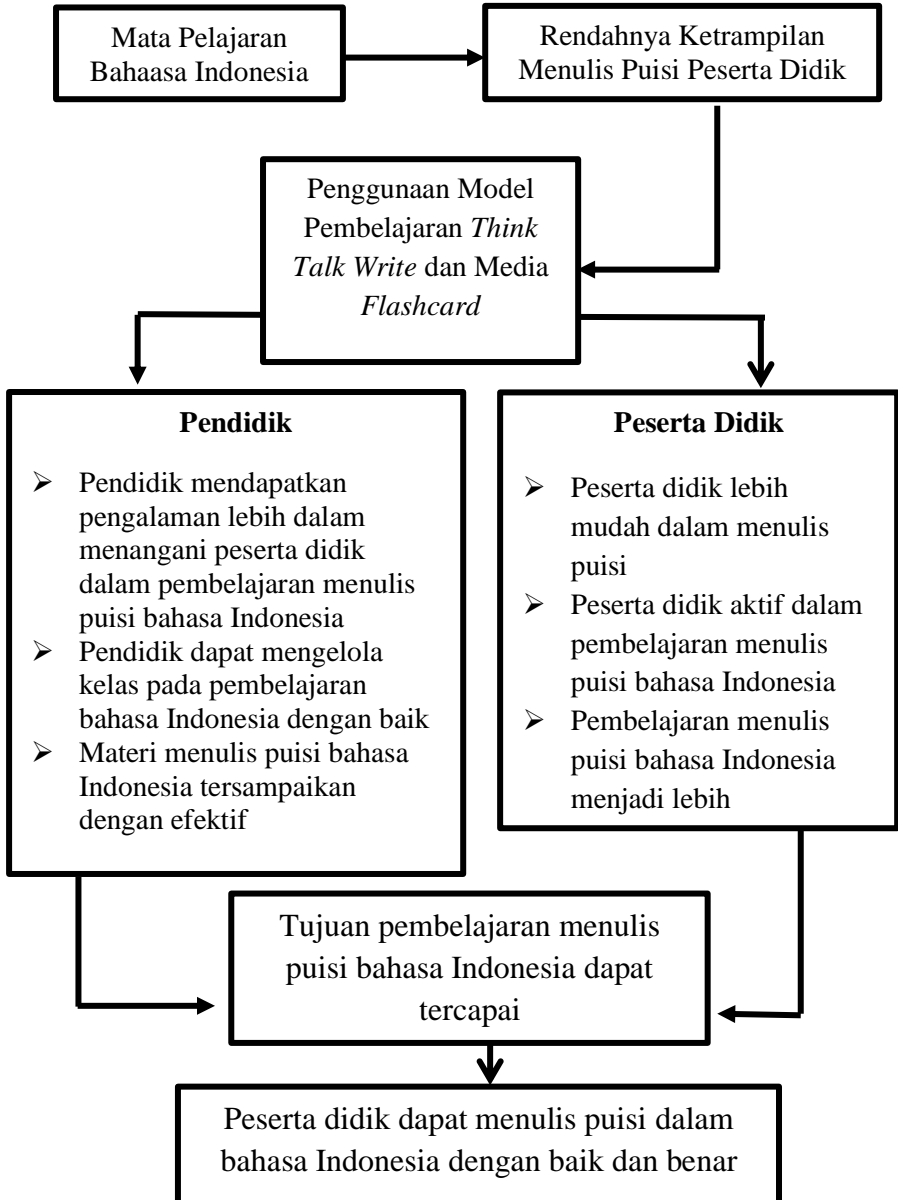
Media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran kartu yang biasanya berukuran 25 x 30 cm dan mempunyai dua sisi yaitu depan dan belakang dimana sisi depan dapat ditemplei foto atau gambar, kata kata, dan angka kemudian diberikan keterangan, sehingga peserta lebih mudah memahami dan ingatannya lebih kuat.



Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja pendidik supaya kemampuan menulis peserta didik dapat berkembang, dapat mengelola kelas dengan baik dan materi tersampaikan dengan efektif. Selain itu, peserta didik lebih mudah dalam menulis puisi, peserta didik aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berikut merupakan kerangka berfikir yang disajikan dalam bentuk baga:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



#### D. Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara dari permasalahan yang terdapat pada penelitian.<sup>44</sup> Jadi, hipotesis ialah jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *think talk write* dan media *flashcard* terhadap kemampuan menulis puisi peserta didik kelas II mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN 6 Demak Jungpasir tahun pelajaran 2022/2023.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *think talk write* dan media *flashcard* terhadap kemampuan menulis puisi peserta didik kelas II mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN 6 Demak Jungpasir tahun pelajaran 2022/2023.

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 64.