

PENGGUNAAN MEDIA GAMBHI (GAMBAR DAN BUKU HARIAN INVESTIGASI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DALAM MATERI MENDESKRIPSIKAN BINATANG

Fitriya Dwi Hadiyani¹, Dede Tatang Sunarya², Nurdinah Hanifah,³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹ Email : fitriyahadiyani@gmail.com

² Email : dedetatang@gmail.com

³ Email : nurdinah.hanifah@upi.edu

Abstrak

Permasalahan yang terjadi dalam keterampilan menulis deskripsi binatang dikarenakan tidak adanya media pembelajaran. Untuk mengatasinya dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model Spiral dari Kemmis dan Taggart, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara guru, dan siswa, catatan lapangan, dan tes hasil belajar. Dari data penelitian, perencanaan siklus I mencapai 81.81% dengan pelaksanaan 75%, perencanaan siklus II sebesar 90.90% dengan pelaksanaan 91.67%, dan pada siklus III perencanaan dan pelaksanaan 100%. Aktivitas siswa siklus I sebesar 64.70%, siklus II sebesar 88.23% dan siklus III sebesar 100%. Hasil belajar siswa siklus I sebesar 41.17% mencapai KKM, siklus II sebesar 76.47%, dan siklus III sebesar 94.11% mencapai KKM dan melebihi target penelitian. Maka dapat disimpulkan penggunaan media GAMBHI dapat meningkatkan keterampilan menulis anak pada materi mendeskripsikan binatang.

Kata Kunci: Media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi, mendeskripsikan binatang

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar sangat penting bagi anak, karena merupakan bekal anak untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi, dan juga sebagai pondasi awal mtercapainya generasi yang lebih berpendidikan. Dalam pendidikan Sekolah Dasar, banyak mata pelajaran yang dapat menunjang pengetahuan dan pemahaman siswa. Salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, untuk pembelajaran bahasa Indonesia sendiri pada dasarnya agar anak mampu berbahasa dengan baik dan benar.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam berbahasa Indonesia melalui keempat keterampilan baik secara lisan maupun tulis. Hal ini sejalan dengan Diknas (dalam Resmini, dkk. 2009, hlm. 29) yaitu “pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan”. Terdapat

beberapa keterampilan berbahasa yang harus diajarkan guru atau yang harus siswa pelajari. Keterampilan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia antara lain keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semua keterampilan ini harus dipelajari siswa, baik siswa di kelas rendah mau pun kelas tinggi. Khususnya untuk keterampilan menulis, merupakan keterampilan yang menuntut siswa agar mampu mengungkapkan/ menyampaikan pesan melalui tulisan, pesan itu dapat berupa ide atau gagasan siswa. Karena karakteristik siswa Sekolah Dasar berbeda dari tingkat pengetahuannya, maka keterampilan menulis di SD dibedakan menjadi 2 tahap pembelajarannya, yaitu “pembelajaran menulis dibedakan menjadi pembelajaran menulis permulaan untuk siswa kelas I-II dan pembelajaran menulis lanjut untuk siswa kelas III, IV, V, dan VI.” Resmini dkk. (2009, hlm 229). Untuk itu menulis permulaan di kelas dua materinya adalah mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis, dan juga menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi. Pembelajaran menulis halus atau menulis tegak bersambung berbeda dengan menulis halus di kelas satu. Di kelas dua “pembelajaran menulis indah/ halus yang harus diperhatikan adalah bentuk, ukuran, tebal tipis tulisan, dan kerapian.” (Resmini dkk. (2010, hlm 200). Dalam pembelajaran menulis deskripsi di kelas dua anak dituntut untuk dapat mendeskripsikan binatang atau tumbuhan di sekitar.

Keterampilan menulis deskripsi binatang di kelas II memang dituntut secara sederhana saja oleh kurikulum, namun tetap saja menulis deskripsi binatang sulit diajarkan. Hal ini karena guru harus membuka wawasan siswa dalam mendeskripsikan binatang. Dalam mendeskripsikan binatang, pembaca harus seolah-olah melihat binatang tersebut walau pun dengan deskripsi yang

sederhana. Sedangkan bagi siswa kelas II keterampilan menulis deskripsi ini merupakan materi yang tidak mudah. Pada kenyataan yang ditemukan di lapangan pada tanggal 05 Januari 2016 di kelas II SD Negeri Gudangkopi II memperlihatkan bahwa keterampilan menulis deskripsi siswa yang masih rendah.

Secara keseluruhan hasil observasi dan data evaluasi memperlihatkan adanya permasalahan yang harus segera diatasi, beberapa penyebab utamanya diantaranya faktor kondisi ruang kelas yang kurang nyaman karena bergantian dengan kelas I, dan waktu pembelajaran yang terjadi bukan di pagi hari (siswa kelas II di SDN Gudangkopi II masuk jam 09.30 pagi karena kekurangan ruangan belajar. Faktor siswa kelas II yang aktif, banyak ingin tahu namun kekurangan informasi dari gurunya. Faktor guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya mengandalkan ingatan siswa tentang binatang, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja sehingga siswa mengalami kejenuhan, gaduh, mencari perhatian dan kurang semangat belajar. Padahal media pembelajaran sangat penting sekali digunakan untuk mengatasi masalah-masalah seperti itu, hal ini sejalan dengan Musfiquon (2011, hlm 29) bahwa:

Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Tidak adanya media yang digunakan guru membuat anak tidak terfokus, padahal “media pembelajaran adalah media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik.” Sudin dan Saptani (2009, hlm. 5). Sejalan dengan Djuanda (2014, hlm. 149) berpendapat bahwa “penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat lebih diserap dan diendapkan siswa”. Seperti yang diungkapkan bahwa media pembelajaran mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, maka media pembelajaran harus digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara mudah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi). Media GAMBHI sangat membantu proses pembelajaran bahasa indonesia kelas II dalam mendeskripsikan binatang. Media GAMBHI mempunyai fungsi khusus lain yaitu memudahkan siswa dalam menulis tegak bersambung. Media ini terbagi menjadi dua, yaitu media besar/media Gambar, dan media kecil/media Buku Harian Investigasi.

Media besar merupakan media yang di dalamnya terdapat beberapa gambar binatang. Media ini seperti peta kebun binatang kecil namun lebih sederhana. Dalam media ini juga terdapat gambar tulisan tegak bersambung di belakang pohon permen. Fungsi permen dalam media ini karena nantinya akan ada permainan susun kata dan permen tersebut sebagai hadiahnya.

Media kecil merupakan media Buku Harian Investigasi yang di dalamnya terdapat lembar latihan siswa dari mulai menggaris titik-titik, menyalin, dan menuliskannya sendiri. Dalam media ini terdapat contoh tulisan hewan

dengan bentuk titik-titik yang nantinya akan digaris oleh siswa dan contoh tulisan tegak bersambung lainnya untuk disalin siswa dalam melatih tulisan halusny. Dalam media ini juga siswa menginvestigasi binatang yang ada pada media besar. Lalu lembar berikutnya adalah buku harian/LKS untuk siswa berlatih menulis deskripsi binatang dengan huruf tegak bersambung. Media kecil ini membantu keterampilan menulis halus/tegak bersambung siswa.

Media GAMBHI termasuk ke dalam media Visual dan Kinestetik. Media GAMBHI berpayung kepada media Visual yang membantu siswa memahami pembelajaran, dan media Kinestetik yang membantu siswa melakukan atau mencoba secara langsung media. Media gambar peta kebun binatang termasuk ke dalam media visual, dan media buku harian investigasi termasuk ke dalam media kinestetik. Hal ini membuat media GAMBHI sangat cocok digunakan untuk anak kelas II dan penggunaannya akan memaksimalkan pembelajaran.

Kelebihan yang dimiliki media GAMBHI diantaranya mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa karena terdapat media besar dan kecil yang mengoptimalkan siswa dalam pembelajaran, membantu siswa mendeskripsikan binatang, melatih siswa menulis halus/tegak bersambung, mengaktifkan siswa karena ada permainan susun kata di dalam media GAMBHI, menarik perhatian siswa, membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, menumbuhkan minat belajar siswa.

Penggunaan media GAMBHI diperlukan karena masalah hasil belajar siswa yang terlihat pada pengambilan data awal bahwa keterampilan menulis siswa yang berjumlah 17 orang tersebut masih rendah. Hanya ada 2 orang siswa yang berhasil tuntas dalam materi menulis deskripsi binatang, 15 lainnya belum tuntas dalam materi ini. Beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah

kondisi ruang kelas yang kurang nyaman karena bergantian dengan kelas I, dan waktu pembelajaran yang terjadi bukan di pagi hari (siswa kelas II di SDN Gudangkopi II masuk jam 09.30 pagi karena kekurangan ruangan belajar. Faktor siswa kelas II yang aktif, banyak ingin tahu namun kekurangan informasi dari gurunya. Faktor guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya mengandalkan ingatan siswa tentang binatang, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja sehingga siswa mengalami kejenuhan, gaduh, mencari perhatian dan kurang semangat belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut berikut ini merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini.

Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan menulis siswa dalam materi mendeskripsikan binatang dengan menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) di kelas 2 SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang?

Bagaimana peningkatan pelaksanaan keterampilan menulis materi mendeskripsikan binatang dengan menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) di kelas 2 SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang?

Bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa materi mendeskripsikan binatang di kelas 2 SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang setelah penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi)?

Berdasarkan rumusan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan menulis siswa dengan menggunakan media GAMBHI

(Gambar dan Buku Harian Investigasi) di kelas 2 SDN Gudangkopi.

Untuk mengetahui peningkatan pelaksanaan keterampilan menulis dengan menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) di kelas 2 SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang.

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa di kelas 2 SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang setelah penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi).

METODE PENELITIAN

Berikut ini adalah prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart.

Tahap perencanaan merupakan tahapan awal yang dilakukan dengan membuat rancangan pembelajaran. Tahap tindakan merupakan tahapan kedua setelah perencanaan. Dimana pada saat tahap tindakan, perencanaan yang telah dirancang dapat terlaksana. Tahap observasi dalam penelitian ini observasi dimulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran bahasa Indonesia pada materi mendeskripsikan binatang secara sederhana di kelas II (dua) SD Negeri Gudangkopi II. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi. Tahap Refleksi dalam penelitian ini yaitu dilakukannya analisis terhadap tindakan yang telah dilakukan pada saat tindakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan pada kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Gudangkopi II, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian di sini adalah siswa-siswi kelas II SD Negeri Gudangkopi II tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 17 orang. 11 orang laki-laki, dan 6 orang perempuan.

Instrumen Penelitian

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar wawancara dalam penelitian ini diperuntukan untuk mengetahui pendapat guru dan juga siswa. Lembar soal tes hasil pembelajaran dalam penelitian ini berisi mengenai soal-soal mendeskripsikan binatang dan menuliskannya dengan tulisan halus/tegak bersambung. Catatan lapangan digunakan dalam penelitian ini agar mencatat kejadian-kejadian yang tidak tercatat dalam lembar observasi dalam proses pembelajaran.

Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik pengolahan data terbagi menjadi dua bagian, yaitu pengolahan data proses dan pengolahan data hasil.

Pengolahan Data Proses

Pengolahan data aktivitas siswa diolah dan diberi skor. Aspek keaktifan dan kerja sama masing-masing terdiri dari 3 indikator. Skor diinterpretasikan berdasarkan lima kriteria yaitu Baik Sekali (BS), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Kurang Sekali (KS).

Dalam menilai kinerja guru dalam mengajar, aspek yang dinilai yaitu perencanaan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, evaluasi. Rentang skala skor yang digunakan setiap aspek adalah 0-3. Skor diinterpretasikan berdasarkan lima kriteria yaitu Baik Sekali (BS), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Kurang Sekali (KS).

Pengolahan Data Hasil

Format penilaian hasil belajar siswa dibagi menjadi 2 aspek, yaitu pengetahuan, dan keterampilan. Untuk aspek pengetahuan skor maksimalnya 16, untuk aspek keterampilan skor maksimalnya 16. Jadi jumlah skor keseluruhan adalah 32.

Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan agar data yang dimiliki relevan dan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mendukung permasalahan yang dijadikan bahan penelitian oleh peneliti. Seluruh data yang terkumpul dalam penelitian ini akan ditelaah/dianalisis datanya untuk mengatur urutan data, dikategorikan guna mendapatkan data yang lebih sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam materi mendeskripsikan binatang pada siswa kelas II SD Negeri Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil. Berikut merupakan pembahasan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi).

Perencanaan Pembelajaran

Pada saat perencanaan pembelajaran. Guru melakukan perbaikan diberbagai aspek dimulai dari siklus I sampai siklus III. Perbaikan terjadi dengan melihat hasil analisis pada setiap siklusnya agar menjadi perbaikan di siklus selanjutnya. Guru melakukan beberapa penambahan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II dan III agar rencana pembelajaran optimal dan dapat dilaksanakan dengan efektif. Berikut ini merupakan tabel peningkatan perencanaan kinerja guru tiap siklusnya.

Tabel 1 Peningkatan Perencanaan Kinerja Guru

Kegiatan	Perencanaan
----------	-------------

	Persentase	Interpretasi
Siklus I	81.81%	Baik
Siklus II	90.90%	Baik Sekali
Siklus III	100%	Baik Sekali
Peningkatan	9.1	

Pelaksanaan Pembelajaran

Kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) mencakup pelaksanaan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada saat pelaksanaan tindakan menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) langkah-langkah pembelajaran mengalami perubahan disetiap siklusnya guna memaksimalkan tindakan yang sedang dilakukan. Pada saat penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) guru mendorong siswa mengikutsertakan dirinya dalam menggunakan media dengan cara memberikan pengalaman langsung pada siswa untuk membaca rahasia di dalam media yang siswa ambil sendiri, mengambil permen sendiri dalam media GAMBHI, menempelkan susunan kata sendiri dalam media GAMBHI. Hal yang dilakukan guru membuat pengguna media GAMBHI optimal. Pada saat permainan susun kata guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan 2-3 orang dalam kelompoknya (setiap siklus anggota kelompoknya berbeda-beda), lalu guru

membagikan kumpulan huruf pada siswa untuk disusun siswa pada media GAMBHI, setelah itu guru memberikan *reward* berupa permen (beberapa jenis permen setiap siklusnya).

Pada setiap siklusnya permainan susun kata selalu membuat siswa belajar bekerjasama. Guru selalu memberikan stimulus/rangsangan pada siswa dan memberikan arahan pada siswa dalam berkelompok dan juga memberikan motivasi pada siswa agar menang dalam permainan susun kata. Sejalan dengan yang dikemukakan Djuanda (2014, hlm. 130) bahwa "permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak. Permainan juga bersifat kompetitif, artinya ada pihak yang kalah dan ada yang menang, dan kemenangan itu diperebutkan". Pada pelaksanaan kegiatan akhir perubahan yang guru lakukan adalah pada saat menyimpulkan pembelajaran yang pada siklus I dilakukan oleh guru sendiri, dan pada siklus lainnya dilakukan oleh siswa dibimbing oleh guru. Adapun peningkatan penilaian kinerja guru dalam pelaksanaan dapat dilihat dalam bagan di bawah ini.

Tabel 2 Peningkatan Nilai Pelaksanaan Kinerja Guru Dalam Pembelajaran Mendeskripsikan Binatang

Kegiatan	Pelaksanaan	
	Persentase	Interpretasi
Siklus I	75%	Baik
Siklus II	91.66%	Baik Sekali
Siklus III	100%	Baik Sekali
Peningkatan	12.5%	

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mendeskripsikan binatang dengan menggunakan media GAMBHI (Gambar dan

Aktivitas Siswa

Buku Harian Investigasi) mencakup aktivitas yang dilakukan tiap langkah-langkah penggunaan media GAMBHI, yaitu menganalisis media gambar, bertanya jawab, berdiskusi, latihan menulis tegak bersambung pada media kecil, dan mengecek rahasia dalam media. Pada saat pembelajaran siswa sangat antusias karena melihat binatang dalam media GAMBHI, dan siswa dapat membacakan langsung rahasia di balik media GAMBHI, hal ini membuat pengetahuan siswa lebih luas, dan media GAMBHI menjadi alat komunikasi yang baik antara guru dan siswa, dan juga siswa dengan siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Musfiqon (2011, hlm 33) bahwa “media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam

penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sarana pengembangan diri.” Siswa juga senang saat dibagikan media kecil karena siswa bisa menuliskan motivasi mereka pada saat itu. Pada saat mengisi media kecil, siswa dituntut untuk berlatih dari mulai menggaris titik-titik, menyalin tulisan tegak bersambung hingga menulis langsung tulisan tegak bersambung. Pada saat permainan susun kata siswa sangat antusias saat melakukan permainan. Dengan permainan susun kata ini siswa bisa membedakan huruf tegak bersambung dan huruf cetak secara cepat dan tepat. Adapun peningkatan penilaian aktivitas dalam perencanaan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3
Perbandingan Nilai Aktivitas Siswa

Kegiatan	Jumlah persentase				
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
Siklus I	64. 70%	17. 65%	5. 89%	11. 76%	0%
Siklus II	88. 23%	11. 77%	0%	0%	0%
Siklus III	100%	0%	0%	0%	0%

Hasil Belajar Siswa

Pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi mendeskripsikan binatang menggunakan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) hasil belajar siswa meningkat di tiap siklusnya. Media GAMBHI yang terdiri dari dua jenis yaitu media besar dan media kecil membuat hasil tes belajar siswa meningkat pesat, media GAMBHI juga memberikan pengalaman langsung pada siswa karena media GAMBHI membantu siswa dalam mendeskripsikan binatang dan menulis tegak bersambung dalam prosesnya agar hasil pembelajaran meningkat. Sejalan dengan yang dikatakan Walter Mc Kenzie (dalam Musfiqon, 2011, hlm. 32) bahwa “media memiliki peran penting dalam

pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas keberhasilan pembelajaran.” Selain itu media GAMBHI memberikan kemudahan bagi siswa untuk mendeskripsikan binatang dan menulis tegak bersambung. Sejalan dengan Djuanda (2014, hlm. 149) berpendapat bahwa “penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat lebih diserap dan diendapkan siswa”. Melihat temuan di lapangan bahwa dengan menggunakan media GAMBHI pembelajaran menjadi lebih efisien, dan membuat siswa fokus, hal ini membuat materi yang pembelajaran yang awalnya sulit diserap menjadi mudah diserap dan menjadi mudah diingat, sehingga hasil pembelajaran meningkat. Berikut ini merupakan tabel

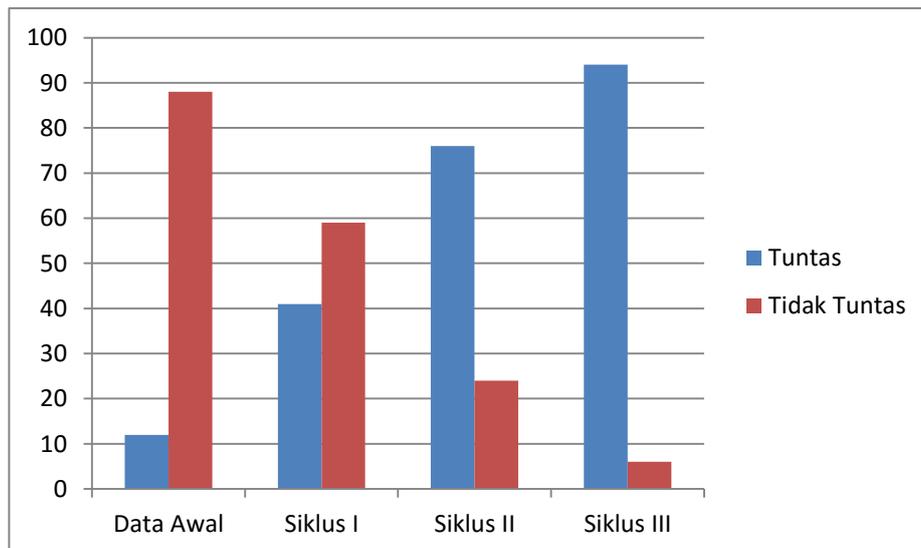
perbandingan tes hasil belajar siswa. Adapun siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut. peningkatan hasil belajar siswa setiap

Tabel 4
Perbandingan Tes Hasil Belajar dan Persentase Siswa

No	Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Data Awal	2	15	12%	88%
2.	Siklus I	7	10	41.18%	58.82%
3.	Siklus II	13	4	76.47%	23.53%
4.	Siklus III	16	1	94.12%	5.88%

Dengan melihat data aktivitas siswa, kinerja guru, dan hasil belajar siswa, dapat dilihat bahwa semua itu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) dihentikan pada

siklus III karena melebihi target yang telah ditentukan pada hasil belajar siswa kelas II SDN Gudangkopi II. Mengenai peningkatan hasil belajar siswa tersebut, dapat dilihat pada grafik 4.3



Gambar 1. Diagram Tes Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada pembelajaran mendeskripsikan binatang melalui penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Inveestigasi) diperoleh kesimpulan pada perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.

Pada tahap perencanaan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dipersiapkan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) dengan perubahan dan perbaikan tindakan di setiap siklusnya disesuaikan dengan hasil analisis dan refleksi pada setiap siklus.

Membuat media GAMBHI (Gambar dan Buku Harian Investigasi) untuk siklus I dan bisa terpakai sampai siklus selanjutnya hanya dengan penggantian gambar binatang yang berbeda pada setiap siklusnya, dan pencopotan permen sebagai *reward* yang ada pada pohon, membuat potongan huruf tegak bersambung/cetak untuk permainan susun kata pada setiap siklusnya, Lembar Kerja Siswa (LKS) yang pada setiap siklusnya berbeda konten/binatang, menyusun lembar aktivitas siswa dan kinerja guru untuk mengamati penggunaan media GAMBHI. Selain itu membuat instrumen berupa wawancara untuk guru dan siswa guna mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai penggunaan media GAMBHI selama proses pembelajaran, dan membuat catatan lapangan, membuat evaluasi belajar yang pada setiap siklusnya diganti konten/binatang yang dideskripsikannya.

Pada tahapan pelaksanaan kinerja guru, terjadi perubahan proses pembelajaran setiap siklusnya sesuai dengan hasil refleksi pada setiap siklus. Perubahan tersebut

terlihat pada setiap siklus, pada saat pelaksanaan siklus I guru kurang mempersiapkan media GAMBHI/Kelengkapan permainan susun kata, dan guru yang lupa menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dan ketertiban kelas yang belum tertib mengakibatkan indikator pada aspek ini belum terpenuhi. Pada siklus II guru memeriksa kesiapan siswa, membuka pembelajaran, pemanfaatan media GAMBHI, dan kemampuan menutup pembelajaran. Pada siklus III seluruh indikator terpenuhi.

Pada setiap siklusnya aktivitas siswa selalu mengalami peningkatan. Aktivitas siswa dengan interpretasi baik sekali selalu mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, dan mencapai bahkan melebihi target pada siklus III sehingga tindakan dihentikan pada siklus III.

Pada hasil belajar siswa pembelajaran mendeskripsikan binatang dengan menggunakan media GAMBHI terus mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, dan mencapai target pada siklus III.

Dengan demikian tindakan dihentikan pada siklus III karena dapat disimpulkan bahwa penggunaan media GAMBHI mampu meningkatkan perencanaan, dan pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi mendeskripsikan binatang di kelas II SDN Gudangkopi II karena sudah melebihi target yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Resmini, N., Hartati, T., & Cahyani, I. (2009).
*Pembinaan dan pengembangan
pembelajaran bahasa dan sastra
Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.

Sudin, A., Saptani. (2009). *Media
pembelajaran*. Sumedang: UPI PRESS