

**AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR MENULIS KALIMAT
MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
M. A R D Y
NIM. F1083132091**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

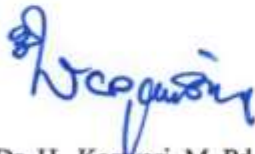
**AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR MENULIS KALIMAT
MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

M. A R D Y
NIM. F1083132091

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Kaswari, M. Pd
NIP. 195212251976031010

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Marzuki, M. Ed, M. A, SH
NIP. 194904071976031003


Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. H. Martono, M. Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M. Si
NIP. 195101281976031001

AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR MENULIS KALIMAT MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR SEKOLAH DASAR

M. Ardy, Kaswari, Marzuki

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak

Email: m.ardy43@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi aktivitas belajar peserta menggunakan permainan kartu kata bergambar didik dalam menulis kalimat sederhana di kelas III SD Negeri 31 Pontianak Utara. Metode yang digunakan adalah deskriptif. Sifatnya kolaboratif. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah peneliti yang bertindak sebagai guru dan peserta didik kelas III SDN 31 Pontianak Utara. Setting penelitian setting dalam kelas. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik observasi langsung. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil Rata-rata aktivitas fisik peserta didik pada siklus 1 yaitu 23 orang 64,81% sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 30 orang (84,25%) meningkat 19,44%. Rata rata aktivitas mental pada siklus 1 yaitu 29 orang (81,48%) dan pada siklus 2 meningkat 31 orang (86,11%) terjadi peningkatan sebesar 4,63%. Rata-rata aktivitas emosional pada siklus 1 sebesar 23 orang (65,97%) meningkat menjadi 31 orang (86,11 %) terjadi peningkatan sebesar 4,63%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik menggunakan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Permainan Kartu Kata, Menulis Kalimat

Abstract: This study aimed to describe the learning activities peserta use the word card game picture students in writing simple sentences in class III Elementary School 31 North Pontianak. The method used is descriptive. Collaborative nature. Forms of research is classroom action research. Subjects were researchers who act as teachers and students of class III SDN 31 North Pontianak. Setting research in the classroom setting. Data collection technique used is the technique of direct observation. This research was conducted in two cycles. Results of average physical activity of students in cycle 1 is 23 64.81% while in the second cycle increased to 30 people (84.25%) increased by 19.44%. Average mental activity in cycle 1 is 29 people (81.48%) and in the second cycle increased 31 (86.11%) an increase of 4.63%. Average of emotional activity in cycle 1 of 23 (65.97%) increased to 31 (86.11%) an increase of 4.63%. It can be concluded from an increase in activity of learners using pictorial word card games or in learning Indonesian .

Keywords: Activities of Students, said Card Games, Writing Sentences

Bahasa merupakan alat komunikasi yang bersifat universal. Dengan bahasa manusia dapat mengungkapkan ide, perasaan, dan pesan kepada orang lain. Pada masyarakat modern dikenal dua macam cara berkomunikasi, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tertulis. Kegiatan berbicara dan mendengarkan (menyimak) merupakan komunikasi lisan, sedangkan kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi tertulis. Tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah adalah mengembangkan keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan. Keterampilan yang satu bergantung dengan keterampilan lainnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan penggunaan bahasa Indonesia. Peserta didik diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang lengkap. Tidak dapat dikatakan peserta didik mampu berbahasa yang lengkap, apabila siswanya terampil menyimak, berbicara dan membaca tetapi tidak terampil menulis. Untuk itu, keterampilan menulis harus benar-benar diperhatikan terutama di SD, dengan cara itu guru dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya melalui menulis. Menulis tidak hanya menghendaki kemampuan peserta didik untuk menemukan, mengembangkan, dan menyusun gagasan, tetapi juga menghendaki kemampuan peserta didik menggunakan tata tulis yang baik dan benar. Mengingat menulis penting bagi siswa, guru seharusnya bisa membangkitkan dan mempertahankan kegairahan peserta didik untuk menulis serta menjadikan menulis sebagai pekerjaan yang alami dan menyenangkan. Kenyataan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tersebut sangat sulit direalisasikan di lapangan. Kemampuan menulis peserta didik lulusan SD masih rendah. Berbagai upaya telah dirancang, dikembangkan, dan dilaksanakan untuk mencari jalan keluarnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah peningkatan efektivitas pembelajaran menulis. Untuk menjadikan kegiatan menulis menarik bagi peserta didik, guru perlu mencari alternatif-alternatif kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat dikembangkan guru untuk menarik perhatian peserta didik adalah dengan memanfaatkan kegiatan permainan dalam pembelajaran menulis. Pada dasarnya peserta didik usia SD kelas awal masih senang bermain karena pada usia tersebut adalah masa peralihan dari fase kongkret ke fase formal. Aktivitas belajarnya pun terbiasa dengan bermain, cara berpikirnya juga masih pada tahap operasional kongkret.

Permasalahan masih rendahnya kemampuan menulis siswa SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 31 Pontianak Utara. Hasil tes kemampuan awal (pre test) yang dilakukan guru membuktikan bahwa pembelajaran menulis kalimat sederhana selama ini belum mencapai hasil yang optimal. Sebanyak 79, 41 % siswa belum mampu menulis kalimat sederhana dengan benar. Sebagian besar peserta didik masih kesulitan menuliskan kalimat sederhana dengan benar. Permasalahan tersebut menunjukkan

bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan selama ini kurang menarik bagi peserta didik, sehingga berakibat terhadap rendahnya kemampuan menulis peserta didik. Berbagai upaya telah dilakukan guru kelas III SD Negeri 31 Pontianak Utara untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana, yaitu dengan memberikan jam pelajaran tambahan menulis. Akan tetapi, hasilnya belum menunjukkan perubahan yang signifikan.

Kemampuan menulis peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum maksimal, beberapa penyebab rendahnya kemampuan menulis peserta didik kelas III yaitu metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih monoton sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik dalam kalimat secara benar. Kedua, media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan menulis kalimat sederhana kurang bervariasi sehingga kurang mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana. Ketiga, sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru. Pada pembelajaran menulis kalimat sederhana, peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tanpa diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas yang bermakna. Berdasarkan kenyataan di atas, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana di kelas III SD 31 Pontianak Utara. Upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik kelas III, salah satunya dengan menggunakan metode permainan yang mampu menarik perhatian dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan tersebut adalah permainan bahasa yang dilakukan dengan cara menyusun kartu-kartu kata untuk membantu pemahaman peserta didik dalam penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik pada kalimat sederhana.

Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri terutama anak-anak. Dengan demikian, supaya tidak menyita waktu peserta didik SD untuk bermain, dapat diupayakan pada waktu belajar, peserta didik masih dapat menikmati belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain sambil belajar tersebut, peserta didik dapat memperoleh kesenangan dan terlatih untuk terampil berbahasa khususnya menulis. Kondisi bermain sebagai suatu proses belajar perlu diciptakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang pada akhirnya akan membawa pengaruh positif yaitu meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dalam menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan tata tulis yang benar.

Menurut Sriyono (2008:2) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:23) aktivitas adalah melakukan sesuatu kegiatan tertentu secara aktif. Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (2004:97) menyatakan, "Aktivitas adalah banyak sedikitnya orang yang menyatakan diri, menjelmakan perasaannya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan". Pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dilihat dari prosesnya menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental termasuk emosional dan aktivitas intelektualnya.

Menurut Gagne (dalam Sri Anitah, 2008:1.3) bahwa, “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Syaiful Sagala menyatakan bahwa: belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. (Syaiful Sagala, 2003: 11).

Jenis-jenis aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2008:101), yaitu sebagai berikut: (1) *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan; (2) *Oral activities*, : bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi; (3) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, diskusi percakapan; (4) *Writing activities*, misalnya: menulis laporan, menyalin; (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram;(6) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan; (7) *Mental activities*, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil keputusan; (8) *Emotional activities*, misalnya: gembira, berani, bergairah.

Menurut Rusyana (1998:191) menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Sedangkan Menurut Tarigan (1986:21) Menulis adalah proses menggambarkan suatu bahasa sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat di pahami pembaca. Hugo Hartig (dalam Tarigan, 1986: 24-25) merumuskan tujuan menulis di antaranya adalah : (1) Tujuan penugasan: penulis sebenarnya tidak memiliki tujuan karena orang yang menulis melakukannya karena tugas yang diberikan kepadanya; (2) Tujuan altruistic: penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan kedudukan pembaca, ingin menolong pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu; (3) Tujuan persuasive: penulis bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan; (4) Tujuan informasional: penulis bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca; (5) Tujuan pernyataan diri: penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan dirinya kepada pembaca; (6) Tujuan kreatif penulis: penulis bertujuan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik,nilai-nilai kesenian; (7) tujuan pemecahan masalah: penulis bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Gagne (dalam Udin S.Winataputra, 2008:1.19) mengatakan pembelajaran adalah “serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.” Senada dengan pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Udin S Winataputra tersebut dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dikatakan bahwa pembelajaran adalah “proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Udin.S,2008:1.20). Menurut Puji Santoso (2009:1.2) secara universal mendefinisikan bahwa bahasa adalah “suatu bentuk ungkapan dalam bentuk ujaran”. Senada dengan pendapat tersebut Hasan Alwi dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002 : 88) mengatakan bahwa bahasa

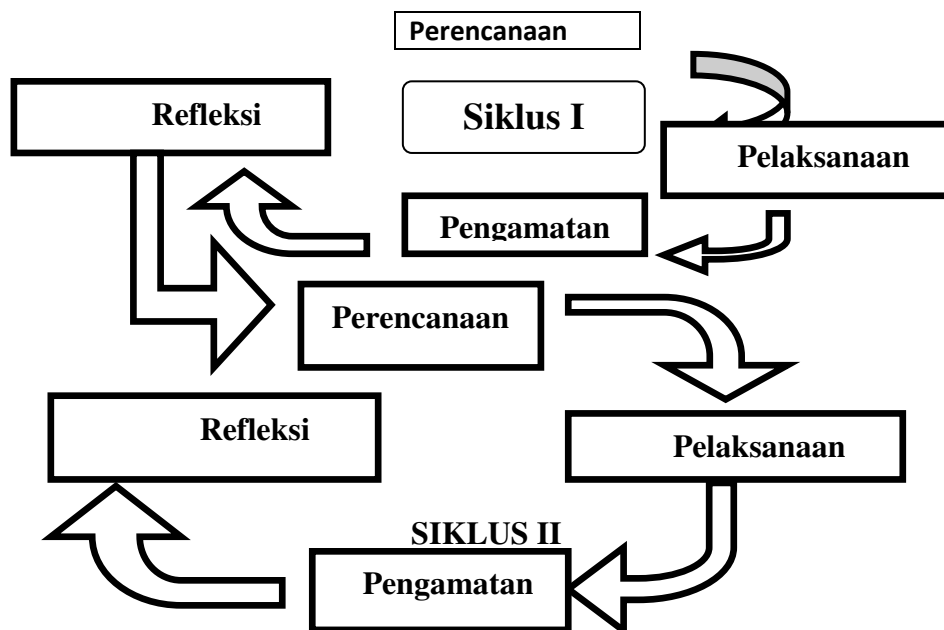
adalah “sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh semua orang atau masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hamid Darmadi (2011 : 7) yang dimaksud dengan metode deskriptif adalah “suatu metode penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep atau gejala juga untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan suatu subjek penelitian pada saat ini”. Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Hamid Darmadi tersebut, Hadari Nawawi (2007 : 63) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan metode deskriptif adalah “prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya. Dengan kata lain, metode deskriptif ini digunakan untuk memecahkan permasalahan penelitian dengan cara menggambarkan atau memaparkan objek penelitian berdasarkan hasil dimana penelitian berlangsung”.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Wijaya kusumah (2009 : 16) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Selanjutnya Wijaya Kusumah juga (2009 : 17) juga menyatakan bahwa ciri-ciri dari penelitian tindakan kelas antara lain sebagai berikut: masalah yang diangkat merupakan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas, adanya rencana tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan adanya upaya kolaborasi antara guru dengan teman sejawat (para guru atau peneliti).

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Sugiono (2013 : 15) yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah “suatu penelitian yang berlandaskan kepada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti subjek yang bersifat alamiah yang mana hasil penelitiannya lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Sifat penelitian ini adalah penelitian kolaboratif. Penelitian kolaboratif adalah penelitian yang dilakukan antara dua orang atau lebih yaitu antara peneliti dengan teman sejawatnya yang akan membantu dalam mencatat segala sesuatu yang terjadi dalam penelitian tersebut. Setting penelitian ini adalah setting dalam kelas. Dikatakan setting dalam kelas karena penelitian dilakukan di dalam kelas III Sekolah Dasar Negeri 31 Pontianak Utara yang beralamat di Jalan Budi Utomo Purnajaya I Kecamatan Pontianak Utara. Penelitian dilaksanakan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.



Gambar 1 Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Wijaya Kusuma

(2011:44)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan smashing-masing siklus satu kali pertemuan. Penelitian lebih difokuskan pada aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 SDN 31 Pontianak Utara dengan materi menulis kalimat sederhana. Adapun rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

1. Kemampuan guru merencanakan pembelajaran

Tabel 1
Rekapitulasi APKG 1 Siklus 1 dan 2

No.	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
I	Rata-rata Perumusan Tujuan Pembelajaran	3	3,67	0,67
II	Rata-rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	3,25	3,5	0,25
III	Rata-rata Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	3	3,33	0,33
IV	Rata-rata Skenario/Kegiatan Pembelajarann	3,25	3,5	0,25
Jumlah Rata-rata A+B+C+D		11,5	12,5	1

Rata-rata	2,875	3,125	0,25
------------------	-------	-------	------

2. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Tabel 2
Rekapitulasi APKG 2 Siklus 1 dan 2

No.	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
I	Rata-rata Perumusan Tujuan Pembelajaran	3	3,67	0,67
II	Rata-rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	2,67	3,5	0,83
III	Rata-rata Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	3,01	3,33	0,22
IV	Rata-rata Skenario/Kegiatan Pembelajarann	3	3,5	0,5
Jumlah Rata-rata A+B+C+D		11,68	14	2,32
Rata-rata		2,92	3,5	0,58

3. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran

Tabel 3
Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 dan 2

No	Kondisi Belajar	Capaian Siklus 1		Capaian Siklus II		Peningkatan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
Aktivitas fisik						
1	Peserta didik yang aktif mengamati gambar	32	88.89%	33	91.67%	2,78 %
2	Peserta didik bersama membilang banyak kartu bergambar	20	55.56%	30	83.33%	27,77%
3	Peserta didik yang terlibat dalam penggunaan media	18	50%	28	77.78%	27,78 %
Rata-rata		23.33	64.81%	30.33	84.25%	19,44 %
Aktivitas Mental						
4	Peserta didik yang aktif mengkomunikasikan pembelajaran	33	91.67%	33	91,67%	0 %
5	Peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan guru dengan tepat	25	69.44%	28	77.78%	8,34 %
6	Peserta didik yang dapat menyimpulkan materi	30	83.33%	32	88.89%	5,56 %
Rata-rata		29.33	81.48%	31	86.11%	4,63 %
Aktivitas Emosional						
8	Peserta didik yang tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran	32	88,89%	33	91.67%	0%

9	Peserta didik yang berani tampil ke depan	19	52.78%	25	69.44%	11%
10	Peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar	12	33.33%	22	61.11%	11%
	Rata-rata	32	88.89%	33	91.67%	8%
		23.75	65.97%	28.25	78.47%	12.5

Pembahasan

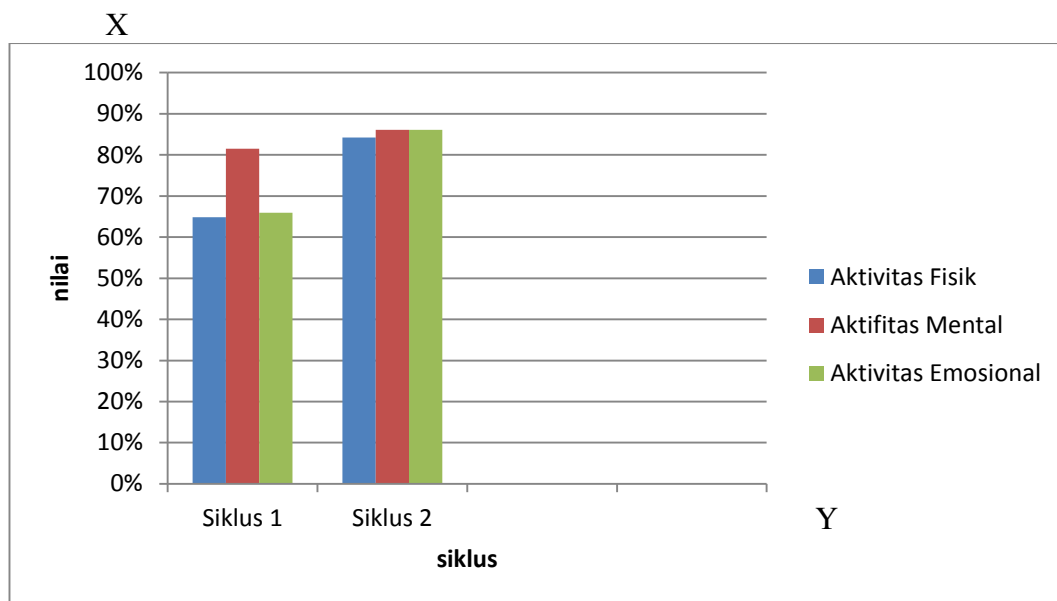
Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 1 yaitu data tentang kemampuan guru dalam menyusun RPP siklus 1 dan 2 maka dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut: aspek 1 yaitu merumuskan tujuan pembelajaran pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata 3, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,67 sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,67. Untuk kelompok aspek pemilihan dan pengorganisasian materi ajar memperoleh skor rata-rata 3,25 pada siklus 1 meningkat menjadi 3,5 pada siklus 2. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,25. Sedangkan untuk kelompok aspek pemilihan sumber dan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 3,33 di siklus 2 sehingga terjadi peningkatan rata-rata 0,33. Selanjutnya untuk kemampuan guru membuat skenario kegiatan pembelajaran pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata 3,25 di siklus 1 meningkat menjadi 3,5 di siklus 2 sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,25.

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel tersebut dapat juga dilihat bahwa secara keseluruhan rata-rata kemampuan guru dalam menyusun RPP adalah meningkat sebesar 0,25 yaitu dari rata-rata 2,875 di siklus 1 meningkat menjadi 3,125 di siklus 2.

Tabel 2 berisi tentang rekapitulasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan kartu kata bergambar. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat secara keseluruhan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran meningkat sebesar 0,58 dari 2,92 (Sedang) di siklus 1 meningkat menjadi 3,5 (Baik) di siklus 2. Pada siklus 1 masih hasil masih tergolong sedang maka dari itu peneliti dan kolaborator bersepakat untuk melanjutkan siklus 2 dengan lebih fokus pada kekurangan yang terdapat pada siklus 1. Hal-hal yang ditingkatkan yaitu perencanaan yang matang sehingga memperoleh hasil yang baik.

Tabel 3 berisi tentang rekapitulasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media kartu kata bergambar. Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel tersebut maka dapat dilihat hal-hal sebagai berikut:

Rata-rata aktivitas fisik peserta didik pada siklus 1 yaitu 23 orang (64,81%) sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 30 orang (84,25%) meningkat 19,44%. Rata-rata aktivitas mental pada siklus 1 yaitu 29 orang (81,48%) dan pada siklus 2 meningkat 31 orang (86,11%) terjadi peningkatan sebesar 4,63%. Rata-rata aktivitas emosional pada siklus 1 sebesar 23 orang (65,97%) meningkat menjadi 31 orang (86,11%) terjadi peningkatan sebesar 4,63%. Peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2
Grafik Peningkatan Aktivitas Peserta Didik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas 3 SDN 31 Pontianak Utara dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Kesimpulan yang dapat penulis kemukakan berdasarkan uraian pada bab sebelumnya adalah; (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat dari kinerja guru (APKG 1) yaitu dari rata-rata 2,875 di siklus 1 meningkat menjadi 3,125 di siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 0,25 dengan kategori baik; (2) Pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilihat dari kinerja guru (APKG 2) 2,92 (Sedang) di siklus 1 meningkat menjadi 3,5 (Baik) di siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 0,58 dengan kategori baik; (3) Media gambar dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa pada pembelajaran di kelas 3 SDN 31 Pontianak Utara. Rata-rata aktivitas fisik peserta didik pada siklus 1 yaitu 23 orang 64,81% sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 30 orang (84,25%) meningkat 19,44%; (4) Media gambar dapat meningkatkan aktivitas mental peserta didik pada pembelajaran di kelas 3 SDN 31 Pontianak Utara. Aktivitas yang muncul setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II yaitu rata rata aktivitas mental pada siklus 1 yaitu 29 orang (81,48%) dan pada siklus 2 meningkat 31 orang (86,11%) terjadi peningkatan sebesar 4,63%. (4) Media gambar dapat meningkatkan aktivitas emosional peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas 3 SDN 31 Pontianak Utara. Rata-rata aktivitas emosional pada siklus 1 sebesar 23 orang (65,97%) meningkat menjadi 31 orang (86,11 %) terjadi peningkatan sebesar 4,63%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan permainan kartu kata bergambar di kelas III SD Negeri 31 Pontianak Utara. Hasil penelitian secara umum pembelajaran menggunakan permainan kartu kata bergambar dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa karena peserta didik senang dengan gambar-gambar yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri 31 hendaknya kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dapat difasilitasi dan dikembangkan, sehingga guru SDN 31 Pontianak Utara dapat menjadi guru Penelitian Tindakan Kelas; (2) Guru hendaknya dapat mengikuti KKG maupun Seminar Pendidikan guna peningkatan kualitas kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Guru hendaknya dapat merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal; (3) Diharapkan guru memiliki kemampuan dalam menggunakan media yang dapat direncanakan secara matang dan sesuai dengan indikator-indikator yang ingin ditingkatkan, sehingga media ini menjadi terarah dan memiliki tujuan yang tepat, serta dalam penguasaan kelas, penguasaan materi, dan penguasaan waktu akan maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP. 2006. **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**. Jakarta:Depdiknas
- Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Hamid Darmadi. 2011. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta
- Kunandar. 2008. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta. Rajawali Press
- Puji Santoso. 2009. **Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sardiman A.M. 2010. **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saiful Sagala. 2003. **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: Alfabeta.
- Sudiono Anas. 2011. **Pengantar Statistik Pendidikan**. Jakarta: Rasa Grafindo Persada.
- Sugiono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta.
- Sri Anitah. 2008. **Strategi Pembelajaran di SD**. Jakarta : Universitas Terbuka

- Sriyono. (2008). **Prestasi Belajar Dan Aktivitas Belajar**. (Online). (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/24/prestasi-belajar/>, dikunjungi 22 Desember 2015)
- Suryabrata Sumadi. 2005. **Metodologi Penelitian**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H.G. 1986. **Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.
- Wijaya Kusumah. (2009). **Mengenal Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT. Indeks
- Udin. S. Winataputra. 2008. **Teori Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka