

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Namun fasilitas yang belum memadai terjadi pada proses pendidikan di beberapa sekolah, ini menjadi faktor kurangnya motivasi belajar siswa dan faktor kesulitan belajar siswa yang menjadi penghambat ketuntasan hasil belajar.

Tahap membaca bagi seorang siswa sangat penting karena akan berpengaruh kepada sikap membaca dan pandangannya terhadap bahan bacaan. Survei yang dilakukan oleh *International Education Achievement* (IEA) pada awal tahun 2000 menunjukkan bahwa kualitas membaca anak-anak Indonesia menduduki urutan ke-29 dari 31 negara yang diteliti di Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika. Hal ini tentunya sangat menyedihkan karena membaca adalah hal penting yang harus diminati siswa untuk mendukung proses belajarnya.¹

Kondisi ini sejalan dengan study kasus yang dihadapi oleh siswa-siswi kelas empat SDIT Nurul Hidayah yang berlokasi di Komplek Ciceri Indah Kota Serang Provinsi Banten, pada kompetensi dasar menemukan pikiran pokok teks agak panjang (150-200 kata) dengan cara membaca sekilas. Hasil wawancara saya dengan Ibu Wina Maemunah selaku guru wali kelas empat, dikatakan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan ide pokok paragraf. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini adalah KTSP, data yang diperoleh bahwa persentase ketuntasan belajar siswa masih 30% atau 8

¹USAID, *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*, (Buku Sumber untuk Dosen LPTK, 2014), 133.

orang, dari jumlah 27 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki, bisa dikatakan 70% atau 19 siswa hasil belajarnya belum tuntas. Upaya yang sudah dilakukan Ibu Wina adalah dengan pendekatan personal dan latihan soal.² Mengapa anak-anak lebih mengingat apa yang dilihatnya di televisi atau mengingat informasi dari gambar yang terpampang besar di jalan raya? Hal ini dikarenakan otak akan menyimpan informasi yang menarik perhatian saja. Riset menyatakan bahwa kita akan lebih mudah memahami konsep yang diberikan lewat visual atau verbal (Salomon, 1979). Sementara itu, Cowen (1984) menyatakan bahwa penggunaan media visual membuat kita lebih mengingat informasi daripada hanya sekadar menggunakan teks.³

Alternatif yang telah peneliti sebutkan di atas, untuk mengatasi permasalahan di SDIT Nurul Hidayah pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan ide pokok paragraf, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran kartu cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi menemukan ide pokok paragraf.

Media pembelajaran kartu cerita adalah kartu yang berisi kalimat utama yang harus dikembangkan siswa menjadi kalimat-kalimat penjelas agar menjadi sebuah wacana. Secara berkelompok siswa menganalisis kartu-kartu yang diberikan dan mengurutkannya.⁴

²Wawancara dengan Ibu Wina Maemunah, *Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* kelas IV di SDIT Nurul Hidayah Komplek Ciceri Indah Serang pada hari Kamis tanggal 15 September 2016.

³ USAID, *op. cit.*, 41.

⁴ Lina Mayawati, Ni Nym. Garminah, Nym. Kusmaryatni. 2014. *Penerapan Media Kartu Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurun Najah* Sumberkima e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita untuk mengetahui hasil belajar siswa di SDIT Nurul Hidayah pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV dengan materi menemukan ide pokok paragraf dengan judul: *Menggunakan Media Kartu Cerita Untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. (PTK di Kelas IV SDIT Nurul Hidayah Komplek Ciceri Indah Serang - Banten).*

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini difokuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV SDIT Nurul Hidayah dalam menemukan ide pokok paragraf dengan menggunakan media kartu cerita?
2. Bagaimana hasil belajar siswa materi menemukan ide pokok paragraf di kelas IV SDIT Nurul Hidayah dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada pembentukan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV SDIT Nurul Hidayah dalam menemukan ide pokok paragraf menggunakan media kartu cerita.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi menemukan ide pokok paragraf di kelas IV SDIT Nurul Hidayah dengan menggunakan media kartu cerita.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi siswa, guru dan bagi sekolah itu sendiri. Manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada semua bahasan, khususnya materi menemukan ide pokok paragraf.

2. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu bermanfaat juga untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan ide pokok paragraf.

3. Bagi Sekolah

Selain bermanfaat bagi siswa dan guru, penelitian juga bermanfaat bagi sekolah, yaitu untuk membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 Bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V.

Bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II terdiri dari landasan teori meliputi pengertian pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI, pengertian belajar dan hasil belajar, ide pokok

cara menentukan ide pokok suatu paragraf, kalimat, paragraf, media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media kartu cerita, penggunaan media pembelajaran kartu cerita, langkah-langkah penggunaan media kartu cerita, kelebihan dan kekurangan media kartu cerita, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan waktu penelitian, , indikator keberhasilan, sumber data, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yaitu data penelitian deskripsi persiklus dan pembahasan.

Bab V terdiri dari simpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Pembelajaran bahasa adalah proses memberi rangsangan belajar berbahasa kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa dalam arti luas adalah kemampuan mengorganisasi pemikiran, keinginan, ide, pendapat atau gagasan dalam bahasa lisan maupun tulis. Secara umum kemampuan ini tergantung pada frekuensi dan kualitas materi dengar, bicara, baca, dan tulis yang dilakukan oleh seseorang dalam kesehariannya. Semakin kerap seseorang mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dan semakin berkualitas materi yang didengar, dibicarakan, dibaca dan dituliskannya maka semakin, kemampuan berbahasa orang tersebut semakin baik.⁵

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu termasuk rumpun bahasa Austronesia yang telah digunakan sebagai lingua franca di nusantara sejak abad-abad awal penanggalan modern, paling tidak dalam bentuk informalnya.⁶

Bahasa Indonesia ialah bahasa yang demokratis. Ia tidak mengenal tingkatan dalam pemakaian. Tidak mengenal perubahan bentuk kata kerja sehubungan dengan perubahan orang atau subyek yang melakukan pekerjaan tersebut.⁷

Apabila dicermati, pembelajaran bahasa Indonesia SD merupakan pembelajaran yang paling utama, terutama di SD kelas rendah (I dan II).

⁵ Puji Santosa, dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 5.18.

⁶ Alek & H. Achmad, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana 2011), 8.

⁷ Djoko Widagdho, *Bahasa Indonesia Pengantar Kemahiran Berbahasa Di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1997), 5

Dikatakan demikian, dengan bahasalah siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang ditularkan dari pendidik.⁸

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan bahasa dalam interaksi dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan.⁹

Dalam pengembangan KTSP, satuan pendidikan harus menyusun program peningkatan mutu yang mencakup: tujuan, sasaran dan target yang akan dicapai, untuk program jangka panjang (strategis). Tujuan pendidikan satuan pendidikan, termasuk sasaran dan target harus dirumuskan secara tertulis dengan: (a) jelas, (b) mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat. Tujuan pendidikan, satuan pendidikan merupakan acuan dalam mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya adalah:

a. Mendengarkan

Siswa mendengarkan dan mendengarkan tanggapan secara kritis dengan pemahaman dan kepekaan terhadap gagasan, pendapat, dan perasaan orang lain dalam berbagai bentuk wacana lisan dan informasi yang dilihat.

b. Berbicara

Siswa berbicara secara efektif untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan, dalam berbagai bentuk dan cara kepada berbagai sasaran sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan.

⁸Puji Santosa, dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Universitas Terbuka, 2015), 3.17.

⁹Susanto, *op cit.*, 242.

c. Membaca

Siswa membaca beragam teks, menunjukkan pemahaman secara kritis terhadap gagasan pendapat dan perasaan baik tersurat maupun tersirat mememanfaatkannya untuk berbagai tujuan serta gemar membaca berbagai jenis teks.

d. Menulis

Siswa menulis berbagai jenis karangan untuk berbagai tujuan dan pembaca dengan memperhatikan kosakata, ejaan, tanda baca struktur kalimat, dan paragraf secara efektif.

e. Pemahaman penggunaan

- 1) Siswa memahami penggunaan bahasa secara beragam bergantung pada tujuan dan konteks, serta menguasai komponen-komponen kebahasaan untuk mendukung penggunaan Bahasa Indonesia.
- 2) Siswa mencintai, menghargai dan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan memahami bahwa bahasa Indonesia mempunyai peran penting terhadap diri dan lingkungannya.

f. Apresiasi sastra

Sastra mampu mengapresiasi dan berekspresi sastra dalam berbagai jenis dan bentuk.¹⁰

Menurut Zainurrahman, menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang mendasar (berbicara, mendengar, menulis, dan membaca). Diantara keterampilan berbahasa yang lain, menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak dikuasai oleh setiap orang, apalagi menulis dalam konteks akademik (*academic writing*), seperti menulis esai, karya ilmiah, laporan penelitian, dan sebagainya.

Pada prinsipnya manfaat pengajaran bahasa Indonesia telah mengalami banyak kemajuan, dalam aspek-aspek kurikulum, kemampuan

¹⁰ Puji Santosa, dkk, *op. cit.*, 5.19-5.20

guru, dan teknik-teknik pengajaran. Salah satu dari kemajuan itu ialah dimensi pragmatik mulai dikenal pada kurikulum 1984. Buku teks memperkenalkan barang tersebut, sedikitnya mulai dari SD sampai dengan SMA. Dalam pemantauan pengamat dua tahun ini, beberapa hal yang perlu diantisipasi pada Pengajaran Bahasa Indonesia meliputi hal-hal berikut:

- Konsep Pragmatik itu masih belum mapan sebagai ilmu.
- Konsep Pragmatik itu belum begitu dikenal wataknya oleh guru bahasa Indonesia (pedekatan paedagogisnya).
- Posisi kompetensi pragmatik itu belum jelas konteksnya dalam ranah kompetensi berbahasa Indonesia.
- Teknik pengajaran pragmatik itu belum jelas, kurang dikenal atau belum mahir menggunakannya.

Timbulnya kondisi di atas barangkali disebabkan kurangnya penelitian berbahasa Indonesia itu, dan kurangnya komunikasi akan hasil penelitian itu. Pada hal, tujuan utama pendidikan berbahasa Indonesia itu adalah mendidik warga negara menjadi lebih Indonesia, tata laku, karakter dan segala nada serta genre tuturan kita mencerminkan keIndonesiaan kita. Perbuatan berbahasa kita adalah cermin diri kita. Cermin keIndonesiaan kita. Hal ini sejalan dengan ujar-kearifan para sepuh kita yang menyatakan “Bahasa menunjukkan bangsa.”¹¹

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Belajar

Kata belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dalam bahasa sederhana kata belajar dimaknai sebagai menuju ke arah lebih baik dengan cara sistematis. Bruner mengemukakan proses belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi, dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian

¹¹ Tagor Pangaribuan, *Paradigma Bahasa*, (Yogyakarta:Graham Ilmu, 2008), 75.

atau pengarahan mengenai prinsip-prinsip struktur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau perpindahan prinsip-prinsip struktur tadi ke dalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi. Namun, informasi itu harus dianalisis, diubah, atau ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan dalam konteks yang lebih luas. Dalam hal ini peranan dan bantuan pengajar sangat diperlukan.¹²

Sedangkan para ahli pendidikan memandang bahwa belajar adalah proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.¹³ Selanjutnya belajar menurut pandangan Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan, lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.¹⁴

Biggs dalam psikologi pendidikan mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan yaitu: rumusan kuantitatif, rumusan institusional, dan rumusan kualitatif.¹⁵

Bruce Well mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran semacam ini. *Pertama*, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Tujuan pengaturan lingkungan ini dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Menurut Piaget, struktur kognitif akan tumbuh

¹² Iskandarwassid dan Dadang Suhendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 4.

¹³ H. Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 15.

¹⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 13-14.

¹⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 91.

manakala siswa memiliki pengalaman belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran menurut aktivitas siswa secara penuh untuk mencari dan menemukan sendiri. *Kedua*, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Ada tiga tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi yang berbeda dalam mempelajarinya. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial, dan logika. Pengetahuan fisis diperoleh melalui pengalaman indra secara langsung. Misalkan anak memegang kain sutra yang terasa alus, atau memegang logam yang bersifat keras, dan lain sebagainya. Dari tindakan-tindakan langsung itulah anak membentuk struktur kognitif tentang sutra dan logam. *Ketiga*, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Anak akan lebih baik mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri. Melalui pergaulan dan hubungan sosial, anak akan belajar lebih efektif dibandingkan dengan belajar yang menjauhkan dari hubungan sosial. Oleh karena melalui hubungan sosial itulah anak berinteraksi dan berkomunikasi, berbagi pengalaman dan lain sebagainya, yang memungkinkan mereka berkembang secara wajar.¹⁶

Pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.¹⁷ Menurut R. Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada media, 2006), 104, 105, 106.

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), 68.

Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.¹⁸

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan, maka diambil kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku individu secara menyeluruh melalui proses berfikir dan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks. Setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda dan mempunyai ciri-ciri tersendiri yang unik untuk belajar. Upaya dalam kegiatan pembelajaran adalah bagaimana mendorong setiap peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Aktivitas tersebut tidak akan terjadi, apabila ia tidak memiliki motivasi untuk belajar. Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar, media mempunyai peranan yang besar. Rasa ingin tahu, rasa ingin memahami dan berhasil (*competency drive*) yang ada dalam diri siswa dapat dimunculkan apabila guru menggunakan media dalam penyajian materi pembelajarannya.¹⁹

b. Hasil Belajar

Secara sederhana belajar adalah upaya yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Indikator keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang membuktikan terjadinya suatu perubahan. Menurut Nawawi dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁰

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 1.

¹⁹Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo, Aan Anshori, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institute Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014), 3.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹ Domain yang termasuk dalam ranah kognitif adalah *knowledge* yaitu pengetahuan dan ingatan, *comprehension* yaitu pemahaman, menjelaskan, meringkas dan contoh, *application* yaitu menerapkan, *analysis* yaitu menguraikan, menentukan hubungan, *synthesis* yaitu mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan *evaluation* yaitu menilai.

Domain yang termasuk pada ranah afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Sedangkan yang termasuk pada ranah psikomotorik adalah *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Dari pemaparan di atas mengenai hasil belajar dan ranah yang menjadi cakupannya yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya dari salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Sejalan dengan prinsip belajar yang telah dikemukakan, ada empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO (1996), yaitu: (1) *learning to know*, yang berarti juga *learning to learn*; (2) *learning to do*; (3) *learn to be*; dan (4) *learning to live together*.

Learning to know atau *learning to learn* mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Dengan proses belajar, siswa bukan hanya sadar akan apa yang harus dipelajari, akan tetapi memungkinkan proses belajar tidak akan berhenti atau

²¹Agus Suprijono, *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 6.

terbatas di sekolah saja, akan tetapi memungkinkan siswa akan secara terus-menerus belajar dan belajar. Inilah hakikat belajar sepanjang hayat. Jika hal ini dimiliki siswa, maka masyarakat belajar (*learning society*) sebagai salah satu tuntutan masyarakat informasi akan terbentuk. Oleh sebab itu, dalam konteks *learning to know* juga bermakna *learning to think* atau belajar berpikir, sebab setiap individu akan terus belajar manakala dalam dirinya tumbuh kemampuan dan kemauan untuk berpikir.

Learning to do mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan hanya sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global. Kompetensi akan dimiliki manakala anak diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian, *learning to do* juga berarti proses pembelajaran berorientasi kepada pengalaman (*learning by experiences*).

Learning to be mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”. Dengan kata lain, belajar untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia. Dalam pengertian ini juga terkandung makna kesadaran diri sebagai khalifah serta menyadari akan segala kekurangan dan kelemahannya.

Learning to live together adalah belajar untuk bekerja sama. Hal ini sangat diperlukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dalam masyarakat global di mana manusia baik secara individual maupun secara kelompok tak mungkin bisa hidup sendiri atau mengasingkan diri bersama kelompoknya. Dalam konteks ini termasuk juga pembentukan masyarakat demokratis yang memahami dan menyadari akan adanya setiap perbedaan pandangan antara individu.²²

²² Wina Sanjaya, *op.cit.*

Memahami teks agak panjang (150-200 kata), petunjuk pemakaian, makna kata dalam kamus atau ensiklopedi merupakan salah satu Standar Kompetensi di kelas IV (empat) semester I yang ditulis dalam Standar Isi KTSP pada aspek membaca, salah satu materi yang terkandung di dalamnya adalah menemukan ide pokok paragraf.

Ditinjau dari teori yang dipakai sebagai landasannya membaca pada prinsipnya dapat didefinisikan dari dua segi yakni membaca sebagai proses dan membaca sebagai hasil. Membaca sebagai proses pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan arti dari kata-kata tertulis. Proses membaca sendiri meliputi proses visual, perceptual dan konseptual. Oleh sebab itu, membaca sering pula diartikan sebagai sebuah proses berpikir sebab di dalam kegiatan membaca seorang pembaca berusaha mengartikan, menafsirkan, dan memperoleh informasi yang terkandung dari bahan bacaan.²³

2. Ide Pokok

Salah satu materi yang terkandung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek membaca yakni materi ide pokok, berikut ini pengertiannya.

Apakah ide pokok paragraf itu? Ide pokok paragraf adalah pikiran utama atau inti dari suatu paragraf. Pikiran utama dapat berupa kalimat pada paragraf itu. Pikiran utama dapat terletak di awal paragraf, tengah paragraf, atau akhir paragraf. Namun pembaca kadang-kadang harus menyarikan sendiri.

Ide pokok adalah ide atau gagasan yang menjadi pokok pengembangan paragraf. Ide pokok ini terdapat dalam kalimat utama. Nama

²³ Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 148.

lain ide pokok adalah gagasan utama, gagasan pokok. Dalam satu paragraf hanya ada satu ide pokok.

Pikiran pokok adalah gagasan yang menjadi patokan atau gagasan dari suatu bacaan. Pokok pikiran yang dituangkan harus matang dalam arti pikiran pokok itu harus sudah final. Meskipun topik sudah dibatasi sedemikian rupa, sehingga ada kemampuan untuk menggarapnya, seorang pengarang belum lagi dapat mulai menulis. Dia terlebih dahulu harus dapat menjelaskan apa yang dimaksudkannya, dengan topik itu, kenapa dia ingin mengatakan hal itu, dan bagaimana sikapnya terhadap soal itu. Apa, kenapa dan bagaimana ini, sebelum mulai menulis, harus telah dirumuskakan. Inilah yang dimaksud dengan pokok pikiran.²⁴

Cara Menentukan Ide Pokok Suatu Paragraf

Tips ini merupakan penjelasan bagaimana cara menemukan gagasan suatu pokok paragraf pada soal bahasa Indonesia. Pada setiap paragraf terdapat pikiran utama dan pikiran penjelas. pikiran utama sebuah paragraf dapat dicari dengan cara sebagai berikut.

1. Membaca kalimat dalam paragraf satu demi satu.
2. Menentukan inti paragraf tersebut, inti paragraf itulah yang disebut pikiran utama.

²⁴ Drs. Djoko Widagdho. *Bahasa Indonesia Pengantar Kemahiran Berbahasa Di Perguruan Tinggi*, (PT Grafindo Persada:Jakarta 1993), 124&128.

Bacalah bacaan di bawah ini!

Menanam Padi



Gambar 2.1. Pak Wiryo menanam padi

Keluarga Pak Wiryo adalah keluarga yang rukun. Mereka saling membantu dalam bekerja. Hari ini keluarga Pak Wiryo pergi ke sawah. Mereka akan menanam padi. Pak Wiryo dibantu Bu Wiryo dan kedua anaknya, yaitu Lina dan Teguh.

Pak Wiryo dan Bu Wiryo menyiapkan benih yang akan ditanam. Mereka mencabuti benih yang telah disemaikan. Agar akarnya tidak putus mereka mencabuti dengan hati-hati. Benih yang sudah dicabuti dibawa Teguh ke petak sawah yang akan ditanami. Setiap petak mendapat sejumlah tumpukan benih.

Setelah selesai mencabuti benih, Pak Wiryo dan Bu Wiryo menanam benih tersebut. Teguh juga tidak mau ketinggalan. Mereka menanam lebih dengan cekatan. Sambil berjalan mundur benih itu ditanamkan. Walaupun cuaca agak panas, mereka tetap bersemangat menanam benih. Sementara itu, Lina menyiapkan minuman dan makanan kecil di gubuk.

Pukul 11.00 semua beristirahat di gubuk. Lina segera melayani bapak, ibu, dan kakaknya. Mereka makan dengan lahap karena mereka terlihat sangat letih. Lina juga ikut makan. Dalam sekejap, hidangan yang disediakan Lina habis. Setelah selesai makan mereka beristirahat sebentar, kemudian kembali melanjutkan pekerjaan masing-masing. Pak Wiryo, Bu Wiryo, dan Teguh kembali menanam benih padi sedangkan Lina membersihkan peralatan makan.

Pukul 13.30 mereka selesai menanam benih. Setelah berkemas dan membersihkan diri, mereka segera pulang. Teguh dan Lina sangat senang

bisa membantu pekerjaan orang tuanya. Pak Wiryo dan Bu Wiryo pun bangga terhadap anak-anaknya.

Contoh:

Ide pokok bahasan pertama bacaan yang berjudul “Menanam Padi” di paragraf pertama adalah:

“Keluarga Pak Wiryo akan menanam padi”.

Bacalah kembali bacaan yang berjudul “Menanam Padi” dengan seksama. Kemudian, carilah ide pokok setiap paragraf dalam bacaan tersebut.²⁵

NO	Paragraf	Ide Pokok
1	Kedua
2
3

Tabel 2.1. Contoh soal ide pokok

3. Kalimat

Kalimat adalah satuan pikiran atau perasaan yang dinyatakan dengan subjek dan predikat yang dirakit secara logis. Dalam karangan, kalimat merupakan satuan yang terkecil; dalam analisis gramatikal, satuan yang terbesar, di samping yang lebih kecil: frasa dan klausa.²⁶

Kalimat menjelaskan pikiran dan perasaan pembicaraan atau penulis. Jenis pikiran dan perasaan berbeda-beda; alasan berkomunikasi juga berbeda-beda; penggolongannya dapat didasarkan pada maksud, struktur, dan bentuk retorikanya.

Kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh. Dalam wujud lisan kalimat

²⁵ Samidi. *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas IV*, (Sidoarjo: Masmedia 2011), 7

²⁶ Alek & Prof. Dr. H. Achmad,....,244

diucapkan dengan suara naik turun, dan keras lembut, disela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir. Dalam wujud tulisan berhuruf latin kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Kalau dilihat dari hal predikat, kalimat-kalimat dalam bahasa Indonesia ada dua macam, yaitu:

- a. Kalimat-kalimat yang berpredikat kata kerja; dan
- b. Kalimat-kalimat yang berpredikat bukan kata kerja.²⁷

Jenis-jenis kalimat, diantaranya:

- Kalimat utama adalah kalimat yang didalamnya terdapat ide pokok paragraf. Kalimat utama ini dijelaskan oleh kalimat-kalimat lain dalam paragraf tersebut, yang disebut dengan kalimat penjelas. Nama lain untuk kalimat utama adalah kalimat topik.
- Kalimat penjelas yaitu kalimat yang menjelaskan kalimat utama.

4. Paragraf

Paragraf mempunyai beberapa pengertian:

- Paragraf ialah karangan mini. Artinya semua unsur karangan yang panjang ada dalam paragraf.
- Paragraf adalah satuan bahasa tulis yang terdiri dari beberapa kalimat yang tersusun secara runtut, logis, dalam satu kesatuan ide yang tersusun lengkap, utuh, dan padu.
- Paragraf merupakan bagian dari suatu karangan yang terdiri dari sejumlah kalimat yang mengungkapkan suatu informasi dengan pikiran utama sebagai pengendalinya dan pikiran penjelas sebagai pendukungnya.

²⁷ Zaenal Arifin & S. Amran Tasai. *Cermat Berbahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Akademika Pressindo:Jakarta 2003), 58.

- Paragraf yang terdiri atas satu kalimat berarti yang tidak menunjukkan ketuntasan atau kesempurnaan.²⁸

Selanjutnya, dimanakah kita dapat menentukan letak ide pokok atau pikiran utama? agar lebih jelasnya, perhatikan penjelasan berikut!

Contoh pada paragraf deduktif:

Pada paragraf *deduktif* kalimat utama terletak di *awal paragraf*. Gagasan pokok atau kalimat utama dinyatakan lebih dahulu baru diikuti kalimat penjelas.

Pak Wiryo dan Bu Wiryo menyiapkan benih yang akan ditanam. Mereka mencabuti benih yang telah disemaikan. Agar akarnya tidak putus mereka mencabuti dengan hai-hati. Benih yang sudah dicabuti dibawa Teguh ke petak sawah yang akan ditanami.

Ide pokoknya adalah:

“Mereka menyiapkan benih yang akan ditanam”.

Contoh pada paragraf induktif:

Pada paragraf *induktif* kalimat utama terletak di *akhir paragraf*. Kalimat penjelas disampaikan lebih dahulu, baru kalimat utama.

Contoh:

Keluarga Pak Wiryo adalah keluarga yang rukun. Mereka saling membantu dalam bekerja. Hari ini keluarga Pak Wiryo pergi ke sawah. Mereka akan menanam padi. Pak Wiryo dibantu Bu Wiryo dan kedua anaknya, yaitu Lina dan Teguh.

Ide pokoknya adalah:

“Keluarga Pak Wiryo akan menanam padi”.

²⁸ Alek & H. Achmad, ..., 207-208.

B. Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Asra kata *media* dalam "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar yang diterima siswa diperoleh dari media.

Dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa pelajar sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Atas dasar ini, beberapa media pembelajaran Bahasa Indonesia sangat perlu diaplikasikan dalam setiap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan berupa sumber-sumber belajar lain yang memadai untuk mengkondisikan seseorang untuk berinteraksi dan belajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media

dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, begitupun sebaliknya tanpa adanya media dalam pembelajaran maka keberhasilan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi, media, dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: a) pengajaran agar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.²⁹

²⁹Mayawati, Garminah, Kusmaryatni, e-Journal, *op. cit.*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wa sa il*) atau pengantar pesan.³⁰

National Education Assosiation (NEA) mendefinikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.³¹

Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.³²

a. Media Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Media visual dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok sebagai berikut:

- a. Media Visual dua dimensi tidak transparan
Seperti grafik, chart atau bagan, peta, poster, buku, majalah dan lain-lain, komik, gambar, foto, karikatur.
- b. Media Visual dua dimensi papan

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 3.

³¹ H. Asnawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Ciputat Pers, 2002), 11.

³² Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 1.

Seperti papan tulis, papan panel, papan magnet, white board, papan buletin dan papan karpet.

c. **Media Visual dua dimensi transparan**

Seperti film slide, OHP atau OHT, Film Strife dan Micro Film.

d. **Median Visual Tiga Dimensi**

Ini merupakan benda sesungguhnya, seperti model, diorama, Mock Up dan Specimen.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal, seperti radio, audio tape recorder, alat musik modern atau tradisional, CD Player, PH, Sound system, Telephon atau eHP.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Adapun yang termasuk media audio Visual adalah: televisi, video Sistem, Sinema/Film dan Komputer.³³

d. Media Kartu Cerita

a. Pengertian

Media Kartu Cerita merupakan media pengajaran visual tiga dimensi, karena berupa benda yang sesungguhnya dibuat dari karton yang digunting membentuk kartu-kartu yang di dalamnya bertuliskan cerita.

³³ Darwan Syah, Supardi, dan Eneng Muslihah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), 224-225.

Berdasarkan indera yang digunakan media pembelajaran digolongkan ke dalam tiga bagian yaitu: (1) media yang dapat didengar (*visual aids*), seperti rekaman, suara, dan radio; (2) media yang dapat dilihat (*auditive aids*), seperti grafik, bagan, poster; (3) media yang dapat diraba (*motorik aids*), seperti patung, peta kontur dan model. Tetapi dalam kenyataannya ketiga jenis media tersebut dapat digabungkan menjadi satu atau multi media yang dikenal dengan media audiovisual (alat dengar pandang), misalnya video atau film, televisi, slide proyektor yang didiringi penjelasan guru.³⁴

Kartu cerita sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menemukan ide pokok paragraf. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Media kartu cerita adalah sajian berupa cerita dan atau kalimat kunci yang berisi pesan atau perintah sesuai tujuan.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Cerita

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita terlebih dahulu guru harus mengetahui tahap-tahap pelaksanaan media pembelajaran kartu cerita dalam pembelajaran. Tahap-tahap penggunaan media pembelajaran kartu cerita adalah sebagai berikut:

1. Guru menginformasikan siswa tentang cara bermain kartu cerita dan menetapkan waktu permainan.

³⁴Udin S. Winataputra, dkk., *Materi Dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 9.25.

2. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok yang setiap kelompoknya 9 siswa.
3. Guru membagikan teks cerita menanam padi kepada seluruh siswa.
4. Guru membagikan kartu kepada seluruh siswa.
5. Siswa membaca cerita, kemudian mencari ide pokoknya dari setiap paragraf dari cerita itu.
6. Siswa menuliskan kembali ide pokok dari cerita menanam padi dalam kartu.
7. Guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan siswa.

Dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu cerita di atas, siswa diarahkan untuk dapat mengorganisasikan daya nalarnya tentang suatu cerita secara tepat. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman siswa tentang cerita daripada guru menerangkan teknik dan cara mengarang dari awal hingga akhir pelajaran. Dalam hal ini, siswa secara aktif dapat menyimpulkan sendiri materi pelajaran tersebut.

Teknik menyusun kartu ini disukai para siswa yang senang hal-hal yang nyata dan kinestetik, yang senang aktif bergerak dan juga yang senang menyusun potongan gambar atau memecahkan teka-teki. Ini cukup berharga meskipun perlu persiapan.

Inti dari proses pendidikan secara formal adalah mengajar. Sedangkan inti proses pengajaran adalah peserta didik belajar. Oleh sebab itu, adalah bijaksana apabila seorang pengajar memiliki berbagai kemampuan yang baik dalam mengajar.

Seperti diketahui, tujuan pembelajaran selayaknya berdasarkan pada tiga hal yang diharapkan dapat dicapai melalui pendidikan atau pembelajaran seperti yang dikemukakan dalam taksonomi Bloom, yaitu tujuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Semua aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran akan dicatat oleh pengamat teman sejawat dalam lembar observasi dan guru sebagai pendamping. Peneliti juga melakukan kegiatan mencatat segala kejadian yang telah terjadi saat pembelajaran berlangsung dalam field note dan mencatat aktivitas perkembangan pembelajaran siswa pada lembar observasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Cerita

- Beberapa kelebihan media kartu cerita diantaranya:
 1. Siswa lebih aktif dalam berpikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan.
 2. Kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada siswa,
 3. Pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesama anggota dalam kelompok,
 4. Siswa lebih dikenalkan pada kompetisi yang sehat.
 5. Bahan yang didapatkan mudah didapat, umumnya murah harganya, menggunakan kertas karton sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah.
- Kekurangan dari media kartu cerita antara lain:
 1. Siswa terkadang saling mengandalkan dalam mengurutkan kartu cerita.
 2. Waktu yang dibutuhkan lumayan lama untuk menggunakan media kartu cerita ini.
 3. Kartu cerita sering dijadikan bahan permainan oleh siswa,
 4. Banyak waktu yang dibutuhkan.³⁵

³⁵ Mayawati, Garminah, Kusmariyatni, e-Journal *loc. cit.*

C. Kerangka Berpikir

Manusia diberi akal oleh Tuhan Yang Maha Esa fungsinya untuk berfikir bagaimana supaya bisa bertahan hidup dan melakukan berbagai macam cara untuk kelangsungan hidupnya, dalam segi perilaku manusia selalu mencari dan mencoba hal-hal baru untuk mencari jati dirinya, sejatinya dalam setiap tingkah lakunya memiliki tujuan-tujuan tertentu. Sama halnya dengan pembelajaran menemukan ide pokok paragraf memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya, tujuan-tujuan tersebut diantaranya:

1. Siswa dapat menemukan ide pokok dari setiap paragraf.
2. Siswa dapat menuliskan kembali ide pokok dalam kartu cerita.

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut pasti tidak akan mudah dan membutuhkan metode penunjangnya. Media kartu cerita adalah salah satu dari sekian banyak media yang efektif untuk membimbing siswa supaya dapat melakukan proses pembelajaran khususnya pada materi menemukan ide pokok paragraf. Media ini digunakan karena penerapannya *student center* yang dapat memotivasi siswa menjadi aktif, kreatif dan komunikatif.

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan dengan prosedur perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Melalui prosedur tersebut dapat diamati peningkatan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok paragraf.

Berdasarkan hal itu, hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDIT Nurul Hidayah pada materi menemukan ide pokok paragraf.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin, menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan digambarkan pada Gambar 3.1.

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti; sedangkan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukakn dan refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.

Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan karena peneliti berupaya mengkaji mengenai penerapan media kartu cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menemukan ide pokok paragraf di kelas IV SDIT Nurul Hidayah. Selain itu, peneliti juga berupaya mendeskripsikan berbagai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Wina Sanjaya mengatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat tiga istilah yaitu:

1. Penelitian, yaitu suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol.
2. Tindakan, dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yaitu guru. Tindakan ini diarahkan untuk memperbaiki

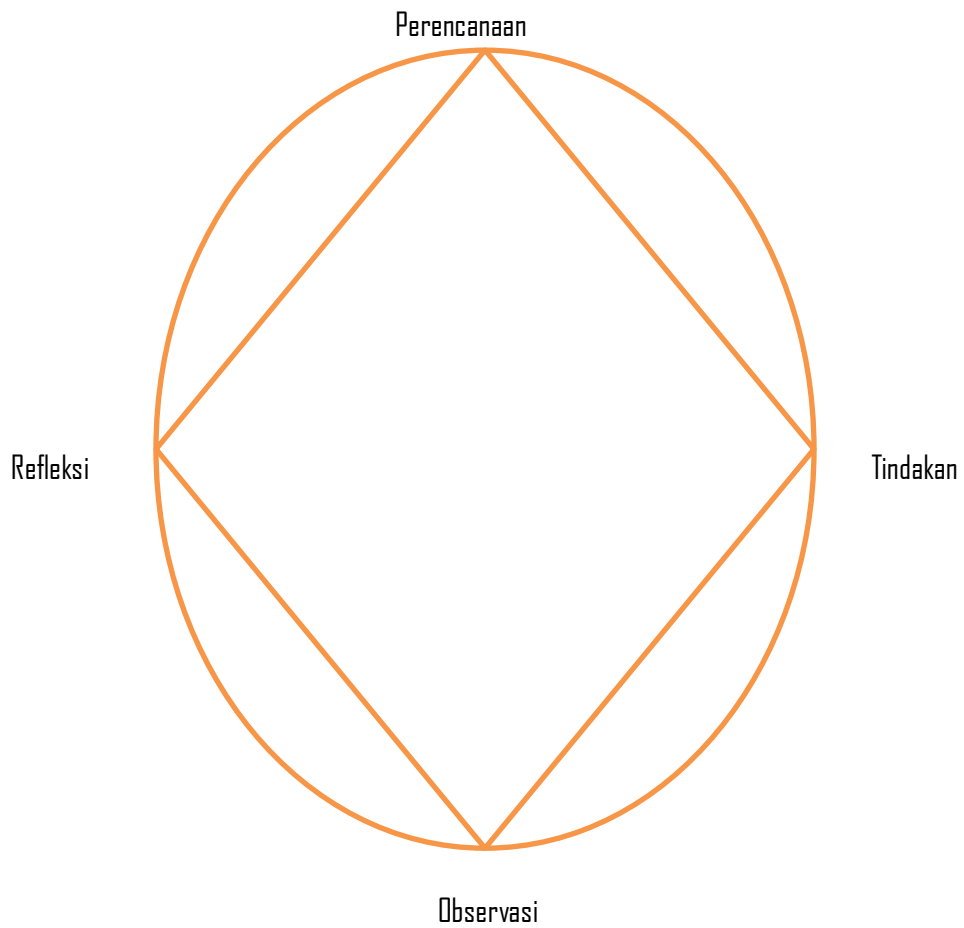
kinerja guru. Dengan demikian, dalam melakukan PTK bukan hanya ingin mengetahui sesuatu akan tetapi dimotivasi oleh adanya keinginan untuk memperbaiki kinerja untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Kelas, menunjukkan pada tempat terjadinya proses pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan di dalam kelas dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya tanpa di-*setting* khusus untuk kepentingan penelitian. Oleh sebab itu, segala sesuatu yang terjadi dalam proses penelitian merupakan hal yang wajar dan biasa terjadi dalam proses belajar mengajar seperti biasanya.³⁶

Penjelasan diatas mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dengan tindakan-tindakan yang telah direncanakan dalam situasi nyata serta mengamati dan menganalisis setiap pengaruh dari tindakan-tindakan tersebut.

³⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 25-26.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Kurt Lewin.



Gambar 3.1. Desain Penelitian Model Kurt Lewin.³⁷

³⁷ Wina sanjaya, ..., 49-50

B. Subjek Dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDIT Nurul Hidayah dengan jumlah siswa sebanyak 27 terdiri dari 10 laki-laki dan 17 perempuan. Proses belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari tepatnya dari pukul 10.15 pagi sampai 11.25. Lokasi atau tempat penelitian ini dilakukan di SDIT Nurul Hidayah yang terletak di Komplek Ciceri Indah, Kota Serang, Provinsi Banten.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu tahun dua bulan.

C. Indikator Keberhasilan

Indikator pada penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Nilai KKM pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65.
2. Kesesuaian RPP dengan pelaksanaan tindakan di kelas.

D. Sumber Data

1. Siswa

Data yang diperoleh dari siswa adalah hasil belajar siswa pada materi menemukan ide pokok paragraf dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Guru

Data yang didapat dari hasil observasi kepada guru kelas adalah untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia dan untuk merekam proses kegiatan pembelajaran atau aktivitas yang telah dilakukan serta mengetahui bagaimana hasilnya.

3. Observer

Data yang didapat dari observer adalah data untuk mendapatkan data mengenai aktivitas siswa.

Pemberian tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif atau penguasaan siswa terhadap materi menemukan ide pokok paragraf pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu sebagai alat ukur dalam evaluasi.

Berikut ini kisi-kisi dari tes yang akan diberikan:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Soal Tes Bahasa Indonesia Materi Menemukan Ide Pokok Paragraf

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kelas/ Semester	Indikator	Soal	Bentuk Soal	K e t
<p>SK</p> <p>Membaca</p> <p>3. Memahami teks agak panjang (150-200 kata), petunjuk pemakaian, makna kata dalam kamus/ensiklopedi</p> <p>KD</p> <p>3.1 Menemukan pikiran pokok teks agak panjang (150-200 kata) dengan cara membaca sekilas ejaan</p>	Menemukan ide pokok paragraf	IV (empat) /1	<p>1. Siswa dapat menemukan ide pokok dari setiap paragraf cerita yang telah dibaca.</p> <p>2. Siswa dapat menuliskan kembali ide pokok dari setiap paragraf cerita yang telah dibaca.</p>	2	Teks bacaan	

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan dengan prosedur meliputi perencanaan (*Plan*), Pelaksanaan Tindakan (*Act*), Observasi (*Observe*), dan Refleksi (*Reflect*). Berikut ini adalah uraian kegiatan yang dilaksanakan:

1. Perencanaan (*Plan*)

- a. Menetapkan rancangan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas pembelajaran pada bahasa Indonesia materi menemukan ide pokok paragraf.
- c. Membuat media pembelajaran kartu cerita dari karton .
- d. Menyusun lembar observasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Act*)

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 2 minggu dengan alokasi waktu 2x35 menit untuk setiap pertemuan di kelas dan akan dimulai Maret 2017. Penelitian ini dilakukan oleh Ai Nurajijah, mahasiswi jurusan PGMI UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten didampingi guru kelas IV Ibu Ani Heryani. Peneliti sebagai pengajar melaksanakan rencana tindakan dan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya sebagai berikut:

a. Pengajaran

- 1) Melaksanakan RPP yang telah disusun
Guru melaksanakan RPP yang direncanakan pada tanggal 28 Maret 2017 dengan materi menemukan ide pokok paragraf.
- 2). Menggunakan media pembelajaran kartu cerita yang terbuat dari karton.
- 3). Mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

b. Pengamatan (*Observe*)

Observasi akan dilakukan oleh dua orang yaitu teman sejawat dan guru wali kelas IV. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk

mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain lembar observasi, observer juga menggunakan dokumentasi foto, media kartu cerita terbuat dari karton dan lembar evaluasi siswa.

3. Refleksi (*Reflect*)

Setelah melakukan tindakan, langkah peneliti selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil temuan observer. Observer dan peneliti menganalisis temuan dan menentukan pola kecenderungan dari tindakan yang muncul. Dari kecenderungan tersebut diidentifikasi kemungkinan penelitian tidak mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini dikatakan berhasil, apabila indikator-indikator berikut terpenuhi:

- a. RPP yang telah disusun terealisasikan.
- b. Instrumen yang telah disiapkan dapat terlaksana.
- c. Hasil belajar siswa mencapai indikator.

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan melalui observasi dan tes. Adapun teknik pengolahan data tersebut yaitu:

1. Data Hasil Observasi

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung diamati dan dicatat. Isi dari lembar observasi ini disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya dimana terdapat langkah kegiatan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran. Sehingga guru dapat menjadikan lembar observasi sebagai dasar dalam perbaikan pembelajaran.

2. Data Hasil Tes

Tes yang diberikan berupa soal. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis. Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk bahan tulisan, baik soal maupun jawabannya.

a. Menghitung Nilai Siswa

Penilaian dilakukan melalui beberapa aspek, diantaranya yaitu:

Tabel 3.2. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai
1	Judul sesuai
2	Tulisan rapih dan terbaca
3	Ide pokok jelas dan sesuai teks
4	Penggunaan ejaan dan tanda baca tepat

Berikut ini Tabel 3.3. Indikator Keberhasilan Belajar Siswa

NILAI	
20	10
1. Judul sesuai. 2. Tulisan rapih dan terbaca. 3. Ide pokok jelas dan sesuai teks. 4. Penggunaan ejaan dan tanda baca tepat.	1. Judul tidak sesuai. 2. Tulisan tidak rapih tapi terbaca. 3. Ide pokok tidak jelas. 4. Ejaan dan tanda baca tidak tepat/ tidak digunakan.

b. Menghitung Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum sekolah ini yaitu 65 dengan skala 100.

Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Setelah data yang telah dikumpulkan selesai diolah, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut.

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diungkapkan hasil penelitian dan pembahasan yang berhubungan dengan masalah penelitian yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Ciceri Serang.

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berisi data aktivitas pembelajaran yang diperoleh melalui observasi dan foto, data nilai siswa yang diperoleh dari tes. Berikut ini adalah data yang telah dikumpulkan, berikut adalah rinciannya:

1. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 28 Maret 2017 yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan refleksi.

a. Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa hal yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi Pokok Menemukan Ide Pokok Paragraf. Pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 28 Maret 2017 dengan alokasi waktu 2x35 menit. (Terlampir).
- 2) Membuat media kartu cerita dari karton, menyiapkan lembar cerita dengan judul ‘Menanam Padi’. Menyiapkan soal untuk menemukan ide pokok dari cerita. (Terlampir).
- 3) Menyusun lembar evaluasi siswa (Terlampir) yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
- 4) Menyusun lembar observasi aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu cerita yang disesuaikan dengan RPP yang telah disusun. (Terlampir).

5) Menyiapkan dokumentasi digital.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Act*)

Tindakan yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan media yang ditunjukkan untuk menemukan ide pokok dalam cerita “Menanam Padi” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tindakan ini diimplementasikan di dalam kelas melalui 3 langkah utama yaitu: siswa memahami konsep dasar terkait materi menemukan ide pokok, siswa mengerjakan lembar kerja menggunakan media kartu cerita dan guru membimbing siswa yang belum mendapat nilai sempurna pada lembar kerjanya.

Pada tahap ini peneliti yang bertindak sebagai guru mulai melakukan tindakan-tindakan di kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun.

c. Observasi (*Observe*)

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Langkah awal guru memberi stimulus melalui pertanyaan-pertanyaan seperti apa itu ide pokok? kemudian guru mensimulasikan cara menemukan ide pokok melalui contoh soal. Hal ini bertujuan untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi.



Gambar 4.1. Guru menstimulus siswa

Pada tahap ini hanya sebagian kecil siswa yang merespon stimulus yang diberikan guru.

2. Kemudian siswa duduk berkelompok dan mencari ide pokok dari cerita “Menanam Padi”



Gambar 4.2. Siswa mencari ide pokok



Gambar 4.3. Siswa menulis ide pokok dalam kartu

3. Jika ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, guru membantu.



Gambar 4.4. Guru membimbing siswa yang masih kesulitan.

Pada proses menemukan ide pokok, terlihat beberapa siswa yang belum memahami dengan baik bagaimana cara menemukan ide pokok. Hal ini dikarenakan guru tidak menjelaskan dengan baik dan mendetail bagaimana cara menemukan ide pokok di awal pembelajaran. Tiga siswa berani untuk bertanya langsung kepada guru sementara yang lain bertanya pada teman kelompoknya.

Siswa mencari ide pokok dari cerita “Menanam Padi”, kemudian menuliskannya di kartu.

Pada pertemuan ini respon siswa kurang antusias, hanya beberapa yang berani untuk bertanya.

Kegiatan akhir guru memberi lembar evaluasi kepada setiap siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran yang telah terlaksana..



Gambar 4.5. Siswa mengisi lembar evaluasi.

Selama pelaksanaan tindakan ini, teman sejawat yang berperan sebagai observer juga mengamati aktivitas pembelajaran yang terjadi melalui lembar observasi. Berikut ini adalah hasil observasi tersebut:

Kemudian berdasarkan data hasil belajar siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV.

NO	NAMA	Aspek Penilaian				NILAI	KET
		Kesesuaian Judul	Kerapihan Tulisan	Ide Kejelasan Pokok	Ketepatan Ejaan dan tanda Baca		
1	Farhatunnisa	20	10	10	10	50	BT
2	Nazwa Nurasiah	20	20	10	20	70	Tuntas
3	Muhamad Ikhsan	20	20	20	10	70	Tuntas
4	Syifa Nur Annisa	20	20	10	20	70	Tuntas
5	Aiman Faris.N	20	10	10	10	50	BT
6	Siti Maimunah	20	20	20	10	70	Tuntas
7	Annaba Intan	20	20	10	10	60	BT
8	Eka Mei Safitri	20	20	20	10	70	Tuntas
9	Zahira S. Khairon	20	10	10	10	50	BT
10	M. Hafiyyan M.M	20	10	10	10	50	BT
11	Niti Sara.M	20	20	10	20	70	Tuntas
12	Raffael M.C	20	10	10	10	50	BT
13	Syifa Salsabila.S	20	20	20	10	70	Tuntas
14	Sabrina Ghasani	20	20	20	10	70	Tuntas
15	Raka Dwi Wardana	20	20	10	10	60	BT
16	Rahma Nurrohimah	20	10	10	10	50	BT
17	Ahmad Dani.W	20	10	10	10	50	BT

18	Hilman Hasan	20	20	10	20	70	Tuntas
19	Revalina D.P	20	10	10	10	50	BT
20	Hazrah	20	10	10	10	50	BT
21	Rifki Fadil	20	10	20	10	60	BT
22	Amelia Shakila Z	20	10	10	10	50	BT
23	Novika khairunnisa	20	20	20	20	80	Tuntas
24	Shofie Noer Dwi	20	20	10	10	60	BT
25	M. Dava Renaldi	10	10	10	10	40	BT
26	Raihan Muhammad	20	10	10	10	50	BT
27	Deva Aulia Sheeren	20	10	10	10	50	BT
TOTAL		1590					
RATA-RATA		58,88					
PADA SKALA 100		73,6					

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\sum X}{\sum N} \\
 &= \frac{1590}{27} \\
 &= 58,88
 \end{aligned}$$

Pada skala 100 nilai rata-rata yang diperoleh adalah:

$$58,88 \times 100 = 73,6$$

80

Presentase Ketuntasan = $\frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$

Jumlah Seluruh Siswa

$$= \frac{10}{27} \times 100\%$$

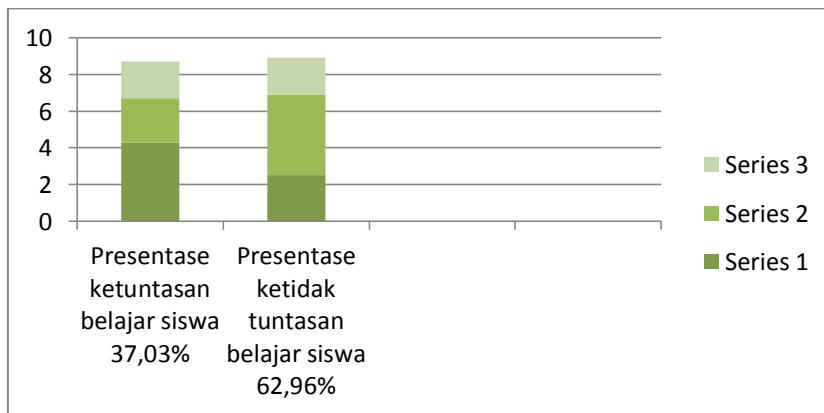
27

$$= 37,03\%$$

$$\begin{aligned} \text{Pesentase Ketidaktuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Tidak Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{27} \times 100\% \\ &= 62,96\% \end{aligned}$$

Berikut ini Tabel 4.2. Indikator Keberhasilan Belajar

NILAI	
20	10
1. Judul sesuai. 2. Tulisan rapih dan terbaca. 3. Ide pokok jelas dan sesuai teks. 4. Penggunaan ejaan dan tanda baca tepat.	1. Judul tidak sesuai. 2. Tulisan tidak rapih tapi terbaca. 3. Ide pokok tidak jelas. 4. Ejaan dan tanda baca tidak tepat/tidak digunakan.



Gambar 4.6. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

Grafik tersebut memperlihatkan bahwa ketidaktuntasan belajar siswa 62,96%, sedangkan ketuntasan belajar siswa 37,03% dengan nilai rata-rata pada skala 100 = 73,6.

d. Refleksi

Berdasarkan tabel evaluasi hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasil tes individu dengan menggunakan media kartu cerita, terdapat 10 siswa

atau 37,03% yang telah tuntas dengan rata-rata nilai 73,6 pada skala 100. Sedangkan 17 siswa atau 62,96% lainnya masih di bawah KKM yang diterapkan di sekolah ini yakni 65. Permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

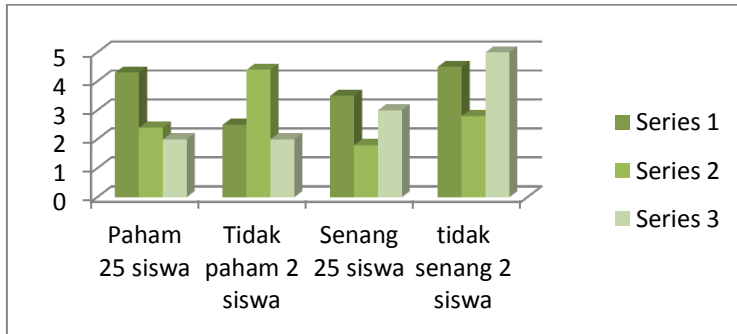
1. Siswa kesulitan menemukan ide pokok dari cerita “Menanam Padi”.
2. Keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengerjakan lembar soal.

Pada tahap ini guru meninjau kembali proses pembelajaran yang telah berlangsung melalui lembar observasi, hasil tes individu siswa dan berdiskusi dengan observer serta wali kelas. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas pembelajaran yang telah diamati oleh observer, guru menemukan beberapa tindakan yang tidak sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Terdapat beberapa tindakan yang tidak terlaksana atau kurang maksimal yaitu:

1. Pada pertemuan pertama di kegiatan inti tahap elaborasi guru menstimulus siswa dengan bertanya, adek-adek coba jelaskan apa itu ide pokok? Hanya tiga siswa saja yang aktif menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa masih malu dengan guru yang baru dikenalnya dan kurang terlatihnya siswa dalam menyampaikan pendapatnya.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media kartu cerita.
3. Guru memberi stimulus hanya berupa pertanyaan singkat siswa kurang termotivasi untuk berpendapat.
4. Pada saat evaluasi ada beberapa siswa yang tidak dapat menyelesaikan tepat waktu karena waktu yang diberikan telah terpakai.

Evaluasi menjelaskan, berdasarkan hasil belajar siswa materi menemukan ide pokok paragraf dengan menggunakan media kartu cerita

pada pelajaran bahasa Indonesia, dikarenakan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 73,6 sudah mencapai Indikator yang diterapkan yakni KKM 65, maka tidak ada perencanaan ulang.



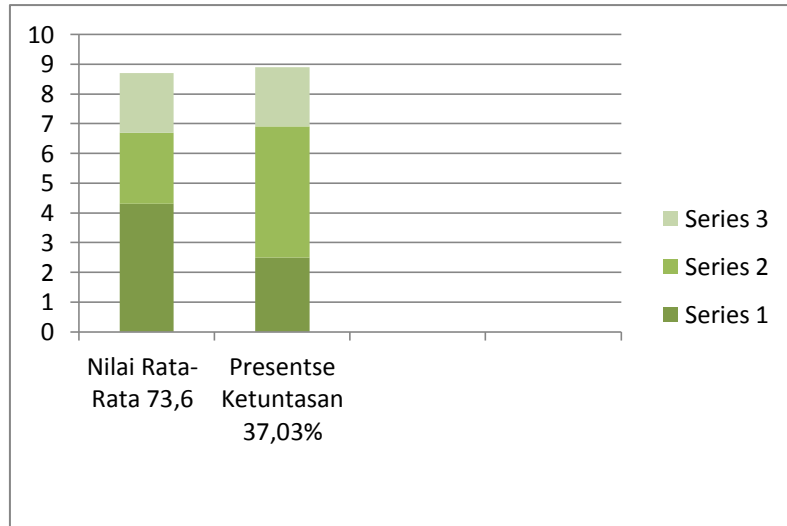
Gambar 4.7. Grafik Refleksi Siswa.

➤ Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berikut ini adalah data peningkatan hasil belajar siswa pada materi Menemukan ide pokok paragraf:

Tabel 4.3. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata dan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai Rata-Rata	73,6
Presentase Ketuntasan	37,03%



Gambar 4.8. Grafik Nilai Rata-rata dan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian ini, diperoleh beberapa temuan, diantaranya:

1. Berdasarkan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Media Kartu Cerita, telah memberi kesempatan bagi siswa untuk dapat mengeksplorasi kemampuan individunya melalui lembar kerja yang diberikan. Penggunaan Media Kartu Cerita ini membuat anak percaya diri terhadap jawaban dan pendapatnya. Siswa mulai berani untuk bertanya dan menjawab terkait hal-hal yang belum dipahaminya, kemudian semakin meningkat. Penggunaan Media Kartu Cerita ini memiliki dampak baik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan Ide Pokok Paragraf.
2. Berdasarkan hasil belajar siswa terkait pelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan ide pokok dengan menggunakan Media Kartu Cerita terjadi peningkatan dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa. Pra Siklus ketuntasan belajarnya yaitu 30%, hal ini terjadi sebelum penggunaan Media Kartu Cerita dimana hanya 8 orang siswa saja yang telah mencapai KKM dari 27 orang siswa kelas IV.. Kemudian ketuntasan belajar 37,03% hal ini terjadi setelah penggunaan media Kartu Cerita dalam pembelajaran dimana terjadi peningkatan dalam perolehan nilai rata-rata siswa 73,6 pada skala 100, yakni 10 orang siswa telah berhasil mencapai KKM dari 27 orang siswa kelas IV. Hal ini disebabkan karena

siswa mulai antusias dalam belajar dengan menggunakan Media Kartu Cerita. kelas IV SDIT Nurul Hidayah telah mencapai KKM.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan di atas, saran yang dapat diberikan bahwa penggunaan Media Kartu Cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diimplementasikan, kartu-kartu yang digunakan dapat lebih variatif lagi supaya siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran ternyata sangat penting untuk menjadikan anak lebih aktif dan kreatif serta dapat mengeksplorasi kemampuan berpikirnya. Hal ini mampu memberi kesempatan untuk berbagai ide dan inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dapat memberi wadah bagi berkembangnya berbagai ide dan inovasi tersebut oleh berbagai praktisi pendidikan yang ingin semakin berkembang lagi. Untuk itu diharapkan dapat terpenuhinya kebutuhan berbagai alat dan bahan belajar dalam upaya pengembangann inovasi pembelajaran, sarana pengembangan penelitian pendidikan pada tahap yang lebih kompleks lagi.

Penelitian menggunakan Media Kartu Cerita ini, masihlah sangat jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu kepada rekan peneliti lain untuk terus melakukan penelitian lanjutan dalam upaya mempertahankan, memperbaiki dan mengembangkan penggunaan media ini di masa mendatang sehingga diperoleh hasil yang lebih baik lagi.