

PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERCEKITA TEMA LINGKUNGAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Khusnul Kartiniwati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (khusnulkartiniwati@gmail.com)

M. Husni. Abdullah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Tujuan yang ingin dicapai adalah mendiskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar bercerita dan mendiskripsikan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar bercerita siswa. Setelah peneliti memanfaatkan media gambar pada pembelajaran tematik dengan muatan Bahasa Indonesia dan Matematika, pada SDN Purwojati 2 Ngoro Mojokerto, peneliti mendapatkan hasil yang memuaskan. Selain itu, dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hasil belajar yang diperoleh dianalisis menggunakan tes analisis data deskriptif kualitatif, penelitian dilaksanakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar bercerita untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 51,9% dan siklus II meningkat menjadi 92,6% penguasaan materi untuk mata pelajaran Matematika pada siklus I angka ketuntasan klasikalnya mencapai 59,3% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,7%. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas 2 SDN Purwojati 2 Mojokerto dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar bercerita.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Gambar, Lingkungan

***Abstract:** The goal of this research is to describe the activities of teachers and students in the use of media images to improve learning outcomes and illustrate storytelling student learning outcomes with the use of media images to improve student learning outcomes storytelling. After the researcher made use of media images on the thematic learning with Indonesian cargo and Mathematics, in Purwojati 2 Elementary School Mojokerto, the researcher obtains satisfactory results. In addition, the results of the study show an increase in the activity of the teacher, student activities, and student learning outcomes also increased. The results of the study were analyzed using descriptive qualitative test data analysis, research carried out every two cycles and each cycle consisted of two meetings. The results showed that the use of media images can improve student learning outcomes. In the first cycle provision classical learning outcomes for subjects recalled 51.9% Indonesian and second cycle increased to 92.6% mastery of the material for Mathematics in the first cycle rate reached 59.3% classical completeness 2nd the second cycle increased to 77,7%. From the results of research conducted in the 2nd grade students of Purwojati 2 Elementary School Mojokerto can be concluded that the use of media images can improve learning outcomes storytelling.*

***The Keyword :** Results Learning, Media Image, Environment*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat

memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Depdiknas,2006:5). Pembelajaran tematik menekankan pada anak secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru dan belum melaksanakan pembelajaran tematik. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan

metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa merasa bosan dan cenderung acuh.

Dampak yang muncul dari tidak adanya penggunaan media hasil belajar siswa SDN Purwojati 2 mengalami kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita dan mata pelajaran Matematika materi alat ukur waktu. Hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa, sebanyak 18 siswa dari 27 siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70 dan 15 siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65 untuk mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengamatan, solusi yang dapat ditawarkan oleh peneliti adalah pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar bercerita siswa. Penggunaan media diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila perhatian siswa sudah terfokus pada kegiatan belajar mengajar maka guru mudah menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Berdasarkan uraian yang ada, maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah peningkatan aktifitas guru dalam pembelajaran bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto? (2) Bagaimanakah peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto? (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada tujuan penelitian sebagai berikut: (1) mendeskripsikan aktivitas guru dalam peningkatan pembelajaran bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto, (2) mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dalam peningkatan pembelajaran dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto.

Kajian pustaka terkait dengan permasalahan yang diteliti meliputi bercerita, hasil belajar, media gambar, lingkungan, pengertian Bahasa Indonesia dan Matematika. Dari kajian pustaka tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan

mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 278), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (a) bercerita berdasarkan gambar, (b) wawancara, (c) bercakap-cakap, (d) berpidato, (e) berdiskusi. Tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 277), yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Sementara itu, Tarigan (1981: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu sebagai berikut: a) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), b) Menjamu dan menghibur (*to entertain*), c) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Mudini dan Salamat Purba (2009: 4) menjelaskan tujuan bercerita sebagai berikut: (1) Mendorong atau menstimulasi, yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. (2) Meyakinkan, yaitu apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar. (3) Menggerakkan, pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penanda tangan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

(4) Menginformasikan, Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. (5) Menghibur, pembicara bermaksud menggembarakan atau menyenangkan para pendengarnya pembicara seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, atau pertemuan gembira lainnya. Jenis – jenis cerita : 1) Dongeng, Cerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, tidak benar terjadi dan bersifat fantastis atau

khayal. Macam-macam dongeng adalah sebagai berikut: a) Mite adalah cerita atau dongeng yang berhubungan dengan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus. b) Legenda adalah dongeng tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib. c) Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang diceritakan seperti kehidupan manusia. d) Sage adalah dongeng yang berisi kegagah beranian seorang pahlawan yang terdapat dalam sejarah, tetapi cerita bersifat khayal.

2) Hikayat, adalah cerita yang melukiskan raja atau dewa yang bersifat khayal. 3) Cerita Berbingkai, cerita yang didalamnya terdapat beberapa cerita sebagai sisipan. 4) Cerita Panji, bentuk cerita seperti hikayat tapi berasal seperti kesusastraan Jawa. 5) Tambo, cerita mengenai asal-usul keturunan, terutama keturunan raja-raja yang dicampur dengan unsur khayal. 6) Novel, cerita pendek, dan cerita bersambung. Tadkiroatun Musfiroh (2005:95) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut: (a) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak, (b) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi (c) Memacu kemampuan verbal anak (d) Merangsang minat menulis anak (e) Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang dilakukan seseorang. Dalam pengertian ini hasil yang diperoleh adalah hasil kegiatan dalam belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989:22) memberikan pengertian hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah proses hubungan antara guru-siswa didalam kelas yang membawa implikasi terhadap terhadap pengembangan diri siswa secara bebas, pembentukan memori (ingatan) pada siswa, dan pembentukan pemahaman pada siswa. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (a) Faktor internal : (1) Faktor Fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. (2) Faktor Psikologis, Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada poses dan hasil masing-masing. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar. (b) Faktor Eksternal: (1) Faktor Lingkungan,

Kondisi lingkungan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula lingkungan sosial. Lingkungan alam misal keadaan suhu, kelembaban kepegangan udara, dan sebagainya. Belajar ditengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar di pagi hari yang udaranya masih segar, apalagi di dalam ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega. (c) Faktor Instrumental, adalah faktor yang keberadaan dan peggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor – faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Penjelasananya adalah: (a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. (b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik suatu nilai. (c) Ranah psikomotor, meliputi kemampuan motorik yang berhubungan dengan perbuatan atau tindakan. Hasil belajar yang ingin dicapai adalah ranah kognitif karena lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bebarapa ahli memberi informasi tentang definisi media gambar antara lain : (a) Menurut Briggs (1970 : 176) menyatakan media gambar adalah suatu alat yang dapat menyajikan pesan melalui gambar serta meningkat motivasi peserta didik untuk belajar, (b) Menurut Gagne dan Reiser (1983 : 3) menyatakan media gambar sebagai alat-alat dimana pesan-pesan gambar dikomunikasikan. (c) Menurut Dinje Borman Rumumpuk (1988 : 6) dipergunakan untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran serta meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar melalui gambar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media

gambar adalah alat yang mempunyai kemampuan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Jenis media gambar terdiri dari: (a) Grafik, gambaran dari data statistik yang ditunjukkan dengan lambang-lambang visual. (b) Chart atau bagan, gambaran dari sesuatu yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan. (c) Peta, gambar yang menjelaskan permukaan bumi atau beberapa bagian dari padanya. (d) Diagram, penampang atau irisan dari suatu benda. (e) Poster, gambar yang mengkomunikasikan pesan secara singkat. (f) Karikatur gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir. (g) Komik, suatu cerita yang disertai dengan gambar. Gambar mati, gambaran dari sesuatu yang berupa hasil lukisan, potret atau cetakan yang tidak dapat bergerak, dengan bentuk dua dimensi. (h) Photo, hasil dari suatu pemotretan. Media gambar seri merupakan media yang terdiri dari beberapa buah gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang merupakan satu rangkaian cerita. Menurut Soeparno (1988:19), peranan gambar seri dalam pembelajaran menulis adalah membantu siswa dalam memperoleh konsep tentang suatu topik tertentu dengan mengamati gambar seri yang dibentangkan di depan kelas kemudian siswa diminta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Kelebihan dari gambar seri: (1) Sifatnya Konkrit, Melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas. Sesuatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata. (2) Gambar mengatasi batas ruang dan waktu, gambar merupakan penjelasan dari benda-benda yang sebenarnya yang kerap kali tidak mungkin dilihat karena letaknya jauh atau terjadi pada masa lampau. (3) Gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia. Benda – benda yang kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata, dibuat fotografinya sehingga dapat dilihat dengan jelas. (4) Gambar digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan masalah pemahaman. (5) Gambar mudah didapat dan mudah harganya, Untuk sekolah yang dananya terbatas, gambar bernilai ekonomis, menghemat biaya. (6) Mudah digunakan, baik untuk perorangan maupun untuk siswa. Sedangkan, menurut Oemar Hamalik dalam bukunya berjudul Media Pendidikan (1989: 63) menjelaskan bahwa media gambar mempunyai nilai pendidikan. Dengan demikian pada dasarnya gambar mempunyai

daya tarik atau motivasi untuk belajar karena mediamerupakan bagian dari pendidik.

lingkungan adalah wadah untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna yang berhubungan dengan segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung.

Bahasa memiliki beribu banyak arti. Secara sederhana bahasa dapat di definisikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati atau alat untuk berinteraksi maupun berkomunikasi, dalam arti untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan. Bahasa adalah sebuah sistem, Artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna. Karakteristik dari bahasa yaitu: (1) Bahasa bersifat Abstrak artinya hubungan antara lambang dengan yang dilambangkan tidak bersifat wajib, (2) Bahasa Bersifat Produktif artinya, dengan sejumlah besar unsur yang terbatas, namun dapat dibuat satuan-satuan ujaran yang hampir tidak terbatas. (3) Bahasa Bersifat Dinamis artinya, bahwa bahasa itu tidak lepas dari berbagai kemungkinan perubahan sewaktu-waktu dapat terjadi. Perubahan itu dapat terjadi pada tataran apa saja: fonologis, morfologis, sintaksis, semantik dan leksikon. (4) Bahasa Bersifat Beragam artinya bahasa mempunyai kaidah atau pola tertentu yang sama, namun karena bahasa itu digunakan oleh penutur yang heterogen yang mempunyai latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda, bahasa itu menjadi beragam, baik dalam tataran fonologis, morfologis, sintaksis maupun pada tataran leksikon. (5) Bahasa Bersifat Manusiawi artinya, Bahasa sebagai alat komunikasi verbal, hanya dimiliki manusia. Fungsi dari bahasa: (1) Sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (a) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara. (b) Siswa memahami bahasa dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan

kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan. (c) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial. (d) Siswa berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis. (e) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Standar kompetensi, 2006:318).

Pengertian Matematika Menurut Hudoyo (1979:96), pengertian matematika berkenaan dengan ide-ide struktur- struktur dan hubungan - hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak. Jika matematika dipandang sebagai struktur dari hubungan-hubungan maka simbol-simbol formal diperlukan untuk membantu memanipulasi aturan-aturan yang beroperasi didalam struktur - struktur. Beberapa pengertian atau definisi dari matematika adalah sebagai berikut: Mustafa (dalam Tri Wijayanti, 2011) menyebutkan bahwa matematika adalah ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran, yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah dan ukuran, baik secara abstrak, matematika murni atau dalam keterkaitan manfaat pada matematika terapan. Karakteristik dari Matematika adalah: a). Memiliki Kajian Objek abstrak, b). Bertumpu Pada Kesepakatan, c). Berpola pikir Deduktif namun pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi, d). Memiliki Simbol yang Kosong dari arti, Rangkaian simbol-simbol dapat membentuk model matematika, e). Memperhatikan semesta pembicaraan. Konsekuensi dari simbol yang kosong dari arti adalah diperlukannya kejelasan dalam lingkup model yang dipakai, f). Konsisten Dalam Sistemnya. Dalam matematika terdapat banyak system. Ada yang saling terkait dan ada yang saling lepas. Dalam satu sistem tidak boleh ada kontradiksi. Tetapi antar sistem ada kemungkinan timbul kontradiksi. Keunggulan pembelajaran Matematika a) Karena siswa membangun sendiri pengetahuannya maka siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya, b) Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, c) Siswa merasa dihargai dan semakin terbuka karena setiap jawaban siswa ada nilainya, d) Memupuk kerjasama dengan kelompok, e) Melatih keberanian siswa karena harus menjelaskan jawabannya, f) Melatih

siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat, g) Pendidikan budi pekerti, misalnya: kerja sama dan saling menghormati teman yang sedang berbicara. Pembelajaran tematik merupakan implementasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dasar pertimbangan pelaksanaan pembelajaran tematik ini merujuk pada tiga landasan, yaitu landasan filosofis, psikologis, dan yuridis. Ditinjau dari pengertiannya, pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Menurut Yunanto (2004:4), "*Pembelajaran merupakan pendekatan belajar yang memberi ruang kepada anak untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar.*" "Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan" (Depdiknas 2007:65). Selanjutnya menurut Kunandar (2007:311), "tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh." "Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka. Pembelajaran tematik dikemas dalam suatu tema atau bisa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep - konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah

bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema dalam pembelajaran tematik menjadi sentral yang harus dikembangkan. Tema tersebut diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: a.) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, b.) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, c.) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, d.) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, e.) Peserta didik lebih mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, f.) Peserta didik mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain, g.) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan. Keuntungan pembelajaran tematik :

a). Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, b). Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan pengembangan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, c). Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, d). Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, e). Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, f). Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain, g). Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan. Dalam kerangka dasar dan struktur

kurikulum yang dikeluarkan Badan Standar Nasional Pendidikan, dijelaskan bahwa untuk kelas I, II, dan III SD pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan tematik. Mata pelajaran yang harus dicakup adalah: a) Pendidikan agama, b) Pendidikan kewarganegaraan, c) Bahasa Indonesia, d) Matematika, e) Ilmu pengetahuan alam, f) Ilmu pengetahuan sosial, g) Seni budaya dan keterampilan, dan h) Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan. Dalam pembelajaran tematik, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat dalam standar isi harus dapat tercakup seluruhnya karena sifatnya masih minimal. Sesuai dengan petunjuk pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), standar itu dapat diperkaya dengan muatan lokal atau ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan.

Berdasarkan kerangka teoritik diatas, hipotesa tindakan dalam penelitian ini adalah Dengan penggunaan media gambar akan meningkatkan hasil belajar bercerita siswa kelas II tema lingkungan di SDN Purwojati 2 Mojokerto.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, dimana observasi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan guru dan siswa di SDN Purwojati 2. Menurut Suhardjono (2010: 58), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di lapangan. Artinya, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk, (2007:3), bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

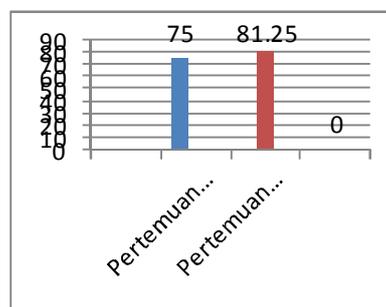
Berdasarkan beberapa definisi oleh para pakar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian tindakan kelas adalah segala daya upaya yang dilakukan oleh guru berupa kegiatan penelitian tindakan atau arahan dengan tujuan dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti

dalam proses pembelajarannya menggunakan media gambar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Rancangan penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2007:16-19), yang meliputi menyusun rancangan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan bertempat di SDN Purwojati 2 Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2013/2014. Subyek penelitian adalah guru dan siswa-siswi kelas II SDN Purwojati 2 tahun pelajaran 2013/2014, yang berjumlah 27 Siswa, 12 Siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki. Alasan memilih subyek penelitian karena sesuai dengan model pembelajaran yang saya teliti serta SDN Purwojati 2 merupakan tempat peneliti melakukan aktifitas sehari-hari melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. penelitian penggunaan media gambar dalam upaya peningkatan hasil belajar bercerita dengan media gambar tema lingkungan siswa kelas II SDN Purwojati 2 Mojokerto. Pada hasil penelitian dengan penggunaan media gambar dilakukan dua siklus dengan tahapan yang sama pada tiap siklusnya, tahapan yang dilaksanakan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi) dan tahap refleksi. Analisis data penelitian dengan dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penyajian data hasil penelitian ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan pada setiap siklus penelitian. Adapun penyajian berikut merupakan implementasi penerapan siklus satu dan siklus dua dimana tiap siklus terdiri dari satu pertemuan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar. Berikut merupakan tindakan dan hasil dari penelitian tindakan kelas. Tahap perencanaan meliputi Standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi, media, dan sumber belajar, serta evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktifitas guru dalam pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama memperoleh ketercapaian 75 dengan kategori baik (B) dan persentase keterlaksanaan memperoleh 75% interpretasi baik sedangkan pertemuan kedua memperoleh ketercapaian

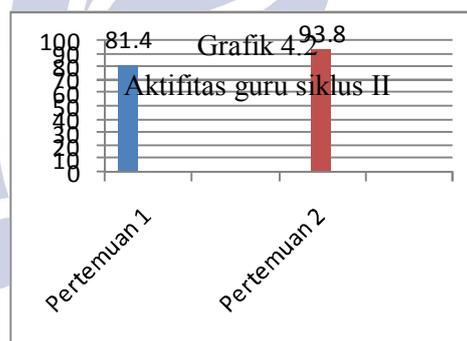
81,25 dengan kategori amat baik dan persentase terlaksana 81,25% interpretasi sangat baik. Peningkatan aktifitas guru dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 tampak pada grafik dibawah ini :



Grafik 1.

Hasil ketercapaian aktifitas guru siklus I

Sedangkan pada siklus II untuk nilai ketercapaian aktifitas guru dalam pembelajaran menulis cerita menggunakan media gambar seri tema lingkungan dapat dilihat pada grafik berikut :

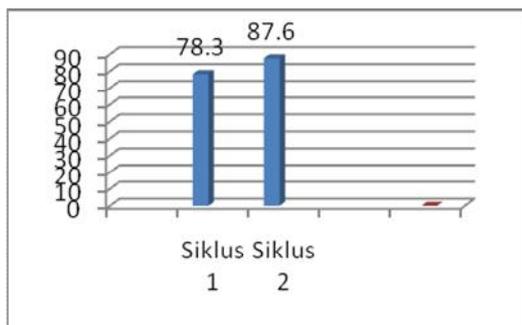


Grafik 2.

Aktifitas guru siklus II

Dari Grafik siklus II juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ketercapaian memperoleh nilai 81,4 kategori amat baik (A), untuk persentase terlaksana 81,4% interpretasi sangat baik dan pertemuan 2 ketercapaian menjadi 93,8 dengan kategori amat baik (A) untuk persentase terlaksana 93,8.

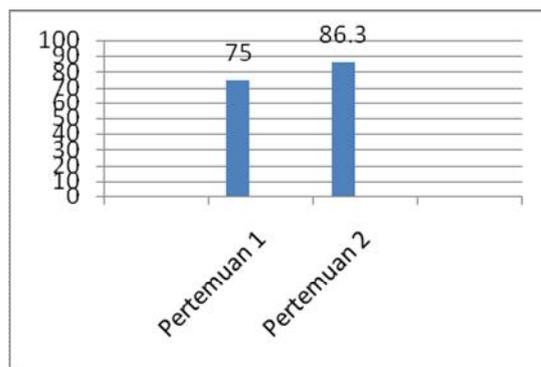
Sehingga Siklus I aktifitas guru nilai rata-rata ketercapaian 78,8 nilai rata-rata terlaksana 78,8% sedangkan siklus II aktifitas guru memperoleh nilai rata-rata ketercapaian 87,6 dengan kategori amat baik (A) dan terlaksana memperoleh nilai rata-rata 87,6 interpretasi amat baik (A). Untuk lebih jelasnya nilai-rata-rata ketercapaian tiap siklus untuk aktifitas guru dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 3.

Rata-rata aktifitas guru pada tiap siklus

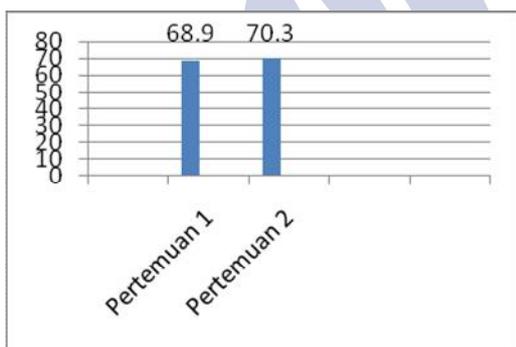
Untuk aktifitas guru dalam pembelajaran menuliskan cerita menggunakan media gambar terpenuhi dengan nilai ketercapaian amat baik (A). Hasil Aktifitas siswa dalam pembelajaran menuliskan cerita kegiatan sehari hari dilihat pada grafik .



Grafik 5.

Aktifitas siswa siklus II pertemuan 2

Sehingga hasil ketercapaian dan persentase keterlaksana aktifitas siswa memenuhi indikator keberhasilan. Adapun untuk rata-rata ketercapaian aktifitas siswa tiap siklus dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

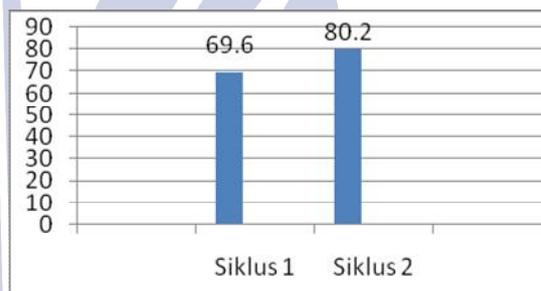


Grafik 4.

Aktifitas siswa siklus I

Nilai ketercapaian pertemuan 1 memperoleh 68,9 kriteria baik dan persentase terlaksana 68,9% interpretasi aktif. Sedangkan pertemuan 2 memperoleh ketercapaian 70,2 kriteria baik dan persentase terlaksana 70,2% interpretasi aktif. Sehingga nilai yang diperoleh pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan dan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

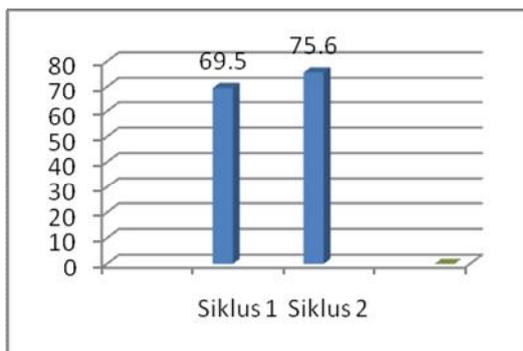
Setelah melakukan perbaikan ketika proses pembelajaran pada siklus I maka untuk siklus II aktifitas siswa pertemuan 1 memperoleh ketercapaian 75 kriteria baik , persentase keterlaksana 75% interpretasi aktif. Sedangkan pertemuan 2 nilai ketercapaian memperoleh 86,3 kriteria amat baik dan persentase keterlaksana memperoleh 86,3% interpretasi sangat aktif. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 6.

Nilai rata-rata aktifitas siswa tiap siklus

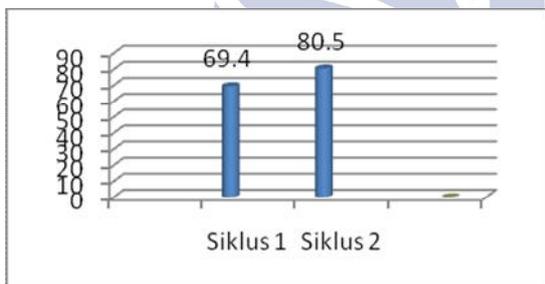
Dari grafik nilai rata-rata ketercapaian siklus I memperoleh 69,6 dengan kriteria cukup dan persentase keterlaksana memperoleh 69,6 interpretasi baik. Sedangkan siklus II nilai rata-rata ketercapaian 80,2 kriteria amat baik. Dengan Persentasi terlaksana 80,2% interpretasi sangat baik sehingga aktifitas siswa pada siklus II menulis cerita kegiatan sehari hari menggunakan gambar seri tema lingkungan memenuhi indikator keberhasilan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menulis cerita kegiatan sehari hari menggunakan media gambar seri tema lingkungan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 7.

Hasil belajar siswa menulis cerita tema lingkungan tiap siklus

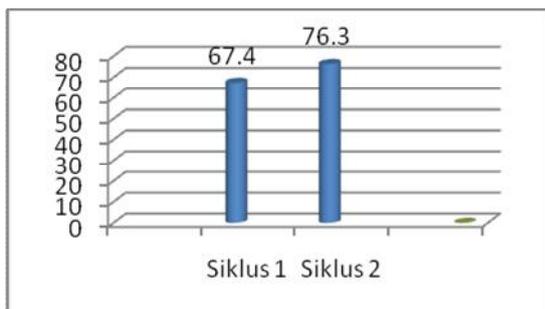
Pada grafik siklus I memperoleh rata-rata 69,5 kriteria cukup masih dibawah nilai indikator keberhasilan yang ditentukan sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 75,6. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa dikatakan berhasil karena diatas nilai KKM yang telah ditentukan. Adapun hasil belajar rata-rata untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:



Grafik 8.

Hasil belajar Bahasa Indonesia

Nilai hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I memperoleh rata-rata 69,4 kriteria cukup dikatakan belum berhasil karena dibawah nilai KKM yang tercantum pada indicator keberhasilan. Sedangkan pada siklus II memperoleh 80,5 kriteria amat baik dan dikatakan berhasil. Untuk hasil belajar matematika sebagai berikut :

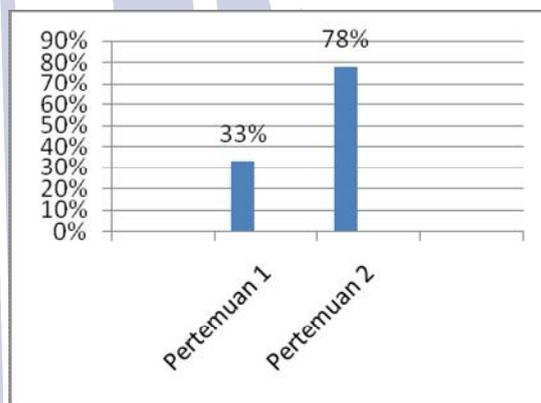


Grafik 9.

Hasil belajar matematika

Nilai rata-rata hasil belajar matematika pada siklus I memperoleh 67,4 dengan perolehan tersebut maka hasil belajar mata pelajaran matematika belum dikatakan berhasil sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 76,3 sehingga untuk hasil belajar matematika pada siklus II dikatakan berhasil. Kerena diatas nilai yang sudah ditetapkan pada indikator keberhasilan. Dari hasil perolehan tersebut maka tidak perlu untuk dilanjutkan ke siklusnya berikutnya.

Sedangkan pada persentase ketuntasan hasil belajar menulis cerita kegiatan sehari hari menggunakan gambar seri tema lingkungan sebagai berikut :

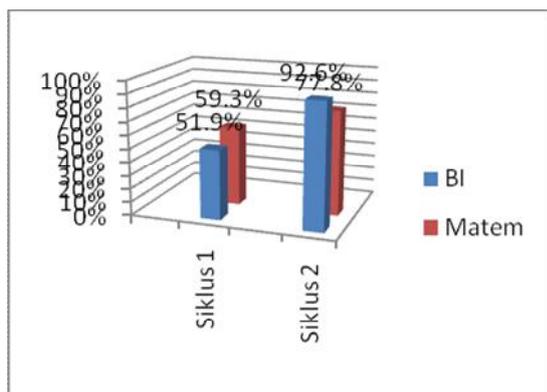


Grafik 10.

Ketuntasan hasil belajar menulis cerita tema lingkungan

Data diatas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar menulis cerita kegiatan sehari hari pada siklus I belum dikatakan tuntas masih memperoleh ketuntasan 33,3% dibawah nilai ketuntasan yang ditetaskan pada indicator keberhasilan sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan ketuntasan mencapai 77,8% sehingga pada siklus II dikatakan tuntas karena diatas nilai ketuntasan pada indikator keberhasilan 75% dari siswa yang ada di kelas.

Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran matematika dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 11.

Hasil Persentase ketuntasan belajar Bahasa Indonesia dan Matematika

Dari grafik diatas untuk nilai persentase ketuntasan mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan siklus I memperoleh ketuntasan 51,9% sedangkan siklus II memperoleh 92,6% kriteria baik sekali dari jumlah siswa yang ada di kelas sehingga untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dikatakan tuntas. Sedangkan untuk mata pelajaran Matematika persentase ketuntasan siswa siklus I memperoleh 59,3% kriteria kurang tetapi pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,8% dengan kriteria baik sekali sehingga untuk ketuntasan hasil belajar matematika dikatakan tuntas karena nilai yang diperoleh diatas nilai ketuntasan yang ditentukan pada indikator keberhasilan yaitu 75%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Dengan penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran bercerita dengan tingkat ketercapaian sangat baik. Hal ini dapat di tunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan siklus II (2) Dengan penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bercerita dengan tingkat ketercapaian sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan siklus II (3) Dengan penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar menulis cerita yang dilihat dari nilai rata – rata dan ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata – rata dan nilai

ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I dan siklus II.

Saran

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut (1) Guru dalam proses pembelajaran, sebaiknya menggunakan media gambar seri agar dapat meningkatkan aktivitas guru dalam menuliskan cerita pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika serta pada mata pelajaran yang lain agar siswa lebih focus dalam kegiatan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa dan penguasaan materi siswa. (2) Guru dalam proses pembelajaran sebaiknya, menggunakan media gambar seri agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam menuliskan cerita pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika serta mata pelajaran yang lain, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. (3) Guru dalam proses pembelajaran sebaiknya, menggunakan media gambar seri agar dapat meningkatkan hasil belajar bercerita pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika serta mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Sadiman, dkk. 1970. *Media Pendidikan*. CV Rajawali. Jakarta
- Arifin, Zainal. 1994. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Bustomi, 2011. *Pengertian Bahasa Karakteristik Bahasa Kajian Sociolinguistik* dalam <http://dibustom.wordpress.com/2011/05/07/pengertian-bahasa-karakteristik-bahasa-dan-fungsi-bahasa-kajian-sociolinguistik/>
- Erik, 2011. *Definisi Pengertian bahasa Ragam dan Fungsi Bahasa Pelajaran bahasa Indonesia* dalam <http://erikgundar.wordpress.com/2011/11/29/definispengertian-bahasa-ragam-dan-fungsi-bahasa-pelajaran-bahasa-indonesia/>
- Depdiknas, 2006. *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta.
- E.T. Ruseffendi, 1982. *Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar*. P3D. Jakarta.

- Edgar Dale (dikutip oleh Oemar Hamalik). 1989. *Media Pendidikan*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung.
- Harap Nasrun, 1991. *Prestasi Belajar*. CV Aditya Bakti. Bandung
- Hasibuan, J.J, Mudjiono. 1988. *Proses Belajar Mengajar*. CV. Remaja Karya. Bandung.
- Indra, 2009. Hasil Belajar (*Pengertian dan definisi*). Dalam <http://indramunawar.blogspot.com>
- Irwanto, dkk. 1991. Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Jafar, 2012. *Pengertian Topik Tema Judul* dalam (<http://jafarbaqdhath.blogspot.com/2012/11/pengertian-topik-tema-judul.html>)
- Kemmis, S. dan MC. Toggart.R. Ed.1988. *The Action Research Planner*. Deakin. Deakin University. Australia. Lemlit-UT. 2003. Jurnal Pendidikan Volume 4, nomor 2. Pusat Studi Lembaga Penelitian Universitas Terbuka
- Masthoni, 2009. *Melihat Kembali Definisi dan deskripsi Matematika* dalam <http://www.masthoni.wordpress.com/2009/07/12/melihat-kembali-definisi> dan deskripsi matematika
- Maswins, 2010. *Pengertian Matematika* dalam <http://www.maswins.com/2010/06/pengertian-matematika.html>
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT.Balai Pustaka
- Sudjana, Nana dan ahmad Rifa'i. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana, 1986. *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhardjono, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Suharsini, Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitain*. Jakarta. Reneka Cipta.
- Suharsini. Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Supri, 2012. *Definisi Pengertian hasil belajar*. Dalam <http://suprialino.blogspot.com/2012/02/definisi-pengertian-hasil-belajar.html>. 25 oktober 2013. 10:12
- Trigonal, 2011. *Pengertian tema Menurut Para Ahli* (<http://www.trigonalworld.com/2013/06/pengertian-tema-menurut-para-ahli.html>)