

**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Rini Intansari



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCEKITA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG

Oleh

Rini Intansari

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 2 Tanjungsenang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media gambar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Alat pengumpulan data melalui lembar observasi dan tes, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar meliputi aspek bertanya sebesar 61,54%, menjawab pertanyaan 38,46%, diskusi 53,85%, bekerjasama 46,15% dan bercerita sebesar 53,85%. sedangkan pada siklus II aktivitas belajar meliputi aspek bertanya sebesar 84,61%, menjawab pertanyaan 69,23%, diskusi 88,46%, bekerjasama 76,92% dan bercerita sebesar 92,31%. Rata-rata keterampilan bercerita siswa siklus 1 meliputi aspek kesesuaian gambar sebesar 57,69%, ketepatan cerita 50%, keberanian 42,31, ketepatan kalimat 38,46% dan kelancaran bercerita sebesar 34,62%. Sedangkan pada siklus II keterampilan bercerita meliputi kesesuaian gambar sebesar 75,01%, ketepatan cerita 69,23%, keberanian 73,07%, ketepatan kalimat 42,31% dan kelancaran bercerita sebesar 50%. Maka dapat dikatakan bahwa hasil intervensi tindakan yang diharapkan telah tercapai.

Kata kunci: aktivitas belajar, keterampilan bercerita, media gambar

**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG
BANDAR LAMPUNG**

Oleh
Rini Intansari

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Rini Intansari**

No. Pokok Mahasiswa : 1513069049

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

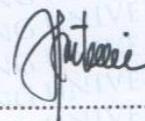
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



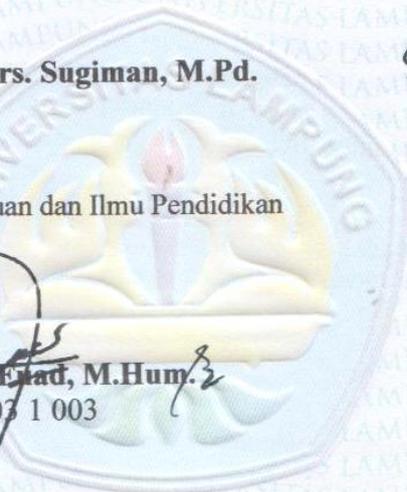
Penguji Utama : **Drs. Sugiman, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Elad, M.Hum.

NIP. 195907221986031003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 Desember 2017**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Intansari
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069049
Program Studi : S1 PGSD dalam Jabatan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam perpustakaan.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Desember 2017
Yang membuat pernyataan,



Rini Intansari
NPM.1513069049

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rini Intansari , dilahirkan di Sukananti pada tanggal 29 Juni 1987. Anak ke empat dari pasangan Bapak Imid dan Rubaiti .Pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah:

1. SDN 1 Sukananti, di selesaikan pada tahun 1999
2. MTS Diniyyah Putri Lampung, diselesaikan pada tahun 2002
3. SMA N 1 Way Tenong, diselesaikan pada tahun 2005
4. D-2 STIT Ibnu Rusyd Kotabumi, diselesaikan pada tahun 2008
5. S1 STIT Muhammadiyah Belitang, diselesaikan pada tahun 2013

Pada tahu 2015 penulis di terima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada jurusan Ilmu Pendidikan Bidang Studi Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Desember 2017
Penulis

Rini Intansari
Npm. 1513069049

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

*Suamiku Tercinta Brigpol Joni Aprian
Anakku tersayang Fadhil Alsabri*

Yang selalu menjadi penyemangat hidupku dengan cinta, kasih sayang serta keceriaan dan doa yang tak pernah putus.

Umak Ebak, Ibu Mertua dan Bapak (ALM)

Yang selalumemberikandukunganbaik material maupun spiritual, memberiku semangat serta harapan dan selalu menyebut namaku di dalam setiap doa yang kalian panjatkan untuk keberhasilanku.

*Ayundaku tersayang Hendrawati, Marliliani dan Suli Yanti
adikku tersayang A. Eru Meizi A.P*

Yang menjadi nomor satu jika tahu aku dalam kesulitan, yang selalu menyayangiku dan memberikan kisah-kisah inspiratifnya sehingga memotivasiku menjadi adik yang mampu mencapai cita-cita.

Keponakan-keponakanku tersayang

Yang menjadi warna tersendiri di setiap hariku. tetap lucu dan menjadi pribadi baik ya sayang-sayangku..

Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah berpartisipasi dan memberikanku semangat untuk dapat berbuat lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamaterku tercinta PGSD FKIP
"Universitas Lampung"

Motto

“Man shobaro zhofiro”

*Barang siapa bersabar akan
beruntung*

“Man jadda wa jadda”

*Barang siapa bersungguh-
sungguh akan berhasil*

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung ”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Proses penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan bijaksana, memotivasi serta memberikan nasihat dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd selaku pembahas yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Hj. Maryuli,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tanjungsenang, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Teman-temanku Rona, Lia, Nita, Emil, Afni, Wiwin, Lusia, Riana, Sisca. Nur, Dwi, Tiur, Seni, Sevi, Bu Siti, Bu Sumi yang telah menemani selama menjadi mahasiswa S1 SKGJ.

Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Bandar Lampung , Desember 2017
Peneliti

Rini Intansari
NPM. 1513069049

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.3 Teori Belajar	10
2.2 Keterampilan Bercerita	13
2.2.1 Pengertian Bercerita	13
2.2.2 Keterampilan Bercerita	14
2.2.3 Tujuan Bercerita	15
2.2.1 Manfaat Bercerita	16
2.2.1 Penilaian Keterampilan Bercerita	17
2.3 Media Pembelajaran	18
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
2.3.3 Media Gambar	20
2.3.4 Jenis-jenis Media Gambar	21
2.4 Pembelajaran Tematik di sekolah dasar	24
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik di SD	24
2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	25
2.4.3 Implikasi Pembelajaran Tematik	26
2.5 Penelitian Yang Relevan	26
2.6 Kerangka Pikir	28
2.7 Hipotesis Tindakan	28
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Setting Penelitian	30
3.2.1 Tempat Penelitian	30
3.2.2 Waktu Penelitian	30

3.3	Subjek Penelitian	31
3.4	Teknik dan Alat Pengumpul Data	31
3.4.1	Teknik Pengumpul Data	31
3.3.2	Alat Pengumpul Data	33
3.5	Teknik Analisis Data	34
3.6	Prosedur Penelitian	34
3.7	Indikator Keberhasilan	38

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Seting Penelitian	39
4.2	Deskripsi Data Awal	40
4.3	Deskripsi Data Siklus I	41
1.	Perencanaan	41
2.	Pelaksanaan	42
3.	Observasi	46
4.	Refleksi	49
4.4	Deskripsi Data Siklus II	50
1.	Perencanaan	50
2.	Pelaksanaan	50
3.	Observasi	52
4.	Refleksi	55
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian	56

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	61
1.	Aktivitas Belajar	61
2.	Keterampilan Bercerita	61
5.2.	Saran	62
1.	Siswa	62
2.	Guru	63
3.	Sekolah	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Aktivitas Siswa	3
4.1 Format lembar observasi aktivitas siswa.....	33
4.2 Data Aktivitas pada Siklus I	47
4.3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1	48
4.4 Data Aktivitas pada Siklus II	54
4.5 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Kerangka Pikir Penelitian	29
4.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	31
4.2 Data Keaktifan Siswa	57
4.3 Persentase Hasil Belajar Siswa	58
4.4 Data Hasil Belajar Siswa	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen	
a. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	
b. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	
c. Surat Keterangan Penelitian dari SD	
2. Perangkat Pembelajaran	
a. Silabus	
b. Pemetaan	
c. RPP	
3. Hasil Penelitian	
a. Hasil Observasi Siklus 1	
b. Hasil Observasi Siklus II	
c. Hasil Belajar Siklus 1	
d. Hasil Belajar Siklus II	
4. Dokumentasi	
a. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I	
b. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa Indonesia adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh masyarakat Indonesia, demikian pula dengan murid sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok dalam bidang pendidikan dan pengajaran di Sekolah Dasar.

Hakekat keterampilan berbahasa meliputi empat aspek yaitu: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Dalam berbicara, si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa lisan tetapi terkadang si penerima pesan tidak dapat menangkap pesan dengan maksud dan tujuan yang benar, hal ini terjadi karena biasanya siswa belum menguasai keterampilan berbicara dengan bahasa yang baik.

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah berbicara. Salah satu bentuk berbicara yang populer di kalangan anak-anak adalah bercerita. Mengingat bahwa siswa kelas IV merupakan siswa yang termasuk siswa kelas tinggi di tingkat Sekolah Dasar, mestinya mereka telah mampu bercerita secara lisan maupun tertulis. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu

bercerita dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil pembelajaran pada kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang sebagian besar siswa belum dapat bercerita dengan baik. Ada beberapa faktor yang kemungkinan menjadi penyebab rendahnya keterampilan bercerita siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Faktor-faktor tersebut meliputi (1) belum terbiasanya siswa bercerita di depan kelas, (2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan (3) metode pembelajaran yang digunakan guru masih tergolong teacher centered atau pembelajaran yang berpusat pada guru yang menggunakan metode tradisional sehingga mengakibatkan siswa pasif terhadap proses pembelajaran.

Di bawah ini dapat dilihat data nilai ujian tengah semester pada pembelajaran tematik siswa kelas IV sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan media gambar pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman

dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup
- 4.2 Menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup

SBdP

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Mengenal gambar alam benda, dan kolase
- 4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

IPS

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Matematika

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.13 Memahami pecahan senilai dan operasi hitung pecahan menggunakan benda konkret / gambar
- 4.13 Menguraikan sebuah pecahan menjadi hasil penjumlahan atau pengurangan 2 buah pecahan lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban

Tabel 1.1: Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Keterangan
>70	12	46,15 %	70	Tuntas
0-69	14	53,85 %		Tidak Tuntas
	26	100 %		

Sumber : Data Nilai Tematik Kelas IV

Berdasarkan data di atas dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Kelas IV yang berjumlah 26 siswa, terdapat 12 siswa (46,38%) yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 14 siswa (53,85%) masih di bawah KKM. data tersebutlah yang menyatakan bahwa keterampilan bercerita kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung masih rendah.

Melihat dari fenomena yang terjadi dilapangan. Maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media gambar. Melalui media gambar siswa diharapkan menguasai bahan pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas IV SDN 2 Tanjungsenang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka masalah-masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. belum terbiasanya siswa bercerita di depan kelas
2. guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat.
3. metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru .
4. siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan

keterampilan bercerita siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah tersebut di atas, diajukan rumusan masalah oleh peneliti sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung?
2. Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas bercerita pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan keterampilan bercerita pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung setelah menggunakan media gambar.
2. Peningkatan aktivitas bercerita pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung setelah menggunakan media gambar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat

dipahami dengan baik. Selanjutnya berdampak pada hasil belajar siswa meningkat.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif guna meningkatkan mutu pendidikan di SDN 2 Tanjungsenang Bandar Lampung.

4. Peneliti

Memotivasi peneliti untuk terus menggali pengetahuan serta dapat mengambil manfaat untuk dikemudian hari.

5. Instansi Terkait

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Terutama untuk memberikan masukan dan tambahan informasi serta menyampaikan saran bermanfaat mengenai masalah yang dihadapi di bida

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengubah pola pikir serta perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Slameto (2003 : 2) mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mujiono (2006 : 18) belajar ialah suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Lebih lanjut Sagala (2008 : 18) menjelaskan pengertian belajar merupakan komponen dari ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Didalamnya dikembangkan teori-teori tentang tujuan pendidikan, organisasi

kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum.

Djamarah dan Zain (2010 : 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang individu sehingga terciptanya perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Jadi bisa disimpulkan jika seseorang telah belajar namun hasilnya nol besar berarti dia belum bisa dikatakan belajar. Karena sudah jelas dipaparkan di atas bahwa arti belajar yang sesungguhnya harus mencapai sebuah hasil (setelah belajar) yaitu perubahan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang disengaja dan bertujuan agar siswa memperoleh hasil belajar. Dalam kegiatan ini pembelajaran terjadi karena interaksi siswa dan guru.

Sudjana (2004 : 28) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta

didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Sedangkan menurut Hamalik (2004 : 77) menyatakan dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan kesatuan dari komponen-komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, karena satu sama lainnya saling mendukung. Komponen-komponen tersebut dapat menunjang kualitas pembelajaran. pembelajaran sebagai suatu sistem, artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Komalasari (2011:3) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa melalui perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar. Selain itu pula diartikan sebagai teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) siswa.

Menurut Triatno (2008:39) ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme, dan teori belajar behaviorisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses dimana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

1. Teori Kognitivisme

Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan,

pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

2. Teori Konstruktivisme

Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri

terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

3. Teori Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya. Menurut teori ini hal yang paling penting adalah input (masukan) yang berupa stimulus dan output (keluaran) yang berupa respon. Menurut teori ini, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apasaja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini lebih mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting adalah faktor penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan

dikurangi maka responpun akan dikuatkan. Jadi, penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

2.2 Keterampilan Bercerita

2.2.1. Pengertian Bercerita

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 Nurgiyantoro (2001: 289) bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Hal serupa juga dijelaskan menurut Bachri (2005 : 10) bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan berbagai pengalaman

Menurut Nurgiyantoro (2001: 278), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan

mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa...

Berdasarkan definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan bercerita memiliki arti kecakapan seseorang dalam menuturkan cerita dengan memperhatikan beberapa hal yaitu artikulasi, ekspresi, tata bahasa yang digunakan serta penyampaian yang mudah dipahami oleh pendengar cerita.

2.2.2 Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. Menurut Mulyati (2009: 64) Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.3 Tujuan Bercerita

Berdasarkan, 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 Nurgiyantoro (2001: 277) yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.

Mudini dan Salamet Purba (2009: 4) menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut:

- a. Mendorong atau menstimulasi
Maksud dari 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.
- b. Meyakinkan
Maksud dari 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.
- c. Menggerakkan
Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.
- d. Menginformasikan
Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya.
- e. Menghibur
Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya.

Dari penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

2.2.4. Manfaat Bercerita

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

Sedangkan, Bachtiar S. Bachri (2005: 11), mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Dari uraian yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

2.2.5 Penilaian Keterampilan Bercerita

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita. Observasi merupakan suatu teknik dalam melakukan evaluasi yang di dalamnya terdapat serangkaian pengamatan yang harus dilakukan oleh pengamat atau guru.

Nurgiyantoro (2010: 57) membedakan observasi menjadi dua macam yaitu observasi berstruktur dan tak berstruktur. Dalam observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang telah disusun secara

sistematis. Sedangkan, observasi tak berstruktur tidak membatasi pengamat dengan kerangka kerja tertentu.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan kerangka kerja yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek dalam bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut Nurgiyantoro (2010: 410) meliputi:

- 1) ketepatan isi cerita
- 2) ketepatan penunjukkan detail cerita
- 3) ketepatan logika cerita
- 4) ketepatan makna seluruh cerita
- 5) ketepatan kata
- 6) ketepatan kalimat
- 7) kelancaran.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.

Media merupakan bagian dari salah satu komponen dari proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, peraturan atau pengantar. Menurut Suwana, dkk, (2005 : 127), mengemukakan bahwa media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara.

Sedangkan pendapat dari Sri Anitah (2007: 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu yang

mengentarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan tersebut. setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dengan demikian guru atau dosen, bahan ajar, lingkungan adalah media.

Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (Hardware) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (Software). Sebagai contoh bila guru membuat gambar/tulisan pada transparansi kemudian di proyeksiakan melalui OHP, maka bahan/materi pada transparan tersebut dinamakan perangkat lunak (Software) sedangkan OHP itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (Hardware) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran pada layer.

Dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pesan/materi kepada siswa agar konsep yang abstrak dapat di kongkritkan dan mudah dipahami

2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Inovasi dalam dunia pendidikan menuntut kreativitas dari tenaga kependidikan. Media pembelajaranpun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Jika dulu media hanya dilakukan dengan manual namun sekarang sudah dimasukkan unsur-unsur animasi dari komputer sehingga lebih menarik, jika dilihatpun tidak monoton.

Berdasarkan klasifikasinya, jenis-jenis media pembelajaran dapat dikeompokkan menjadi lima jenis, yaitu : (1) Media Grafis, (2) Media Gambar dan Ilustrasi Fotografi, (3) Media Bandanya, (4) Media Proyeksi, (5) Media Audio, (6) Multimedia.

Mengingat beraneka ragamnya media pembelajaran yang masing masing mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, maka kita harus berusaha memilih dengan cerma agar dapat digunakan secara tepat. Dengan kata lain tidak ada suatu media yang dapat digunakan untuk mencapai segala macam hasil yang diharapkan dan untuk segala jenis pelajaran. Dari berbagai penelitian di bidang media dan desain system instruksional, yang dapat dirumuskan hanyalah pedoman umum atau pedoman pokok untuk melakukan berdasarkan berbagai macam variable yang terdapat dalam suatu system instruksional.

2.3.3 Media Gambar

Media gambar adalah media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layer. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layer. Guru memilih ini karena praktis.

Menurut Sadiman (2003:21) media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Sedangkan menurut Hamalik (2004:95) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor.

Berpijak dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarna-warni dan disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.3.4 Jenis-Jenis Media Gambar

Dalam buku media pembelajaran, media gambar/visual dapat dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya adalah :

1. Gambar datar

Media gambar datar seperti foto, gambar ilustrasi, flash card (kartu bergambar), gambar pilihan dan potongan gambar. Disamping mudah didapat dan murah harganya, media ini juga mudah dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Media ini dapat digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru dan memberi arti dari suatu abstraksi.

2. Media proyeksi diam

Dalam media proyeksi diam, gambar yang mengandung pesan yang akan disampaikan ke penerima harus diproyeksikan

terlebih dahulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima pesan. Ada kalanya media ini hanya visual sifatnya, tapi ada pula yang disertai rekaman audio. Media proyeksi diam dapat digunakan guru-guru untuk mengajar berbagai mata pelajaran di semua tingkatan. Media ini bertujuan memberi informasi faktual, memberi persepsi yang benar dan cepat terutama dalam pengembangan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang dan sebagainya.

3. Media Grafis

Grafis merupakan media yang paling mudah ditemui dan banyak digunakan sebagai halnya media lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesannya dinyatakan dalam symbol kata-kata, gambar dan menggunakan ciri grafis yaitu garis.

Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Kelebihan Media Gambar

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan media gambar menurut Sadiman (2006:40) diantaranya adalah:

1. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja.

5. Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Kelemahan Media Gambar

Disamping memiliki keunggulan, media gambar juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah:

1. Gambar menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Menurut Sadiman Arief S. (2006:25), ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

1. **Harus Autentik**
Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan suatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samaikanlah sesuai dengan banyak benda yang ditemukannya.
2. **Sederhana**
Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.
3. **Ukuran Relatif**
Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya. Hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.
4. **Gambar sebaiknya mengandung gerak gambar yang baik**
menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
5. **Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya** untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. **Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai** dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada saat guru mencoba mengajarkan strategi ini, penekanan perlu dilakukan bahwa gambar atau diagram yang dibuat tidak perlu

sempurna, terlalu bagus atau terlalu detail. Hal ini perlu digambar atau dibuat diagramnya adalah bagian-bagian terpenting yang diperkirakan mampu memperjelas permasalahan yang dihadapi.

Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar diperoleh dari majalah atau buletin dll. Kalau terpaksa tidak dapat menggambar dengan bagus guru dapat menggambar dengan sederhana. Manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa

Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa.

2) Mempermudah pengertian siswa

Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud.

3) Memperjelas bagian-bagian penting

Melalui gambar dapat pula memperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas

4) Menyingkat suatu uraian panjang

2.4 Pembelajaran Tematik di SD

2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Triatno (2014 : 39) dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain;
7. 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.

2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014:258) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

2.4.3 Implikasi Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014:260) dalam implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi yang mencakup:

1. Implikasi bagi guru, pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.
2. Implikasi bagi siswa: (a) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal, (b) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media.
4. Implikasi terhadap pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan.
5. Implikasi terhadap pemilihan metode, sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

2.5 Penelitian yang Relevan

2.5.1. Sukatmi.S (2009) dalam skripsi yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri II Nambangan, Selogiri, Wonogiri”. Hasil penelitian menunjukkan, pertama penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan lancar, tidak merasa takut, dan lebih berani

berbicara dengan bahasa yang komunikatif, runtut, baik, dan benar. Kedua, Penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil nilai keterampilan berbicara siswa, terlihat dari 31 siswa, 84% (26 siswa) telah mencapai batas ketuntasan minimal yakni 6,8.

2.5.2. Endang Sri Suwarni (2010) dalam skripsi yang berjudul: “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sragen”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran pada indikator partisipasi aktif pada siklus I 66,42 % menjadi 95 % pada siklus II meningkat 28,58%. Kemampuan guru dalam menggunakan media gambar kondisi awal 2,02 dalam kriteria cukup baik menjadi 3,02 pada siklus I dan menjadi 3,42 dalam kriteria sangat baik. pada siklus II. Hasil belajar siswa pada tes akhir presentasi siswa tuntas belajar pada kondisi awal 12,50 % menjadi 50 % pada siklus I dan meningkat menjadi 95 % pada siklus II. Nilai rata - rata juga mengalami peningkatan dari 57,50 pada kondisi awal menjadi 66,25 pada siklus I dan pada siklus II 76,50.

Penelitian tersebut pada dasarnya memiliki relevansi dalam pemilihan media pembelajaran, jenis penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data. namun terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu subjek penelitian yang

dilibatkan dalam penelitian dan mata pelajaran.

2.6 Kerangka Berfikir

Pada kondisis awal di SD Negeri 2 Tanjungsenang pada proses pembelajaran guru belum menggunakan media, tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mudah sekali melupakan materi yang sudah diberikan. Hal tersebut pun berkaitan pada hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan media gambar dalam proses pembelajaran sebanyak dua siklus, Pada siklus I pembelajaran membaca nyaring menggunakan media gambar, dan dilanjutkan siklus II Pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan gambar yang berwarna- warni dengan harapan kondisi akhir hasil belajar kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang meningkat

2.7 Hipotesis Tindakan

Melalui Penerapan media gambar dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung.

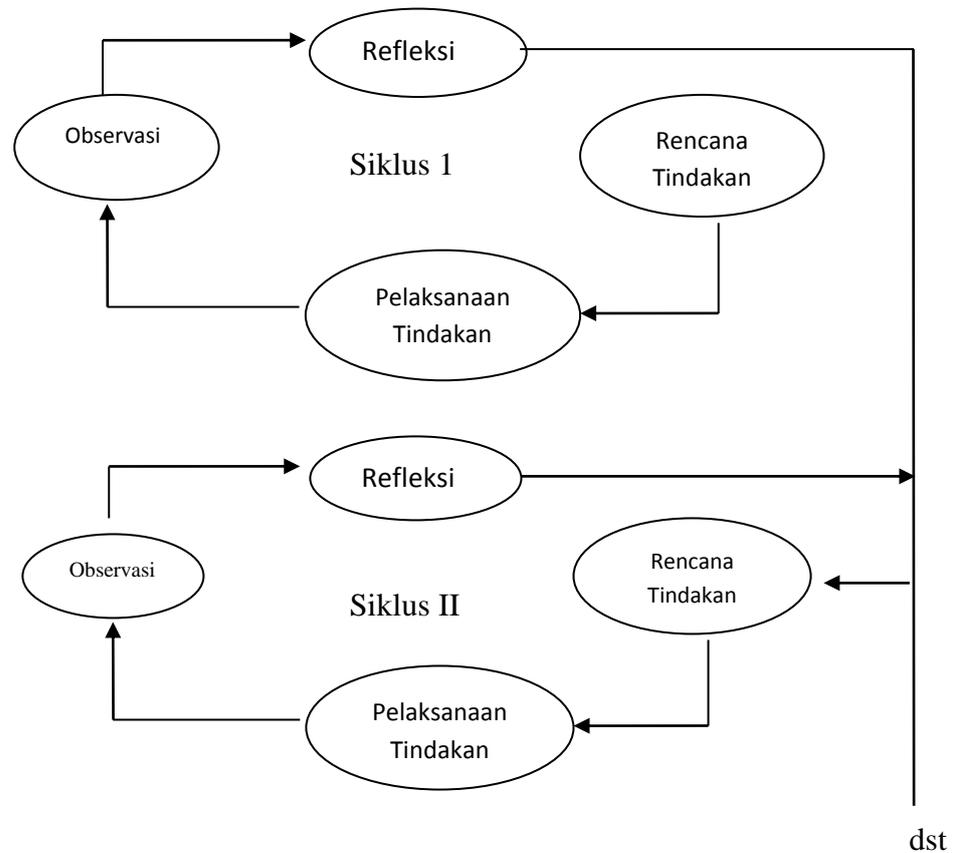
III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang lazim dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam penelitian kolaboratif yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dalam beberapa siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*obserevasing*), dan tahap refleksi berdasarkan hasil pengamatan (*reflecting*). Keempat tahap dalam penelitian tersebut adalah unsur yang membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula (Arikunto, 2008 : 16). Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini , dilaksanakan sebagai berikut :

Bagan Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Bagan 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

3.2 Seting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian di laksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tanjungsenang Kecamatan Tanjungsenang Kota Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2017/2018.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Tanjungsenang Bandar Lampung dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa terdiri dari 13 perempuan dan 13 laki-laki.

3.4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

Peneliti mengumpulkan keseluruhan data yang diperlukan dalam penelitian ini dengan teknik tes dan non tes yang dilakukan selama tindakan berlangsung.

1. Teknik tes, menurut Margono (2007:170) “Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian yang dilaksanakan setiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat ketercapaian keterampilan bercerita terhadap materi yang telah diberikan oleh guru dalam pembelajaran tematik. Tes yang digunakan adalah tes penampilan atau tes performance.

Tabel 3.1 Rubrik Keterampilan Bercerita

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		Amat baik	Baik	Sedang	Kurang	Sangat kurang
		18-20	14-17	10-13	6-9	0-5
1	Kesesuaian dengan gambar					
2	Ketepatan makna keseluruhan cerita					
3	Keberanian					
4	Ketepatan kalimat					
5	Kelancaran bercerita					
Jumlah skor						

Keterangan diisi dengan kriteria berikut :

- 1). Nilai 18 – 20 = amat baik
- 2). Nilai 14 – 17 = baik
- 3). Nilai 10 – 13 = sedang
- 4). Nilai 6 – 9 = kurang
- 5). Nilai 0 – 5 = sangat kurang

2. Teknik non tes (observasi)

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung kemudian dicatat sesuai dengan kenyataan yang ada. Pelaksanaan ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Tanjungsenang Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, sejauhmana tingkat ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan media gambar sesuai dengan langkah-langkah yang tepat. Data observasi diperoleh dari setiap pertemuan. Data observasi aktivitas belajar siswa pada setiap siklus akan dianalisis dengan cara sebagai berikut :

Tabel 3.2 Format Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Indikator Yang Diamati	Skor	
		Ya	Tidak
1	Bertanya		
2	Menjawab Pertanyaan		
3	Diskusi		
4	Bekerjasama		
5	Becerita		
	Jumlah Skor		
	Nilai		

Keterangan :

- > 80 % = Baik
 60-79% = Cukup
 < 59 = Kurang

3.4.2 Alat Pengumpulan Data

Arikunto (2011:101) menyatakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya. Mengumpulkannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Soal Tes Kinerja

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui keterampilan bercerita serta mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan (terlampir).

2. Lembar Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditentukan. Observasi dilakukan untuk

memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada ranah afektif.

3.5 Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Analisis kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dengan penerapan media gambar.

Rumus analisis kualitatif yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

$$Na = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total akhir yang seharusnya}} \times 100\%$$

Na = Nilai Akhir

2. Data Kuantitatif

Analisis kualitatif diambil dari hasil lembar observasi pada proses bercerita pada pembelajaran tematik menggunakan media gambar. Untuk mengetahui persentase keterampilan dari aktivitas siswa menggunakan rumus

$$P = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase aktivitas siswa
 NS : Jumlah aktivitas yang dilakukan
 N : jumlah indikator yang dilakukan keseluruhan

3.6 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini meliputi tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dalam pelaksanaan tindakannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap

siklus terdiri atas tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Secara rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

1. Siklus I

Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan saat pelaksanaan tindakan dan membuat rencana pembelajaran untuk setiap pertemuan saat pembelajaran. Tahap penyusunan instrumen pada penelitian ini meliputi :

a. Perencanaan

1. Menyiapkan standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator silabus, pemetaan dan bahan ajar.
2. Menyiapkan instrumen penelitian dari lembar observasi untuk kegiatan siswa.
3. Memilih alat dan bahan untuk digunakan dalam demonstrasi

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Guru Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Untuk mengawali proses pembelajaran guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran siswa satu persatu untuk membangun komunikasi awal bersama siswa. Kemudian guru melanjutkan dengan apersepsi yang dilakukan dengan cara

mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di bahas pada hari ini.

2. Kegiatan inti

Guru memaparkan materi . Guru kemudian menyiapkan alat dan bahan yang berupa media gambar yang akan di gunakan siswa pada hari ini. Guru menyiapkan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Kemudian siswa membaca informasi dan membaca pertanyaan-pertanyaan. Kemudian siswa meengamati. Setelah itu guru bersama siswa melakukan tanya jawab seputar materi dan diakhiri dengan membuat kesimpulan bersama sama.

3. Kegiatan Akhir

Guru melakukan pengauatan tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan hasil kegiatan yang telah siswa lakukan. Guru kemudian memberikan tindak lanjut berupa pemberian tugas secara individu.

a. Observasi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar. Melalui pengamatan ini diharapkan dapat mengetahui kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan tindakan, sebagai modifikasi rancangan dapat dilakukan

secepatnya. Dengan kata lain pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai siklus yang diharapkan bisa tercapai. Pengamatan yang dilakukan dalam satu siklus memberikan pengaruh pada penyusunan tindakan yang dilakukan pada siklus berikutnya.

b. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji semua informasi yang diperoleh dari penelitian untuk mengetahui hal-hal yang dirasakan sesudah berjalan baik dan bagian mana yang belum atau dikatakan sebagai evaluasi diri. Kegiatan refleksi dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru untuk mendiskusikan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan. Beberapa tindakan yang dilakukan pada saat refleksi, yaitu:

3.6.2 Mengidentifikasi kembali aktivitas yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus.

3.6.3 Menganalisis pengolahan data hasil evaluasi dan merinci kembali tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3.6.4 Menetapkan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis kegiatan.

Jika pelaksanaan tindakan telah tercapai maka penelitian dianggap selesai, tetapi jika belum tercapai kembali pada siklus rencana pembelajaran berikutnya.

3.7 Indikator Keberhasilan Tindakan

Pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

1. Adanya peningkatan aktivitas belajar ≥ 75 % jumlah siswa dalam kategori baik dengan nilai 70.
2. Adanya peningkatan keterampilan bercerita ≥ 75 % jumlah siswa dengan nilai ketuntasan 70.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil kegiatan yang dilakukan penulis dalam penerapan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran tematik tema 3 pada SDN 2 Tanjungsenang Bandar Lampung, penulis menyimpulkan:

1. Aktivitas Belajar

Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 meliputi aspek bertanya sebesar 61,54%, menjawab pertanyaan 38,46%, diskusi 53,85%, bekerjasama 46,15% dan bercerita sebesar 53,85% dalam pembelajaran tematik menggunakan media gambar. Pada siklus II terdapat peningkatan aktivitas belajar bertanya sebesar 84,61%, menjawab pertanyaan 69,23%, diskusi 88,46%, bekerjasama 76,92% dan bercerita sebesar 92,31%. Berdasarkan data tersebut penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan aktivitas siswa, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri atau belajar sendiri dengan kegiatan yang bermakna.

2. Keterampilan Bercerita

Adanya peningkatan pada siklus 1 dalam keterampilan bercerita meliputi aspek kesesuaian gambar sebesar 57,69%, ketepatan cerita 50%, keberanian 42,31, ketepatan kalimat 38,46% dan kelancaran bercerita sebesar 34,62%. Pada siklus II mengalami peningkatan keterampilan bercerita meliputi aspek kesesuaian gambar sebesar 75,01%, ketepatan cerita 69,23%, keberanian 73,07%, ketepatan kalimat 42,31% dan kelancaran bercerita sebesar 50%. Berdasarkan data tersebut penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, guru harus dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Siswa harus dibimbing untuk menemukan sendiri konsep materi pembelajaran, dengan begitu siswa tidak mudah melupakan materi yang telah didapatkannya.

5.2. Saran

Berdasarkan kegiatan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan bercerita siswa penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa harus lebih aktif dan lebih mengasah kemampuan berfikirnya. Karena dengan begitu siswa akan tumbuh menjadi siswa yang pintar, cerdas dan akan lebih mudah untuk menguasai hal-hal yang baru dalam kehidupan kedepannya.

2. Guru

Dalam upaya menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan yang diharapkan hendaknya guru harus lebih meningkatkan kemampuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal tidak luput dari peran serta guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan baik.

3. Sekolah

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, hendaknya sekolah harus lebih mengoptimalkan dalam mengembangkan kurikulum, melakukan supervisi pembelajaran secara berkala. Sehingga akan diketahui segala kendala atau hambatan yang ditemukan dalam sistem pembelajaran dan dengan segera untuk menanganinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : mitra Sertifikasi Guru Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arif, S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- . 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Bachir, S. Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Resmini N, Djuanda D, dan Indihadi D. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Suwana 2005. *Macam-macam Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.