

LAPORAN PENELITIAN

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SD



Disusun Oleh :

- 1. Moh. Toharudin**
- 2. Nurul Hida**

Universitas Muhadi Setiabudi
Brebes Jawa Tengah

Abstrak :

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya penggunaan media permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca/hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 SD Negeri Debong Lor Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal Jawa Tengah. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri Debong Lor Kota Tegal pada siswa kelas 1 yang berjumlah 30 siswa-siswi yang dilaksanakan pada bulan Desember 2017 sampai Februari 2018. Pengambilan datanya menggunakan tes untuk mengukur hasil belajara, wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan prosedur empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan refleksi yang dilaksanakan dalam satu siklus. Hasil penelitiannya sebagai berikut: Pada kegiatan pra siklus, diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 65, dari jumlah siswa kelas I diperoleh data 10 siswa (45%) mendapat nilai dibawah KKM, dan 12 (55%) siswa telah tuntas. Perbaikan pembelajaran siklus I, terdapat peningkatan yang cukup signifikan, baik nilai rata-rata ataupun tingkat ketuntasan belajarnya. Dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (77%) dari sebelum dilakukan perbaikan yang hanya sebanyak 12 siswa (55%). Disarankan kepada guru hendaknya memakai media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar siswa dapat fokus dan tertarik dalam materi yang diajarkan dan guru hendaknya lebih memotivasi siswa agar terus semangat dalam belajarnya.

Kata Kunci : media permainan, kartu bergambar.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Lahirnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatannya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dari kelas I.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Dengan pendekatan komunikatif ini siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan komunikasi Baik secara lisan maupun tulisan. Supaya siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, maka siswa perlu dilatih sebanyak-banyaknya atau diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan kegiatan berkomunikasi. Dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta melatih imajinasi anak, maka penerapan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dapat dilakukan secara optimal.

Peranan guru kelas I memegang peranan penting dalam bidang pengajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini maka anak akan mengalami kesulitan belajar di kemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar yang utama tidak saja bagi pengajaran Bahasa Indonesia sendiri, akan tetapi juga bagi pengajaran mata pelajaran lain. Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang profesional. Masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan

target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik.

Prestasi yang dicapai siswa dalam pembelajaran tidak selalu memuaskan. Hal ini disebabkan setiap siswa mempunyai latar belakang, kemampuan dasar, minat dan kepekaan yang berbeda-beda. Demikian pula pada pihak guru, keterbatasan pengetahuan guru, kurang tepatnya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini ditandai adanya kecenderungan guru dalam mengajarkan materi tersebut dengan metode ceramah secara klasikal. Dilandasi keinginan untuk mencari media pembelajaran yang lebih tepat dan efisien untuk meningkatkan hasil nilai penguasaan materi sumber daya alam pada siswa SD Debong Lor kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. Dalam penelitian ini, penulis mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Nasional (UN) di tingkat sekolah dasar, oleh sebab itu guru dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Di sisi lain antusias peserta didik terhadap mata pelajaran ini sangat minim dibanding dengan mata pelajaran lain seperti pelajaran olahraga, kesenian dan ketrampilan. Untuk mengantisipasi kegagalan siswa dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa sehingga timbul antusias yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas I SD Debong Lor ini adalah sebagai berikut: (1) mendeskripsikan upaya penggunaan media permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca/hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 SD Gebong Lor; (2) mendeskripsikan upaya penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD Debong Lor Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

Media gambar banyak digunakan guru sebagai media dalam proses belajar mengajar, sebab mudah diperoleh, tidak mahal, dan efektif. Di dalam buku-buku, majalah, dan surat kabar, banyak gambar yang pada suatu saat dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Hamalik (1994:95) mengemukakan bahwa 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, opaque proyektor. Hal ini sebagaimana pendapat Toifuri (2007:165), bahwa media pembelajaran untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran adalah penggunaan media pengejaran, karena media adalah alat bantu guru pada saat mengajar Keberadaan media dalam pengajaran teramat penting sehingga ia menjadi bagian dari komponen pengajaran. Dengan media ini guru akan menjadi terampil dan cerdas dalam menyampaikan materi ajar

untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam buku media pengajaran, media gambar/visual dapat dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya adalah : gambar datar, media proyeksi diam, media grafis, dan media kartu bergambar.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Nasional (UN) di tingkat sekolah dasar, oleh sebab itu guru dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Di sisi lain antusias peserta didik terhadap mata pelajaran ini sangat minim dibanding dengan mata pelajaran lain seperti pelajaran olahraga, kesenian dan ketrampilan. Untuk mengantisipasi kegagalan siswa dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa sehingga timbul antusias yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari masalah-masalah seperti diungkapkan di atas, maka dalam melakukan penelitian ini penulis mengambil judul “Penggunaan Media Gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui media permainan kartu bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 1 SD Debong Lor Kabupaten Tegal Jawa Tengah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Permainan Kartu Gambar

Proses pembelajaran membutuhkan alat bantu yang dapat membantu guru dan siswa dalam berkomunikasi dengan lancar. Alat yang dimaksud adalah media pembelajaran. Gerlach & Ely (Arsyad, 2013: 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat seseorang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pemilihan media yang tepat dan bermakna bagi siswa merupakan salah satu tugas guru dalam menyajikan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Dengan demikian penggunaan media tersebut mampu menarik minat serta memperjelas persepsi

sehingga berpengaruh bagi siswa, yaitu mengubah tingkah laku siswa berdasarkan pengetahuan yang diperoleh. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dengan demikian, siapapun dan apapun dapat menjadi media dalam proses belajar mengajar apabila dapat difungsikan untuk mempermudah pemahaman tentang suatu konsep yang sedang dipelajari, sehingga komunikasi antara sumber belajar dengan penerima pembelajaran. Banyak bentuk media yang dikenal saat ini, namun beberapa media yang sering digunakan dalam dunia pendidikan yakni media yang berbentuk audio, cetak, audio cetak, proyek visual diam, visual gerak, visual gerak dengan audio, manusia dan lingkungan, proyek visual diam dengan audio, ataupun komputer.

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Hal ini terjadi karena setiap media pasti memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Media yang memiliki banyak kelemahan inilah yang akan mengalami perkembangan sehingga media yang akan digunakan semakin membaik. Media

gambar merupakan salah satu media yang sangat dikenal karena kesederhanaannya dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya (Sudjana & Rivai, 2010: 71). Berikut ini akan dijelaskan jenis-jenis media gambar non proyeksi (Smaldino, et al, 2005: 240-245).

1) Still Picture (Gambar Tetap)

Gambar tetap fotografi merepresentasikan orang, tempat, dan sesuatu hal. Gambar yang umum digunakan adalah instruksi foto-foto, ilustrasi dari buku, majalah, katalog dan lain sebagainya.

2) Drawing (menggambar)

Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Think Pair Share Menggambar pada umumnya representasi dari sketsa yang mungkin kurang terperinci. Diagram biasanya dimaksudkan untuk menunjukkan hubungan atau untuk membantu menjelaskan proses, seperti bagaimana sesuatu bekerja atau dibangun. Menggambar sudah ditemukan dalam buku teks dan bahan-bahan kelas lainnya.

3) Chart (Bagan) Bagan adalah representasi visual hubungan abstrak seperti kronologis, jumlah, dan hierarki. Mereka muncul dalam buku pelajaran dan pedoman pelatihan sebagai tabel dan diagram alur.

4) Graph (Grafik)

Grafik menyediakan representasi visual data numerik. Grafik juga menggambarkan hubungan antara unit-unit data. Banyak grafik tabular dapat dikonversi menjadi grafik. Data dapat diartikan lebih cepat dalam bentuk grafik daripada dalam bentuk tabel.

5) Poster

Poster menggabungkan kombinasi visual gambar, garis, warna, dan kata-kata. Poster dimaksudkan untuk menangkap dan mempertahankan perhatian audience setidaknya cukup lama untuk mengkomunikasikan pesan singkat, biasanya satu persuasif. Agar efektif, poster harus berwarna-warni dan dinamis.

6) Cartoon (Kartun)

Kartun (gambar garis yang karikatur kasar orang yang nyata dan peristiwa) mungkin adalah yang paling populer dan visual. Kartun muncul dalam berbagai media cetak-koran, periodeicals, buku pelajaran dan komik dimaksudkan terutama untuk menghibur dengan gambar yang dimaksudkan untuk membuat komentar penting atau sekedar humor. Kartu gambar merupakan salah satu media yang membantu siswa dalam memahami materi. Kartu gambar disebut juga dengan flash card. Arsyad (2013:115), mengemukakan bahwa flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Simulasi-Card Game (SGC) menurut Ogbu (2006) adalah setumpuk kartu persegi terdiri dari empat puluh delapan (48) kartu masalah dan 48 kartu penyelesaian. Penggunaan simulasi-kartu permainan adalah salah satu cara menarik perhatian siswa seperti mengulang pembelajaran matematika yang berhubungan dengan stimulus. Simulasi-kartu

Yuni Faryanti Sukri, Farida Indriani permainan memberikan tantangan menarik untuk siswa dan menambah minat serta aktivitas untuk pelajaran. Simulasi-permainan kartu yang penting untuk meningkatkan motivasi dalam instruksi kelas. Permainan kartu gambar mengacu pada aktivitas anak-anak yang tidak hanya menyenangkan, tetapi mencapai tujuan pendidikan. Permainan kartu gambar dapat dimainkan baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa dapat menjadikan kegiatan belajar dengan permainan kartu gambar yang dilakukan dengan memerlukan sedikit bantuan dari guru terutama pada kelas rendah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu gambar adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kartu- kartu gambar untuk menyampaikan informasi berupa materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu gambar digunakan sebagai salah satu alternatif media penyampai pesan pada pembelajaran di kelas.

2.2 Keterampilan Membaca

Setiap orang memiliki keterampilan yang merupakan suatu talenta dari yang maha kuasa. Sebagian orang menyadari akan keterampilan yang dimilikinya, akan tetapi sebagian lagi belum atau tidak menyadari keterampilan dalam dirinya sendiri. Definisi keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas jika keterampilan itu diasah, tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan. Setiap para ahli memiliki pandangannya sendiri mengenai definisi keterampilan, berikut pengertian keterampilan menurut para ahli :

- a. Menurut Gordon Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Definisi keterampilan menurut Gordon ini cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor
- b. Dunette Keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang didapatkan melalui training dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas
- c. Menurut Iverson Keterampilan tidak hanya membutuhkan training saja, tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat
- d. Menurut Robbins Keterampilan dibagi 4 kategori yaitu:
 - a) Basic literacy skill (keahlian Dasar) : keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
 - b) Technical skill (keahlian secara teknis): keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya
 - c) Interpersonal skill (keahlian secara perorangan) : keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim/ kelompok
 - d) Problem solving (pemecahan masalah) : keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikannya.

Dari pendapat para ahli yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan setiap orang harus diasah melalui program training atau bimbingan lain. Training dan sebagainya pun di dukung oleh kemampuan dasar yang sudah dimiliki seseorang dalam dirinya. Jika kemampuan dasar digabung dengan bimbingan secara intensif tentu akan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bernilai bagi diri sendiri dan orang lain.

Begitu pula dengan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kepentingan sehari-hari. Manfaatnya dapat kita rasakan jika ada informasi yang ingin disampaikan kepada orang lain. Informasi yang disampaikan sangat berpengaruh dengan cara kita menyampaikan informasi tersebut. Jika keterampilan berbahasa kita baik, maka informasi yang ingin kita sampaikan akan diterima dengan baik pula. Maka dari itu perlu adanya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa adalah keterampilan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu atau ide kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa Indonesia dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

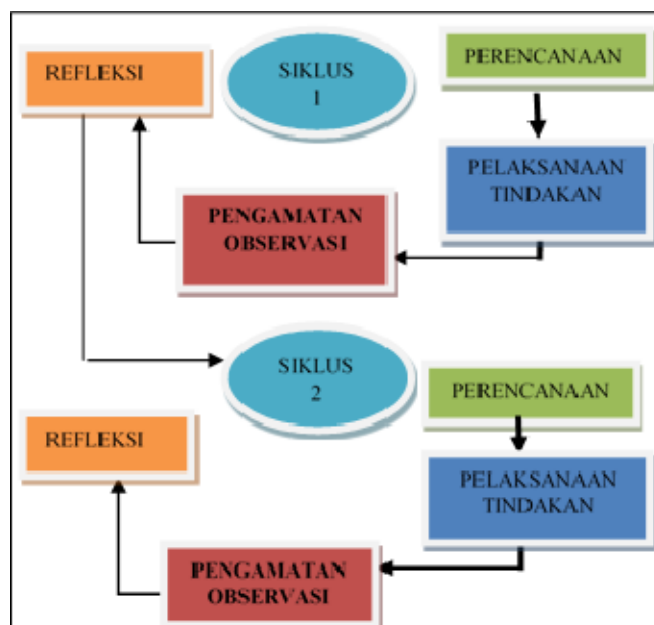
- a) Keterampilan reseptif adalah keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh informasi atau ide gagasan secara lisan dan tulisan.
- b) Keterampilan produktif adalah keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan informasi atau ide / gagasan secara lisan dan tulisan

BAB III

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan dua siklus melalui empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan refleksi yang dilaksanakan dalam satu siklus. Empat tahapan tersebut dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini :

Gambar 1 Prosedur pembelajaran PTK



Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di Kelas I SD Debong Lor. Sekolah terletak di Desa Debong Lor Kec.Tegal Barat Kota. Tegal , sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai wiraswasta, pedagang,PNS. Kondisi ini menyebabkan perhatian orang tua terhadap pendidikan anak-anaknya kurang dan motivasi belajar siswa rendah. Di samping itu, sarana dan prasarana di sekolah juga kurang memadai. Subjek penelitian adalah siswa kelas I, terdiri dari 18 siswa yang terbagi menjadi 12 laki – laki dan 11 perempuan.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu penggambaran atau pendeskripsian secara sistematis, faktual dan akurat terhadap masalah yang diselidiki.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus, diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 65, dari jumlah siswa kelas I diperoleh data 10 siswa (45%) mendapat nilai dibawah KKM, dan 12 (55%) siswa telah tuntas. Secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan merangkai kata , pada pra siklus belum berjalan dengan baik (berhasil) dengan nilai rata-rata kelas 58%. Berikut daftar nilai, analisis data hasil tes formatif dan diagram ketuntasan pra siklus.

Tabel 1 Nilai tes formatif prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adinda Ajeng Kitarisma	-		✓

2	Adinda Azmi Faizah	95	✓	
3	Aldias David Rivaldo	85	✓	
4	Andita Nur Cahyani	60		✓
5	Callista Salsabila S	60		✓
6	Dian Al Syifa	85	✓	
7	Dafa	95	✓	
8	Farid	-		✓
9	Fazril Rayhan Moeremans	40		✓
10	Gilang Rasya Pratama	40		✓
11	Gusti Ramadhan	85	✓	
12	Indira Rahma Yeptiana	65	✓	
13	M Mirza Azfar	80	✓	
14	Maudy Ozella A	85	✓	
15	Muhammad Nadif Prawira	70	✓	
16	Muhammad Lutfi Ramadhan	-		✓
17	Nandra Anhallah P P	85	✓	
18	Nova Regina Putri	-		✓
19	Rachel Qori El Mujick	90	✓	
20	Rahma Ayu Fitriyani	40		✓
21	Rifa Nur Fadilah	90	✓	
22	Rafa	45		✓
23	Ririn Septiani	85	✓	
24	Rizki Umi Azizah	50		✓
25	Rizky Meylani Putri	90	✓	
26	Sella Ayu Yunitanti	85	✓	

27	Sultan Fahri Aldiansyah	40		✓
28	Tasqiah Nafisah	85	✓	
29	Thirza Evan Alkhafidz	80	✓	
30	Tri Dea Ardita	85	✓	
Jumlah		1295	18	12
Rata-rata		58,8		
% ketuntasan			55%	45%



Gambar 2. Grafik Presentase Ketuntasan Bahasa Indonesia Pra siklus

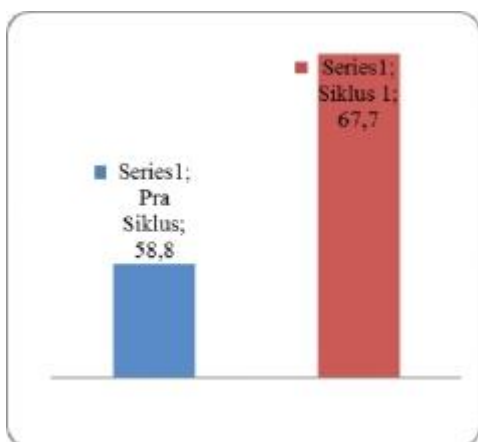
Siklus 1

Perencanaan Tindakan. Pada tahap perencanaan dilakukan beberapa tindakan diantaranya: Meminta izin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian, membuat RPP, menyiapkan bahan-bahan percobaan, mempersiapkan lembar observasi, pelaksanaan tindakan, Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 November 2017.

Tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut : Guru memberikan arahan tentang materi yang akan diberikan, secara klasikal siswa memperhatikan penjelasan guru, guru memaparkan media yang akan diberikan, dengan bimbingan

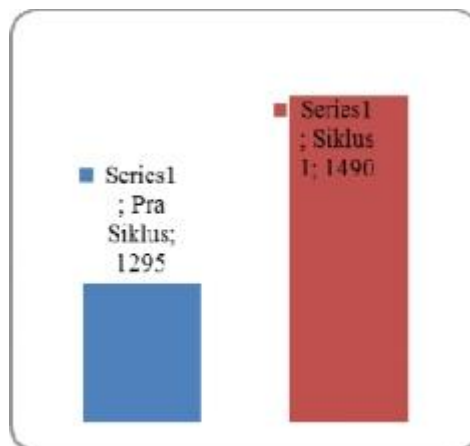
guru siswa dapat memahami suku kata dan rangkaian kata dari media yang dibuat, secara klasikal siswa melaporkan hasil belajar dan mengambil kesimpulan untuk dicatat, setelah siklus I dilaksanakan, nilai hasil tes formatif siswa menunjukkan adanya peningkatan.

Observasi dan Evaluasi Tindakan I. Pengamatan dilaksanakan pada saat siswa mengerjakan tes tindakan pertama. Hasil observasi pelaksanaan tindakan I adalah sebagai berikut : Pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya; pada saat pembelajaran besar siswa tenang, akan tetapi ada juga yang masih rebut, acuh tak acuh; Saat mengerjakan tes evaluasi , siswa masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru.



Refleksi. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, hasil observasi dan evaluasi dapat diperoleh hasil yang memuaskan karena pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan siklus atau perbaikan nilai. Maka dari itu penulis hanya melakukan siklus 1 karena prestasi siswa sudah cukup memuaskan.

Gambar 3. Grafik Jumlah Nilai Tes Formatif antar siklus



Gambar 4 Grafik Jumlah Nilai Tes Formatif antar siklu

Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Seperti pendapat Rachmat (1994), Media gambar adalah penyajian visual 2 dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar, yang berisi unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat dan lain sebagainya. Dengan media ini guru akan menjadi terampil dan cerdas dalam menyampaikan materi ajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dan guru yang cerdas cerdas tentunya akan cerdas pula menggunakan media.

Dengan menggunakan media gambar dan realita maka seorang siswa akan selalu mengingat materi yang telah mereka terima dalam pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dengan cara ini materi yang dibahas akan selalu berkesan dalam pemikirannya dan konsep yang harus dikuasai siswa akan mudah diterimanya hal ini sesuai dengan prinsip *learning by watching* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dengan siswa tersebut ikut melihat atau mengamati media yang relevan dengan materi dalam pembelajaran.

Bertolak dari pemikiran bahwa membawa siswa yang aktif dalam pembelajaran akan memudahkan siswa menerima konsep yang harus dikuasainya maka secara otomatis langkah membawa siswa aktif dalam belajar ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar.

Dari uraian pada hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui media permainan kartu bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 1 SD Gebong Lor Kab.Tegal sesuai kriteria yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada Bab IV maka dapat di ambil simpulan sebagai berikut: (1) penggunaan alat media permainan kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebab dapat merangsang siswa dalam belajar dan memfokuskan perhatian siswa pada guru sehingga dapat berpikir secara kritis dan kreatif; (2) penggunaan alat media permainan kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil rata-rata dari pembelajaran awal 58,8 dengan tingkat ketuntasan 55%, siklus I rata-rata 67,7 dengan tingkat ketuntasan 77%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman. 1999. Kesulitan Siswa Membaca Permulaan. Jakarta: Rineka Cipta.

1. Ahmad Djauzak. 1995. Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdikbud.
2. Asep Herry Hernawan. 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
3. Depdiknas. 2000. Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas.
4. Djago Tarigan. 2006. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah. Jakarta: Universitas Terbuka.
5. Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
6. Hasan Wallinomo. 1991. Pengajaran Membaca dan Menulis Kelas I, II di SD. Jakarta: Dekdikbud.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari LPPM



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252

Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001

Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

Brebes, 01 November 2017

Nomor : 001/UMUS.3.1/XI/LT/2017

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.

Kepala SD Debong Lor. Kec.Tegal Barat Kota. Tegal
di Tempat

Dengan Hormat,

Berkaitan dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Muhadi Setiabudi dalam bidang penelitian, atas nama dosen berikut,

No	Nama	NIDN/ NIM	Fakultas/ Prodi	Keterangan
1.	Dr. Moh. Toharudin, M.Pd	0629078202	FKIP/ PGSD	Ketua
2.	Nurul Hida	86206150029	FKIP/ PGSD	Anggota

Judul Penelitian : Implementasi Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa SD

Tanggal : 2 November 2017 – 3 Maret 2018

Memohon izin agar dosen yang bersangkutan dapat melaksanakan penelitian yang Bapak/ Ibu pimpin sebagai pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



Dr. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIPY. 19820729 201212 1 013

Lampiran 2. Surat Tugas Penelitian dari LPPM



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252
Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001
Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

SURAT TUGAS

Nomor: 002/UMUS.3.1/XI/LT/2017

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhadi Setiabudi memberikan tugas kepada;

No	Nama	NIDN/ NIM	Fakultas/ Prodi	Keterangan
1.	Dr. Moh. Toharudin, M.Pd	0629078202	FKIP/ PGSD	Ketua
2.	Nurul Hida	86206150029	FKIP/ PGSD	Anggota

Untuk dapat melakukan kegiatan penelitian dengan:

Judul Penelitian : Implementasi Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa SD

Tanggal : 2 November 2017 – 3 Maret 2018

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Brebes, 01 November 2017

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



Dr. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIPY. 19820729 201212 1 013

Lampiran 3. Rancangan Anggaran



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT

Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252

Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001

Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

Rancangan Anggaran Belanja Penelitian

Implementasi Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan
Kemampuan Membaca Siswa SD

	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang
A. Transportasi					
1	Transportasi 1	Pembelian ATK	2	100.000	200.000
2	Transportasi 2	Penyusunan laporan	3	100.000	300.000
3	Transportasi 3	Perjalanan menuju lokasi penelitian	5	200.000	1.000.000
B. Bahan Habis Pakai					
1	Bahan 1	Kertas A4 2 rim	3	55.000	165.000
2	Bahan 2	Kertas foto	4	30.000	120.000
3	Bahan 3	Lakban Hitam	3	20.000	60.000
4	Bahan 4	Snack	60	15.000	900.000
5	Bahan 5	Tinta Printer Hitam	1	80.000	80.000
6	Bahan 6	Tinta Printer Warna	1	110.000	110.000
7	Bahan 7	Pulpen	5	10.000	50.000
8	Bahan 8	Penjilidan Soft Cover	3	25.000	75.000
9	Bahan 9	Cetak Dokumentasi	1	50.000	50.000
10	Bahan 10	Spidol Snowman	1	70.000	70.000
11	Bahan 11	Isi Stepler	1	30.000	30.000
12	Bahan 12	Kertas HVS	2	47.000	94.000
13	Bahan 13	Stopmap plastik	6	4.000	24.000
14	Bahan 14	Kertas cover	8	2.500	20.000
15	Bahan 15	CD RW	3	7.000	21.000
16	Bahan 16	Cashing CD	3	4.000	12.000
17	Bahan 17	Penjilidan hard cover	2	30.000	60.000
18	Bahan 18	Materai 6000	4	6.000	24.000
19	Bahan 19	Kuota Internet	3	250.000	1.250.000
20	Bahan 20	Makan Siang	13	50.000	650.000
C. Lain-Lain					
1	FC	Fotocopy	1	90.000	90.000

2	Konsumsi	Snack	1	245.000	245.000
Total Anggaran					5.500.000

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



Dr. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.

NIPY. 19820729 201212 1 013

