

**PERMAINAN BAHASA DENGAN MEDIA GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**ASTRI WAHYUNINGTIAH
A. SUDIRMAN
ASMAUL KHAIR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2014**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul : PERMAINAN BAHASA DENGAN MEDIA
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR

Nama Mahasiswa : ASTRI WAHYUNINGTIASIH

NPM : 1013053040

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Juli 2014
Peneliti,

Astri Wahyuningtiasih
NPM. 1013053040

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. A. Sudirman, M.H
NIP 19540505 198303 1 003

Dra. Asmaul Khair, M. Pd.
NIP.19520919 197803 2 002

ABSTRACT

THE LANGUAGE GAME WITH PICTURE MEDIA TO INCREASE ACTIVITY AND STUDY RESULT

By

ASTRI WAHYUNINGTIAH

A. SUDIRMAN

ASMAUL KHAIR

The background of this research were low activity and study result of class Ist B grade SD Negeri 1 Metro Pusat. The aims of research were to increase the activities and study result of the students through the language game with picture media. The kind of research was classroom action research that consist of planning, acting, observation, and reflection. The technique of data collection used observation sheet and test. The technique of data analyze used qualitative and quantitative analyze. The results of research showed that language game with picture media can increase activities and study result of students.

Keywords: activity, language game, media picture, study result

* Author 1

** Author 2

*** Author 3

ABSTRAK

PERMAINAN BAHASA DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

**ASTRI WAHYUNINGTIAH*)
A. SUDIRMAN**)
ASMAUL KHAIR***)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I B SDN 1 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui permainan bahasa dengan media gambar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Data aktivitas siswa dan hasil belajar dianalisis dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan bahasa dan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

kata kunci: aktivitas, hasil belajar, media gambar, dan permainan bahasa.

Keterangan:

- *) Penulis (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)
- **) Pembimbing I (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)
- ***) Pembimbing II (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap warga negara Indonesia, karena pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan. Kurikulum, guru, dan siswa merupakan faktor penentu kemajuan pendidikan. Rusman (2009: 3) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Mendikbud (dalam Mulyasa, 2013: 60) mengungkapkan bahwa kurikulum akan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Terkait dengan masalah tersebut di Indonesia sudah berulang kali mengalami perubahan kurikulum. Berdasarkan perubahan tersebut kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat pada tanggal 11 januari 2014 sampai 14 januari 2014 Tahun Pelajaran 2013/2014, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum maksimal dalam menerapkan variasi model, strategi dan metode pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan belum menarik. Selain itu, pembelajaran masih terpaku pada buku (*text book*). Masih terdapat siswa yang ribut dengan teman sebangkunya, sehingga penjelasan guru tidak didengarkan. Hal tersebut berpengaruh kepada aktivitas dan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Penelusuran lebih lanjut, peneliti juga melakukan studi dokumentasi hasil belajar ulangan MID semester ganjil tema keluargaku di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014. Dari jumlah 35 orang siswa, ada 14 siswa atau (40%) sudah mencapai KKM yaitu ≥ 66 , sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 orang siswa atau (60%).

Berdasarkan uraian masalah di atas, menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah atau belum maksimal, Oleh karena itu diperlukan adanya tindak lanjut yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, agar aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat dicapai secara maksimal. Menurut Winataputra (2008: 1.40) kegiatan pembelajaran seharusnya mengacu pada

penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi, dan media, sehingga pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Guna meningkatkan aktivitas siswa, peneliti menggunakan permainan bahasa dengan media gambar. Ada beberapa kelebihan permainan bahasa sebagaimana dikemukakan oleh Soeparno (dalam Djuanda, 2006: 95) diantaranya: (a) permainan bahasa sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerja sama, dan, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Agar permainan bahasa ini menjadi lebih efektif sehingga hasil belajar dapat tercapai digunakan media gambar, karena media gambar memiliki kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2007: 91) diantaranya: (a) Sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, (b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (d) Memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia muda maupun tua, (e) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I B SD Negeri I Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang lazim disebut *Classroom Action Research*. Wardani (2006: 1.3) menjelaskan bahwa PTK dapat diartikan yaitu suatu *action research* yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I B SD Negeri I Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014, jumlah siswa adalah 35 orang siswa dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 19 siswi perempuan, dengan 3 siklus dan masing-masing siklus melalui 4 tahapan yaitu pelaksanaan, perencanaan, observasi dan refleksi.

Teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi dan tes, menggunakan lembar observasi dan soal tes. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2014, siklus II pada tanggal 15 Maret 2014 dan, siklus III pada tanggal 20 Maret 2014.

Siklus I

Kinerja guru dalam proses pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 51,25 dengan kategori “cukup baik”.

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 54,71 dengan kategori “cukup aktif”.

Hasil belajar siswa siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50,14 dengan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 adalah 20 siswa (57,14%) dengan kategori cukup baik.

Siklus II

Kinerja guru dalam proses pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 65,62 dengan kategori “baik”

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 70,28 dengan kategori “aktif”.

Hasil belajar siswa siklus II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,57 dengan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 adalah 24 siswa (68,57%) dengan kategori “baik”.

Siklus III

Kinerja guru dalam proses pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 81,25 dengan kategori “Sangat baik”

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar menunjukkan nilai sebesar 81,42 dengan kategori “sangat aktif”.

Hasil belajar siswa siklus III menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71,28 dengan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 adalah 29 siswa (82,85%) dengan kategori “sangat baik”

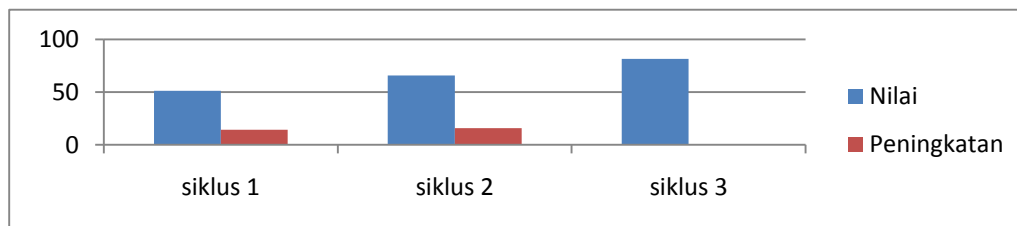
PEMBAHASAN

Kinerja guru selama pembelajaran tematik menggunakan permainan bahasa dengan media gambar, selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil kinerja guru dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil kinerja guru tiap siklus

Siklus	Nilai Kinerja Guru	Kategori Keberhasilan	Peningkatan
I	51,25	Cukup baik	-
II	65,62	Baik	14,37
III	81,25	Sangat Baik	15,63

Peningkatan nilai kinerja guru dapat dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh guru pada setiap siklusnya. Nilai kinerja guru pada siklus I (51,25) siklus II (65,62) meningkat 14,37, dan siklus III (81,25) meningkat sebesar 15,63. Peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



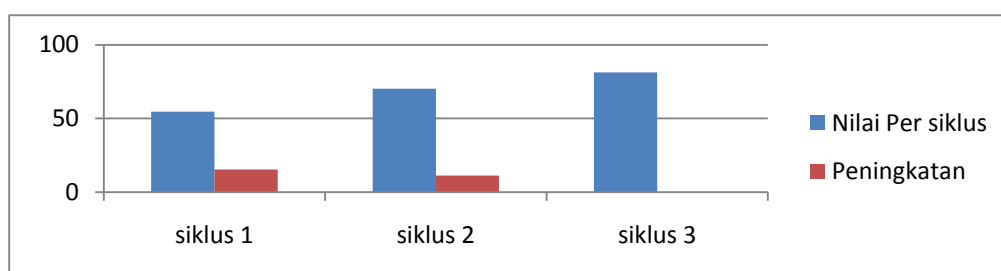
Grafik 1. Rekapitulasi hasil kinerja guru tiap siklus.

Kunandar (2010: 277) mengemukakan aktivitas belajar yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi nilai aktivitas siswa tiap siklusnya

Siklus I	Siklus II	Siklus III
54,71	70,28	81,42
Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
Peningkatan siklus I ke II (15,57)		Peningkatan siklus II ke III (11,14)

Nilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan bahasa dengan media gambar selalu meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari nilai aktivitas siswa pada siklus I (54,71), siklus II (70,28) meningkat 15,57, dan siklus III (81,42) meningkat sebesar 11,14. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



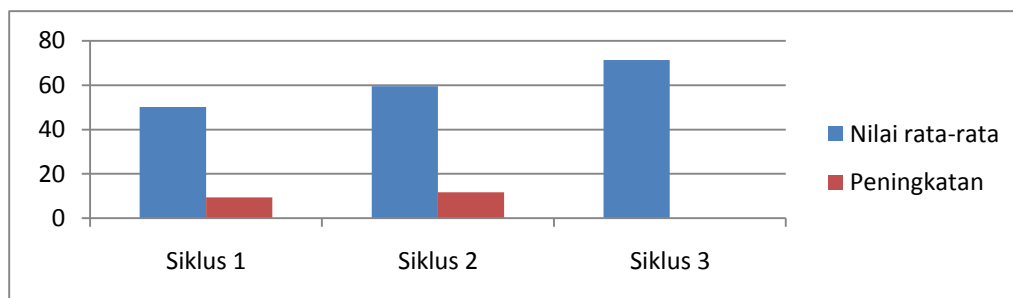
Grafik 2. Rekapitulasi nilai disiplin siswa tiap siklus

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Sebagaimana Nashar (2004: 77) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I, II, dan III.

Nilai	Hasil belajar siklus I	Hasil belajar siklus II	Hasil belajar siklus III
Jumlah Nilai	1755	2085	2495
Nilai rata-rata	50,14	59,57	71,28
Peningkatan	9,43	11,71	
≥66	20 siswa	24 siswa	29 siswa
≤66	15 siswa	11 siswa	6 siswa
Presentase tuntas (%)	57,14	68,57	82,85
Peningkatan (%)	11,43	14,28	
Presentase belum tuntas (%)	42,85	31,42	17,14

Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I (50,14) meningkat sebesar 9,43, siklus II (59,57) meningkat sebesar 11,71 menjadi 71,28 di siklus III. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I (57,14%), siklus II (68,57%), dan siklus III (82,85%). Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa tiap siklus

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan bahasa dengan media gambar melalui langkah-langkah yang tepat, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas, hasil belajar siswa dan presentase kategori hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Suyanto (2005: 6) yang menyatakan bahwa permainan bahasa dapat melatih keterampilan siswa dan membuat siswa lebih aktif. Dengan bermain, dapat diperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan, dibalik kepuasan atau kegembiraan sebenarnya siswa mendapat sejumlah keterampilan. Karena bisa menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di dalam permainan tersebut.

KESIMPULAN

Permainan bahasa dengan media gambar pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai aktivitas dan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 54,71 siklus II sebesar 70,28, dan siklus III sebesar 81,42.

Permainan bahasa dengan media gambar pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 50,14, sedangkan pada siklus II sebesar 59,57 meningkat 9,43, dan siklus III sebesar 71,28 meningkat 11,71, sedangkan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 pada siklus I sebesar 57,14%, siklus II sebesar 68,57%, dan siklus III sebesar 82,85%.

SARAN

Kepada siswa diharapkan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran melalui permainan bahasa dengan media gambar, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa memiliki antusias dan dapat bekerja sama dalam kelompok sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif.

Kepada guru diharapkan lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran dan dapat memahami, serta mencoba terlebih dahulu dalam menggunakan metode permainan bahasa dengan media gambar, maupun metode atau model pembelajaran yang lain sebelum menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran. Selain itu guru harus berani berinovasi untuk menerapkan metode serta media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

Kepada sekolah diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang belum ada, agar pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta. Rajawali Pers
- Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta. Delia Press.
- Rusman. 2009. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Soeparno. <https://www.google.com/search?q=wordpress.com.pengertian+permainan+bahasa>. Diakses pada tanggal 2 febuari 2014 @ 10.47 WIB.
- Suyanto. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta. Grasindo.
- UU No. 20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Wardani. I.G.A.K. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi Pokok Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Terbuka.

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Disiplin dan Hasil Belajar Siswa

Nama Mahasiswa Eni Setianingsih

NPM : 1013053009

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

:

Metro, Mei 2014
Peneliti,

Eni Setianingsih
NPM. 1013053009

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. A. Sudirman, M.H
NIP 19540505 198303 1 003

Dra. Asmaul Khair, M. Pd.
NIP.19520919 197803 2 002