

BAB II
PENGUNAAN MEDIA GRAFIS DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS
IKLAN

A. Media Pembelajaran Grafis

1. Pengertian Media Pembelajaran Grafis

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut Arsyad (2017 : 3) “media adalah dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Pendidikan mempunyai beberapa nilai praktis atau dapat berfungsi sebagai berikut : (a) Media pendidikan dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid. Misalnya siswa berasal dari golongan mampu memiliki pengalaman sehari-harinya berbeda dengan golongan kurang mampu. Perbedaan ini dapat di tanggulangi dengan mempertontonkan film, gambar, tv dan sebagainya; (b) Media pendidikan dapat mengatasi batas-batas ruang kelas. Misalnya benda yang di ajarkan terlalu besar atau berat bila di bawa ke ruang kelas untuk diamati secara langsung. Maka dapat di tanggulangi dengan film, gambar slidefilm strip dan sebagainya; (c) Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan karena jarak. Apabila secara langsung tidak dapat di amati karena terlalu kecil seperti molekul, sel atau atom maka dapat diatasi dengan model, gambar, dan sebagainya; (d)Media pendidikan dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu. Apabila secara langsung gerakan benda sulit atau tidak dapat diamati karena terlalu lambat atau terlalu cepat, sedangkan gerakan itu menjadi pusat perhatian siswa maka dapat digunakan film strip dan sebagainya; (e) Media pendidikan dapat di gunakan untuk memperlihatkan hal-hal atau peristiwa yang tidak dapat di ulang kembali atau telah terjadi dai masa lampau. Seperti peristiwa bencana alam, tiupan angin dan sebagainya maka dapat di gunakan film, film strip, slide dan sebagainya; (f) Media pendidikan memungkinkan adanya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan alam atau lingkungannya. Misalnya dengan mengunjungi suatu tempat; (g) Media

pendidikan memberikan kesamaan dalam pengamatan terhadap sesuatu objek;
(h) Media pendidikan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Media cetak dan grafis di dalam proses pembelajaran paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk katagori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan atau dari guru kepada siswa. Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar, dan simbol yang mengandung arti disebut “Media Grafis”. Media grafis termasuk media visual diam, sebagaimana halnya dengan media lain media grafis mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol yang menarik.

Dina Indriana (2011:64) mengemukakan “media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar”. Sedangkan menurut Bachtiar (2014: 28) mengemukakan bahwa “media grafis merupakan media visual yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan”.

Berdasarkan pendapat di atas maka media grafis dapat diartikan “sebagai media visual yang menyalurkan pesan lewat symbol-simbol visual yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas sajian dan mengilustrasikan suatu peta atau konsep”.

2. Jenis-Jenis Media Grafis

Diantara media pembelajaran, media grafis adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai grafis daripada tulisan, apalagi jika grafis dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Grafis juga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar para siswa, sehingga tidak tergantung pada grafis dalam buku teks tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi senang dalam belajar.

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol simbol visual, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim "VISUAL" (singkatan dari *Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, dan Legitimate*). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan

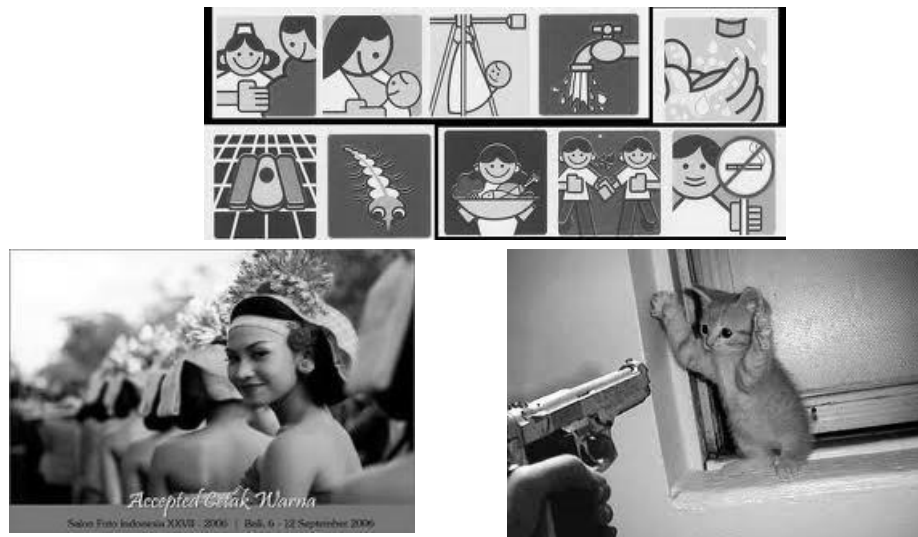
sebagai berikut. *Visible* berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. *Interesting* artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. *Simple* artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. *Useful* maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. *Accurate* artinya isinya harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. *Legitimate* adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal.

Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui grafis daripada menggunakan kata kata verbal. Ingat ungkapan "Satu grafis berbicara seribu kata". Grafis yang dimaksudkan oleh peneliti di sini termasuk gambar/foto, sketsa, bagan/chart. Berikut ini dijelaskan beberapa diantara jenis grafis (Bachtiar 2014: 29);

- a. Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar/foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Beberapa kelebihan media grafis/foto antara lain (1) sifatnya konkrit. (2). dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera. (3). harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kelebihan, gambar/foto juga memiliki kelemahan, antara lain: (1) hanya menekankan pada persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa. (2). jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Agar lebih bermanfaat dalam pembelajaran, maka gambar/foto hendaknya memenuhi persyaratan berikut (1). otentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. (2). sederhana, artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian bagian pokok dari gambar tersebut. (3) ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digrafis. Caranya antara lain dengan mensejajarkan grafis/foto tersebut dengan benda lain yang sudah dikenal siswa. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Contoh-contoh gambar atau foto yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar:



Gambar 2.1 Contoh gambar atau foto

- b. Sketsa adalah grafis yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa dapat menghindari verbalisme dan memperjelas pesan. Sketsa dapat dibuat langsung oleh guru, karena itu harganya pasti murah (bahkan bisa tanpa biaya). Satu-satunya hambatan yang sering dikemukakan adalah guru tidak bisa menggrafis. Padahal setiap orang pasti memiliki kemampuan dasar menggambar, dan itu sudah cukup sebagai modal membuat sketsa untuk memperjelas sajian kita. Berikut adalah contoh-contoh sketsa yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.



Gambar 2.2 contoh Sketsa

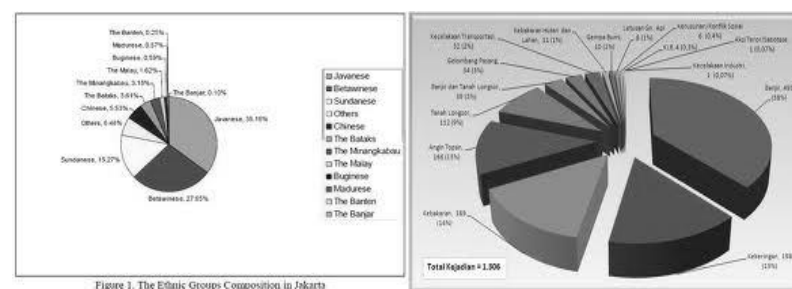
- c. Diagram/skema merupakan suatu grafis sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram menggrafiskan struktur dari obyek

tertentu secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat sifat proses yang ada di sana. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja peralatan tertentu. Misalnya kalau kita membeli peralatan elektronik, biasanya disertai sebuah diagram mengenai komponen alat tersebut, fungsi, dan cara pengoperasian.

Jika digunakan dalam pembelajaran, diagram bisa menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga dapat membantu memperjelas penyajian guru. Kelebihannya diagram dapat menyajikan materi yang luas dan kompleks menjadi lebih padat dan sederhana.

Namun untuk bisa memahami diagram, siswa harus memiliki latar belakang tentang materi yang didiagramkan. Diagram yang baik haruslah: (1). benar datanya. (2). Rapi. (3). diberi judul dan penjelasan seperlunya. (4). ukurannya cukup dan dapat dilihat oleh siswa dalam jumlah yang diinginkan. (5). penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum (dari kiri ke kanan).

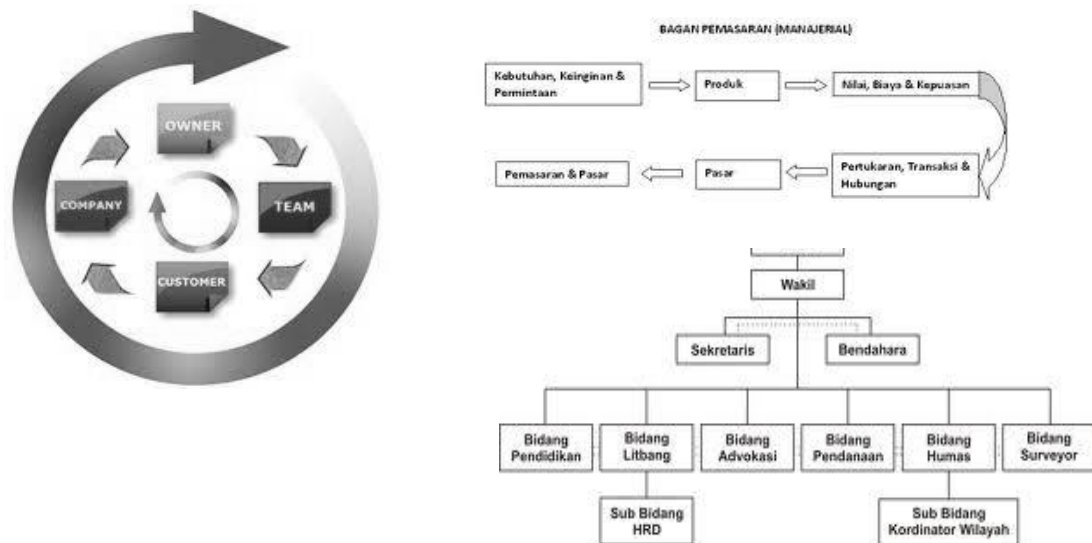
Berikut adalah contoh-contoh diagram yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar:



Gambar 2.3 Contoh Diagram

- d. Bagan/chart. Fungsi bagan/chart yang pokok adalah menyajikan ide ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu penyajian. Dalam bagan/chart sering dijumpai bentuk grafis yang lain seperti grafis, diagram, kartun atau lambang verbal. Agar menjadi media yang baik, bagan hendaknya dibuat: (1). secara sederhana. (2). lugas. (3). tidak berbelit belit. (4). *up to date*. Ada beberapa macam bentuk bagan, yaitu: bagan pohon, bagan arus dan bagan garis waktu. Bagan pohon biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas (strata). Contoh bagan pohon yang

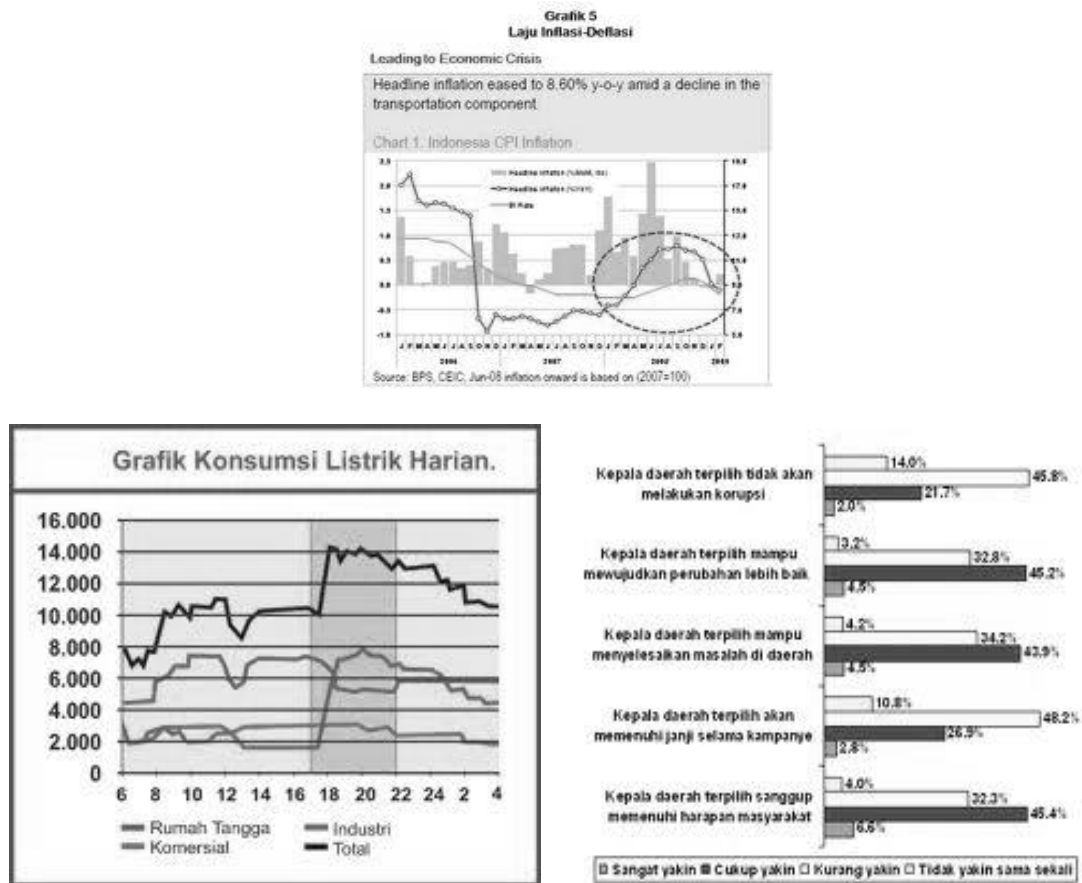
paling mudah ditemukan di sekolah adalah bagan tentang struktur organisasi OSIS. Bagan arus untuk menggrafiskan hubungan atau langkah langkah suatu kegiatan. Sedangkan bagan garis waktu untuk menggrafiskan hubungan antara peristiwa dengan waktu secara kronologis. Berikut adalah contoh-contoh bagan yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran:



Gambar 2.4 Contoh Bagan atau Chart

e. Grafik merupakan grafis sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggrafiskan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan. Grafik biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika dan menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik grafis. Beberapa kelebihan grafik dalam pembelajaran antara lain: (1). memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data data yang disajikan, baik dalam ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah tertentu. (2). bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif antar beberapa data. (3). penyajian pesannya cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis. Semakin rumit data yang akan disajikan akan semakin efektif bila disajikan melalui grafik. Grafik yang baik haruslah: (1) jelas untuk dilihat dan dibaca siswa. (2) hanya menyajikan satu ide/pokok masalah. (3) menggunakan warna warna kontras dan harmonis. (4) dibuat secara ringkas dan diberikan judul. (5) sederhana, menarik, teliti dan mampu "berbicara sendiri" (begitu siswa membaca, langsung mengerti

maksudnya). Berikut merupakan contoh-contoh grafik yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar:



Gambar 2.5 Contoh Grafik

Sedangkan menurut Trianto (2010: 18) Jenis media grafis, yaitu gambar/foto, diagram, bagan, grafik, poster, media cetak, buku dan sebagainya.

1. Gambar / Foto

Media grafis paling umum digunakan dalam pembelajaran, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media grafis karena sifatnya visual konkret menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik. Kelebihan media foto ialah : (1) sifatnya konkret, lebih realistik dibandingkan dengan verbal simbol; (2) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; (3) murah harganya dan tidak memperluaskan peralatan khusus dalam penyampaianya. Sementara itu, kelemahan media foto, adalah : (1) gambar/foto hanya

menekankan pada persepsi indra mata: (2) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar: (3) tidak bisa menampilkan secara detail.

2. Diagram

Diagram merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol secara garis besar dan menunjukkan hubungan antar komponen atau proses yang ada pada diagram tersebut. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Diagram ini berfungsi untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Diagram biasanya bersifat : a. Simbolis dan abstrak, kadang-kadang sulit dimengerti b. Untuk dapat membaca diagram diperlukan keahlian khusus dalam bidangnya tentang isi diagram tersebut c. Walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat diagram dapat memperjelas arti. Ciri-ciri diagram yang baik a. Cukup rapi dan disertai dengan keterangan yang jelas b. Cukup besar dan ditempatkan secara strategis c. Penyusunannya disesuaikan dengan pola baca yang umum dari atas ke bawah atau kiri kekanan d. Sesuai dengan kaidah keterbacaan visual.

3. Bagan

Bagan merupakan media yang berisi gambar keterangan, daftar, dan sebagainya. Bagan digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagasi secara jelas dan sederhana, antara lain: perkembangan, perbandingan, struktur, organisasi, dan langkahlangkah atau prosedur kerja. Jenis-jenis media bagan antara lain: tree chart dan flow chart.

4. Garfik (Graph)

Grafik adalah penyajian kembali data-data yang berupa angka-angka dalam bentuk visual simbolis (lambang visual). Jenis grafik di antaranya adalah sebagai berikut. a. Garik garis (line graph), line graph), yaitu grafik yang paling dapat menggambarkan data secara tepat, dapat menggambarkan hubungan antara dua kelompok data dan dapat digunakan untuk data-data yang kontinu. b. Grafik batang, yaitu grafik yang menggambarkan jumlah data. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam grafik, yaitu: simbol gambar yang dipakai sendiri (self explanatory), jumlah data yang diperhatikan melalui jumlah gambar, dan jumlah besar kecilnya gambar akan dapat dibaca apabila di bawah gambar tersebut diberikan angka yang sebenarnya.

5. Media Display

- 1) Papan Tulis / White Board Salah satu media penyajian pembelajaran yang juga sering digunakan adalah: papan tulis dan white board. Kedua media ini dapat dipakai untuk penyajian tulisan, sket, gambar dengan menggunakan kapur, pidol white board, baik yang berwarna ataupun tidak berwarna. Maksud dari warna tersebut adalah agar tulisan lebih jela, menarik, dan dapat berkesan bagi siswa yang akan menerimanya. Jadi, secara umum dapat disimpulkan bahwa “media grafis memiliki banyak sekali jenis-jenisnya juga media grafis disajikan sesuai dengan ketentuan dalam penggunaannya agar menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran”.

3. Fungsi Media Grafis

Media grafis mempunyai beberapa fungsi. Menurut Hamalik (2009 : 12) secara garis besar fungsi utama penggunaan media grafis adalah : (1) Fungsi edukatif; artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan; (2) Fungsi sosial; artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang; (3) Fungsi ekonomis; artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal; (4) Fungsi politis; berpengaruh pada politik pembangunan; (5) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaman yang modern.

Sanjaya juga menambahkan (171: 2013) bahwa media grafis memiliki beberapa fungsi, diantaranya : (1) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk grafis – grafis yang dapat disajikan secara audio visual dan audial; (2) Media grafis dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta

didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik; (3) Media grafis memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; (4) Media grafis menghasilkan keseragaman pengamatan; (5) Media grafis dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis; (6) Media grafis membangkitkan keinginan dan minat baru; (7) Media grafis membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; (8) Media grafis memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak. Selain fungsi tersebut media grafis juga memiliki 4 fungsi, yaitu; (1) untuk menarik perhatian supaya anak bangkit minat dan perhatiannya, sehingga ia aktif baik memperhatikan maupun terdorong untuk mempelajarinya lebih lanjut; (2) untuk memperjelas ide atau buah pikiran yang sifatnya abstrak dengan perhitungan media grafis dapat ditangkap dengan jelas oleh siswa; (3) memperkenalkan buah pikiran baru yang sebenarnya sukar dibayangkan; (4) memperkuat daya ingat terhadap sesuatu perangsang sehingga susah untuk dilupakan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media grafis berfungsi “memperjelas sajian ide, menarik perhatian, mengilustrasikan atau mengembangkan kemampuan visual sehingga dapat mengembangkan daya kreatifitas siswa”.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis

Sanjaya (173: 2010) menyatakan pada dasarnya harus diperhatikan dalam penggunaan media grafis pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah “bahwa media grafis yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran”. Dengan demikian, penggunaan media grafis harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media grafis dipersiapkan hanya dilihat dari kepentingan guru. Agar mempermudah guru dalam penggunaan media pembelajaran, maka ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, diantaranya:

- a. Tahap persiapan guru mempersiapkan diri dalam penguasaan materi, guru menyiapkan media, guru menyiapkan ruangan dan peralatan sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru menyiapkan anak.
- b. Tahap pelaksanaan, setelah anak-anak siap untuk belajar guru memberikan materi pelajaran dan memberikan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Tahap evaluasi, guru mengadakan evaluasi mengenai anak terhadap hasil belajar anak selama proses dan setelah pelajaran selesai. Guru menerangkan hal-hal yang belum jelas. Tahap tindak lanjut guru mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarahkan kepada pemahaman lebih luas dan mendalam terhadap topik yang bersangkutan.

Agar media grafis benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan media grafis, diantaranya:

- a. Media grafis yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media grafis tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media grafis yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media grafis yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.
- c. Media grafis harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Oleh karena itu guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- d. Media grafis yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien. Setiap media grafis yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.

- e. Media grafis yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengupayakannya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Media grafis sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media grafis berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah grafis, foto, grafik, bagan atau diagram, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain. Media grafis telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti grafis fotografi. Grafis fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber. Grafis yang diperoleh dari berbagai sumber dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu (Sudjana 2010: 78).

a. Kelebihan media grafis

- 1) Sifatnya konkret, grafis lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Grafis dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau tidak kita bisa lihat seperti apa adanya. Grafis amat berguna dalam hal ini.
- 3) Media grafis dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Grafis dapat memperjelas suatu masalah.
- 5) Siswa mudah memahaminya.
- 6) Bisa menampilkan grafis, grafik, atau diagram.
- 7) Bisa dipergunakan di dalam kelas, di rumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- 8) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- 9) Dapat dipergunakan untuk umpan balik.

b. Kelemahan Media Grafis

- 1) Grafis hanya menekankan persepsi indera mata.

- 2) Grafis benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan strategi yang tepat, hal ini dimaksudkan agar pelajaran tidak terjebak pada sifat monoton dan siswa tidak hanya menonton. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan diawali media grafis akan membawa suasana belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Beberapa strategi yang dapat di pilih :(a) Serangkaian grafis untuk belajar kelompok grafis disajikan bersamaan dengan serangkain pertanyaan yang harus didiskusikan dengan imajinasi dan persepsi kelompok; (b) Serangkaian grafis untuk belajar individualrangkain grafis disajikan kepada setiap anak didik dengan cara lisan. Kemudian meminta pendapat anak didik, serta memberikan tugas sesuai dengan kemampuan mereka.

B. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis sebenarnya bukanlah sesuatu yang asing bagi kita. Keterampilan berarti kecakapan untuk menyelesaikan tugas, keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan hanya latihan. Artikel, esai, laporan, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita adalah contoh bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan kita. Tulisan-tulisan itu menyajikan secara runtun dan menarik, ide, gagasan, dan perasaan penulisnya.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3), menyatakan, “menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dalam kehidupan modern ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah terlalu berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan “suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar” (Henry Guntur Tarigan, 2008: 11).

Menurut Suparno dan Yunus (Dalman, 2015:4) aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu “penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca”. Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Menulis sebagai proses kegiatan pikiran manusia yang hendak mengungkapkan kandungan jiwanya kepada orang lain atau kepada diri sendiri dalam bentuk tulisan. Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah satu diantara keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan atau perasaan yang berisi pesan, diungkapkan dengan simbol-simbol kebahasaan yang telah disepakati dan dapat dijadikan alat komunikasi secara tidak langsung kepada penerima pesan (pembaca).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah “menurunkan, menirukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain tersebut dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, sehingga mereka dapat memahami bahasa dan gambaran grafik itu”. Memiliki kemampuan menulis tentu saja memungkinkan manusia mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalaman kepada orang lain. Kemampuan menulis ini dimiliki melalui latihan dan bimbingan yang intensif yang sudah mesti dilatihkan di sekolah dasar. Dengan demikian jelaslah antara menulis dan melukis lambang-lambang grafik sangat berbeda. Seseorang menulis bukan hanya melukiskan lambang-lambang grafik bahasa tertentu tetapi orang tersebut harus memahami makna dari lambang-lambang grafik tersebut. Sedangkan orang yang melukiskan lambang-lambang grafik tidak dituntut harus memahami arti dari lambang-lambang grafik yang dilukiskannya, karena lukisan bukan untuk dibaca orang lain melainkan untuk dinikmati keindahannya.

Menulis dapat dikatakan sebagai suatu proses berfikir dan menuangkan pikiran itu dalam bentuk karangan. Menulis adalah melahirkan perasaan atau pikiran dengan tulisan. Dengan demikian menulis adalah serangkaian kegiatan untuk mengemukakan pendapat atau ide atau gagasan dalam bentuk lambang bahasa tulis agar dapat dibaca oleh orang lain. Dalam menulis

diperlukan adanya kompleksitas kegiatan untuk menyusun karangan secara baik karena melibatkan cara berfikir yang teratur dan berbagai persyaratan yang berkaitan dengan teknik penulisan. Persyaratan tersebut yaitu: (1) adanya kesatuan gagasan; (2) penggunaan kalimat yang jelas; (3) paragraf disusun dengan baik; (4) penerapan kaidah ejaan yang benar; (5) penguasaan kosa kata yang memadai. Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat didefinisikan menulis adalah “serangkaian proses kegiatan yang kompleks yang memerlukan tahapan-tahapan dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami isi dari gagasan yang disampaikan”.

2. Tujuan Menulis

Penulis dan pembaca dapat berkomunikasi melalui tulisan. Menulis adalah menyampaikan pesan menulis kepada pembaca pada prinsipnya, sehingga pembaca memahami maksud yang dituangkan atau maksud yang disampaikan melalui tulisan tersebut. Mengingat proses komunikasi tersebut dilakukan secara tidak langsung, tidak melalui tatap muka antara pembaca dan penulis maka isi tulisan dan lambang grafik tersebut harus dapat dipahami oleh penulis dan pembaca. Hal ini bertujuan agar tulisan tersebut dapat berfungsi sebagai mana yang dimaksudkan penulis.

Menurut Abdurrahman dan Waluyo (2010: 223) menyatakan bahwa “tujuan menulis siswa di sekolah dasar untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik”. menyatakan bahwa, dengan menguasai keterampilan menulis siswa dapat: (1) meningkatkan kecerdasannya, (2) mengembangkan daya inisiatif dan kreatif, (3) menumbuhkan keberanian dan (4) dapat mendorong motivasi anak untuk mencari dan menemukan informasi.

Dari beberapa tujuan menulis di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah “salah satu keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh anak sekolah dasar, sesudah keterampilan menyimak dan berbicara”. Menulis dapat dipandang sebagai rangkaian aktivitas yang fleksibel. Rangkaian aktivitas yang fleksibel maksudnya meliputi pra menulis, menulis draf, revisi penyuntingan, dan publikasi atau pembahasan. Perkembangan anak dalam menulis permulaan juga

terjadi secara perlahan-lahan, dalam tahap ini anak perlu mendapat bimbingan dalam memahami dan menguasai cara mentransfer pikiran kedalam tulisan.

3. Manfaat Menulis

Menulis adalah suatu kegiatan yang mempunyai banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh penulis itu sendiri. Menurut Akhadiyah,dkk. (2012:1) ada beberapa manfaat menulis, antara lain:(1) Dengan menulis dapat lebih mengenali potensi yang ada pada diri yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang ditulis.(2) Melalui menulis, dapat mengembangkan berbagai gagasan yang ingin dikemukakan dalam tulisan dalam bentuk teks. Dari menulis, dapat memperluas wawasan kemampuan dalam berfikir, baik dalam bentuk teoritis maupun dalam berfikir terapan.Permasalahan yang kabur, dapat dijelaskan dan dipertegas melalui kegiatan menulis. Melalui tulisan, dapat menilai gagasan sendiri secara objektif. (3) Dengan menulis, dapat memotivasi diri untuk belajar dan membaca lebih giat. Penulis menjadi penemu atau pemecah masalah, bukan hanya sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.(4) Dengan menulis dapat membiasakan diri untuk berfikir dan berbahasa secara tertib.Memperluas dan meningkatkan pertumbuhan kosa kata.(5) Meningkatkan kelancaran tulis menulis dan menyusun kalimatSebuah karangan pada hakikatnya berhubungan bahasa dan kehidupan.(6) Kegiatan tulis menulis meningkatkan kemampuan untuk pengaturan dan pengorganisasian.Mendorong calon penulis terbiasa mengembangkan suatu gaya penulisan pribadi dan terbiasa mencari pengorganisasian yang sesuai dengan gagasannya sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui “bahwa dengan menulis, kita dapat mengenali potensi pribadi yang ada pada diri kita”. Penulis akan memahami sampai di mana pengetahuan yang dikuasai tentang topik yang akan ditulis. Untuk lebih memantapkan hasil tulisannya, penulis harus mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya tentang topik yang ingin ditulis tersebut.

Menulis karangan sederhana pada dasarnya dituntut untuk memenuhi beberapa persyaratan dasar yang hampir sama saat kita ingin menulis karangan yang rumit. Dalam menulis sederhana diperlukan adanya pemilihan topik, membatasinya, mengembangkan gagasan, menyajikannya dalam paragraf atau kalimat yang tersusun secara logis, dan sebagainya. Walaupun demikian,

kemampuan menulis bukan hanya dimiliki oleh orang yang berbakat saja. Kemampuan menulis dapat dimiliki oleh semua orang yang mau bersungguh-sungguh dalam berlatih dan berniat mengungkapkan gagasannya dalam bentuk tulisan.

4. Hubungan Menulis dengan Keterampilan Berbahasa yang Lainnya

Seperti yang kita ketahui bahwa keterampilan berbahasa itu mencakup empat komponen. Keempat komponen itu adalah menyimak, berbicara, dan menulis. Keempat komponen itu saling memiliki keteraitan. Menurut dalman (2015;9) hubungan menulis dengan keterampilan berbahasa yang lainnya adalah sebagai berikut.

a. Hubungan menulis dengan menyimak

Seseorang butuh inspirasi, ide, atau informasi untuk tulisannya dalam menulis. Hal tersebut dapat diperolehnya dari berbagai sumber, antara lain; *sumber tercetak* seperti buku, majalah, surat kabar, jurnal atau laporan, dan *tak tercetak* seperti radio, televisi, ceramah, pidato, wawancara, dan diskusi. Jika melalui sumber tercetak informasi itu diperoleh dengan membaca, maka dari sumber tak tercetak informasi diperoleh dengan menyimak. Melalui menyimak ini penulis tidak hanya memperoleh ide atau informasi untuk tulisannya, tetapi juga menginspirasi penyajian dan struktur penyampaian lisan yang menarik hatinya, yang berguna untuk aktivitas menulisnya, dari berbagai sumber tak tercetak seperti radio, televisi, ceramah, pidato, wawancara, diskusi, dan obrolan.

b. Hubungan menulis dengan berbicara

Menulis dan berbicara keduanya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif produktif, artinya penulis dan pembicara berperan sebagai penyampai atau pengirim pesan kepada pihak lain. Pesan yang disampaikan melalui media tulisan dapat diperoleh dari hasil berbicara. Begitu pula sebaliknya, seseorang berbicara dapat mengambil konsep atau informasi, seseorang berbicara dapat mengambil konsep atau informasi dari hasil tulisan sendiri atau orang lain.

c. Hubungan menulis dengan membaca

Menulis dengan membaca merupakan aktivitas berbahasa ragam tulis. Menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, sedangkan

membaca adalah kegiatan yang bersifat reseptif. Seorang penulis menyampaikan gagasan, perasaan atau informasi dalam bentuk tulisan. Sebaliknya seorang pembaca mencoba memahami gagasan, perasaan atau informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan tersebut.

C. Iklan

1. Pengertian iklan

Kata iklan berasal dari bahasa Arab, *iqlama* yang dalam bahasa Indonesia artinya pemberitahuan. Iklan Secara umum iklan dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan dalam mengkomunikasikan, menarik perhatian dan membujuk sebagian atau seluruh masyarakat untuk mengambil tindakan dalam merespon ide, barang, atau jasa yang dipresentasikan. Menurut Junaedi (2013: 109) mengungkapkan bahwa “Iklan sebagai struktur dan komposisi komunikasi informasi yang bersifat nonpersonal, umumnya dilakukan dengan membayar yang dicirikan dengan persuasif, berisi tentang produk (barang, jasa, dan ide) yang diidentifikasi sebagai sponsor melalui berbagai media.

Iklan adalah suatu instrumen promosi yang penting, terutama bagi perusahaan yang memproduksi barang atau jasanya untuk masyarakat luas menurut (Morissan, 2010:18). Bagian dari bauran pemasaran, sederhananya iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan iklan adalah “pesan yang menawarkan suatu produk kepada masyarakat lewat media”. Pesan disampaikan secara cepat kepada konsumen atau khalayak yang luas tersebar, dimana pesan yang disampaikan melalui media elektronik (radio, TV) dan media cetak (surat kabar, majalah), karena media faktanya muncul untuk meyakinkan tingkah laku, nilai dan maksud pengirim adalah kepentingan lebih besar dari pada penerima.

2. Tujuan Iklan

Secara garis besar tujuan dari iklan adalah untuk membujuk atau mendorong orang lain agar menjadi tertarik untuk menggunakan suatu produk/jasa. Pada dasarnya, satu-satunya tujuan periklanan adalah menjual satu produk, jasa atau ide atau tujuan sebenarnya adalah “komunikasi yang efektif, yakni dimana efek akhir periklanan adalah mengubah sikap atau perilaku penerima

pesan”. Mengacu pada pengertian iklan di atas, adapun tujuannya adalah sebagai berikut: a) Memberikan informasi kepada khalayak mengenai suatu produk barang atau jasa, merek, perusahaan, ataupun suatu ide. Iklan menggunakan bahasa persuasif dengan menonjolkan kelebihan produk/ jasa yang ditawarkan. b) Mempengaruhi orang lain yang merupakan target market untuk menggunakan dan membeli produk atau jasa yang ditawarkan kepada mereka. Menurut Junaedi (2013: 113) memaparkan tujuan iklan sebagai berikut:

a. Sebagai media informasi

Iklan ditujukan untuk menginformasikan suatu produk barang dan jasa khayalak. Tidak hanya dalam produk tetapi juga hal lainnya.

b. Untuk mempengaruhi konsumen

Iklan dapat mengarahkan konsumen untuk mengonsumsi produk atau jasa tertentu, atau mengubah sikap agar sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengiklan.

c. Untuk mengingatkan konsumen

Iklan ditujukan agar konsumen selalu mengingat produk tertentu sehingga tetap setia mengkonsumsinya.

Selain itu menurut Saladin (2009: 129-130) juga mengungkapkan tujuan iklan sebagai berikut:

a. Menunjang penjualan perseorangan

b. Memperbaiki hubungan dengan dealer

c. Mencapai pejabat yang dapat dihubungi oleh tenaga penjual.

d. Memasuki pasaran geografis baru atau menarik golongan pelanggan baru

e. Memperkenalkan produk baru

f. Meluaskan penjualan perusahaan, dan

g. Membangun nama baik perusahaan dan memperbaiki reputasi.

Menurut Nembeh F. Hartimbul (2011: 202) tujuan iklan terbagi atas tiga tujuan, yaitu; (1) periklanan informasi, digunakan untuk memperkenalkan kategori baru; (2) periklanan mengajak (persuasif), digunakan ketika terjadinya persaingan yang meningkat; (3) periklanan mengingatkan, digunakan untuk membuat konsumen memikirkan produk yang sudah matang.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tujuan iklan merupakan “media untuk memberikan informasi mengenai sebuah produk yang

ingin ditawarkan dan dapat mempengaruhi orang lain untuk tetap menggunakan produk yang ditawarkan”.

3. Fungsi Iklan

Iklan tidak akan pernah ada jika tidak memberikan fungsi bagi si pengiklan. Dendy (2010: 3) mengungkapkan ada lima fungsi periklanan sebagai berikut: 1) memberikan informasi atas produk; 2) membujuk atau mempengaruhi konsumen untuk mengkonsumsi produk; 3) memuaskan keinginan (orang ingin mengetahui kandungan gizi, vitamin atau suatu produk); 4) merupakan alat konsumsi, dan; 5) menjaring khalayak. Secara umum ada beberapa fungsi iklan yang bisa didapatkan oleh pengiklan, yaitu:

- a. Produk atau jasa yang diiklankan akan dikenal atau lebih terkenal di masyarakat luas.
- b. Konsumen baru semakin bertambah sehingga meningkatkan angka penjualan produk/ jasa yang diiklankan.
- c. Keuntungan pihak pengiklan akan meningkat karena penjualan produk/ jasanya yang diiklankan.
- d. Meningkatkan brand awareness sebuah merek di masyarakat luas sehingga masyarakat mudah mengidentifikasi produknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi iklan adalah “untuk memberikan informasi, mempengaruhi konsumen membangkitkan khalayak sesuai pesan yang diiklankan. Hal ini meliputi daya tarik emosi, menyampaikan informasi tentang ciri suatu produk, dan membujuk konsumen untuk membeli”.

4. Unsur-Unsur Pembentukan Iklan

Menurut Engkos Kosasih (2017:33-34), unsur-unsur pembentukan iklan itu antara lain sebagai berikut:

- a. Sumber adalah pemasang iklan, berinisiatif dan penyandang dana dari pemasangan suatu iklan.
- b. Pesan informasi yang disampaikan. Wujudnya bisa berupa pesan verbal dan pesan nonverbal.
- c. Media adalah sarana yang digunakan, misalnya media cetak, elektronik dan sarana-sarana lainnya.

- d. Penerima adalah individu atau kelompok masyarakat yang menjadi sasaran atau objek iklan.
- e. Efek adalah perubahan yang terjadi pada si penerima, baik itu dalam aspek sikap, pola pikir, perilaku, kebiasaan dan pola hidup.
- f. Umpan Balik adalah tanggapan, reaksi atau respon yang dikehendaki dari penerima pesan, misalnya dengan membeli produk yang ditawarkan dan menolak pemakaian narkoba.

5. Jenis Iklan

Ada banyak sekali jenis iklan yang bisa kita lihat selama ini. Menurut Dharmasita (2009:370) periklanan dapat dibedakan ke dalam dua golongan. Jenis periklanan tersebut adalah :

- a. *Pull Demand Advertising* *Pull demand advertising* adalah periklanan yang ditujukan kepada pembeli akhir agar permintaan produk bersangkutan meningkat. Biasanya produsen menyarankan kepada para konsumen untuk membeli produknya ke penjual terdekat. Pull demand advertising juga disebut consumer advertising.
- b. *Push Demand Advertising* *Push demand advertising* adalah periklanan yang ditujukan kepada para penyalur. Maksudnya agar para penyalur bersedia meningkatkan permintaan produk bersangkutan dengan menjualkan sebanyak-banyaknya ke pembeli/pengecer. Barang yang diiklankan biasanya berupa barang industri. Push demand advertising juga disebut trade advertising.

Sedangkan menurut Morissan (2010: 20) iklan level nasional atau lokal dengan target yaitu “konsumen secara umum, atau iklan untuk level industry atau disebut juga dengan *business-to-business advertising* atau *professional advertising* dan trade advertising yang ditujukan untuk konsumen industri perusahaan atau professional”. Danial (2009: 93) memaparkan “iklan Politik, Iklan ini bertujuan untuk menekankan soal kontrol pesan politik kepada masyarakat dan partisipan melalui media sebagai saluran pesan politik”.

Berikut ini dijelaskan jenis-jenis iklan berdasarkan isi, media, dan sifat iklan tersebut:

- a. Jenis Iklan Berdasarkan Isi
 - 1.) Iklan Pemberitahuan (Pengumuman)

Jenis iklan ini bertujuan untuk menarik perhatian khalayak tertentu melalui sebuah informasi atau pemberitahuan. Contoh iklan pemberitahuan:

- a) Iklan berita duka cita
- b) Iklan reuni alumni sekolah

2.) Iklan Penawaran (Niaga)

Iklan jenis ini bertujuan untuk menawarkan barang atau jasa kepada khalayak ramai. Contoh iklan penawaran:

- a) Iklan penawaran barang/ produk, misalnya tas, sepatu, smartphone, dan lain-lain.
- b) Iklan penawaran jasa, misalnya jasa kurir, jasa pengobatan alternatif, dan lain-lain.
- c) Iklan Layanan Masyarakat

Iklan jenis ini bertujuan untuk memberikan informasi dan pencerahan kepada masyarakat tentang suatu isu atau hal tertentu. Iklan layanan masyarakat dibuat oleh lembaga atau instansi pemerintah atau organisasi non-profit.

b. Jenis Iklan Berdasarkan Media yang Dipakai

1.) Iklan Cetak

Jenis iklan ini dipasang pada media yang memakai teknik cetak, baik itu berupa laser, sablon, letterpress, dan lain-lain. Contoh iklan cetak sering kita lihat di surat kabar, majalah, tabloid, poster, stiker, dan lain sebagainya.

2.) Iklan Elektronik

Jenis iklan ini memanfaatkan media berbasis perangkat elektronik seperti radio, televisi, film, dan media digital interaktif (internet). Berikut adalah beberapa iklan elektronik tersebut:

- a) Iklan radio: iklan radio hanya bisa didengarkan saja karena bentuknya hanya suara (audio). Contoh iklan radio adalah Ad-lib, Spot, dan Sponsor Program.
- b) Iklan televisi: iklan televisi terdapat unsur suara, gambar, gerak, dan teks, sehingga lebih menarik bagi audiens. Beberapa contoh iklan televisi adalah Live Action, Animation, Stop Action, Musik, Sponsor

Program, Running Text, Backdrop, Credit Title, Ad-lib, Promo Ad, dan Superimposed.

- c) Iklan film: iklan film dapat dilihat ketika kita melihat sebuah film/cinema. Biasanya iklan tayang sebelum film dimulai dimana bentuk iklan adalah live action, dan endorsement.

3.) Iklan media digital interaktif

Iklan jenis ini tayang di berbagai media online yang banyak pengunjungnya. Beberapa jenis iklan di media digital diantaranya Banner & Button, Website, Sponsorship, Search Engine Marketing, Email Marketing, Classified Ads, Social Media Marketing, dan lain-lain.

4.) Iklan luar ruang

Jenis iklan ini adalah iklan elektronik yang berada di luar ruangan dan posisinya terlihat khalayak ramai. Beberapa contoh iklan luar ruang ini adalah iklan transit, mobile billboard, outdoor standar, display, dan lainnya.

c. Jenis Iklan Berdasarkan Tujuannya

Iklan berdasarkan tujuannya dapat dibagi menjadi dua, yaitu iklan komersial dan iklan non-komersial.

1.) Iklan Komersial

Tujuan iklan komersial adalah untuk mencari keuntungan ekonomi, atau untuk meningkatkan penjualan. Jenis iklan komersial dapat dibagi tiga, yaitu:

- a) Iklan konsumen: ditujukan pada konsumen akhir (end consumer) suatu produk.
- b) Iklan Bisnis: ditujukan kepada pihak yang dapat mengolah atau menjual produk yang diiklankan kepada konsumen akhir.
- c) Iklan Profesional: ditujukan bagi segmen tertentu, yaitu para profesional.

2) Iklan Non-Komersial

Jenis iklan non-komersial umumnya dibuat untuk tujuan memberikan informasi, ajakan, dan edukasi terhadap masyarakat. Iklan ini tidak untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, namun untuk keuntungan sosial bagi semua masyarakat.

Keuntungan yang didapat dari iklan tersebut adalah adanya pengetahuan, kesadaran, sikap, dan perubahan perilaku masyarakat terhadap isu yang diiklankan. Contoh iklan masyarakat misalnya kampanye Keluarga Berencana, iklan pentingnya pendidikan, iklan bahaya rokok, iklan global warming, iklan bahaya demam berdarah, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa “jenis iklan terdapat berbagai jenis bergantung pada situasi penggunaannya supaya dapat memberikan dampak kepada konsumen digunakan juga sesuai dengan pengiklan”.

D. Keterkaitan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Grafis Dengan Keterampilan Menulis Teks Iklan

Media dalam pembelajaran di Sekolah sangat penting mengingat perkembangan anak pada saat itu masih bersifat konkret. Pembelajaran di Sekolah harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media pembelajaran sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima anak dengan baik. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa bantuan media. Menurut Sadiman, Arief S dkk (2011 : 28) “media grafis termasuk media visual”. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selanjutnya Sudjana (2013 : 27) mendefinisikan “Grafik sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik”. Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa “media grafis adalah media visual berupa kata-kata verbal dengan gambar yang digunakan sebagai alat untuk proses belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diyakini penggunaan media grafis yang tepat, akan dapat meningkatkan kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa. Yang dimaksud hasil belajar siswa dalam konteks penelitian ini adalah keterampilan siswa dalam menulis teks iklan. Hasil belajar akan diukur setelah proses pembelajaran berlangsung yaitu tahap akhir pembelajaran. Adanya keterkaitan antara penggunaan media grafis dengan keterampilan siswa dalam menulis teks iklan penulis yakin dan dapat dijelaskan secara logis. Bila seorang guru ketika

menyampaikan materi menulis teks iklan dengan menggunakan media grafis dengan benar dan terampil maka proses pembelajaran akan menarik dan para siswa termotivasi untuk belajar. Sesuai dengan tema materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga guru dan pada akhirnya semangat belajar siswa meningkat. Dalam hal ini media yang dipergunakan adalah media grafis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah keterkaitan referensi pendukung yang diperlukan dalam melakukan suatu penelitian. Referensi pendukung yaitu penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian dan mempunyai ketekaitan dengan judul dan topik yang diteliti. Penelitian yang relevan merupakan penegasan yang dilakukan peneliti dalam membangun argumentasi ilmiah terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian. Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh (1) Selviana yang berjudul Korelasi Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VII SMP Negeri 6 Kabupaten Ketapang. Persamaan penelitian Selviana dengan penelitian ini adalah menjadikan media grafis sebagai topik penelitian perbedaannya terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian penulis tentang hubungan penggunaan media grafis dengan keterampilan menulis teks iklan pada siswa SMP Negeri 2 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Dari Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media grafis dan bentuk penelitian perbedaan terletak pada materi penelitian. Saudari Selviana menggunakan hasil belajar siswa sedangkan peneliti menggunakan keterampilan menulis teks iklan. Bahwa penelitian ini, Penulis ingin mencari tahu apakah terdapat hubungan antara penggunaan media grafis dengan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.

F. Kerangka Berpikir

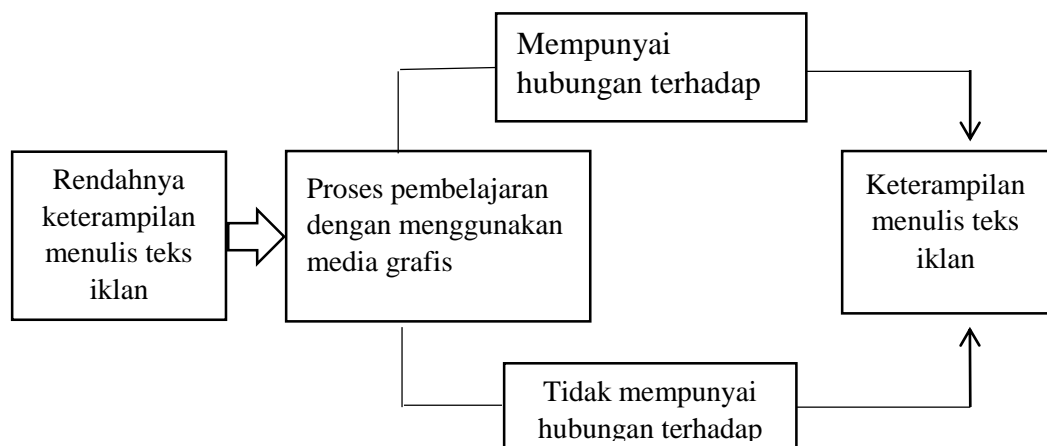
Kerangka pemikiran merupakan arahan penalaran untuk dapat sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Kerangka berpikir juga merupakan petunjuk tentang hubungan antar variabel yang disusun dari

berbagai teori yang telah dideskripsikan dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2013:92).

Berdasarkan pengamatan (pra observasi) peneliti di lokasi penelitian, nilai hasil belajar keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII. Kemungkinan besar, faktor dominan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis teks iklan pada siswa tersebut adalah karena tidak maksimalnya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran termasuk didalamnya karena guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis teks iklan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Maka oleh sebab itu, menurut peneliti, untuk pembelajaran secara maksimal dalam bentuk hasil belajar siswa, termasuk didalamnya berupa keterampilan menulis teks iklan diperlukan adanya keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Diantara cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian diatas, secara skematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut;

Gambar 2.6

Bagan skema kerangka pemikiran



Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa kerangka berpikir mengacu pada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas menjadi sebab munculnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat muncul diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media grafis dan variabel terikatnya adalah keterampilan menulis teks iklan.

Pembelajaran kemampuan menulis pantun disekolah sering kali dihadapkan pada banyak kendala seperti kurangnya inisiatif guru dalam mengoptimalkan penerapan model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru belum mencoba model baru dalam pembelajaran menulis, pada proses kegiatan belajar mengajar dikelas khususnya pada materi menulis teks iklan guru cenderung masih jarang menggunakan media pembelajaran dan langsung memberi tugas, sehingga banyak siswa yang masih belum paham pada materi namun harus dituntut bisa menulis iklan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan modal bagi seorang guru untuk dapat meningkatkan gairah semangat siswa agar mereka bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran Grafis merupakan satu diantara media pembelajaran yang dapat memotivasi atau membuat siswa menjadi lebih aktif dan tekun belajar. Media pembelajaran grafis diterapkan pada penelitian ini guna mengetahui seberapa besar hubungannya dengan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.

G. Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab suatu penelitian diperlukan suatu jawaban sementara. Menurut Sugiyono (2013:99) menyatakan bahwa: “ada dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol”. Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif sedangkan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif. Sedangkan menurut Zulfadrial (2012:12) menyatakan bahwa: hipotesis yang diuji dengan statistik dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: hipotesis positif dan hipotesis nol yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

Dari pendapat kedua pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap penelitian sampel yang sebenarnya yang terbukti melalui data yang terkumpul dan masih harus di uji secara empiris. Lebih lanjut hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif

Terdapat hubungan penggunaan media grafis terhadap keterampilan menulis teks iklan kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.

2. Hipotesis Nol

Tidak terdapat hubungan penggunaan media grafis terhadap keterampilan menulis teks iklan kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.