

OPTIMALISASI MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Mustafa, Mustafa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
mustafalahilalsigli@gmail.com

Abstract : *This study aims to improve student learning outcomes through the application of picture media in the learning process at SD Negeri 4 Sigli. This study used the Classroom Action Research (CAR) method. The research subjects were 24 students. Data collection techniques were carried out through tests, observations, and documentation, while the data were analyzed descriptively quantitatively. The results showed that in Cycle I, the average value of student learning outcomes reached 51.5 with a classical completeness of 16.6%, where only 4 of 24 students reached the high category. After learning improvements were made in Cycle II, the average value increased to 81.3 with a classical completeness of 66.7%, and the number of students reaching the high category increased to 16 people. Therefore, it can be concluded that the use of picture media can improve student learning outcomes.*

Keywords : Picture media, learning outcomes, students

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media gambar dalam proses pembelajaran di SD Negeri 4 Sigli. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 51,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 16,6%, di mana hanya 4 dari 24 siswa yang mencapai kategori tinggi. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,7%, dan jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 16 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Gambar, hasil belajar, siswa

1. Pendahuluan

Dalam pembelajaran guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran, pembelajaran akan membosankan, oleh karena itu diperlukan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Menyinggung tentang media pembelajaran, harus menggunakan media pembelajaran tersebut dengan benar dan tepat untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilaksanakan, dalam hal ini media yang tepat dapat merangsang siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Dalam menggunakan media diperlukan keahlian khusus dalam memilih media gambar yang tepat untuk diterapkan dalam suatu materi pembelajaran. Karena media gambar yang dipilih seorang guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Namun yang terjadi saat ini adalah ketidaksesuaian media gambar yang digunakan guru dengan materi yang diajarkan membuat siswa tidak memahami materi yang diajarkan guru. Ketidamampuan guru dalam menggunakan media gambar membuat kegiatan belajar mengajar

siswa pasif. Ketidaksesuaian, ketidakmampuan guru dalam menggunakan media gambar membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Seharusnya guru menggunakan media gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan supaya siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Guru harus mampu menggunakan media gambar dalam berbagai materi yang diajarkan supaya terjadinya proses belajar mengajar yang aktif. Guru berupaya semaksimal mungkin dalam menyesuaikan dan memahami media gambar supaya siswa mudah memahami materi dan membuat hasil belajar siswa memuaskan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dalam pembelajaran di kelas.

Media gambar mempunyai makna sebuah media yang menggunakan bahan dasar kertas dalam bentuk gambaran, teks untuk menyampaikan pesan-pesannya. Unsur-unsur utama adalah tulisan (teks), gambar visualisasi atau keduanya. Media gambar ini bisa dibuat untuk membantu guru melakukan komunikasi interpersonal saat kegiatan belajar mengajar. Media ini juga bisa dijadikan sebagai bahan referensi (bahan bacaan) atau menjadi media instruksional atau mengkomunikasikan teknologi baru. Dengan media yang menarik materi pelajaran akan mudah diserap oleh siswa, karena dengan menggunakan media dapat mempermudah pemahaman belajar anak dalam pencapaian tujuan pengajaran. Berdasarkan hasil observasi di SDN 4 Sigli, pembelajaran belum sesuai diharapkan. Hal ini disebabkan oleh: (1) Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran, (2) Kurangnya keterampilan guru untuk memanfaatkan media. (3). Minat belajar siswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Untuk itu diperlukan alat atau media yang dapat menarik minat siswa. pemberian materi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa, tetapi ternyata guru dalam melaksanakan pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional, artinya guru masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang menarik siswa. Selain itu guru belum sepenuhnya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.

2. Kajian Pustaka

2.1. Pengertian Media Gambar

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti "perantara atau penyalur". Menurut Miarso seperti dikutip Rianarwati, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Gagne dalam Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satunya adalah media visual yaitu media gambar.

Menurut Sadirman, diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Menurut Sudjana pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar.

Sedangkan Arsyad mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

Menurut Arsyad, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Arsyad juga menyatakan bahwa manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar.
 - e) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 - f) Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
 - g) Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

Adapun fungsi dari pengembangan media gambar menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad mengungkapkan 4 fungsi media pembelajaran. Khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai materi pelajaran itu. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konsep untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks.

Menurut Karim, setiap guru Sekolah Dasar (SD) mempunyai tugas yang kompleks. Tugas tersebut antara lain adalah memahami dengan baik materi yang akan diajarkan, memahami dan memanfaatkan dengan baik cara peserta didik dalam pembelajaran, memahami cara mengajarkan yang efektif dan menggunakan cara-cara pembelajaran yang efektif.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai strategi dan variasi sajian. Misalnya permainan, diskusi, pemecahan masalah, praktek dan lain-lain yang menarik, sesuai dengan pokok bahasan yang ditunjang dengan media yang sesuai dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta kebutuhan siswa, karena dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang paling penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Arsyad menjelaskan pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus dipertimbangkan dalam memilih media, misalnya tujuan pembelajaran, respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Sutawidjaja tetapi pada kenyataannya, pengalaman dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan setiap siswa, seorang guru biasanya mengelola kelasnya secara klasikal. Cara ini tentu mengalami kelemahan, kelemahannya adalah guru memenuhi kebutuhan siswa dengan cara yang sama padahal diketahui bahwa setiap siswa mempunyai perbedaan kebutuhan dan kemampuan. Idealnya cara ini harus dikurangi dan dicari alternatif lain dalam rangka pemenuhan kebutuhan yang berbeda-beda dari setiap siswa. Karena itulah maka dalam pembelajaran IPA di SD masih diperlukan adanya media pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda, memberikan pengalaman dan persepsi yang sama pada seluruh siswa dan untuk membantu siswa dalam memahami konsep IPA yang abstrak.

Karena mengingat karakteristik anak SD yang masih pada tahap berpikir operasional konkret yaitu, kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Jean Piaget dalam Effendi, menyatakan bahwa siswa yang tahap berpikirnya masih ada pada tahap operasional konkret (sebaran umur dari sekitar 7 tahun sampai sekitar 11/12 tahun atau 13 tahun kadang-kadang lebih), yaitu tahapan umur pada anak-anak SD tidak dapat memahami operasi (logis) dalam konsep IPA tanpa dibantu oleh benda-benda konkret. Anak-anak pada tahap berpikir ini dapat dikelompokkan kedalam empat taraf berpikir yaitu:

- 1) Taraf berpikir konkret, yaitu dalam belajar selalu memerlukan benda-benda konkret.
- 2) Taraf berpikir semi konkret, yaitu dapat mengerti dalam belajarnya, bila dibantu dengan gambar benda konkret.
- 3) Taraf berpikir semi abstrak dapat mengerti belajar IPA dengan bantuan diagram, torus, dan sebagainya.
- 4) Taraf berpikir abstrak, yaitu sudah dapat memahami suatu konsep tanpa adanya media lagi.

Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindra. Dalam pembelajaran IPA yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahaminya.

Mengingat karakteristik siswa SD yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, yaitu masih membutuhkan benda-benda konkret untuk memahami suatu konsep IPA. Maka masih sangat perlu adanya bantuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu akan sangat tepat dan efektif guna membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih cepat memahami suatu konsep yang diajarkan oleh guru dengan adanya alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran.

Hamalik dalam Arsyad juga berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

2.2.Upaya Guru dalam Menggunakan Media Gambar

Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah mengemukakan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran menurut Marsadji yaitu; (1) Segi praktisan; (2) Segi anak didik; (3) Segi isi; dan (4) Segi guru.

Keempat faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran ini secara singkat diuraikan sebagai berikut :

1) Segi kepraktisan.

Segi kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran mencakupi:

- a) media akan efektif dalam mencapai TIK bila tersedia (ada) pada saat dibutuhkan;
- b) biaya, besarnya dana, usaha dan waktu serta semua faktor dalam menetapkan mahal tidaknya media yang dibutuhkan;
- c) kondisi fisik, yang dipertimbangkan adalah warna, bentuk, ukuran, bunyinya jelas, bentuk tulisan dan lainnya akan efektif untuk belajar siswa;
- d) desainnya, sederhana atau tidak, aspek yang diperhatikan adalah mudah dan praktis dipergunakan;
- e) dapat digunakan oleh siswa atau tidak;
- f) dampak emosional, apakah media tersebut cukup mengandung nilai estetika dan dapat menyentuh emosi anak didik.

2) Segi anak didik

Menurut Sadirman, dari segi anak didik yang dipertimbangkan dalam pemanfaatan media adalah sebagai berikut:

- a) Karakteristik siswa, yaitu sikap pribadi dan kematangan anak didik dan usia perlu diperhatikan dalam memilih media yang sesuai; Media tersebut dapat juga untuk belajar individual;
- b) Keterlibatan siswa, apakah media yang dipilih mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih efektif;
- c) Relevansinya, apakah media yang dipilih ada kepentingan/ kesesuaian dengan kehidupan siswa.

3) Segi isi

Faktor yang mempengaruhi dari segi isi media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan, ketepatan dan kebenaran isinya, dan layak tidaknya untuk ditampilkan.

4) Segi guru

Faktor yang mempengaruhi dari segi guru meliputi utilisasi oleh guru, apakah media itu dapat didayagunakan oleh guru, mulai mengoperasikan alat sampai memanfaatkan isinya. Selain itu usaha guru untuk mengetahui kondisi siswa bagaimana sikap, dan tingkah laku dalam pembelajaran sebagai bahan dan pertimbangan yang mempengaruhi daripada penggunaan media. Dengan mengetahui kondisi siswa maka pembelajaran yang menggunakan media akan berjalan dengan lancar dan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.3 Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media paling umum dipakai. Media merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu ada pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.

Gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam proses belajar mengajar beberapa ahli berpendapat bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media gambar, yaitu sebagai berikut:

1) Prinsip-prinsip Pemakaian Media Gambar.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan antara lain:

a) Menggunakan untuk tujuan yang spesifik

Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa membandingkan kelompok hewan bertulang belakang dengan tidak, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok.

b) Memadukan gambar pada pelajaran

Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektifan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dipakai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pelajaran. Pameran gambar di papan pengumuman pada umumnya mempunyai nilai kesan sama seperti di dalam ruang kelas. Menurut Arsyad, gambar-gambar yang ril sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran, karena maknanya akan membantu pemahaman para siswa dan cara itu akan ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari.

c) Menggunakan gambar dengan jumlah yang kecil

Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan gambar yang mendukung makna. Jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik daripada dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih. Banyaknya ilustrasi gambar-gambar secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dirongrong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan Perhatian pada gagasan utama. Sekali gagasan dibentuk dengan baik, ilustrasi tambahan bisa berfaedah memperbesar konsep-konsep permulaan. Penyajian gambar hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan memperagakan konsep-konsep pokok artinya apa yang terpenting dari pelajaran itu. Lalu diperhatikan gambar yang menyertainya, lingkungannya, dan lain-lain berturut-turut secara lengkap.

d) Mengurangi banyaknya kata-kata dalam gambar

Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar-gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru. Misalnya dalam mata pelajaran biologi. Para siswa mengamati gambar-gambar candi gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur menjelaskan bahwa mengapa bentuk tidak sama, apa ciri-ciri membedakan satu sama lain. Guru bisa saja tidak bisa mudah dipahami oleh para siswa yang bertempat tinggal di lingkungan hutan tropis asing. Demikian pula istilah supermarket terdengar asing bagi siswa-siswa yang hidup di kampung. Melalui gambar itulah siswa akan memperoleh kejelasan tentang istilah Verbal.

e) Mendorong pernyataan yang kreatif

Melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu.

f) Mengevaluasi kemajuan kelas

Menurut Sadirman, mengevaluasi kemajuan kelas bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun secara khusus. Jadi guru bisa mempergunakan gambar datar, *slides* atau transparan untuk melakukan evaluasi belajar bagi para siswa. Pemakaian instrumen tes secara bervariasi akan sangat baik dilakukan guru, dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensif serta menyeluruh.

2) Memilih gambar yang Baik dalam Pengajaran

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli.
- b) Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.
- c) Bentuk item. Hendaknya sipengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.
- d) Perbuatan. Gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.
- e) Fotografi. Siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.
- f) Artistik. Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Kriteria-kriteria memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas 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.

3) Menggunakan Gambar dalam Kelas

Menurut Arsyad, penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurangan penjelasan. 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.

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan cara, menulis pertanyaan tentang gambar, menulis cerita, mencari gambar-gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Pengajaran 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 siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

4) Mengajar Siswa Membaca Gambar

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar siswa membaca gambar:

- a) Warna

Siswa sangat tertarik pada gambar-gambar berwarna. Umumnya pada mulanya mereka mengamati warna sebelum mereka mengetahui nama warna, barulah ia tafsirkan. Pada umumnya mereka memiliki kriteria tersendiri tentang kombinasi warna-warna. Melatih menanggapi, membedakan, dan menafsirkan warna perlu dilakukan guru terhadap para siswa.

b) Ukuran

Dapat dibandingkan mana yang lebih besar antara seekor ayam dengan seekor sapi, mana yang lebih tinggi antara seorang manusia dengan gereja, dan sebagainya.

c) Jarak.

Maksudnya agar anak dapat mengira-ngira jarak antara suatu obyek dengan obyek lainnya dalam suatu gambar, misalnya jarak antara puncak gunung latar belakangnya.

d) Sesuatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan.

Mobil yang sedang diparkir yang nampak dalam sebuah gambar, dalam gambar terdapat sebuah simbol-simbol gerakan.

e) Temperatur

Bermaksud anak memperoleh kesan apakah di dalam gambar temperaturnya dingin atau panas. Bandingkan gambar yang menunjukkan musim salju dan gambar orang-orang yang berada dalam keadaan membuka pakaian. Maka dapat dibedakan temperatur rendah dan keadaan panas.

Sadiman, langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan Rancangan

Urutan dalam mengembangkan program media itu dapat diutarakan sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

Menurut Sadirman, dari kesenjangan itu dapat diketahui apa yang diperlukan atau dibutuhkan siswa. Sebagai perancang program media guru harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa. Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan atau keterampilan yang disajikan oleh program media itu.

Dan program media yang terlalu mudah akan membosankan siswa dan sedikit sekali manfaatnya karena siswa tidak memperoleh tambahan pengetahuan atau keterampilan dari program media tersebut. Sebaliknya program media akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan atau keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa sebelum memanfaatkan hasil dari program pengembangan media tersebut. Pengetahuan prasyarat adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan siswa sebelum memanfaatkan hasil dari program pengembangan media tersebut. Dan program media yang terlalu sulit akan menimbulkan frustrasi siswa.

b) Perumusan Tujuan

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Dengan tujuan seperti itu, baik guru maupun siswa dapat mengetahui dengan pasti perilaku apa yang harus dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai. Dalam perumusan tujuan ada dua jenis tujuan instruksional, yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional.

Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum. Sebelum mencapai tujuan instruksional umum terlebih dahulu kita harus mencapai semua

tujuan instruksional khusus. Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik ada beberapa ketentuan yang perlu diingat berikut ini:

- (1) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa bukan berorientasi kepada guru. Hal yang perlu dinyatakan dalam tujuan harus perilaku yang dapat dilakukan atau yang diharapkan dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai. Jadi, tujuan ini harus berorientasi kepada hasil akhir setelah siswa mengikuti kegiatan instruksional.
- (2) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja operasional. Artinya, kata kerja itu menunjukkan perbuatan yang dapat diamati atau yang hasilnya dapat diukur.

c) Pengembangan Materi Sebagai Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan materi disini maksudnya adalah bahan pelajaran apa yang harus dipelajari oleh siswa atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan oleh siswa agar tujuan instruksional tercapai. Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang telah dirumuskan tadi harus dianalisis lebih lanjut. Dengan cara ini akan diperoleh sub kemampuan dan sub keterampilan, serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan.

Bila semua sub kemampuan dan keterampilan serta sub-sub kemampuan dan keterampilan telah teridentifikasi kita akan memperoleh bahan instruksional terperinci yang mendukung tercapainya tujuan itu. Setelah daftar pokok-pokok bahan pembelajaran tersebut diperoleh, selanjutnya ialah mengorganisasikan urutan penyajian yang logis, artinya dari hal yang sederhana ke hal yang rumit atau dari yang konkrit ke yang abstrak. Dalam hal ini kemampuan yang satu menjadi prasyarat untuk dapat dipelajarinya kemampuan yang lain.

d) Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Hal yang diukur atau dievaluasi adalah kemampuan, keterampilan, atau sikap siswa yang dinyatakan dalam tujuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan instruksional itu.

2.4 Penulisan Naskah Media

Media grafis (gambar) adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambarkan atau melukis, printing, dan sablon.

Menurut Ibrahim dan Nana, cara menyusun media grafis (gambar) sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi program, yaitu tentukan nama mata pelajaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan, tujuan pembelajaran, dan sasaran (siswa yang akan menggunakan (kelas dan semester).
- b) Mengkaji literatur, yaitu menentukan isi materi yang akan disajikan.
- c) Dalam menentukan isi yang akan disajikan pada media cetak, bukan berarti memindahkan semua isi dalam buku teks, namun dikemas sedemikian rupa sehingga dapat divisualisasikan dengan tepat.
- d) Membuat naskah, naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar dalam bentuk teks.
- e) Kegiatan produksi, dapat dibuat secara manual atau komputer.

2.5 Evaluasi Program Media

Menurut Sadirman, ada dua macam bentuk pengujian cobaan media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk media). Sedangkan tes sumatif kebalikan dari tes formatif, yaitu dalam bentuk

finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, perlu dikumpulkan data. Hal itu untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak adalagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya, maka dalam kasus seperti ini perlu dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan melalui media tersebut.

Menurut Karim, pengembangan media gambar yang dilakukan dalam penelitian ini diadopsi dari teori belajar Zoltan P. Dienes, yaitu dengan menggunakan berbagai sajian (representasi) tentang suatu konsep matematika, anak-anak akan dapat memahami secara penuh konsep tersebut jika dibandingkan dengan hanya menggunakan satu macam sajian saja.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan mengenai pengembangan media gambar, maka dapat ditarik kesimpulan pengembangan media gambar adalah pengembangan yang dilakukan oleh guru dengan memperhatikan langkah-langkah pengembangan media gambar. Semua unsur-unsur yang ada dalam langkah-langkah pengembangan media saling melengkapi satu sama lain. Jadi dalam pengembangan media gambar harus memperhatikan semua unsur-unsur yang terdapat dalam langkah-langkah pengembangan suatu media. Penggunaan media yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan aspek-aspek tujuan intruksional pembelajaran yang hendak dicapai, menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif, sehingga aspek-aspek tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tidak dikuasai secara maksimal oleh siswa

2.6 Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Gambar

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

Menurut Purwanto dan Alim, kelebihan media gambar adalah:

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

Sedangkan kelemahan media gambar menurut Purwanto dan Alim adalah sebagai berikut:

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

Menurut Sadiman ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

- 1) Harus Autentik
Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan suatu kejadian sesuai dengan

kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samaikanlah sesuai dengan banyak benda yang ditemukannya.

2) Sederhana

Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.

3) Ukuran Relatif

Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya. Hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

4) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gambar yang baik menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.

5) Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

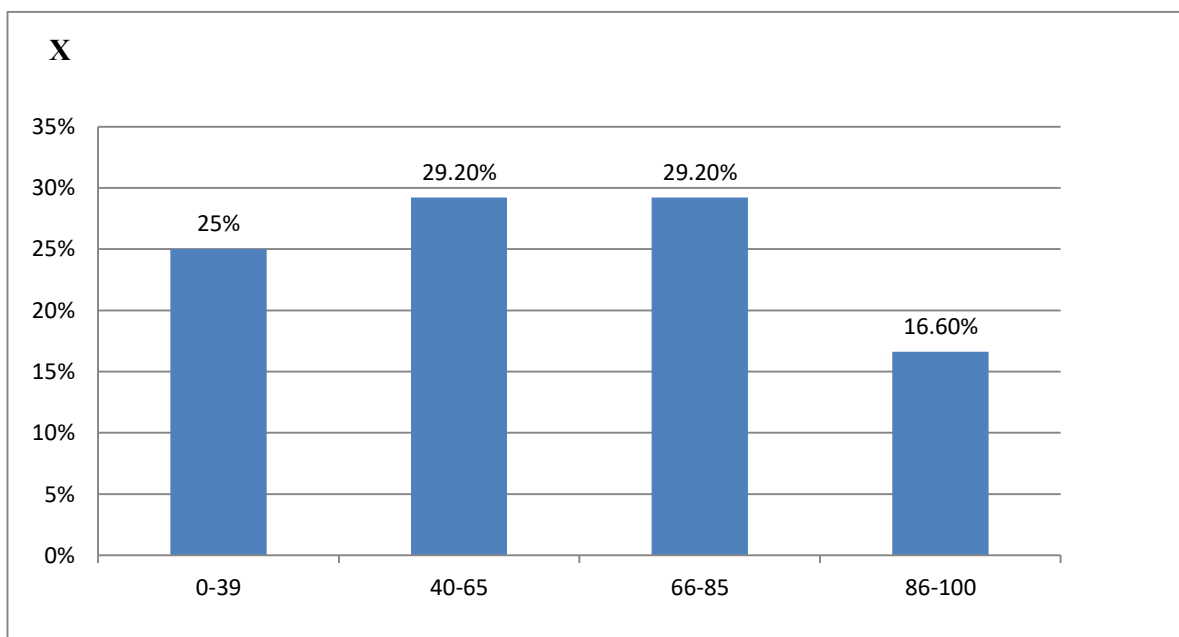
3 Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada SD Negeri 4 Sigli, Kecamatan Kota Sigli, Kabupaten Pidie. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018.

4 Hasil dan Pembahasan

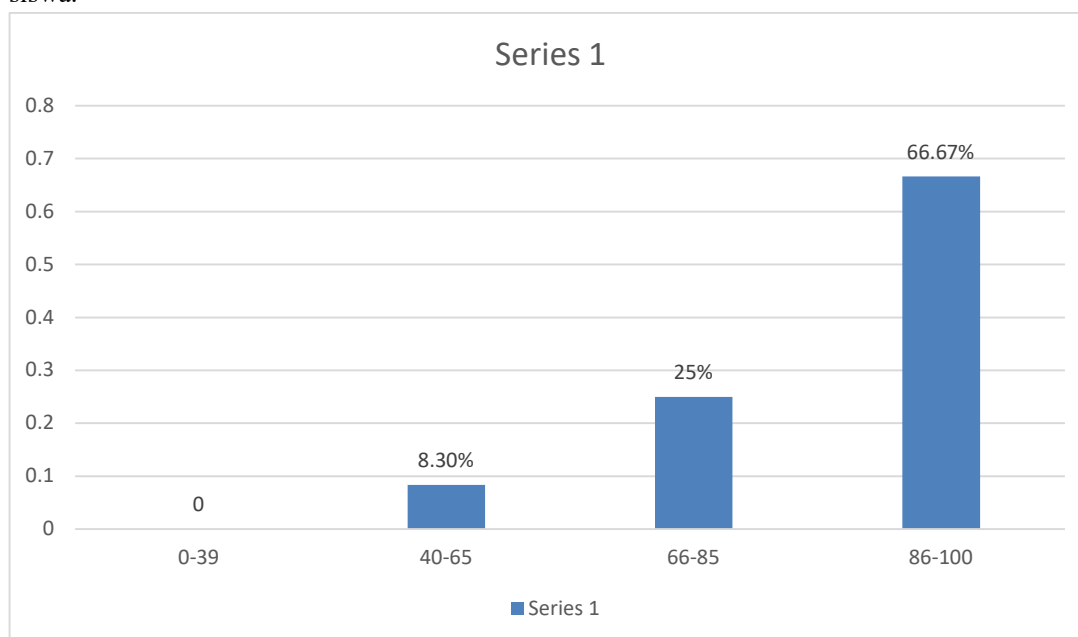
Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa 4 siswa (16,6%) memperoleh nilai kategori tinggi, 7 siswa (29,2%) kategori cukup, 7 siswa (29,2%) kategori rendah, dan 6 siswa (25%) kategori sangat rendah. Dengan demikian, hanya 4 siswa (16,6%) yang mencapai kategori tinggi, sedangkan 20 siswa (83,4%) masih berada pada kategori cukup, rendah, dan sangat rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 51,5, sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan.

Adapun deskripsi tentang hasil belajar siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebanyak 16 siswa (66,7%) memperoleh nilai kategori tinggi, 6 siswa (25%) kategori cukup, 2 siswa (8,3%) kategori rendah, dan tidak ada siswa (0%) yang berada pada kategori sangat rendah. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 81,3. Jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi meningkat dari 4 siswa menjadi 16 siswa, sedangkan siswa yang berada di bawah kategori tinggi menurun dari 20 siswa menjadi 8 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4.2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

5 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data hasil Penelitian Tindakan Kelas diperoleh pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 51,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 16,6%, di mana hanya 4 dari 24 siswa yang mencapai kategori tinggi. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,7%, dan jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 16 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Referensi

- Alim Purwanto M.N. 1997. *Metodelogi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra
- B. Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Departemen Agama RI. 2001. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hera Wati Susilo. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publising
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning : Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Ibrahim R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Kunandar 2007. *Guru Profesional*, Edisi Revisi. Jakarta. Rajawali Pers
- Muhaimin. 2001. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sardiman, A, S. dkk. 2003. *Media Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Rajawali