**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Meningkatkan Kemampuan Mengomentari Persoalan Faktual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.**

1. Hakikat Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan semua orang, ini disebabkan karena berbicara merupakan hal yang sangat pokok sebagai sarana sosial baik dilingkungan keluarga maupun masyarakat, dan karena sebagai sarana sosial ini, maka berbicara harus diajarkan kepada peserta didik sejak dini mungkin, karena baik buruknya berbicara seseorang tergantung pada faktor pendidikan dilingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat itu sendiri.

Menurut Abidin (2011: 109), “Berbicara merupakan anak kompeten yang harus dimiliki oleh setiap orang apalagi seorang pelajar. Pengertian tersebut lebih menjelaskan kepada pentingnya keterampilan berbahasa yaitu berbicara yang harus dimiliki oleh setiap orang.

Menurut Tarigan (2008: 3), “Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar di pelajari”. Dapat ditarik kesimpulan berbicara merupakan sebagai alat komunikasi, yang didalamnya melibatkan dua orang atau lebih masing-masing berperan sebagai pembicara atau pendengar untuk menyampaikan dan menerima pesan berupa informasi.

Mengomentari persoalan faktual salah satu bagian keterampilan berbicara yang merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif dan kegiatan berbahasa yang bersifat langsung dengan bahasa lisan. Mengomentari persoalan merupakan interaksi verbal dalam diskusi secara tatap muka yang dilakuakan dari dua individu atau lebih.

Menurut Mulyati (2007: 1.26), “Diskusi merupakan percakapan dalam bentuk lanjut yang bobot pembicaraanya lebih kompleks dari pada percakapan yang biasa dilakukan oleh dua orang.

Menurut Nio (Dedeh, 2010: 34), “Diskusi ialah proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan tatap muka, mengenai tujuan yang sudah tentu melalui tukar-menukar informasi untuk memecahkan masalah”. Diskusi merupakan sebuah [interaksi](http://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi) [komunikasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi) antara dua [orang](http://id.wikipedia.org/wiki/Orang) atau lebih/kelompok. Biasanya [komunikasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi) antara mereka/kelompok tersebut berupa salah satu [ilmu](http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu) atau [pengetahuan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan) dasar yang akhirnya akan memberikan rasa pemahaman yang [baik](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Baik&action=edit&redlink=1) dan [benar](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Benar&action=edit&redlink=1). Diskusi bisa berupa apa saja yang awalnya disebut [topik](http://id.wikipedia.org/wiki/Topik). Dari topik inilah diskusi berkembang dan diperbincangkan yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu pemahaman dari topik tersebut.

Adapun perbedaan antara berbicara dan mengomentari persoalan ada dua macam. *Pertama*, berhubungan dengan peristiwanya. *Kedua*, penggunaan dalam bahasa, misalnya tinggi rendah, panjang pendek, dan intonasi kalimat. Dalam praktiknya, pembelajaran berbicara dilakukan dengan menyuruh peserta didik berdiri di depan kelas untuk berbicara, misalnya menomentari persoalan faktual peserta didik yang lain diminta mendengarkan dan tidak mengganggu.

Menurut Mulgrave dalam Tarigan, (2008: 16), bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekpresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Berbicara merupakan pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata sebagai alat untuk mengkomunikasikan gagasan antara pembicara dan pendengar sehingga gagasan yang tersusun dapat tersampaikan dengan baik atau tidak. Maka dari itu, berbicara yang berhasil berbicara yang dapat menyampaikan pesannya. Dapat ditarik kesimpulan berbicara merupakan kemampuan manusia yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia lain. Tujuannya adalah untuk menginformasikan, untuk melaporkan, sesuatu hal pada pendengar.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan berbicara merupakan kegiatan komunikasi atau keinginan orang untuk menyampaikan sesuatu ataupun gagasan-gagasan untuk menyelesaikan masalah sebagai alat sosial. Menurut Tarigan (2008: 16-17) “Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar bisa menyampaikan secara efektif”. Pengertian penyampaian secara efektif adalah apa yang dikomunikasikan antara pembicara dan pendengar saling memahami maksud informasi yang ingin disampaikannya. Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: “Memberitahukan, melaporkan (*to inform),* menjamu, menghibur *(to entertain),* membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan *(topersuade)”.*

Menurut Resmini (Dedeh 2010: 31), “Tujuan utam berbicara adalah ingin mendapatkan responsi atau reaksi”. Responsi ataureaksi itu merupakan suatu hal yang menjadi harapan. Tujuan atau harapanpembicaraan sangat tergantung dari keadaan dan keinginan pembicara. Dapat ditarik kesimpulan tujuan berbicara harus melihat situasi dan kondisi yang ada baik formal maupun non formal, dengan demikian kita dapat memilih salah satunya ataupun campuran dari ketiga tujuan tersebut sesuai kebutuhan.

3. Ragam Seni Berbicara

Setiap manusia dilahirkan dalam keadaan normal sudah memiliki potensi terampil berbicara. Potensi tersebut akan menjadi kenyataan apabila dipupuk, dibina, dan dikembangkan melalui latihan yang sistematis, terarah, dan berkesinambungan.

Nio (Dedeh 2010: 36), “Berbicara terdiri atas berbicara formal dan berbicara informal”. Berbicara informal meliputi bertukar pikiran, percakapan, penyampaian berita, bertelepon, dan memberi petunjuk. Sedangkan berbicara formal antara lain, diskusi,ceramah, pidato, wawancara, dan bercerita (dalam situasi formal). Pembagianatau klasifikasi seperti ini bersifat luwes. Artinya, situasi pembicaraan yangakan menentukan keformalan dan keinformalannya.

Menurut Tarigan (2008: 24), membagi berbicara berdasarkan bentuknya sebagai berikut:

* 1. Berbicara dimuka umum pada masyarakat *(public speaking)* yang mencakup empat jenis, yaitu:

1. berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan; yang bersifat informatif *(informative speaking);*
2. berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan *(fellowship speaking);*
3. berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan *(persuasive speaking);*
4. berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan, dengan tenang dan hati-hati *(deliberative speaking).*

b. Berbicara konferensi *(conferece speaking)* yang meliputi:

1. Diskusi kelompok *(group discussion),* yang bapat dibedakan atas:
2. Tidak resmi *(informal),* dan dapat di perinci lagi atas:
3. kelompok studi *(study group).*
4. kelompok pembuat kebijaksanaan *(policy making group).*
5. komik.
6. Resmi *(formal)* yang mencakup pula:
7. konferensi.
8. diskusi panel.
9. simposium.
10. Prosedur parlementer *(parliamentary prosedure).*
11. Debat.

Berbicara di muka umum pada masyarakat *(public speaking)* yang mencakup Laporan adalah segala sesuatu yang dilaporkan dalam suatu pertemuan tertentu, biasanya berkaitan dengan suatu hal atau pristiwa yang penting dan menjadi sorotan masyarakat atau menyangkut plaksanaan kebijakan atau program atau proyek suatu organisasi.

Kekeluargaan adalah segala sesuatu yang dilaporkan dalam suatu pertemuan keluarga, biasanya kearah pembicaraan keluarga. Meyakinkan adalah seni penanaman alasan-alasan atau motif-motif yang menentukan kearah tindakan bebas yang konsekuen. Merundingkan adalah pembicaraan untuk membuat sejumlah keputusan atau rencana.

Berbicara konferensi *(conferece speaking)* adalah segala sesuatu yang dilakukan individu dalam menempatkan bahasa resmi atau tidak resmi pada tempat tertentu.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan situaisi dan kondisi dalam menyampaikan suatu ide/gagasan, pendapat, penjelasan terhadap suatu permasalahan, atau menjabarkan suatu tema sentral. Begitupun dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, berbicara merupakan kegiatan peserta didik yang dilakukan di dalam kelas untuk mencapai indikator kompetensi.

Menurut Mulyasa (2011: 205), “Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi menunjukan tanda-tanda, perbuatan, dan respon yang dilakukan atau ditarik oleh peserta didik”. Indikator dapat dirumuskan dalam kata kerja oprasional yang dapat diukur dan dapat diobservasi, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun alat penilaian.

Indikator mengomentari persoalan sebagai kegiataan berbicara merupakan ukuran dan bagaimana mengukurnya. Dalam mengukur kemampuan mengomentari persoalan pada pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada Undang-undang No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan diperhatikan, yakni: (a). Penilaian yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi, (b). Menggunakan acuan kriteria, (c). Menggunakan sistem penilaian berkelanjutan, (d). Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut, dan (e). Sesuai dengan pengalaman belajar yang di tempuh dalam kegiatan pembelajaran.

4. Penilaian Mengomentari Persoalan Faktual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Alat penilaian yang baik adalah alat penilaian yang dapat dipahami secara baik oleh penilai maupun objek yang dinilai. Peserta didik perlu diberitahu prosedur penilaian yang akan dilakukan beserta kriteria penilaiannya. Keterbukaan ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh hasil yang baik sehingga memotivasi cara belajar mereka. Keterbukaan juga memungkinkan peserta didik memahami posisi mereka dalam pencapaian kompetensi. Dengan prinsip keterbukaan, peserta didik mengetahui kelemahan dirinya, kemudian berusaha menutup kelemahan tersebut dengan belajar lebih giat lagi.

Dalam penilaian mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada Undang-undang No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan diperhatikan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang memuat satu ranah atau lebih. Berdasarkan indikator-indikator mengomentari persoalan faktual sebagai kegiatan berbicara yang akan dilakukan dapat ditentukan cara penilaian yang sesuai yang dapat digunakan, yaitu penilaian unjuk kerja.

Menurut dallman (Dedeh 2010: 39), kriteria penilaian unjuk kerja yang harus diperhatikan sebagai berikut.

* 1. Gerak tubuh dan gerak tangan (unsur kinestik) membantu memberikan penegasan.
  2. Mengubah ekspresi wajah sesuai perubahan pernyataan yang disampaikan
  3. Berdiri tegak melihat khalayak.
  4. Kelancaran menyampaikan pendapat/tanggapan.
  5. kejelasan vocal.
  6. Ketepatan intonasi.
  7. ketepatan pilihan kata(diksi).
  8. struktur kalimat (tuturan).
  9. kontak mata dengan pendengar.
  10. ketepatan mengungkapkan gagasandisertai data tekstual.

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu yaitu diskusi dalam mengomentari persoalan faktual dengan satu persatu peserta didik mengungkapkan pendapatnya. Cara penilaian ini dianggap lebih otentik dari pada tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Penilaian unjuk kerja yang dilakukan peneliti dengan menggunakan daftar cek (alat atau instrumen), dengan menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Jika tidak dapat diamati, peserta didik tidak memperoleh nilai. Dengan demikian, gambaran kemampuan peserta didik akan lebih utuh.

Menurut Tarigan (2008: 28), penilaian berbicara pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
2. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
3. Apakah tetapan dan ketepatanucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakanya?
4. Apakah kata-kata yang diucapkan dalam bentuk dan urutan yang tepat?
5. Sejauhmanakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “kenative-speaker-an” yang tercermin bila seseorang berbicara?

Prinsip penilaian merupakan aspek penilaian yang sudah ditentukan yang harus dicapai peserta didik dalam evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggabungkan kemampuan respektif dan produktif. Dapat ditarik kesimpulan penilaian *(assessment)* adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

1. **Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengomentari Persoalan Faktual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan merupakan alat bantu yang sering digunakan guru, untuk kegiatan proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih bergairah untuk belajar materi yang akan disampaikan guru mudah tersampaikan. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Bentuk interaksi antara pembelajaran dengan media merupakan komponen penting yang kedua untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Komponen ini penting karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memebri gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar peserta didik. Oleh sebab itu, komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan pembelajaran.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia slah satu media penyampai pesan (materi pembelajaran) yaitu dengan gambar. Gambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran tradisional yang masuk dalam klasifikasi media visual yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Media gambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dalam hal rata-rata jumlah informasi yang dapat diperoleh seseorang. Informasi yang diperoleh melalui penglihatan juga lebih mudah ditangkap dan diingat oleh memori seseorang. Media gambar apabila didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai, juga dapat membawa peserta didik pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Apalagi di dunia modern ini, dimana media gambar dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penerapannya pun sangat mudah, karena tidak memerlukan fasilitas dan sarana khusus, serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik tanpa menilik usia atau latar belakang lainnya. Yang terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai (Arsyad dalam Munadi, 2010: 81).

Menurut Heinich dalam Hernawan (2007:3), “Media merupakan alat saluran komunikasi”. Adapun hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran sebagai berikut:

Metode

Hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran mengemukakan bahwa, peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim *(transfer)* yang mentransmisikan pesan dari pengirim *(sander)* kepada penerima pesan atau informasi *(receiver)*.

Menurut Aqib (2010:58), “Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan *(message),* merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar”. Dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, penggunaan media diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar akan lebih bermakana, maka dengan itu penulis akan mencoba menggunakan media sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar barbahasa yaitu berbicara.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya.  Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya.  Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.  Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dangan kuat melalui perpaduan antara pengungkapkan kata-kata dan gambar”. Macam media grafis sering digunakan guru, beragam macam bentuknya sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Menurut Sudjana (1990: 27), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**

**Data Media Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Media Grafis | |
| Visual | Audio |
| 1. | gambar/foto | radio |
| 2. | Sketsa | alat perekam pita magnetik |
| 3. | Diagram | laboratorium bahasa |
| 4. | Bagan | proyeksi diam |
| 5. | Grafik |  |

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pasan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu simbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

Menurut Sadiman (Juariah, 2011: 28), “Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan”. Selain itu media grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak digrafiskan, misalnya: pelaksanaan shalat atau tentang konsep sifat wajib, mustahil bagi Allah, dan konsep lainnya”. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media grafis, antara lain sebagai berikut.

1. Gambar/Foto

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/Foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan “sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambarnya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

1. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan

bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat diajar menggambar, maka setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian peserta didik, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan karena media dibuat guru langsung.

1. Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang dirancang untuk menggambarkan hubungan timbal balik, yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram biasanya menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ.

1. Bagan

Bagan seperti halnya media grafis yang lain yaitu termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

1. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, grafis atau gambar. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data secara kuantitatif dan teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

1. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatife yang digunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dipahami dengan cepat.

1. Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Menurut Sadiman (Dedeh, 2010: 49) Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain sebagai berikut.

1. Radio

Radio adalah media audio yang programnya dapat direkam dan diputar sesuka kita. Media ini relatif murah dan variasi progamnya lebih banyak.

1. Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik adalah salah satu media pembelajaran yang

tidak dapat untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

1. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih peserta didik mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media ini yang dipakai adalah alat perkam.

1. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still proyektif medium)* mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Untuk itu bahan-bahan  grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dan proyeksi diam, yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada media proyeksi  diam pesan yang terkandung di dalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.  Dalam proyeksi diam ini semua menggunakan transparan yang kemudian diproyeksikan menggunakan proyektor.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai batasan media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pengajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan  (peserta didik) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar yang

mempermudah peserta didik dalam memahami isi pesan yang akan disampaikan guru sebagai materi pembelajaran yang akan dicapai.

3. Media Gambar

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang bisa dipakai dipakai sebagai perantara dalam menjelaskan suatu objek atau peristiwa, salah satunya ialah media gambar. Gambar merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkret.

Menurut Munadi (2010: 89), “Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar merupakan bahasa yang diekspresikan melalui tanda dan simbol. Penuangan gagasan ke dalam sebuah gambar harus memperhatikan tatanan bagian-bagian yang akan ditampilkan. Tatanan bagian itu harus dapat menampilkan gambar yang dapat dimengerti, dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan.

Menurut Sadiman (Dedeh 2010: 29) “Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, salah satu jenis media yang paling disukai peserta didik, terutama peserta didik usia anak-anak yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap peserta didik di antara jenis media lainnya”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar adalah tiruan (barang, orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) dalam bentuk gambar yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam-

proses pembelajaran. Melalui media gambar, peserta didik dibawa lebih dekat pada objek yang dipelajari dengan demikian peserta didik pun mampu membangun pengetahuan baru akan suatu materi secara lebih efektif.

4. Fungsi Media Gambar

Sarana pembelajaran dapat menjadikan sebuah alat sebagai faktor yang dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran. Fungsi pertama media gambar adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua ialah sebagai media sumber belajar, fungsi ketiga sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sadiman dalam Juariah, 2011: 85).

Menurut Munadi (2010: 36), fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, belajar haikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang hal mana dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
2. Fungsi sematik, yakni: kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang mana atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).
3. Fungsi manifulatif berdasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indraawi.
4. Fungsi pisikologis yang meliputi:
5. Fungsi Atensi, yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian *(attention)* peserta didik terhadap materi ajar.
6. Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, tingkat permainan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu.
7. Fungsi Kognitif, yakni media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk reprentasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/pristiwa.
8. Fungsi Imajinatif, yakni proses menciptakan objek atau pristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
9. Fungsi Motivasi, merupakan mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.
10. Fungsi Sosio-Kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi pembelajaran.

Fungsi media gambar yaitu menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Fungsi edukatif: artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. Fungsi sosial: artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberi konsep yang sama kepada setiap orang. Fungsi ekonomis: artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal. Fungsi politis: berpengaruh pada politik pembangunan. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemedian yang modern. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar berfungsi sebagai alat bantu pengajaran baik bagi guru dalam menjelaskan suatu materi atau peristiwa tertentu maupun bagi siswa dalam memahami secara mendalam suatu objek serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media gambar mampu siswa memberikan kebermaknaan belajar dengan media autentik dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memberikan keberagaman dalam belajar bahasa dan unsur-unsur bahasa.

Menurut Sadiman (Dedeh, 2010: 28), “Media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual”. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian peserta didik agar memperhatikan pelajaran, mengembangkan kemampuan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas. Dengan adanya media gambar, seorang guru akan lebih mudah dalam  menyampaikan konsep suatu bahan pelajaran kepada peserta didik, dan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk gambar-gambar. Selain itu siswa tidak akan jenuh karena disuguhkan gambar-gambar yang menarik. Lewat media gambar itulah nantinya siswa mampu menanamkan konsep dalam dirinya.

5. Manfaat Media Gambar

Gambar adalah sebuah media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dituangkan melalui sebuah gambar. Dengan memanfaatkan media gambar, segala keterbatasan dapat diatasi. Contohnya dari segi waktu dan biaya.

Menurut Sudjana (1990: 2), manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
3. metode mengajar akan bevariasi.
4. peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dalam mencapai hasil belajar yang optimal dengan pemanfatan media gambar seperti uraian di atas, akan membantu guru dalam penyampaian materi sehingga peserta didik termotivasi pada saat pembelajaram berlangsung (Sadiman 2008: 29). Maka dari itu, dapat disimpulkan pemanfaatan media gambar sebagai jembatan materi yang akan disampaikan guru kepada peserta didik sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik (Juariah, 2011: 32) “Manfaat gambar adalah memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran”. Media gambar yang digunakan harus dapat menarik perhatian peserta didik pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar peserta didik. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan [seni](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/01/perkembangan-seni-rupa.html), dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar merupakan alternatif pembelajaran yang sangat menarik dan sangat mendidik  bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena media gambar memberi pengaruh yang baik bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media gambar memberi nilai lebih terhadap proses pembelajaran yakni mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media gambar juga menpunyai kelebihan dan kelemahan dalam hubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (1990: 71), beberapa kelebihan media gambar, antara lain sebagai berikut:

1. sifatnya konkret;
2. gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu;
3. media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;
4. gambar dapat memperjelas suatu masalah;
5. gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika gambar digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebgai berikut:

1. gambar  hanya menekankan persepsi indera mata;
2. gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran;
3. ukurannya sangat terbatas kelompok besar.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran yang bersumber pada peserta didik aktif, media gambar menjadi salah satu hal yang dapat membuat peserta didik dapat memahami proses belajar dan mengajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, pengajar atau guru harus memiliki strategi untuk menentukan cara yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Menurut Sadiman (Juariah 2011: 29), “Media gambar mempunyai kelebihan antara lain: sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman”.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika media gambar digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: *pertama,* kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk dipertunjukkan di kelas yang besar. *Kedua,* gambar mati tidak dapat menunjuk gerak. *Ketiga,* anak tidak selalu mengetahui bagaimana membaca gambar tersebut. Gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata, gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa selain memiliki kelebihan, ternyata media gambar pun memiliki beberapa kekurangan yakni: 1) media gambar bersifat mati atau tanpa gerak maupun audio; 2) kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk ditampilkan di depan kelas yang besar; 3) media gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata; dan 4) media gambar bersifat terikat.

7. Prinsip-prinsip Pemakaian Media Gambar

Tidak semua gambar dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Sebuah gambar akan menjadi gambar yang baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar apabila memiliki menunjukkan beberapa hal penting yang turut membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Sudjana (1990: 76), “Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunaka media gambar pada setiap pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik;
2. padukan gambar-gambar kepada pelajaran;
3. pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, kurangilah penambahan kata-kata pada gambar;
4. mendorong pernyataan yang kreatif;
5. dan mengevaluasi kemajuan kelas.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan guru berkewajiban memberikan bantuan kepada peserta didik tentang apa yang harus dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini guru dan peserta didik melakukan interaksi dalam proses pembelajaran.

Menurut Anderson dalam Munadi (2010: 194), “Prosedur pemilihan media dimulai dari sifat-sifat belajar seperti kognitif, psikomotorik, dan afektif”. Melalui media gambar dapat mengarahkan sifat belajar seperti kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

8. Memilih Gambar yang Baik dalam Pembelajaran

Gambar yang baik sebagai media pembelajaran. Tentu saja adalah gambar yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Secara singkat, media gambar berperan sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Menurut Sudjana (1990: 74), “Kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Komposisi yang baik, gambar itu mempunyai pusat perhatian yang jelas sehingga memberikan gambar secara keseluruhan.
2. Pewarnaan yang efektif, pemakaian warna-warna yang harmonis merupakan ciri kedua dari kualitas artistik suatu gambar.
3. Teknik, merupakan gambar yang baik untuk tujuan pembelajaran untuk membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya.

Dari kriteria-kriteria gambar seperti yang telah diuraikan di atas, kriteria gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya, selain itu menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

Menurut Hamalik (Juariah, 2011: 37) “Kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Warna, peserta didik sangat tertarik pada gambar berwarna. Umumnya peserta didik mengamati warna,barulah menafsirkan. Peserta didik mengkaji kritria tersendiri tentang kombinasi warna.
2. Ukuran, dapat dibandingkan yang lebih besar seekor ayam dengan seekor sapi. Mana lebih tinggi antara seorang manusia dengan gereja, dan sebagainya.
3. Jarak, maksudnya agar peserta didik dapat mengira-ngira jarak antara suatu objek dengan objek lainya dalam suatu gambar.
4. Sesuatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan, mobil yang sedang parkir yang nampak dalam sebuah gambar, dalam gambar tersebut terdapat simbol-simbol gerakan.
5. Temperatur, bermaksud peserta didik memperoleh kesan apakah di dalam sebuah gambar temperaturnya dingin atau panas.

Dari penjabaran di atas, Kriteria tersebut mengandung nilai praktis sebagai media pembelajaran sehingga guru mudah menjelaskan materi yang disajikan pada proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan hendaknya guru mempertimbangkan penggunaan media gambar sebagai penyampai pesan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Karena media gambar dapat merangsang imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran, maka media gambar yang digunakan harus memiliki pesan dan kesan yang kuat, mampu menarik perhatian peserta didik, dan mudah dipahami peserta didik agar tersampainya materi selama proses pembelajaran berlangsung.

9. Menggunakan Gambar dalam Pembelajaran

Penggunaan media gambar merupakan menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran dengan media gambar akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurang jelasan. Akan tetapi gambar juga menjadi tidak efektif, apabila terlalu sering digunakan dalam waktu yang tidak lama. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

Pembelajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. *Display* gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan peserta didi.

Dengan penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai media penyampai pesan merupakan salah satu alternatif guru dalam menyajikan materi pada proses pembelajaran untuk mencapai tujan pembelajaran.

Menurut Oneng dalam Munadi (2010: 8), penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi yang terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder:

*Pertama,* proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung menterjemaahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. *Kedua,* proses komunikasi secara sekunder adalah proses menyampaikan pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Media kedua yakni: surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Menurut Dipodjojo (Dedeh, 2010: 38), penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi adalah perangkat lunak *(software)* media pertama atau lambang-lambang/ simbol-simbol pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan media kedua sebagai perangkat keras *(headware),* yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung media tersebut. Dapat ditarik kesimpulan penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi yakni kegiatan interaksi guru dengan peserta didik melalui gambar sebagai media penyampai pesan dalam proses pembelajaran.

1. **Kajian Hasil Penelitian Orang Lain**
2. Hasil Penelitian Dedeh Syarifah Tahun 2010

Dedeh Syarifah NPM. 819125344. Program Studi PGSD-S1. Tempat penelitian SDN Narawita II. Tempat kuliah Unversitas Terbuka. Dalam skripsi yang berjudul: “Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajarn Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara di Kelas Sekolah Dasar Negeri Narawita II Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung”. Masalah yang dihadapi peneliti yaitu rendahnya keterampilan berbicara tersebut tampak dalam hal kurangnya pemahaman peserta didik terhadap keterampilan berbicara. Penyebab lain adalah faktor guru yang kurang memberi motivasi kepada peserta didik dan tidak menggunakan model pembelajaran.

Dalam kegiatan berbicara media grafis sebagai alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehinga peserta didik termotivasi untuk mengeluarkan ide/gagasanya. Dengan media grafis diharapkan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbicara. Indikator sebagai keberhasilan tindakan perbaikan yang ditetapkan peneliti secara eksplisit sehingga memudahkan verifikasinya. Skenario pembelajaran terlaksana dengan baik apabila minimal 70% skenario pembelajaran terlaksana dengan baik. Peserta didik yang menjadi objek dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila 70% peserta didik telah memperoleh nilai minimal 70. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I kegiatan berbicara peserta didik dengan menggunakan media grafis peserta didik yang mencapai KKM yaitu 45%. Dengan demikian dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis pada siklus II kegiatan berbicara dengan menggunakan media grafis mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I, pada siklus II peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 65%. Dengan demikian dilanjutkan pada siklus III. Berdasarkan hasil analisis pada siklus III kegiatan berbicara dengan menggunakan media grafis mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II, pada siklus III peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 85%.

Berdasarkan data-data di atas, dengan ketetapan KKM 70 dan prosentase keberhasilan 70% Dedeh Syarifah menarik kesimpulan bahwa pada siklus III peserta didik mempu dalam kegiatan berbicara dengan menggunakan media grafis sikluspun dihentikan dan penelitian perbaikan pembelajaran dengan penggunaan media grafis pada kegiatan berbicara dinyatakan berhasil. Untuk memperjelas data hasil pembelajaran peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.3**

**Kajian Hasil Penelitian Dedeh Syarifah**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Jumlah peserta didik Tuntas | Persentase Kelulusan | Nilai Rata-rata |
| Siklus I | 22 | 45 % | 51 |
| Siklus II | 36 | 65 % | 68 |
| Siklus III | 43 | 85 % | 82 |

1. Hasil Penelitian Juariah Tahun 2011

Juariah NPM. 819125541. Program Studi PGSD-S1. Tempat penelitian SDN Narawita II. Tempat kuliah Unversitas Terbuka. Dalam skripsi yang berjudul: “Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi Dengan Menggunakan Gambar Pada Peserta Didik Kelas V SDN Lengkong Kecil Tahun Pelajaran 2010/2011”.Masalah yang dihadapi peneliti yaitu dalam menulis paragraf, peserta didik belum mampu menyesuaikan antara judul dengan isi paragraf, penggunaan kosa kata, ejaan, dan tanda baca yang belum maksimal. Penyebab lain adalah kurang memberi motivasidan kurangnya alokasi waktu.

Dalam menulis paragraf media gambar sebagai alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehinga peserta didik termotivasi untuk mengeluarkan ide/gagasanya. Dengan media gambar diharapkan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran menulis paragraf. Indikator sebagai keberhasilan tindakan perbaikan yang ditetapkan peneliti secara eksplisit sehingga memudahkan verifikasinya. Skenario pembelajaran terlaksana dengan baik apabila minimal 70% skenario pembelajaran terlaksana dengan baik. Peserta didik yang menjadi objek dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila 70% peserta didik telah memperoleh nilai minimal 70. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I menulis paragraf peserta didik dengan menggunakan media gambar peserta didik yang mencapai KKM yaitu 40%. Dengan demikian dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis pada siklus II kegiatan menulis dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I, pada siklus II peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 60%. Dengan demikian dilanjutkan pada siklus III. Berdasarkan hasil analisis pada siklus III kegiatan menulis dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II, pada siklus III peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 85%.

Berdasarkan data-data di atas, dengan ketetapan KKM 70 dan prosentase keberhasilan 70% Juariah menarik kesimpulan bahwa pada siklus III peserta didik sudah mampu dalam menulis paragraf narasi dengan menggunakan media gambar sikluspun dihentikan dan dinyatakan berhasil. Untuk memperjelas data hasil pembelajaran peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.2**

**Kajian Hasil Penelitian Maksimilianus Nur Patakam**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Jumlah peserta didik Tuntas | Persentase Kelulusan | Nilai Rata-rata |
| Siklus I | 13 | 40 % | 54 |
| Siklus II | 21 | 60 % | 65 |
| Siklus III | 31 |  | 87 |

1. **Krangka Berpikir**

Peningkatkan kemampuan mengomentari persoalan faktual dengan penggunaan media gambar pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Karangpawulang I tahun pelajaran 2012/2013 yang menjadi subjek penelitian ini mengenai kemampuan mengomentari persoalan faktual sebagai kegiatan berbicara yang belum maksimal.

Media gambar sebagai alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan media gambar diharapkan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat memberi nilai lebih terhadap proses pembelajaran yakni mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Sudjana (1990: 70), “Gambar merupakan sumber terbaik untuk tujuan penelitian atau penyelidikan. selain itu, gambar juga membentu mendorong peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran”. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian peserta didik agar memperhatikan pelajaran, mengembangkan kemampuan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.

Menurut Munadi (2010: 89), “Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia”. Gambar merupakan bahasa yang diekspresikan melalui tanda dan simbol. Penuangan gagasan ke dalam sebuah gambar harus memperhatikan tatanan bagian-bagian yang akan ditampilkan. Tatanan bagian itu harus dapat menampilkan gambar yang dapat dimengerti, dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan.

Media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika media gambar digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memperjelas data kelebihan dan kekurangan media gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Menurut Sudjana (1990: 71), beberapa kelebihan media gambar, antara lain sebagai berikut: sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, gambar dapat memperjelas suatu masalah, gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, dan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika gambar digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebgai berikut: gambar  hanya menekankan persepsi indera mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, danukurannya sangat terbatas kelompok besar.

Menurut Sadiman (Dedeh, 2010: 29), “Media gambar mempunyai kelebihan antara lain: sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman”.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika gambar digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebgai berikut: Kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk dipertunjukan di kelas yang besar, gambar mati tidak menunjukan gerak, dan Peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana membaca gambar.

Dari kelebihan dan kekurangan media gambar di atas, menunjukkan situasi atau keadaan yang sebenarnya, selain itu menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Selain itu, berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media gambar dalam mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dilakukan peneliti merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif dan kegiatan berbahasa yang bersifat langsung dengan bahasa lisan. Mengomentari persoalan merupakan interaksi verbal dalam diskusi secara tatap muka yang dilakuakan dari dua individu atau lebih. Dalam mengetehui hasil mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia, peneliti meminta peserta didik berdiri di depan kelas untuk mengungkapkan gagasanya setelah melakukan pengamatan gambar persoalan faktual.

Dari uraian di atas, telah memperlihatkan adanya hubungan yang erat antara kemampuan mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan media gambar. Telaah-telaah tersebut telah memperlihatkan bahwa mengomentari persoalan dengan penggunaan media gambar, antara lain: ujaran yang jelas, kosa kata yang luas, dan menghubungkan kejadian-kejadian dalam urutan yang wajar serta logis.

Adapun teori yang dipilih peneliti sebagai acuan dalam penggunaan media gambar mengenai mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia, yakni: teori menurut Sudjana (1990: 70), “Gambar merupakan sumber terbaik untuk tujuan penelitian atau penyelidikan. selain itu, gambar juga membentu mendorong peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran”. Gambar digunakan oleh peneliti untuk memberikan gambaran tentang manusia, tempat atau segala sesuatu sehingga penjelasan guru lebih konkret dari pada hanya diuraikan dengan kata-kata. Selain itu, Gambar dapat merangsang peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran. Melalui gambar peserta didik dapat menerjemahkan ide/gagasan secara abstrak dalam bentuk yang lebih realistis.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat teori menurut pengalaman seharusnya instruksi tidak boleh lebih dari 3 hal antara lain: *plan, do,* dan *reflection*. Ketiga tahapan ini jika dilakukan secara berkelanjutan dan berbentuk spiral dengan ketiga tahapan tersebut sebagai tiang utama, maka kualitas pembelajaran akan meningkat sekaligus kualitas hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Ketiga tahapan tersebut merupakan siklus yang tidak dapat dipisahkan, perencanaan ditentukan oleh refleksi, refleksi menggunakan data yang dihasilkan dari pelaksanaan, dan pelaksanaan merupakan ekspresi dari perencanaan (Hadi Suwono dalam Dedeh, 2010: 49). Adapun hubungan langsung sebab akibat, bahwa panggunaan media gambar mengenai diperkirakan dapat meningkatkan mengomentari persoalaan faktual peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun hubungan tersebut dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:

**Tabel 2.4**

**Hubungan Langsung Sebab Akibat**

Meningkatnya hasil mengomentari persoalan faktual

Penggunaan media gambar

Kurangnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa bahasa Indonesia

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diduga melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Karangpawulang I tahun pelajaran 2012/2013.

Lebih jelas penulis merinci hipotesis tindakan sebagai berikut.

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media gambar dapat meningkatkan kemampuan mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri Karangpawulang I Kecamatan Lengkong Kota Bandung Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Proses pembelajaran dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemapuan mengomentari persoalan faktual pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri Karangpawulang I Kecamatan Lengkong Kota Bandung Tahun Pelajaran 2012/2013.
3. Kemampuan mengomentari persoalan faktual dapat meningkat dengan penggunaan media gambar pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri Karangpawulang I Kecamatan Lengkong Kota Bandung Tahun Pelajaran 2012/2013.