

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN TEMA 8 “DAERAH TEMPAT TINGGALKU” DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS ANDROID PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Andri Mukti Purbiyanto

PGSD, FIP, UNESA, (mukticosta9@gmail.com)

Husni Abdullah

PGSD, FIP, UNESA, (mukticosta9@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini berawal dari rendahnya keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. Keterampilan menulis merupakan permasalahan mendasar bagi sebagian guru dalam menyampaikan materi pada siswa namun di sisi lain siswa memiliki keterampilan menulis materi pembelajaran yang masih rendah yang disampaikan oleh guru. Rendahnya keterampilan menulis disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode yang monoton seperti ceramah tanpa melibatkan siswa secara langsung. Siswa hanya pasif ketika mendengarkan materi tanpa adanya umpan balik terhadap materi pembelajaran, sehingga dampaknya adalah hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal serta akan berdampak buruk pada kualitas pembelajaran tema daerah tempat tinggalku. Mencermati permasalahan di atas, munculah suatu ide untuk peningkatan menulis dengan salah satu media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu media gambar berseri *berbasis android*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan hasil menulis siswa, dan kendala serta cara mengatasi dalam Media Gambar Berseri *berbasis android* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdapat tiga tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media gambar berseri *berbasis android* tingkat keterlaksanaan siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan menjadi 94%, nilai ketercapaian siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan menjadi 85, hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis secara klasikal dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,2%, dan kendala-kendala yang dihadapi dapat diatasi dengan baik.

Kata Kunci : gambar berseri, *android* , keterampilan menulis

Abstract

This research started from the low writing skills of grade IV elementary school students. Writing skills are a fundamental problem for some teachers in conveying material to students, but on the other hand students have the skills to write learning materials that are still low delivered by the teacher. The lack of writing skills is due to the teacher not using appropriate learning media and in learning the teacher still uses monotonous methods such as lectures without involving students directly. Students are only passive when listening to the material without any feedback on the learning material, so the impact is the learning outcomes obtained by students are not optimal and will have a negative impact on the quality of learning the theme of the area where I live. Observing the problems above, an idea emerged to improve writing with one of the learning media in accordance with Indonesian language subjects, which is an Android-based serial image media.

The purpose of this study is to improve student writing results, and the obstacles and ways to overcome in the Android-based Series of Image Media to Improve Indonesian Language Content Writing Skills in Grade IV Elementary School students.

This type of research is Classroom Action Research which is carried out collaboratively. The study was conducted in two cycles, each cycle there are three stages, namely: planning, implementation and observation, reflection. Data collection techniques used were observation and tests. The results of the study showed that the android-based serial image media implementation level of cycle I to cycle II had increased to 94%, the achievement value of cycle I to cycle II had increased to 85, student learning outcomes in writing skills classical from cycle I to cycle II has increased to 81.2%, and the constraints faced can be overcome properly.

Keywords: radiant picture, *android*, writing skills.

PENDAHULUAN

Undang-undang Sisdiknas No.20/2003 Bab 1 pasal 1 (ayat 1) yang berbunyi “yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri”. Menurut Daryanto (2014 : 3), pembelajaran tematik ialah sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk membatu peserta didik agar dapat mengatasi dan dapat menjawab tantangan dari lingkungannya dengan cara yang efektif dan efesien. Dengan hal tersebut, maka suatu proses atau kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan untuk dapat mengembangkan kecakapan dan membentuk watak manusia sehingga akan tercipta pendidikan dan tatanan hidup yang berkualitas. Wenger (1998; 2006) dalam Huda (2013: 2) menyatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman seperti transfer ilmu dua arah antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Dengan bimbingan guru, peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang melibatkan pikiran dan emosi yang terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong perilaku siswa. Kegiatan interaksi antara guru dan siswa tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru sebagai sumber edukatif bagi siswa.

Namun, pada dewasa ini dunia pendidikan telah mengalami perubahan paradigma dari pengajaran menjadi pembelajaran. Pada “pengajaran” biasanya berpusat pada guru dan guru lebih dominan dalam kelas. Pada “pembelajaran” biasanya berpusat pada siswa, dan suasana kelas menjadi hidup atau lebih interaktif (Dananjaya, 2013:29).

Pembelajaran interaktif dapat tercipta dengan adanya sebuah media pembelajaran (Supriyono, 20017:7). Salah satu cara agar pembelajaran interaktif menjadi berhasil adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dapat juga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak

berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. Media pembelajaran juga bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian, tidak dipekeranakan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa akan dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan akan lebih cepat diserap. Dengan memahami pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran maka kita tidak akan bisa menganggap media tersebut hanya terbatas sebagai alat bantu semata yang boleh diabaikan, manakala media tersebut tidak tersedia. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah untuk mencerna pelajaran dari guru. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu guru untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik dan lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar adalah media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan media gambar di mana antara satu gambar dengan gambar yang lain saling berkaitan dan membentuk alur cerita (Alim, 1997:63). Dimana siswa disajikan gambar yang membentuk alur cerita yang menarik lalu siswa mendeskripsikan gambar tersebut. Melihat gambar-gambar yang menarik siswa dapat berimajinasi tentang apa yang mereka lihat kemudian menceritakannya dalam bentuk tulisan. Siswa juga dapat merangkai potongan-potongan gagasan yang ada dalam pikiran menjadi bentuk kalimat yang runtun sehingga menghasilkan karangan yang baik dan dapat melatih siswa dalam mengatur alur cerita. Selain itu media gambar berseri dapat mengurangi rasa jenuh siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Menurut Brown (2001) dalam Sudjana (2012:12) ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan. Dan hal ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Sekolah pada umumnya mengabaikan pelajaran bercerita, berdialog, menulis dan pelajaran mengarang. Bahasa Indonesia dalam kajiannya mencakup empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis, dan juga penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan, atau tulisan yang bermakna. Menulis juga dapat dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau suatu kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain juga dapat memahaminya. Kegiatan menulis pada pembelajaran berbahasa merupakan pembelajaran sekunder yang diletakkan di bawah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Kegiatan menulis ini sering dianaktirikan oleh guru, karena menulis dianggap merupakan hal yang mudah, Scott (1992:122) menyarankan agar siswa mendapat pelajaran menulis sejak awal pembelajaran, karena menulis dapat membuat siswa mengkomunikasikan berbagai macam pesan kepada pembaca.

Kemampuan peserta didik dalam menulis karangan rendah, karena dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menjelaskan sedikit mengenai konsep mengarang dan itupun belum secara menyeluruh. Setelah materi disampaikan guru meminta peserta didik untuk meneruskan kata atau kalimat yang diberikan oleh guru untuk membentuk suatu karangan sehingga daya nalar siswa terbatas dan tidak hanya itu, media pembelajaran yang digunakan pun tidak ada hanya memanfaatkan apa yang ada didalam kelas sehingga daya nalar dan imajinasi peserta didik kurang berkembang, padahal mengarang membutuhkan nalar dan imajinasi yang luas.

Pada saat peneliti melakukan observasi awal di SDN Sukomulyo II Lamongan, pembelajaran dalam materi menulis karangan masih rendah. Banyak siswa kelas IV yang mendapatkan nilai kurang dari KBM disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menulis karangan, sehingga sulit memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan memiliki jumlah siswa sebanyak 18 siswa. Sebanyak 18 siswa sekitar 14 siswa di SDN Sukomulyo II Lamongan belum mencapai nilai KBM yang telah ditentukan yaitu 68. Melihat kondisi tersebut, peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Tema Daerah Tempat Tinggalku Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Berbasis Android Pada Siswa Kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan”. Dengan menggunakan media gambar berseri Berbasis Android dapat menarik peserta didik untuk berimajinasi tentang apa yang mereka lihat kemudian

menceritakannya dalam bentuk tulisan. Siswa dapat merangkai potongan-potongan gagasan yang ada dalam pikiran menjadi bentuk kalimat yang runtun sehingga menghasilkan karangan yang baik dan melatih siswa dalam mengatur alur cerita. Selain itu menggunakan media gambar berseri dapat mengurangi rasa jenuh sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Penelitian yang dilakukan adalah dilatar belakangi oleh penelitian terdahulu oleh peneliti, dengan keterampilan menulis dengan menggunakan media gambar berseri dalam penelitiannya. 1. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2010), dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi dengan menggunakan Media Gambar Berseri Kelas IV SDN Wonoharjo Wonigiri”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat peningkatan kualitas pembelajaran keterampilan menulis, peningkatan kualitas proses pembelajaran keterampilan menulis tersebut ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif baik untuk maju dengan kesadaran sendiri maupun untuk mengeluarkan pendapat saat pembelajaran menulis. Peningkatan kualitas hasil pembelajaran ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan dalam keterampilan menulis, pada siklus I sebesar 54% atau sebanyak 7 siswa. Pada siklus II diperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 69% atau sebanyak 9 siswa dan pada siklus III diperoleh pada hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 84% atau sebanyak 11 orang. Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Ellyana (2014), dengan judul penelitian “Penggunaan Media Gambar Berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Negeri Wonorejo II Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I pelaksanaan pembelajaran mencapai 88% dengan nilai ketercapaian 62,22. Sedangkan pada siklus II memperoleh 100% dengan nilai ketercapaian 80. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 50% belum tuntas belajar mencapai KKM 70. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Kendala yang dihadapi pada siklus I dan II telah diatasi dengan baik. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis Narasi siswa kelas III SD Negeri Wonorejo II Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi didalam kelas yang akan diteliti. Penelitian PTK merupakan kegiatan pengkajian masalah belajar dan pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya pemecahan permasalahan dengan jalan melakukan berbagai tindakan yang tersusun

dan terencana dalam simulasi nyata serta menelaah setiap pengaruh dan hasil tiap-tiap perlakuan yang akan diberikan (Sanjaya, 2009: 26). Penelitian ini dilakukan guna mengamati dan mencermati tentang keadaan kelas yang di munculkan guna peningkatan dan penyempurnaan kelas (Arikunto, 2010: 48). Dalam penelitian ini, fokus utama penelitian adalah terkait hasil belajar siswa dengan materi pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri pada kelas IV dengan menggunakan tema “Daerah Tempat Tinggalku”.

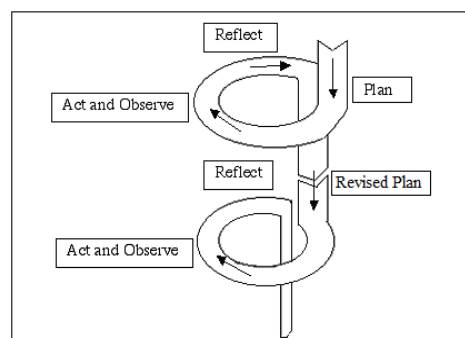
Penelitian ini dilaksanakan dalam model bersiklus atau bertahap dengan beberapa kali siklus. Pada siklus pertama akan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Apabila dalam siklus yang pertama dilakukan belum memenuhi ketercapaian dalam kriteria ketuntasan belajar yang telah ditentukan maka dapat dilaksanakan melalui siklus yang kedua dan selanjutnya hingga kriteria ketuntasan yang sebelumnya telah ditentukan dapat terpenuhi. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan, peneliti berkerjasama atau berkolaborasi dengan guru kelas IV SD Negeri Sukomulyo II Lamongan dan dimana peneliti terlibat penuh dalam penelitian mulai dari perencanaan pembelajaran hingga refleksi dan evaluasi.

Subjek yang diambil dalam penelitian yang dilaksanakan adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sukomulyo II Lamongan. Fokus kelas yang diambil peneliti adalah kelas IV dengan banyak siswa sejumlah 16 yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan, dan alasan peneliti memilih kelas tersebut didasarkan pada fakta yang diperoleh peneliti ketika melaksanakan observasi di SD Negeri Sukomulyo II Lamongan. Dari kegiatan tersebut peneliti mendapati hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan masih cukup banyak, sehingga memerlukan untuk menemukan akar permasalahannya. Disamping itu pembelajaran yang dilaksanakan guru didalam kelas masih cenderung konvensional sehingga kurang efektif dan membuat motivasi belajar siswa rendah.

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu observasi pertama di SD Negeri Sukomulyo II Lamongan pada bulan April 2019. Dari kegiatan yang dilakukan peneliti observasi tersebut, bahwasannya SD Negeri Sukomulyo II Lamongan merupakan sekolah yang bersifat terbuka, dengan artian baik gurunya, tenaga pendidik, hingga peserta didik disekolah tersebut dengan baik menerima mahasiswa yang melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus atau tahapan. Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian adalah sesuai dengan prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1992: 38).

Terdapat tahapan pada masing-masing siklus, yaitu : perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting* dan pengamatan atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Adapun kegiatan tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut:



(Arikunto, 2013 : 132)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kegiatan konsultasi kepada dosen pembimbing tentang apa, mengapa, bagaimana, dan dimana, serta oleh siapa dan kapan penelitian tersebut akan dilaksanakan. Peneliti akan membuat instrumen-instrumen pengamatan untuk membantu pelaksanaan kegiatan penelitian. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- Melakukan analisis kurikulum pembelajaran, hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui Kompetensi Inti serta Komponen Dasar dan membuat silabus;
- Membuat susunan perencanaan yang dimulai dari pembuatan RPP yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diterapkan serta menganalisis materi sesuai tema yang dipilih;
- Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran dengan materi yang telah ditentukan;
- Menyusun lembar kerja untuk peserta didik (LKPD);
- Menyusun materi yang akan diajarkan dan membuat lembar pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran;
- Menyusun alat evaluasi dan menyiapkan penghargaan atau reward bagi peserta didik;
- Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai;

Pada tahap Pelaksanaan tindakan, pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berupa peningkatan kemampuan menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri pada kelas IV sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah disusun sebagai berikut:

- Memberikan lembar observasi kegiatan pembelajaran kepada pengamat atau observer;
- Pada melaksanakan pembelajaran kegiatan awal peneliti menanyakan kepada peserta didik tentang pembelajaran yang mereka ketahui tentang menulis karangan dan tentang gambar berseri.

3. Pada pembelajaran kegiatan inti peneliti menjelaskan materi tentang pembelajaran menulis karangan dan menjelaskan media gambar berseri untuk ditunjukkan kepada peserta didik agar mereka mengetahui media gambar berseri tersebut. Dengan adanya cerita gambar berseri tersebut peserta didik akan tahu bahwa gambar berseri itu adalah sejumlah gambar dimana antara satu gambar dengan gambar yang lain saling berkaitan dan membentuk alur cerita. Peserta didik akan mengetahui pembelajaran tentang menulis karangan dan gambar berseri tersebut. Setelah penjelasan dari peneliti tersebut sudah dipahami, peserta didik diberikan tugas oleh peneliti untuk mengerjakan menulis karangan dengan melihat alur cerita pada media gambar berseri yang telah disiapkan oleh peneliti dan mengerjakannya pada lembar yang telah disediakan oleh peneliti.
4. Pada kegiatan akhir pembelajaran peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, dengan menanyakan pembelajaran yang telah di pelajari pada hari itu juga. Peneliti juga akan memberikan “reward” pada peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum diakhiri peneliti menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk terus semangat belajar di rumah maupun di sekolah.

Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan observasi peneliti berpedoman pada instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dalam satu siklus. Adapun dalam kegiatan pengamatan ini, ditujukan untuk mendeteksi adanya hambatan atau kendala yang terjadi dalam kelas dan untuk menilai tingkat keberhasilan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pengamatan ini akan dilangsungkan dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah Pada tahap refleksi ini, hasil pengamatan dan hasil LKPD peserta didik dikaji secara menyeluruh guna mengetahui tingkat keberhasilan pada aktivitas yang dilakukan pada siklus I. Apabila terjadi kendala dan atau hambatan serta hasil yang diinginkan belum terpenuhi atau tercapai, maka perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya hingga kriteria ketuntasan yang telah ditentukan tercapai.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I akan menjadi acuan dalam perbaikan serta menyusun dan pelaksanaan siklus-siklus lanjutan. Jika pada siklus II masih belum mendapatkan hasil, sebagaimana yang telah di tentukan maka akan dilaksanakan tindakan lanjutan guna menyelesaikan masalah tersebut. Adapun tahap refleksi pembelajaran di langsupkan pada tiap akhir kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

Data dalam penelitian ini merupakan informasi yang diperoleh melalui hasil kegiatan pengamatan dan evaluasi

yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian yang dilakukan peneliti. Data diperoleh dari sumber data yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar kajian suatu analisis serta kesimpulan yang bersumber dari aktivitas guru, siswa, dan hasil tes.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan cara guru mengajar dan kegiatan belajar siswa di kelas dengan menggunakan media pembelajaran dan perencanaan yang telah disiapkan. Sedangkan tes yang dilakukan didalam penelitian difungsikan untuk dapat mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri. Tes akan diberikan peserta didik di akhir proses pembelajaran berupa soal uraian.

Teknik analisis data menggunakan Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran, Ketercapaian Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran, dan Analisis Hasil Belajar.

Untuk mengetahui persentase tingkat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilihat dengan melakukan analisis menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum fx}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum fx$: Jumlah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan

N : Jumlah seluruh kegiatan yang direncanakan

Sedangkan Nilai ketercapaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat diketahui dengan menerapkan rumus berikut:

$$\text{Ketercapaian} = \frac{\sum \text{aktifitas yang muncul}}{\sum \text{aktifitas keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan hasil :

90 – 100 = Sangat Baik

80 – 89 = Baik

70 – 79 = Cukup

60 – 69 = Kurang

≤ 60 = Gagal

Sedangkan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tiap-tiap peserta didik dari hasil belajarnya dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk menganalisis data kuantitatif dari rata-rata hasil belajar dalam kelas, peneliti menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah seluruh nilai siswa

ΣN : Jumlah seluruh siswa
(Aqib, 2014: 205)

Indikator keberhasilan penelitian dalam penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

- Aktivitas guru dapat dikatakan berhasil apabila keterlaksanaan pembelajaran mencapai tingkat keberhasilan $\geq 80\%$ dari skor maksimal dengan baik dan lancar (Arikunto dan Jabar, 2009: 35);
- Dalam pembelajaran aktivitas peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tingkat keberhasilan $\geq 75\%$ dari skor maksimal dan secara individu telah mencapai nilai yang telah diperoleh sebelumnya (Arikunto dan Jabar 2009: 35);
- Peserta didik dikatakan tuntas atau telah mencapai keberhasilan apabila mencapai nilai $\geq 80\%$ dalam tes melalui lembar evaluasi yang diberikan sehingga dapat dikatakan berhasil atau tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara berkolaborasi peneliti dengan guru kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran, pemaparan dari hasil penelitian akan dipaparkan pada akhir setiap siklus. Pertemuan pembelajaran pada siklus satu mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual. Dalam siklus satu terdiri dari tiga komponen seperti perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari senin, 27 Mei 2019 dengan materi tentang menulis teks fiksi, memberikan penjelasan tentang materi menulis karangan tidak menggunakan media gambar berseri. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada jam pelajaran ke 1-6. Pada siklus I ditemukan permasalahan yang harus diperbaiki sehingga perlu adanya siklus II untuk memperbaikinya. Sedangkan untuk siklus II dilaksanakan pada hari senin 17 Juni 2019 dengan materi tentang menulis karangan menggunakan media gambar berseri berbasis android. Siklus II dilaksanakan pada jam pelajaran ke 1-6.

Hasil data penelitian yang dapat dikumpulkan pada penelitian ini ada dua yaitu data observasi yang mencakup data pengamatan guru kelas IV ketika melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android. Sedangkan untuk data tes siswa didapatkan

berdasarkan hasil evaluasi yang telah dikerjakan oleh setiap individu siswa.

Hasil penelitian terbagi menjadi 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terbagi menjadi kegiatan perencanaan, dan kegiatan pelaksanaan dan pengamatan.

Pada tahap perencanaan, hal yang dipersiapkan adalah

- Menentukan Kompetensi Dasar
- Menyusun Perangkat Pembelajaran
- Menyusun Media Pembelajaran
- Menyusun Lembar Instrumen Penelitian
- Validasi Perangkat Pembelajaran, Instrumen Penelitian, Media Pembelajaran, dan Materi Menulis karangan (Media Gambar Berseri)

Pada tahap kegiatan pelaksanaan dan pengamatan guru dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan selaku observer 1 dan Yoga Aditiya selaku observer 2. Berikut merupakan persentase keterlaksanaan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan, yaitu menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \\ = \frac{30}{37} \times 100\% \\ = 81\%$$

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan dengan persentase keterlaksanaan mencapai 81%. Hasil ini didapatkan data hasil pengamatan dua observer melalui empat aspek pengamatan yang dibuat oleh peneliti.

Nilai ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan pada siklus I dihitung menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$\text{Nilai Ketercapaian} \\ = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \\ = \frac{108,5}{148} \times 100 \\ = 73$$

Berikut merupakan data hasil dari evaluasi pembelajaran:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \\ = \frac{7}{16} \times 100\% \\ = 43,7\%$$

Kegiatan selanjutnya adalah refleksi adalah tahapan akhir pada pelaksanaan siklus I. Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti telah melakukan tahap perencanaan dan tahap pengamatan atau observasi. Kegiatan refleksi memiliki tujuan yaitu mengetahui aspek yang telah berhasil terlaksana dan tahap yang belum berhasil terlaksana. Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa nilai ketercapaian guru dalam menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android yaitu 73 dan nilai keterlaksanaan guru dalam menulis karangan yaitu 81%, dimana telah diperoleh total skor tersebut namun masih belum mencapai keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar $\geq 80\%$. Perolehan hasil yang telah didapatkan masih dikatakan belum berhasil, sehingga perlu perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan adalah sama dengan siklus I, tetapi dengan memerhatikan refleksi yang sudah dilakukan, sehingga diperoleh hasil persentase keterlaksanaan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan, yaitu menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \\ = \frac{33}{35} \times 100\% \\ = 94\%$$

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan dengan persentase keterlaksanaan mencapai 94%. Hasil ini didapatkan data hasil pengamatan dua observer melalui empat aspek pengamatan yang dibuat oleh peneliti.

Nilai ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan pada siklus II dihitung menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \\ = \frac{33}{35} \times 100\% \\ = 94\%$$

Berikut merupakan data hasil dari evaluasi pembelajaran pada siklus II:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \\ = \frac{13}{16} \times 100\% \\ = 81,2\%$$

Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa nilai ketercapaian guru dalam menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis Android yaitu 85 dan nilai keterlaksanaan guru dalam menggunakan media gambar berseri berbasis android yaitu 94%, dimana telah diperoleh total skor tersebut dan telah mencapai keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar $\geq 80\%$. Perolehan hasil yang telah berhasil, sehingga tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Dalam pembahasan dapat dipaparkan bagaimana keberhasilan Media Gambar Berseri Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Muatan Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan. Pembahasan yang dipaparkan yaitu tentang aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android. Penelitian ini dinyatakan aspek-aspek telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Pemaparan bagaimana data didapatkan selama proses menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android mulai dari siklus I dan siklus II dalam bentuk diagram batang berikut ini :

1. Menulis karangan dengan menggunakan Media Gambar Berseri berbasis android.

Dalam menulis karangan dengan menggunakan Media Gambar Berseri berbasis android terdapat data berupa persentase keterlaksanaan ketercapaian guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II seperti berikut ini :

a. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dapat disajikan pada diagram batang berikut ini:

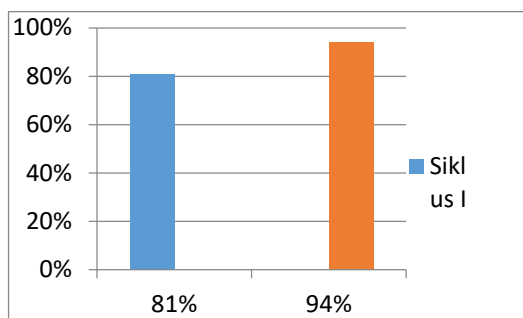


Diagram 4.1 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus I dan Siklus II

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) pembelajaran 5. Untuk siklus I persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 81%. Sedangkan untuk siklus II persentase keterlaksanaan mencapai 94%. Data tersebut diperoleh dari rata-rata skor siklus II. Dari diagram tersebut dapat menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13%. Persentase keterlaksanaan pembelajaran tersebut dapat dinyatakan dalam kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu $\geq 80\%$. Pelaksanaan pembelajaran tersebut sudah melakukan pembelajaran yang efektif sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Beberapa aspek keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada siklus I yang belum mencapai kriteria dapat ditingkatkan pada siklus II. Aspek tujuan pembelajaran, guru dan siswa sudah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan sesuai urutan. Pada aspek menulis karangan dengan menggunakan media Gambar Berseri berbasis Android, guru telah memberikan petunjuk yang jelas sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dapat menulis karangan dengan media yang menyenangkan serta siswa lebih memahami isi materi pembelajaran sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan pada LKPD dan Lembar Evaluasi. Pada akhir pembelajaran guru telah menyampaikan manfaat dari media gambar berseri berbasis android.

b. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran

Rekapitulasi ketercapaian pembelajaran siklus I dan siklus II dapat disajikan pada diagram batang berikut ini:

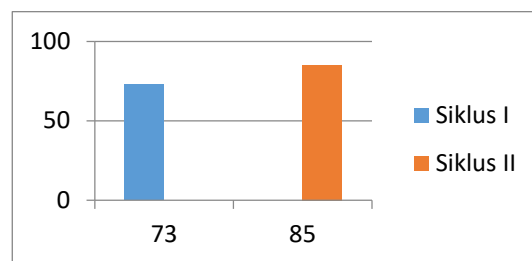


Diagram 4.2 Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I dan Siklus II

Ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android pada diagram 4.2 dapat diketahui ketercapaian yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 73, nilai ketercapaian tersebut dapat dikatakan cukup baik namun dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar ≥ 80 . Ketercapaian pada siklus II dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android telah mengalami peningkatan sebesar 85. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2008:118) tingkat keberhasilan belajar siswa dengan nilai $\geq 80\%$ sudah dikategorikan baik.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media berseri berbasis android dari hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II berdasarkan hasil yang telah diamati oleh 2 observer menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam pembelajaran telah terlaksana dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

2. Hasil Menulis Karangan Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Berbasis Android

Data hasil menulis siswa dari observasi awal, siklus I, dan siklus II pada kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis Android dapat dipaparkan seperti berikut ini:

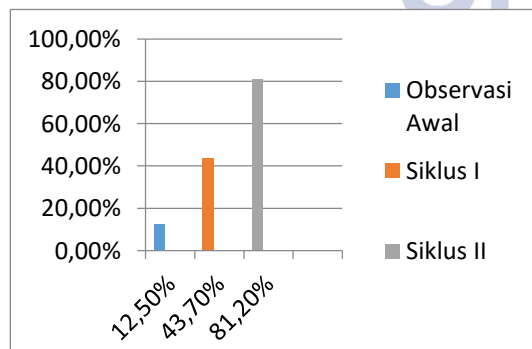
No.	Nama	Keterangan		
		Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	ARAR	70	85	90
2.	ACR	60	70	80
3.	AAH	65	70	86
4.	FRA	75	85	85
5.	MK	60	60	90
6.	MLA	65	70	80

7.	MLMS	70	75	74
8.	OAS	75	80	80
9.	RZFP	65	70	76
10.	RR	70	80	90
11.	SI	60	80	85
12.	SAP	70	70	85
13.	TRP	60	65	80
14.	WJ	65	70	72
15.	MFR	70	75	85
16.	NRA	60	60	70
Jumlah		1060	1165	1308
Persentase		66,2%	72,7%	81,7%

Dari tabel diatas maka dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

Keterangan	Obervasi Awal		Siklus I		Siklus II	
	T	TT	T	TT	T	TT
Jumlah	2	14	7	9	13	3
Persentase	12,5%	87,5%	43,7%	56,2%	81,2%	13,1%

Dalam Menulis Karangan Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Berbasis Android dapat diperoleh data ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dengan diagram berupa rekapitulasi persentase hasil belajar mulai dari observasi awal, siklus I, dan siklus II seperti berikut ini:



Berdasarkan diagram 4.3 dapat diketahui bahwa hasil menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android yang diperoleh siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan pada observasi awal menunjukkan ketuntasan hasil tes belajar yang masih rendah yaitu hanya 2 siswa dari 16 siswa yang mencapai

kriteria ketuntasan berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Sedangkan yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 14 siswa, untuk itu peneliti perlu melakukan perbaikan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android.

Ketuntasan hasil menulis karangan siswa pada observasi awal yaitu 12,5% siswa yang tuntas belajar hanya 2 siswa sedangkan 14 siswa belum tuntas belajar. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I, sebanyak 43,7% hasil menulis siswa telah meningkat dengan rincian 7 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 75 dan 9 siswa belum mencapai ketuntasan dengan nilai ≤ 75 . Presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan observasi awal. Peningkatan presentase menunjukkan sebesar 31,2%. Namun presentase ketuntasan hasil menulis pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar ≥ 75 . Presentase ketuntasan hasil menulis ini dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan keberhasilan penelitian. Jadi dalam siklus I perlu diadakan perbaikan pada disiklus II untuk meningkatkan ketuntasan hasil menulis siswa.

Berdasarkan pembelajaran siklus II ketuntasan hasil menulis karangan siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, sebanyak 81,2% hasil menulis siswa telah meningkat dengan rincian 13 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 75 dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan dengan nilai ≤ 75 . Presentase ketuntasan hasil menulis secara klasikal pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan persentase menunjukkan sebesar 37,5%. Jadi persentase nilai ketuntasan hasil menulis siswa yang didapatkan pada siklus II telah dinyatakan berhasil dengan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Menurut Susanto (2013:12) terdapat dua hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu, pengaruh yang timbul dari siswa itu sendiri atau yang biasa disebut dengan faktor internal, maupun pengaruh yang diperoleh dari lingkungannya atau faktor eksternal. Pertama, pengaruh yang timbul dari siswa itu sendiri, yang dimaksudkan adalah motivasi belajar yang diperoleh, kemampuan berpikir siswa, minat belajar, kesiapan siswa dalam menerima informasi baik secara jasmani maupun rohani, dan tingkah laku intelektual. Kedua, pengaruh yang diperoleh dari lingkungannya, yang dimaksudkan adalah kompetensi yang dimiliki guru, sumber belajar,

dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat (Aqib, 2011:41) tingkat keberhasilan belajar siswa dengan nilai $\geq 80\%$ sudah dikategorikan baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam keterampilan menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android untuk muatan Bahasa Indonesia telah menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa pada saat pembelajaran. Dengan media berbasis android, siswa dapat lebih mudah untuk menulis dan juga suasana kelas menjadi santai namun serius saat menuliskan ide-ide yang ada dan siswa dapat menemukan jawaban untuk LKPD serta lembar evaluasi dari hasil menulis dengan mudah. Media pembelajaran ini memberikan referensi yang baru sehingga penyampaian materi tidak dilakukan secara monoton. Media gambar berseri berbasis android merupakan media yang sangat menarik perhatian siswa dan disampaikan harus disesuaikan dengan tema pembelajaran.

3. Kendala-kendala dalam Menulis Karangan Media Gambar Berseri berbasis android

Dalam Media Gambar Berseri Berbasis Android pada Kompetensi Dasar 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual mengalami kendala-kendala yang dapat mengakibatkan terkendalanya kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Kendala yang terjadi adalah ketika dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guru meninggalkan kelas untuk menyelesaikan urusan dengan kepala sekolah. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik maka peneliti diberikan kesempatan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung suasana kelas kurang kondusif karena pada saat siswa mengerjakan LKPD siswa kurang berkonsentrasi akibat adanya pembangunan sekolah, jadi banyak siswa yang mengeluh, dan tidak mengerjakan LKPD dengan maksimal karena siswa merasa terganggu. Pada kegiatan pembelajaran siklus I peneliti tidak memberikan ice breaking dan reward untuk memacu semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kendala-kendala yang terjadi maka untuk mengatasinya dalam siklus II agar proses kegiatan pembelajaran lebih tersusun dengan baik yaitu dengan melakukan koordinasi guru kelas IV dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal sesuai rancangan peneliti. Perbaikan yang kedua, peneliti meminta siswa untuk tetap tenang dengan membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD, dalam

pembangunan waktu itu sudah rampung. Perbaikan kendala yang lain peneliti disarankan oleh guru kelas untuk melakukan ice breaking dan peneliti memberikan bintang pada siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran kemudian di akhir pembelajaran peneliti dan siswa menghitung jumlah bintang yang didapatkan, bagi siswa yang mendapat bintang yang paling banyak maka mendapatkan reward. Pada siklus II cara mengatasi kendala-kendala yang terjadi sudah dilakukan sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala yang menghambat kegiatan pembelajaran sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya untuk memperbaiki.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang menulis karangan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android untuk muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan, dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan hasil belajar siswa pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) pembelajaran 5 pada siklus I dengan presentase keterlaksanaan media gambar berseri berbasis android mencapai 81% dengan kategori baik. Pada siklus II persentase keterlaksanaan telah mengalami peningkatan sebanyak 13% sehingga presentase keterlaksanaan menjadi 94% yang termasuk kategori sangat baik. Pada siklus I nilai ketercapaian mencapai 73 sedangkan pada siklus II nilai ketercapaian meningkat sebanyak 12 sehingga ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 85 yang termasuk kategori baik.

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukomulyo II Lamongan, dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan media gambar berseri berbasis android dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia sebanyak 43,7% yang termasuk kategori kurang. Pada siklus II setelah dilakukan perbaikan hasil ketuntasan hasil belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 37,5% sehingga menjadi 81,2% yang termasuk kategori baik.

Kendala-kendala yang dihadapi pada saat media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan

keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia yaitu saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru meninggalkan kelas untuk menyelesaikan urusan dengan kepala sekolah. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik maka peneliti diberikan kesempatan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung suasana kelas kurang kondusif karena pada saat siswa mengerjakan LKPD siswa kurang berkonsentrasi pembangunan sekolah, jadi banyak siswa yang mengeluh dan tidak mengerjakan LKPD dengan maksimal karena siswa merasa terganggu. Pada kegiatan pembelajaran siklus I peneliti tidak memberikan ice breaking dan reward untuk memacu semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Saran

Beberapa saran yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Agar proses kegiatan pembelajaran lebih tersusun dengan baik yaitu guru kelas IV untuk terus memberikan media yang menarik dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal sesuai rancangan peneliti.
2. Guru meminta siswa untuk tetap tenang dengan membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD, walaupun dalam keadaan sekolah dalam perbaikan, dan guru harus memberikan ide-ide yang ada dalam diri siswa, agar keterampilan menulis siswa meningkat terus.
3. Guru melakukan ice breaking dan peneliti memberikan bintang pada siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran kemudian diakhir pembelajaran peneliti dan siswa menghitung jumlah bintang yang didapatkan, bagi siswa yang mendapat bintang yang paling banyak maka mendapatkan reward.
4. Sebelum melaksanakan pembelajaran sebaiknya guru dan siswa membuat kontrak belajar, agar suasana kelas menjadi kondusif dan berjalan dengan maksimal.
5. Untuk meningkatkan partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran sebaiknya siswa diberikan reward berupa bintang atau tanda yang membuat siswa merasa berlomba-lomba untuk mendapatkannya, maka dengan seperti itu siswa pasif akan dapat diatasi.
6. Dengan adanya kendala-kendala yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran dengan media gambar berseri berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis muatan Bahasa Indonesia sebaiknya dapat dijadikan pedoman untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif serta kreatif dalam menggunakan media gambar berseri

berbasis android tersebut pada pembelajaran selanjutnya namun harus tetap memperhatikan dan menyesuaikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Brown, Douglas. 2011. Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa. Jakarta : Balai Pustaka
- Badudu. 1993. Cakrawala Bahasa Indonesia 1. Jakarta : PT. Ghamedia pustaka
- Dalman. 2012. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Jakarta
- Depdiknas. 2013. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah, S. B, Zain. A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghazali, Syukur. 2014. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa. Jakarta: Sinar Baru
- Hamalik, Oemar. 2004. Media pendidikan. Jakarta : Universitas Terbuka
- I.G.A.K, Wardhani. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indarti, Titik . 2008, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah. Surabaya: FBS Unesa.
- Keraf. 2001. Argumentasi dan Narasi. Jakarta: PT. Gramedia
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi. 2017. Handbook of Writing panduan lengkap menulis. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nurudin. 2012. Dasar-dasar penulisan. Malang: UMM Pres
- Pamungkas, Sri. 2012. Bahasa Indonesia Dalam Berbagai Perspektif. Bandung: Andi Jaya
- Purwanto. 2008. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pujiono, Setyawan. 2013. Terampil Menulis. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Resmini, Novi dkk. 2006. Pembinaan Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia. Bandung: UPI PRESS.
- Rusman. 2012. Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo

- Sadiman. 2005. Media Pendidikan . Jakarta: PT. Rajagrafindo
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri
- Supriyono. 2017. Media pembelajaran di SD. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. Prinsip-Prinsip Dasar Sastra. Bandung: Angkasa Bandung.
- Taringan, Guntur. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung
- Triantoro. 1996. Strategi Belajar Mengajar. Blitar: STIKIP PGRI Blitar
- Widyamartaya. 2005. Kreatif Mengarang. Yogyakarta: Penerbit Kanisius