

BAB II

KERANGKA TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kerangka Teoritis

Kerangka Teoritis merupakan salah satu pendukung sebuah penelitian, hal ini karena kerangka teoritis adalah wadah dimana akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti. Arikunto (2006: 107) mengemukakan, “Kerangka teori merupakan wadah yang menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian.” Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Dengan demikian, kerangka teoritis disusun agar penelitian diyakini kebenarannya.

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Sedangkan menurut Agus Suprijno, model adalah landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Joyce & Weil (dalam Rusman,

2012: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan beberapa Defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan cara guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

b. Model pembelajaran *Image Streaming*

Model pembelajaran *Image Streaming* (mengalirkan bayangan) merupakan kegiatan membiarkan bayangan-bayangan hadir dan muncul di hadapan mata pikiran anda tetapi tidak memutuskan secara sadar isi bayangan-bayangan tersebut. Sementara anda melihat bayangan-bayangan itu, deskripsikan dengan cermat kepada fokus eksternal (alat perekam atau pendengar) isi bayangan-bayangan tersebut dengan detail (Wenger, 2004: 308).

Wenger (2004: 294) mengungkapkan, “Model Pembelajaran Pengaliran imaji (*Image Streaming*) merupakan salah satu cara yang mudah untuk mendapatkan kembali memori masa kanak-kanak yang tersimpan dalam pikiran seseorang”. Wenger juga menyatakan (2011:308) Model Pembelajaran pengaliran imaji (*Image Streaming*) adalah kegiatan membiarkan bayang-bayang hadir dan muncul di hadapan “mata pikiran” seseorang dengan syarat tidak memutuskan

secara sadar isi bayangan tersebut dan mendeskripsikan isi bayang-bayang tersebut kedalam sebuah kalimat atau kata. Sehingga dapat dikatakan bahwa model Pembelajaran pengaliran imaji (*Image Streaming*) adalah cara memberdayakan kemampuan imaji mengolah objek tertentu dan mendiskripsikan objek kedalam suatu bentuk kalimat atau cerita yang dikemas dalam sebuah pembelajaran.

Silberman (2007: 183) mengatakan bahwa *imagine* (imajinasi) sangat penting karena melalui sebuah khayalan dengan mengimajinasikan sesuatu, peserta didik dapat menciptakan ide-idenya sendiri. Khayalan itu efektif sebagai suplemen kreatif pada belajar kolaboratif. Ia dapat juga berfungsi sebagai batu loncatan menuju penelitian independen yang mungkin pada awalnya nampak untuk peserta didik. Dalam arti lain metode merupakan suatu kegiatan menghadirkan bayang-bayang dengan memaksimalkan kepekaan panca indera untuk ditulis pada alat perekam berupa kertas.

c. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Image Streaming*

1. Biarkan yang lebih halus dan dalam memperlihatkan kepada Anda. Jangan langsung memutuskan dengan sadar apa yang ingin Anda lihat dan kemudian anda gambarkan. Hubungkan dengan bayangan-bayangan yang benar-benar hadir di hadapan Anda sekarang juga, apapun bayangan itu.
2. Tutup mata untuk melihat dengan lebih bebas
3. Apapun kesan yang anda temukan, betapapun remeh, sederhana, tak berhubungan, bahkan warna atau garis yang tampaknya tak berarti tuliskan semua.

4. Deskripsikan bayangan itu dengan lantang kepada fokus eksternal (selain atau diluar diri Anda). Pendengar langsung adalah yang terbaik; alat perekam juga baik. Tidak boleh kurang dari itu
5. Deskripsikan dengan cepat dan mengalir, dengan detail indrawi yang kaya, berkesinambungan, sekalipun hanya sekedar sekilas dan ringkas. Hal ini memaksa lebih banyak bayangan bebas hadir dan bermunculan.
6. Tanpa menghiraukan taktik yang Anda gunakan untuk mendapatkan beberapa jenis kesan dan suatu aliran deskriptif yang terjadi: perhatikan kapan pemandangan berubah dan bayangan-bayangan lain hadir dan muncul, dan deskripsikan semua.
7. Biarkan diri anda dikejutkan oleh ungkapan bayangan anda kepada anda.

Beberapa Tips Melakukan Pengaliran bayangan. Jika tidak memperoleh secercah warna atau sekilas cahaya, ada beberapa prosedur untuk dapat mengalirkan bayangan di antaranya: (1) mendeskripsikan pengalaman yang indah, (2) mendeskripsikan dengan suara keras pengalaman indah yang mudah dilihat, (3) mendeskripsikan dengan lantang “bayangan sisa”.

Adapun teknik yang dilakukan ketika siswa masih saja tidak mendapatkan secercah cahaya yaitu dengan teknik penolong, teknik ini diperlukan penolong, seorang partner, pasangan atau mitra (bukan benda mati), yang tidak saja mendengarkan deskripsi anda tapi juga menolong dan mendampingi anda saat anda memperoleh bayangan-bayangan. Barangkali dapat bergiliran dengan pasangan, saling membantu menemukan bayangan dan mendeskripsikannya kepada teman dan demikian juga ia dapat membantu menemukan bayangan.

Ketika Anda mulai memberikan perhatian kepada sesuatu, Anda cenderung untuk menahan nafas. Umumnya ada perhentian pada saat Anda bernafas, tapi jika Anda berusaha bernafas secara perlahan, teratur dan lancar tanpa henti, maka hentian isyarat perhatian itu akan menjadi lebih dapat dikenali. Siapapun yang berperan sebagai penolong, ketika memperhatikan nafas pasangan Anda berhenti sejenak, segeralah bertanya dengan pelan dan lembut, “Apa yang baru saja muncul dalam pikiranmu?”

Demikian juga, pelaku *pengaliran bayangan* diharapkan terus bernafas senyaman mungkin, ketika bernafas dengan pelan dan teratur, sehingga perhentian isyarat perhatian akan lebih tampak. Jika mata pelaku *pengaliran bayangan* tertutup dan anda sebagai penolong melihat gerakan mata terjadi di bawah pelupuk mata, maka bertanyalah kepadanya dengan pelan dan lembut. “Apa yang baru saja muncul dalam benakmu?”.

Jika ragu bertanyalah. Sampai deskripsi itu berlangsung lancar pada titik di mana anda santai, dengarkan dan jangan menyela, cukup mengiyakan sekali-sekali agar pasangan Anda yang sedang membayangkan tahu bahwa Anda masih di tempat dan masih mendengarkan.

Perhatikan perbedaan antara gerakan pelupuk mata dengan gerakan mata di bawah pelupuk mata. Gerakan pelupuk mata tidak memiliki signifikansi dalam konteks ini; sedangkan gerakan mata memilikinya, apa yang dilihat pasangan Anda, dengan mata tertutup?.

Adapun bagi pelaku *pengaliran bayangan* diharapkan: jika Anda melihat sesuatu, sekalipun pasangan Anda tidak bertanya, berjalanlah terus dan mulai terus mendeskripsikan.

Demikianlah teknik penolong, satu orang mengawasi perhentian-perhentian isyarat perhatian, yang lain menutup mata, cukup santai dengan nafas yang lancar dan teratur dengan perasaan senyaman mungkin. Ketika kesan mulai muncul, isyarat perhatian nampak dengan jelas sehingga pasangan Anda yang berjaga, dengan menanyakan kepada Anda menemukan bayangan itu, ya, di sana ada selembar daun kecil yang berputar-putar di udara, tampaknya seperti daun nangka atau daun mangga, bergerak di udara melewati apa saja dan mulailah Anda bergerak dan mengalir bersamanya.

d. Kelebihan dan Kekurangan

Ada beberapa keunggulan dan kekurangan dengan menggunakan model pembelajaran *Image Streaming* (Pengaliran imaji). Wenger (2004: 326) mengatakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Image Streaming* yakni: 1). Untuk mengejar ketertinggalan dalam membaca, 2). Memangkas dua pertiga waktu yang diperlukan untuk membaca bahan-bahan tugas.

2. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang dianggap banyak orang sebagai hal yang sulit, terlihat dengan tidak banyaknya penulis yang ada saat ini. Banyak orang yang mendefinisikan apa itu menulis berdasarkan sudut pandang masing-masing, hal ini yang membuat persamaan dan perbedaan dalam penyusunan pengertian menulis. Menulis merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan hampir di setiap aspek kehidupan. Dengan menulis seseorang dapat menyalurkan ide, gagasan, perasaan serta pikiran dalam bentuk tulisan.

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut (Tarigan, 1989: 15). Menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi tidak langsung. Sedangkan menurut Rusyana (1982: 1) Menulis merupakan susunan bahasa sebagai pengutaraan pikiran, perasaan, penginderaan, khayalan, kehendak, keyakinan dan pengalaman. Dari beberapa kesimpulan diatas dapat diartikan bahwa menulis merupakan suatu kemampuan seseorang dalam mencurahkan ide pokok kedalam suatu lambang-lambang grafis dan penulis sudah mengerti akan tujuan dari tulisannya.

Ditinjau dari sumber bentuknya menulis yang efektif berasal dari 3 aspek. Pertama dari ide dan pokok pikiran, pengalaman maupun pengetahuan penulisnya sendiri. Kedua, berasal dari bacaan penulisnya. Dan ketiga berasal dari hasil membaca yang ditulis kembali dalam bentuk reproduksi dengan versi pembaca sendiri.

Penulis yang baik akan menguasai prinsi menulis dan berfikir logis guna mencapai tujuan dari tulisannya. Akhadia (1999: 1) mengungkapkan kegunaan menulis, yakni: a) penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya; b) penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan; c) penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis; d) penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu (1)

penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau mediana berupa tulisan dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

3. Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah sebuah cerita yang berbentuk khayalan, angan-angan, dan imajinasi pengarang. Menurut Liold Alexander “Cerita fantasi adalah teks cerita yang kaya akan makna. Pengarang tidak hanya menonjolkan kisah yang hebat melainkan juga pesan yang berguna bagi kehidupan”. Nurgiantoro (2008:295) mengemukakan “cerita fantasi adalah cerita yang menyimpulkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita”. Cerita fantasi terdiri dari unsur-unsur pembangun yang bersifat imajinasi atau khayalan. Biasanya imajinasi penulis berperan sangat penting dalam cerita fantasi, sehingga ceritanya banyak yang tidak masuk akal, maka dari itu kebenaran dalam cerita tersebut pun diragukan.

Cerita fantasi dibuat dengan penuh kreativitas dan dengan pengembangan jiwa khayalan pengarang. Namun perlu diketahui bahwa fantasi sendiri terdiri dari fantasi aktif dan fantasi pasif. Fantasi yang dapat dirangkai menjadi sebuah karya disebut aktif sehingga fantasi inilah yang dimiliki para seniman, penulis, ataupun perancang. Sedangkan fantasi pasif adalah fantasi yang hanya sebatas mimpi atau angan-angan.

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks narasi. Narasi sendiri ialah cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Fiksi bergenre fantasi merupakan dunia imajinasi yang diciptakan oleh penulis. Dalam cerita

fantasi tokoh, peristiwa, dan latar yang digunakan hanya bersifat imajinatif. Pada cerita fantasi hal tidak mungkin terjadi di dunia nyata akan menjadi hal yang biasa ditemukan dalam cerita fantasi.

Dalam cerita fantasi terdapat sebuah keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan yang tidak biasa dijumpai dalam dunia nyata. Dunia fantasi atau yang dimiliki siswa berbeda-beda sesuai dengan imajinasi masing-masing penulis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif atau khayalan dan pada umumnya cerita fantasi memiliki unsur-unsur cerita seperti tema, sudut pandang, setting, alur, penokohan, konflik, ending, dan lain-lainnya. Unsur tersebut dibuat dengan sedikit berlebihan dan terkesan yang tidak akan pernah terjadi pada dunia nyata.

b. Ciri-ciri Teks Cerita Fantasi

Adapun ciri-ciri cerita fantasi sebagai berikut:

1. Adanya keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan

Cerita ini mengungkapkan hal-hal supranatural/ kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan oleh penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin terjadi akan menjadi hal biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dari dunia nyata. Tema dalam cerita fantasi bersifat magic, supranatural atau futuristik

2. Ide Cerita

Ide cerita terbuka terhadap daya hayal dan tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan pengarang. Ide dalam cerita terkadang bersifat sederhana dan mampu menipiskan pesan yang menarik di dalamnya.

3. Menggunakan berbagai latar

Peristiwa yang dialami tokoh terkadang akan terjadi pada dua latar yaitu, latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

4. Tokoh Unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari seperti memiliki kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh terkadang mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat Fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa dilihat oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi.

6. Bahasa

Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal)

c. Struktur Teks Cerita Fantasi

Struktur teks dalam sebuah karya sastra merupakan salah satu tanda atau ciri sastra. Struktur teks dibuat secara teratur dan bertahap, dari mulai pembuka, isi, dan penutup. Setiap struktur teks memiliki ciri khas masing-masing dan yang dapat membedakan antara satu teks dengan teks yang lainnya. Biasanya dalam cerita fantasi mengandung hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Adapun struktur teks cerita fantasi menurut kemendikbud (2017:54), yaitu sebagai berikut:

- a. Orientasi, mengenalkan latar dan tokoh
- b. Komplikasi, timbulnya masalah hingga masalah memuncak
- c. Resolusi, penyelesaian masalah

Struktur teks cerita fantasi menurut kemendikbud mencakup tiga hal, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Struktur teks cerita fantasi juga diuraikan lebih lanjut oleh Kosasih (2018:241). Struktur teks tersebut sebagai berikut:

- a. Orientasi, berisi pengenalan tokoh, watak tokoh, dan latar
- b. Komplikasi, berisi cerita tentang masalah yang dialami tokoh utama. Pada bagian ini peristiwa-peristiwa di luar nalar biasanya terjadi.
- c. Resolusi, berisi penyelesaian dari masalah yang dialami tokoh.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa struktur cerita fantasi terdiri dari tiga bagian, yaitu orientasi yang berisi pengenalan para tokoh, sekaligus dengan watak dan latarnya, kemudian komplikasi yaitu berisi permasalahan yang sudah masuk ke dalam klimaks masalah pada cerita, dan selanjutnya adalah resolusi yang berisi dengan penyelesaian masalah dari konflik. Struktur teks juga dirancang sesuai dengan aturan dan

dengan bertahap. Struktur teks merupakan ciri khas yang dapat menjadi pembeda antara teks satu dengan lainnya. Karena setiap genre teks cerita memiliki struktur teks yang berbeda-beda.

d. Jenis-jenis Teks Cerita Fantasi

Jenis-jenis cerita fantasi berdasarkan e-modul Kemdikbud Republik Indonesia, cerita fantasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata dan cerita fantasi latar cerita.

1. Cerita Fantasi Berdasarkan Kesesuaian dalam Kehidupan Nyata

a. Ceria Fantasi Total

Cerita fantasi total adalah cerita fantasi yang dibuat oleh pengarang terhadap objek tertentu dan cerita didalamnya yang tidak sesuai dengan atau tidak terjadi dalam kehidupan nyata.

b. Cerita Fantasi Irisan

Cerita fantasi irisan menceritakan cerita fantasi yang berisi tentang dunia imajiai yang dimana nama-nama tempat dan nama-nama peristiwa masih ada di dunia nyata. Ketika membaca cerita fantasi jenis ini, kita akan mendapatkan informasi yang dibungkus dengan bahasa yang menarik.

2. Cerita Fantasi Berdasarkan Latar cerita

Jenis cerita fantasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu cerita fantasi latar sezaman dan cerita fantasi lintas waktu.

1. Cerita fantasi sezaman

Cerita fantasi sezaman menceritakan cerita fantasi yang hanya memakai satu jenis latar waktu. Misalnya, menggunakan latar masa kini, menggunakan masa lampau, dan menggunakan masa yang akan datang.

2. Cerita fantasi lintas waktu

Cerita fantasi lintas waktu adalah cerita fantasi yang didalamnya terdapat dua latar waktu berbeda. Misalnya, pengarang menggunakan masa lampau dan masa depan dalam satu cerita, menggunakan masa kini dengan masa depan dalam satu cerita.

4. Poster

a. Pengertian Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi tersebut. Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas. Menurut Sabri yang dikutip oleh Musfiqon dalam bukunya Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengatakan poster adalah media yang diharapkan mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Sedangkan menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung. Poster yaitu gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir.

Dari pendapat yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran, atau ide-ide

tertentu, sehingga dapat merangsang, memberitahu, memperingatkan maupun menggugah selera bagi yang melihatnya. Poster juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

b. Ciri-ciri dan Karakteristik Media Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Pemasangannya bisa di kelas, diluar kelas, di pohon, di tepi jalan, dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaknya:

1. Sederhana
2. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
3. Berwarna
4. Slogannya ringkas dan jitu
5. Tulisannya jelas
6. Motif dan desain bervariasi

Dalam poster biasanya mengandung unsur gambar dan kalimat verbal.

Poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mudah diingat, artinya orang yang melihatnya tidak akan mudah melupakan kandungan pesan.
2. Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian.
3. Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang mudah diingat orang.
4. Mudah dibaca dalam kurun waktu yang sangat singkat. Poster yang baik ditandai dengan kemudahan menangkap isi pesan. Dengan hanya

melihat sepintas saja, orang sudah dapat mengerti maksud dan tujuannya.

c. Petunjuk Pembuatan Media Poster

Media poster yang baik memiliki ciri-ciri yang sederhana, menyajikan satu ide, berwarna, slogan dan tulisannya jelas, motif dan desainnya bervariasi. Selain itu media poster memiliki karakteristik yang mudah diingat, mengandung satu pesan dan menarik perhatian, dapat ditempel atau dipasang di mana saja dan mudah dibaca dalam kurun waktu singkat.

Berdasarkan ciri-ciri dan karakteristik tersebut, dibawah ini diberikan beberapa petunjuk dalam pembuatan media poster.

1. Jangan terlalu banyak ilustrasi yang dapat mengaburkan isi pesan yang ingin disampaikan.
2. Perlu diseimbangkan antara gambar dan teks.
3. Teks yang disusun harus ringkas dan padat tetapi memiliki daya tarik.
4. Gunakan warna yang kontras dan bentuk huruf yang mudah dibaca.

d. Fungsi, Keunggulan, dan Kekurangan Media Poster

Fungsi poster adalah sebagai berikut:

1. Menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan poster.
2. Mencari dukungan tentang sesuatu hal.
3. Metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang dalam poster.

Keunggulan Media poster adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kekuatan dramatik yang begitu tinggi sehingga memikat dan menarik perhatian orang-orang yang melihatnya.
2. Merangsang motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih jauh dan atau ingin lebih tahu hakikat dari pesan yang disampaikan.
4. Dapat dinikmati secara individual dan klasikal oleh peserta didik.
5. Dapat dipasang/ditempelkan di mana-mana. Sehingga memberi kesempatan kepadapeserta didik untuk mempelajari dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari.
6. Dapat menyarankan perubahan tingkah laku kepada peserta didik yang melihatnya.

Kelemahan media poster adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan keahlian dalam bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster.
2. Dapat menimbulkan salah tafsir dari kata-kata atau simbol yang singkat.

B. Kerangka Konseptual

Dasarnya pengajaran menulis bertujuan untuk melatih siswa dalam menuangkan gagasan dan pengalaman siswa dalam bentuk tulisan. Siswa dapat menerapkan dan memanfaatkan keterampilan menulis dalam berbagai bidang. Keterampilan menulis bukanlah kegiatan yang mudah, untuk mendapatkan hasil yang baik, siswa harus sering berlatih.

Banyak faktor yang menyebabkan kendala tersebut. Siswa masih sering mengalami kesulitan dalam memunculkan ide untuk menulis teks cerita fantasi,

sedangkan guru belum mempunyai strategi yang mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa.

Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih model dan media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, model dan media pembelajaran memberikan sumbangan signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Guru, model dan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Penggunaan Model pembelajaran dikelas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *Image Streaming* pada penelitian ini, diharapkan penggunaan model pembelajaran ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama dalam menulis teks cerita fantasi.

Berdasarkan dari uraian yang sudah dijelaskan diatas, dapat dijelaskan bahwa guru menerapkan model pembelajaran *Image Streaming* yang telah dirancang untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul sebelum dan sesudah diterapkannya. Untuk melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Image Streaming* terhadap hasil belajar siswa terutama dalam menulis teks cerita fantasi.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (2005) hipotesis merupakan asumsi atau dugaan sementara mengenai hal yang dibuat guna menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan. Menurut Sugiyono (2017) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya yang masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dijelaskan di atas dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *Image Streaming* berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sumbul tahun ajaran 2024/2025.





THE
Character Building
UNIVERSITY