

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran Tematik

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan suatu pengetahuan bagi kehidupan. Menurut Anitah (2011: 2.4) mengemukakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan yang disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif menyebabkan terjadinya interaksi edukatif.

Suprihatiningrum (2013: 13) menjelaskan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya. Kokom (2010: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan adanya kematangan ataupun perubahan sementara.

Hamalik (2008: 29) mengungkapkan bahwa belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Teori belajar merupakan suatu penjelasan mengenai bagaimana proses perubahan tingkah laku itu dilakukan oleh siswa.

Teori belajar merupakan suatu penjelasan mengenai berbagai proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh siswa. Menurut Sanjaya (2006: 115) terdapat beberapa aliran teori belajar yang berkembang dalam dunia pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

a) Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik dikembangkan oleh Jean Piaget, menurut Jean Piaget, pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah mempunyai kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu: tahap sensorimotor (dari lahir sampai 2 tahun), kemampuan pada tahap ini yaitu, terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemampuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan. Tahap pra operasional (2 sampai 7 tahun), cirinya yaitu perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia, dan pemikiran masih egosentris dan sentris. Tahap operasi konkrit (7 sampai 11 tahun), perbaikan dalam kemampuan untuk berfikir secara logis, kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi dapat-balik, pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentris, dan percobaan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.

Dan tahap operasi formal (11 tahun sampai dewasa), pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan, masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimental sistematis, kecepatan perkembangan tiap individu melalui urutan tiap tahap ini berbeda dan tidak ada individu yang melompat salah satu tahap tersebut.

b. Teori belajar Behavioristik

Teori behavioristik dikembangkan oleh Skinner, menurut Skinner belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons (S-R). Teori-teori belajar yang termasuk ke dalam kelompok behavioristik diantaranya. (a) Koneksionisme, b) *Classical conditioning*, c) *operant conditioning*, d) *systematic behavior*, dan e) *contiguous conditioning*.

c. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif dikembangkan oleh Gestalt, menurut Gestalt belajar merupakan proses mengembangkan insight, insight adalah pemahaman terhadap hubungan anatarbagian di dalam situasi permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Teori belajar merupakan suatu penjelasan mengenai bagaimana proses perubahan

tingkah laku yang dilakukan oleh siswa. Di dalam proses belajar terdapat beberapa aliran teori belajar yang berkembang diantaranya yaitu: teori perkembangan menurut Jean Piaget, teori perkembangan menurut Skinner, dan teori perkembangan menurut Gestalt. Teori belajar yang mendukung di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan permainan adalah teori perkembangan menurut Jean Piaget.

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Menurut Sardiman (2011: 100) menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental

Paul B. Diedrich (dalam Sudjana, 2010: 101) mengelompokkan 8 aktivitas yang melibatkan fisik dan mental dalam kegiatan belajar, meliputi: (1) *visual activities*, misalnya memperhatikan gambar, (2) *oral activities*, misalnya memberikan pendapat, (3) *listening activities*, misalnya mendengarkan percakapan, (4) *writing activities*, misalnya menulis, (5) *drawing activities*, misalnya membuat grafik, (6) *motor activities*, misalnya melakukan percobaan, (7) *mental activities*, misalnya mengambil keputusan, dan (8) *emotional activities*, misalnya berani.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hanafiah dan Suhana (2010: 23) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani, rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Kunandar (2011: 277) yang menyatakan aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran guna

menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala tindakan yang terdapat dalam kegiatan belajar baik berupa kegiatan melihat, berbicara, mendengar, menggambar, menulis, melakukan percobaan, serta kegiatan mental dan emosional yang dapat menunjang terjadinya proses belajar.

c. Hasil Belajar

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar yang berupa penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang telah diperoleh pada mata pelajaran yang diujikan. Menurut Suprihatiningrum (20013: 37) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Sudjana (2010: 22) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Anitah (2011: 2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya satu aspek saja, tidak hanya pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Pendapat di atas sesuai dengan teori Taksonomi Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22 – 23) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut: (1) ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah

afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima (*receiving/attending*), menjawab atau mereaksi (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi, internalisasi nilai/pembentukan pola hidup; dan (3) ranah psikomotor, meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris), dan gerakan-gerakan *skill*.

Untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa yang mencakup 3 ranah yaitu, kognitif, afektif dan psikomotor menggunakan penilaian autentik. Menurut Depdiknas (dalam Nurgiyantoro, 2006: 34) mengemukakan bahwa penilaian aspek sikap dilakukan melalui a) observasi, b) penilaian diri sendiri, c) penilaian antar teman, d) jurnal catatan guru. Untuk aspek pengetahuan dilakukan dengan cara, a) tes tertulis, b) tes lisan, dan c) penugasan. Sedangkan untuk aspek keterampilan dapat dinilai melalui, a) kinerja atau *performance*, b) proyek, dan c) portofolio.

Menurut Kunandar (2013: 35) Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK), atau Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Komalasari (2011: 148) mengemukakan bahwa penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata” , yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai

lebih dari satu macam pemecahan. Dengan kata lain, *assessment autentik* memonitor dan mengukur kemampuan siswa dalam bermacam-macam kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapi dalam situasi atau konteks dunia nyata.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan yang diperoleh siswa dari berbagai masukan baik masukan dari diri pribadi dan masukan yang berasal dari lingkungan maupun orang lain, serta perubahan perilaku dan sikap siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan psikomotor. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan serta perubahan yang dapat membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi siswa. Dan penilaian autentik memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari selama proses belajar mengajar, dengan menyelesaikan tugas-tugas. Mengukur atau melakukan penilaian kemampuan siswa dengan cara memberikan tes, dan tugas portpfolio.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang terpadu menggunakan tema, untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Menurut Trianto (2011: 147) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Sedangkan

menurut Suryosubroto (dalam Sutirjo, dkk. 2009: 133) pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Trianto (dalam Depdiknas, 2010: 79) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, pengertian pembelajaran tematik dapat disimpulkan yaitu, pembelajaran yang mengintegrasikan antar mata pelajaran 1 ke mata pelajaran yang lainnya, sehingga menjadi sebuah tema yang menarik dan bermakna. Dan siswa menjadi lebih aktif serta kreatif dalam proses belajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik memiliki karakteristik yang dapat membedakan dengan mata pembelajaran lain. Menurut Suryosubroto (2011: 134) pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu: 1) Berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman langsung kepada siswa, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

Depdiknas (dalam Trianto, 2009: 91) karakteristik pembelajaran tematik antara lain: 1) pengalaman dan kegiatan belajar mengajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa usia SD, 2) kegiatan-

kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, 3) menyajikan kegiatan pembelajaran yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, 4) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang cocok dan sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar. Karena model ini menggunakan prinsip yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tidak merasa jenuh.

c. Implementasi Pembelajaran Tematik di sekolah

Implementasi Pembelajaran Tematik merupakan salah satu pembelajaran yang cocok diterapkan di SD, karena memiliki kelebihan, tetapi selain memiliki kelebihan, pembelajaran tematik juga memiliki kekurangan. Menurut Suryosubroto (2011: 136) Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, yaitu:

a. Kelebihan yang dimaksud yaitu:

1. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
2. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
3. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna
4. Membutuhkan keterampilan sosial.

b. Kelemahannya antara lain sebagai berikut:

1. Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi
2. Tidak setiap guru mampu mengintegrasika kurikulum dengan konsep–konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat

Menurut Trianto (2011: 97) menjelaskan bahwa implementasi Pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapa tahapan–tahapan seperti penyusunan perencanaan, penerapan, dan evaluasi atau refleksi. Tahap–tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan jenis mata pelajaran dan jenis keterampilan yang dipadupadakan
- b. Memilih kajain materi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator
- c. Menentukan sub keterampilan yang ditentukan
- d. Merumuskan indikator keberhasilan
- e. Menentukan langkah-langkah pembelajaran

2. Tahap pelaksanaan

- a. Guru hendaknya tidak menjadi *single actor* yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran
- b. Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok.
- c. Tahap evaluasi

- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri dan bentuk evaluasi lainnya.
- e. Guru perlu mengajak siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

Implementasi pembelajaran tematik di SD menggunakan pendekatan *Scientific* dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2013: 200-209) mengenai pendekatan *scientific* adalah pendekatan yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Menurut Kemendikbud (2013: 210) Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) meliputi: a) mengamati, b) menannya, c) menalar, d) mencoba, e) mengolah, f) menyimpulkan, g) menyajikan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific*, kondisi pembelajaran yang diharapkan bisa membuat peserta didik termotivasi dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu saja. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan.

B. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari informasi yang akan diberikan. Untuk itu, guru harus mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang matang seperti mempersiapkan rencana pembelajaran, tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, dan tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran. Ketika guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, pada dasarnya guru sedang mempraktekkan atau menerapkan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau upaya yang dilakukan para pendidik agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai. Hamdani (2011: 80) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Menurut Joni (dalam Anitah. 2011: 1.24) mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Komalasari (2010: 57) menjelaskan metode pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan bagian dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dengan cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Karena metode lebih menekankan pada peran guru yang mengajar.

2. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Seorang guru dituntut dapat memiliki keterampilan yang memadai dalam memilih metode pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Menurut Wardani (2009: 4.30) metode yang akan digunakan dalam pembelajaran harus berkaitan erat dengan dimensi perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional, maupun intelegensi siswa. Untuk siswa kelas rendah dapat menggunakan jenis-jenis metode pembelajaran sebagai berikut: a) metode bercerita. b) metode karyawisata, c) metode pemberian tugas, d) metode diskusi, e) metode tanya jawab, f) metode ceramah, g) metode permainan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa guru dapat memilih metode pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu harus mempertimbangkan untuk perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional, maupun intelegensi siswa. Agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai, seperti materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar,

dan fasilitas penunjang tersedia. Dalam penelitian tindakan kelas ini, jenis metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah metode Permainan.

C. Metode Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan atau game biasanya digunakan untuk menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Menurut Hamdani (2011: 281) menjelaskan bahwa permainan adalah suatu cara untuk menyajikan bahan pelajaran atau materi melalui berbagai bentuk permainan. Abidin (2012: 5) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan pencarian menang-kalah. Pepen (2008: 9) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas dimana terdapat peniruan alam nyata ke dalam kegiatan yang lebih sederhana tetapi hampir serupa. Dalam permainan ada unsur imajinasi, permainan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dalam proses pembentukan kepribadian anak.

Menurut Suyanto (2005, 12) mengemukakan bahwa permainan adalah memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Melalui permainan siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu kesenangan. Dengan

permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep. Permainan sebagai media pendidikan memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. Melalui permainan yang dirancang khusus, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian.

2. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan permainan yang memerlukan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. 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.

Menurut Sugiarsih (2010: 6) permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, menulis, mendengar, dan membaca). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap

permainan bahasa yang dilaksanakan dalam pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Dewey (dalam Sugiarsih, 2010: 7) menjelaskan bahwa Anak-anak pada usia 6-8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap dirinya. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbahasa anak dan mengandung unsur kesenangan. Artinya dengan permainan bahasa anak dapat merasa senang, selain itu anak dapat mengembangkan keterampilan lainnya.

3. Macam-macam Permainan Bahasa

Permainan bahasa memiliki berbagai macam jenis dan memiliki cara yang berbeda dalam pelaksanaannya. Djuanda (2006: 96-97).

Menyatakan bahwa ada beberapa contoh di antaranya sebagai berikut:

1) bisik berantai, 2) kim lihat (lihat katakan), 3) baca lakukan, 4) meloncat bulatan kata, 5) perjalanan dengan denah, 6) stabilo kalimat, 7) cerita berantai, 8) simak kerjakan.

Dari beberapa contoh permainan bahasa di atas, diantaranya memiliki langkah-langkah dan pengertiannya, untuk melakukan permainan tersebut, yaitu:

1) Bisik berantai

Permainan ini dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Terus berurut sampai pemain terakhir. Pemain yang terakhir harus mengatakan isi kata atau kalimat atau cerita yang dibisikkan betul atau salah, bila salah, di mana atau siapa yang melakukan kesalahan. Permainan ini dapat dilombakan secara berkelompok.

Pada permainan ini melatih daya simak siswa dan hal yang diutamakan adalah ketepatan, konsentrasi menyimak serta kerjasama antar anggota kelompok, sehingga dapat menyelesaikan permainan dengan baik

2) Kim lihat (Lihat Lakukan)

Permainan ini dilakukan dengan cara, sediakan beberapa benda, atau sayuran, atau buah-buahan dalam suatu kotak tertutup. Siswa dibentuk kelompok, kemudian seorang siswa anggota kelompok harus melihat suatu benda yang ada di dalam kotak dengan jelas dan teliti, kemudian siswa tersebut harus menjelaskan sejelas-jelasnya kepada kelompoknya baik ciri-ciri, rasanya, warnanya atau apa saja yang dapat dilihatnya. Anggota kelompok yang lain mengambil benda yang dijelaskan tadi, kelompok yang paling cepat dan paling banyak mengambil benda dalam kotak, itulah yang memenangkan permainan.

3) Baca lakukan.

Permainan ini untuk kelas rendah yang sudah bisa membaca. Dilakukan secara berpasangan, seorang anak harus membaca suruhan tertulis yang dibuat guru, pasangannya harus melakukan apa yang diperintahkan dalam bacaan. Misalnya, saya harus menunduk, saya memegang lutut kiri, saya menari sambil memegang kepala. Guru memperhatikan beberapa perintah yang dilaksanakan dengan benar dan apakah pembaca membaca perintah dengan benar.

Permainan ini melatih daya ingat serta keterampilan membaca siswa khususnya siswa kelas rendah agar mampu menjawab dan melakukan perintah yang dituliskan oleh guru.

4) Meloncat bulatan kata.

Buatlah bulatan-bulatan dari kets karton, kira-kira sebesar piring. Tulislah nama-nama anggota keluarga misalnya: ayah, ibu, kakak, dan adik. Pasanglah bulatan kata itu di rantai, bentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa disetiap kelompok diminta untuk meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke ayah.

Pada permainan ini siswa dituntut untuk berkonsentrasi agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik dan tepat.

5) Perjalanan dengan denah

Permainan ini diawali dengan mengamati sebuah denah kota atau daerah tempat tinggal. Siswa menggambarkan denah bagian

tertentu dari kota pada kertas manila. Menuliskan nama-nama tempat dan jalan, serta arah arus lalu lintas dalam denah tersebut. Tempelkan denah tersebut pada papan tulis atau papan panel, kemudian amati denah tersebut. Tentukan tempat tertentu sebagai awal berangkat dan tempat tujuan. Ceritakan arus perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain yang sudah ditentukan dan tuliskan arus perjalanan tersebut dalam tulisan deskripsi. Rancang sebuah permainan perjalanan yang tujuannya disembunyikan.

6) Stabilo kalimat

Permainan ini berkelompok, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tujuannya agar siswa dapat menentukan kalimat yang salah dan yang benar dalam suatu wacana yang dibacanya. Wacana yang harus disediakan berupa kliping wacana yang kalimat-kalimatnya ada yang benar dan ada yang salah. Caranya, guru menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mencari kalimat yang salah dan yang benar dengan cara memberi tanda dengan stabilo. Kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak sebagai pemenang.

7) Cerita berantai

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dua atau tiga orang. Setiap kelompok harus melanjutkan cerita yang diucapkan kelompok lain. Cerita dimulai dari guru, anggota kelompok yang satu sebagai pembicara melanjutkan cerita, yang seorang lagi

mencatat kalimat yang diucapkan setiap kelompok dan membacakannya setelah cerita selesai.

Permainan ini melatih daya simak, konsentrasi, serta kerjasama siswa untuk membuat suatu kalimat agar dapat dibentuk menjadi sebuah cerita yang utuh dan runtut. Biasanya permainan ini dilakukan secara berkelompok.

8) Simak Kerjakan

Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pembaca dan kelompok kedua sebagai penyimak. Saat kelompok pertama membacakan penggalan sebuah cerita kelompok kedua menyimak dan mencatat kata kunci dari cerita tersebut. Pada permainan simak kerjakan ini juga melatih daya simak dan konsentrasi siswa agar dapat menyimak dengan baik cerita yang dibacakan, sehingga dapat mencatat kata kuncinya.

Berdasarkan jenis-jenis permainan bahasa tersebut yang akan digunakan dalam penelitian mulai dari siklus I, II, dst sampai mendapatkan nilai keberhasilan yang ingin dicapai, yaitu: permainan bisik berantai. Permainan ini dipilih karena dengan permainan bahasa, anak tidak akan merasa jenuh dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan menyenangkan serta cocok untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran, karena siswa senang bermain sambil belajar, khususnya siswa kelas I SD.

4. Manfaat Permainan Bahasa

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, bahkan menjadi semacam ujian. Permainan belajar (*learning games*) yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tak terhalang dapat memberi banyak sumbangan. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Menurut Suyatno (2005: 14-15) permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar, atau lebih jelasnya antara lain:

1. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
2. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
3. Mengajak siswa terlibat penuh.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreativitas diri.
6. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan bahasa adalah untuk meningkatkan proses belajar, meyingkirkan kejenuhan pada siswa, serta dapat membangun kreativitas siswa. Dan siswa bisa meraih makna belajar melalui pengalaman.

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soeparno (dalam Djuanda, 2006: 95) menjelaskan beberapa kelebihan dan kekurangan permainan bahasa, yaitu:

1. Kelebihan permainan bahasa
 - 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.

2. Kekurangan permainan bahasa:
 - a. bila jumlah siswa SD terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam bermain,
 - b. tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan,
 - c. permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya,
 - d. permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh, hal tersebut dapat mengganggu kelas yang berdekatan, dan
 - e. banyaknya yang menggunakan permainan bahasa hanya sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong bukan sebagai teknik pembelajaran bahasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa memiliki kelebihan yaitu siswa dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, dapat bekerjasama, dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar, serta dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahannya adalah jika siswa terlalu banyak akan sulit melakukan permainan, dan tidak semua materi pembelajaran dapat dilaksanakan melalui permainan.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian Media berasal dari bahasa latin *medium* yang bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau

pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman (2012: 6) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Suprihatiningrum (2013: 319) menjelaskan bahwa media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, dan sebagai alat serta bahan yang membawa informasi bahan pelajaran untuk bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat diatas sesuai dengan Hamdani (2011: 243) bahwa pengertian media perantara sumber pesan dengan penerima pesan seperti media film, televisi, diagram, bahan cetakan. Yang bertujuan intruksional yang mengandung arti dalam pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas pengertian media dapat disimpulkan sebagai alat perantara atau pengantar yang dapat menyampaikan berupa informasi penting atau pesan dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sering sekali digunakan saat pembelajaran di kelas, supaya siswa mudah memahami dalam materi yang diberikan.

2. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media memiliki fungsi penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Suprihatiningrum (2013: 320) menyatakan bahawa fungsi media dalam proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.

2. Menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar
3. Menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran
4. Mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal
5. Mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik
6. Mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa serta guru dalam pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013: 321). Antara lain:

- a. Memperjelas proses pembelajaran
- b. Meningkatkan keterkaitan dan interaktivitas siswa
- c. Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- e. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja
- f. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- g. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
- h. Mengkonkretkan materi yang abstrak
- i. Membantu mengatasi keterbatasan pancaindra manusia

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah alat untuk memperjelas dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dan bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada Beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran (Hamdani, 2011: 250). Diantaranya yaitu:

1. Teks, media ini membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
2. Media audio, media ini memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spesial dari suatu obje, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
3. Media grafik, media ini mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.
4. Media animasi, media ini mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.
5. Media video, media ini sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
6. Media Grafis, media grafis merupakan media visual, sebagaimana halnya dengan media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis selain sederhana, dan mudah, termasuk media yang relatif murah apabila dilihat dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, diantaranya sebagai berikut: a) gambar atau foto, b) sketsa, c) diagram, d) bagan(*chart*), e) grafik (*graphs*).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, kemampuan liputannya, penggunaannya, tingkat kekompleksitasnya, pmbuatannya, dimensinya dan proyeksinya. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, akana tetapi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yang termasuk dalam klasifikasi media berdasarkan jenisnya yaitu media grafis. Hal ini dikarenakan media gambar merupakan jenis media yang mengandalkan indra penglihatan dalam penggunaannya serta bentuknya hanya memiliki dua dimensi, yaitu dimensi panjang dan dimensi lebar.

E. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Menurut Sadiman dan Anitah (2012: 28) mengungkapkan bahwa Media Gambar adalah media yang paling umum digunakan, dan media yang relatif paling murah, media gambar termasuk ke dalam gambar mati, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya. Sudjana (2007: 68) menyatakan bahwa media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar.

Sedangkan menurut Arsyad (2011: 91) mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan

dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata simbol-simbol, maupun gambaran.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang bisa digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar, guru bisa menggunakan gambar-gambar yang menarik. Sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, media gambar yang digunakan biayanya relatif murah dan terjangkau.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Setiap Jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing jika digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahardjo, dkk (2012: 29) yang menyatakan bahwa media gambar dalam penggunaannya memiliki Kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dan kekurangan media gambar ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Kelebihan Media Gambar

- 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 penyampaiannya.

2. Kekurangan Media Gambar

- a. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar atau benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar media tiga dimensi

Berdasarkan beberapa jenis dan macam-macam media pembelajaran tersebut yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, mulai dari siklus I, II, dst. yaitu: media gambar. Media ini dipilih karena dengan media gambar, anak tidak akan merasa jenuh, bisa menarik perhatian siswa supaya bisa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, dan pastinya akan menyenangkan serta cocok untuk digunakan, khususnya siswa kelas I SD.

3. Fungsi Media Gambar

Menurut Sardiman, dkk (2012: 28) media gambar adalah media yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk gambar atau cetakan, media gambar sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan oleh guru. Menurut Desman (2013: 10) Media gambar memiliki fungsi, diantaranya yaitu:

- a. Fungsi edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan

- b. Fungsi sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang
- c. Fungsi ekonomis, artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja maksimal
- d. Fungsi seni

4. Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan bahasa dengan media gambar

Menurut Suyanto (2005: 90) langkah- langkah pembelajaran melalui permainan bahasa dengan media gambar adalah:

- 1) Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok, kemudian guru memberi penjelasan dan contoh cara melakukan permainan bisik berantai yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
- 2) Setelah penjelasan dan contoh selesai dilaksanakan, guru meminta kepada salah satu anggota kelompok yang pertama untuk mengambil gambar di dalam kardus, kemudian di dalam gambar tersebut terdapat sebuah kalimat.
- 3) Kemudian salah satu anggota kelompok, diminta untuk membisikkan kalimat yang tertulis di dalam gambar kepada anggota kelompok secara berurutan.
- 4) Di akhir permainan anggota kelompok yang berada diurutan terakhir, diminta untuk menuliskan serta membacakan hasil kalimat yang dibisikkan oleh temannya.

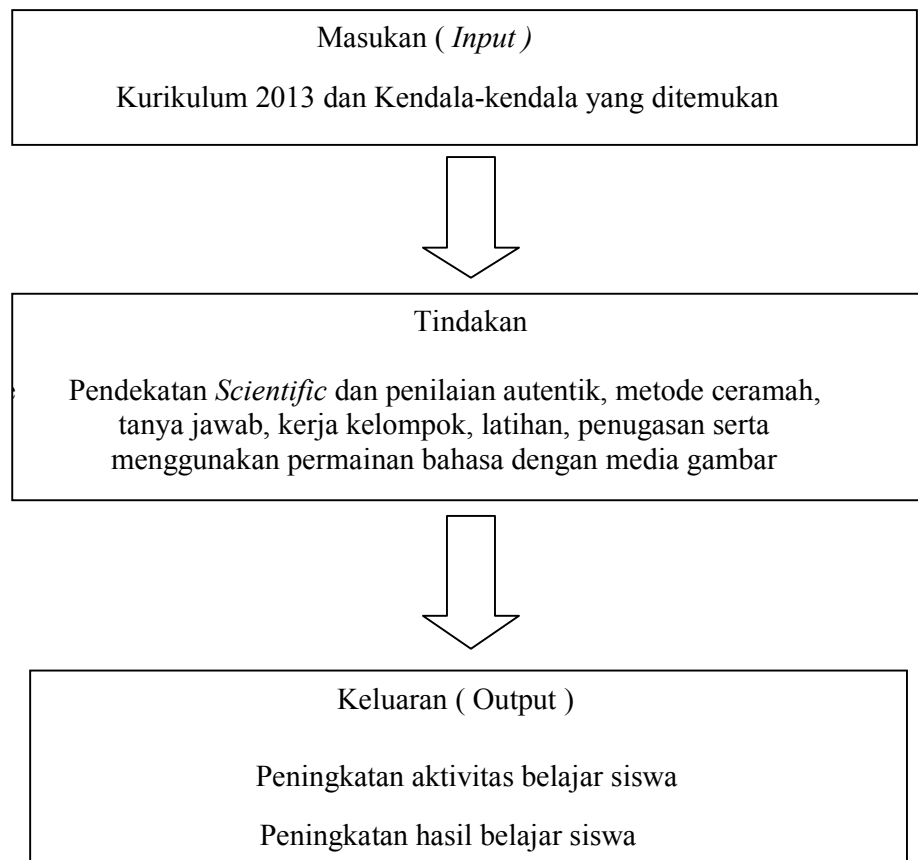
5) Permainan ini dilakukan secara bergiliran pada kelompok-kelompok berikutnya, sesuai jumlah kelompok yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran melalui permainan bahasa, ada tiga langkah kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir serta beberapa hal yang harus perlu dipersiapkan dan dilakukan. Sehingga dalam pelaksanaan kegiatan bisa sesuai dengan rencana yang diharapkan.

F. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir dari penelitian ini berupa *input*, tindakan, dan *output*. *Input* dari penelitian ini yaitu kurikulum 2013 dan kendala-kendala yang ditemukan peneliti pada saat melakukan observasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Kendala-kendala yang ditemui antara lain : guru belum menerapkan metode permainan bahasa dengan media gambar secara maksimal di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat. Selain itu, Aktivitas belajar siswa masih belum maksimal pada pembelajaran tematik di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat. Kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran oleh guru belum maksimal, sehingga minat dan partisipasi siswa dalam belajar masih kurang aktif yang berakibat hasil belajarnya belum memuaskan. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan-pendekatan *scientific*, penilaian autentik, metode ceramah, penugasan, latihan, tanya jawab, kerja kelompok, dan menggunakan permainan bahasa dengan media

gambar. Penerapan desain pembelajaran tersebut, *ouput* yang diharapkan adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran tematik dengan permainan bahasa menggunakan media gambar melalui langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat akan meningkat”.