**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Belajar dan Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang kita lakukan sehari-hari baik secara formal maupun non formal, yang dapat menumbuhkan suatu proses perubahan yang terjadi sesuai dengan apa yang telah kita lakukan.

Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar menjadi langkah kongkrit melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai banyak hal. Belajar selanjutnya bisa merupakan sebuah kegiatan mempertarungkan cara berfikir kepada sebuah teks yang dibaca, untuk selanjutnya dapat melahirkan pemahaman-pemahaman baru atas sebuah bacaan yang sedang digelutinya. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang berproses dengan sedemikian rupa dalam proses dialektis untuk kemudian bisa memeroleh sesuatu yang bermakna bagi kepentingan pembelajaran.[[1]](#footnote-1)

Belajar seyogyanya menjadi sebuah langkah pembebasan yang dapat membuat seorang pembelajar terbebas dari segala kebingungan. Dengan berbekal kebebasan yang telah mereka dapatkan tersebut, setahap-demi setahap mereka akan mampu menjahui dari kebinggungan mereka. Proses belajar akan membuat para pembelajar mampu membaca kehidupan secara lebih rasional. Belajar mempertegas harapan ideal untuk bisa melakukan kegiatan-kegiatan ilmiah berdasarkan pada kepentingan pencerdasan dan pencerahan. “Belajar adalah proses aktif internal individu, dimana melalui pengalamanya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen.”[[2]](#footnote-2)

Bruner mengemukakan proses belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian, atau pengarahan mengenai prinsip-prinsip struktur pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau perpindahan prinsip-prinsip struktur tadi kedalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi. Namun, informasi itu harus dianalisis, diubah, atau ditransfomasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atas konseptual agar dapat digunakan dalam konteks yang lebih luas. Dalam hal ini peranan dan bantuan pengajar sangat diperlukan.[[3]](#footnote-3)

Dari pernyataan di atas belajar merupakan suatu kebutuhan setiap individu untuk dapat mengetahui suatu hal dan menggali sesuatu yang belum diketahui dengan melewati beberapa tahapan yakni tahap informasi, tahap transformasi dan tahap evaluasi dengan melalui tahap tersebut siswa atau individu yang lainnya dapat mengetahui yang ingin ia ketahui dengan baik.

Dapat dikatakan dengan belajar, manusia bisa membangun cara pandangnya sendiri tentang bagaimana seharusnya berbuat untuk kepentingan bersama juga dapat menumbuhkan respon diri untuk menjawab segala kebutuhan dan kepentingan para pembelajar supaya mereka bisa melakukan kerja nyata dan konkrit. Belajar menjadi sebuah ciri mendasar atas terselenggaranya pendidikan yang memanusiakan manusia.

Menurut R. Gagne, belajar dapat difenisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berupah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.[[4]](#footnote-4)

Dari pernyataan diatas belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk mengetahui suatu hal dengan baik. Belajar tidak akan jauh dari kegiatan pembelajaran karena belajaran dan pembelajaran itu merupakan dua kegiatan yang sangat berkaitan.

Dari berbagai definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan gerakan dan pergerakan edukatif untuk membuat para pembelajaran memiliki pengalaman-pengalaman baru yang baik dan bermakna. Belajar disentrumkan sebagai media melatih diri agar dapat memahami dan memahamkan realitas-realitas yang terjadi disekitar. Belajar direfleksikan sebagai ruang bergerak dan menggerakan potensi serta bakat yang dimiliki para pembelajaran supaya bakat dan potensi tersebut menjadi sebuah realitas tak terbantahkan.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan proses perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa.

Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pegertian luas mencangkup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.[[5]](#footnote-5)

Dengan demikian hasil belajar mencangkup kedalam beberapa bidang, diantaranya bidang kognitif ialah bidang yang berhubungan dengan kemampuan siswa salah satunya dengan memahami konsep dasar materi yang dipelajari. Bidang afektif ialah bidang yang berhubungan dengan tingkat kemampuan siswa dalam perilaku atau sikap ketika mempelajari materi tersebut. dan bidang psikomotorik ialah bidang yang berhubungan dengan keterampilan siswa ketika mempraktikan materi pembelajaran yang siswa pelajari. Dengan melihat beberapa bidang tersebut guru dapat menyimpulkan hasil belajar yang akan diperoleh siswa dengan baik.

Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses belajar, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran. Optimalisasi proses dan hasil belajar mengacu pada berbagai upaya agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik sehingga para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Para siswa dapat belajar dengan penuh semangat, aktif dalam belajar, berani mengemukakan pendapatnya, mampu dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam pemecahan masalah. Hal tersebut ialah beberapa indikasi dari proses belajar yang berlangsung secara optimal. Pencapaian hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik pula.

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan upaya optimalisasi proses dan hasil belajar secara keseluruhan karena hakikat kualitas pembelajaran adalah merupakan kualitas implementasi dari program pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Upaya optimalisasi proses dan hasil belajar memerlukan informasi hasil *assessment* terhadap kualitas proses dan hasil belajar sebelumnya.[[6]](#footnote-6)

Penilaian terhadap proses belajar tidak hanya terbatas pada membandingan nilai sebelumnya atau nilai awal dengan nilai akhir siswa, akan tetapi juga menilai segala aktivitas siswa dalam melakukan kegiatan dan pengalaman belajar, baik keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memahami materi pelajaran dengan baik, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa, semangat dalam belajar serta tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Nasution, keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Prinsip-prinsip keberhasilan belajar meliputi: a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar harus kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen. [[7]](#footnote-7)

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar ditandai dengan adanya perubahan baik secara pengetahuan maupun prilaku individu yang belajar.

Mengacu kepada pendapat Bloom tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar tipe kognitif akan terlihat dari kemampuan; mengetahui hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, memecahkan masalah dan memilih alternatif yang baik. Keberhasilan belajar tipe psikomotor akan terlihat dalam bentuk perbuatan; mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri baik secara fisik maupun mental, peka terhadap rangsangan, mampu meniru contoh, berketerampilan secara luwes dan lincah. Keberhasilan belajar tipe afektif akan terlihat dari sikap dan perilaku, seperti; mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh, mematuhi, ikut serta aktif, mempertimbangkan suatu hal dan dapat menghargai.

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah diajarkan. Guru dapat melihat perubahan pada diri siswa salah satunya dengan menggunakan tes. Sehingga dengan tes tersebut guru akan menemukan apakah siswa secara individu telah mencapai apa yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

1. **Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu: kemampuan menyimak/mendengarkan, kemampuan membaca (kedua kemampuan ini bersifat respektif), kemampuan menulis dan kemampuan berbicara (kedua kemampuan ini bersifat produktif). Kemampuan berbicara juga sebagai salah satu penunjang keberhasilan keterampilan berbahasa seseorang. Dalam praktik komunikasi yang nyata keempat keterampilan berbahasa tersebut satu sama lain saling berkaitan.

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara dapat diartikan dengan bercakap-cakap. Berbicara dapat dilakukan sendiri, sedangkan bercakap-cakap selalu dilakukan oleh lebih dari seorang.[[8]](#footnote-8)

Dengan demikian keterampilan berbicara berperan sangat dominan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan menguasai keterampilan berbicara ini siswa mampu menyampaikan pemikirannya, gagasan, dan dapat berkomunikasi secara efektif.

Dalam keterampilan berbicara dikenal tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif dan non interaktif. Situasi-situasi berbicara intarkatif misalnya terjadi pada percakapan secara tatap muka dan berbicara melalui telepon, kegiatan bicara pada situasi ini dilakukan secara tatap muka langsung, bersifat dua arah atau bahkan multiarah. Kemudian, ada pula situasi berbicara yang tergolong semiinteraktif misalnya dalam berpidato dihadapan umum, kampanye, khutba/ceramah dan lain-lain, baik yang dilakukan melalui tatap muka secara langsung namun berlangsung satu arah. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan betul-betul bersifat noninteraktif jika pembicaraan dilakukan secara satu arah dan tidak melalui tatap muka langsung, misalnya berpidato melalui radio dan televisi.[[9]](#footnote-9)

Dari pendapat diatas keterampilan berbicara terbagi menjadi tiga bagian diantaranya berbicara interaktif, semiinteraktif dan noninterkatif. Yang masing-masing dilakukan dengan berbagai macam situasi, berbicara interaktif dilakukan dengan dua arah atau multiarah yang dilakukan dua orang atau lebih dan membutuhkan jawaban dari lawan berbicara. Sedangan berbicara semiinteraktif dilakukan dalam satu arah, kemudian noninteraktif dilakukan satu arah dan tidak bertatap muka secara langsung.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahulu oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah keterampilan kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sebelum matang dalam perkembangan Bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan berbahasa.[[10]](#footnote-10)

Antara berbicara dan menyimak, terdapat hubungan yang erat dari hal-hal berikut ini:

1. Ujaran (*speech*) biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (imitasi). Oleh karena itu, contoh atau model yang disimak serta direkam oleh anak sangat penting dalam penguasaan kecakapan berbicara.
2. Kata-kata yang akan dipakai serta dipelajari oleh anak biasanya ditentukan oleh perangsang (stimuli) yang mereka temui (misalnya kehidupan desa dan kehidupan kota) dan kata-kata yang paling banyak memberi bantuan atau pelayanan dalam menyampaiakan ide-ide mereka.
3. Ujaran anak mencerminkan pemakaian Bahasa dirumah dan dalam masyarakat tempatnya hidup; misalnya: ucapan, intonasi, kosa kata, penggunaan kata-kata, dan pola-pola kalimat.
4. Anak yang lebih muda lebih dapat memahami kalimat-kalimat yang jauh lebih panjang dan rumit dari pada kalimat-kalimat yang dapat diucapkannya.
5. Meningkatkan keterampilan menyimak berarti mampu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.
6. Bunyi atau suara merupakan suatu faktor penting dalam peningkatan cara pemakaian kata-kata anak.
7. Berbicara dengan bantuan alat-alat peraga akan menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik dari pihak menyimak.[[11]](#footnote-11)

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara memiliki kaitan yang erat dengan keterampilan menyimak, karena dalam keterampilan menyimak banyak aspek yang mendukung untuk terbentuknya kualitas dalam keterampilan berbicara siswa. Antara lain dalam hal ujaran, intonasi, pilihan kata, dan pola kalimat merupakan hal yang harus diperhatikan dalam keterampilan berbicara.

Ciri-ciri pembicara terbaik; mereka memandang dari sudut pandang yang baru mengambil titik pandang yang tak terduga pada hal-hal yang umum; mereka mempunya cakrawala yang luas; antusias, menunjuk minat yang besar pada apa yang mereka perbuat dalam kehidupannya; mereka tidak pernah membicarakan diri merka sendiri; mereka sangat ingin tahu dan selalu bertanya, “mengapa?”; mereka menunjukkan empati; dan memiliki gaya bicara yang khas.[[12]](#footnote-12)

Materi pembelajaran yang akan diajarkan dalam penelitian ini yakni, berkaitan dengan bercerita tentang peristiwa atau pengalaman siswa. Sering kita mendengar bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik, sedangkan pengalaman itu dapat diperoleh dengan melakukan secara langsung, menyaksikan kejadian yang ada, mendengar dan melihat suatu peristiwa.

Kegiatan sastra secara produktif meliputi: menulis dan berbicara; artinya menulis karya sastra sesuai dengan jenis-jenisnya (fiksi, puisi, drama) yang sesuai dengan anak (SD). Berbicara artinya menceritakan kembali dengan Bahasa yang komunikatif di depan pendengar tentang isi cerita yang pernah dibaca, didengar atau ditontonnya dengan alat bantu yang tepat dan keterampilan berbicara yang menyenangkan.[[13]](#footnote-13)

Dengan demikian materi pembelajaran bercerita tentang peristiwa atau pengalaman siswa termasuk kedalam kegiatan sastra yang akan ditempu dengan kegiatan menulis dan berbicara dimana keduanya termasuk kedalam kegiatan produktif.

Tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi:

1. Memupuk keberanian siswa
2. Menceritakan pengalaman dan wawasan siswa
3. Melatih siswa menyanggah/menolak pendapat orang lain
4. Melatih siswa berfikir kritis dan logis
5. Melatih siswa menghargai pendapat orang lain[[14]](#footnote-14)

Salah satu cara seseorang melakukan komunikasi antar individu dengan individu lainnya yaitu dengan keterampilan berbicara, jika keterampilan berbicara seseorang lancar maka dapat dikatakan bahwa cara berbahasanya sudah baik. Jika baik dalam berbicara maka ia akan mudah untuk mengungkapkan atau menuangkan ide dan suatu gagasan yang dimiliki.

Tes kemampuan berbicara, dimaksudkan untuk mengukur tingkat kemampuan mengungkapkan diri secara lisan. Tingkat kemampuan berbicara ini ditentukan oleh kemampuan untuk mengungkapkan isi pikiran sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan yang sedang dilakukan, bagaimana isi pikiran disusun sehingga jelas dan mudah dipahami dan diungkapkan dengan Bahasa yang dikemas dalam susunan tata Bahasa yang wajar, pilihan kata-kata yang tepat, serta lafal dan intonasi sesuai dengan tujuan dan sifat kegiatan berbicara yang sedang dilakukan.[[15]](#footnote-15)

Dari pendapat diatas tes kemampuan berbicara bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dengan melihat dari berbagai dimensi atau aspek penilian keterampilan berbahasa agar dapat mngetahui sejauh mana siswa dapat menguasai keterampilan berbicara tersebut.

Keterampilan berbicara sangat berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk dapat melatih seseorang menguasai keterampilan berbicara diperlukan adanya pengajaran khusus yang diberikan oleh guru, serta adanya bantuan dari orang tua dirumah. Dengan adanya bantuan dari orang tua secara alami anak pun bisa menggunakan keterampilan berbicaranya dengan baik dan benar.

1. **Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan oleh semua mahluk hidup yang ada di dunia. Bahasa digunakan untuk melakukan interaksi baik interaksi dalam bidang pendidikan ataupun dalam bidang lainnya. Sehingga penting bagi bangsa Indonesia untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan mata pelajaran pokok yang harus diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena Bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia.[[16]](#footnote-16)

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting diberikan diranah sekolah dasar, karena Bahasa Indonesia digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara siswa dan guru, siswa dan keluarganya, siswa dengan teman sejawatnya, serta siswa dengan lingkungan masyarakatnya. Untuk menunjang kelangsungan hidup dalam berbagai aspek, seperti dalam aspek berbicara. Dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI sangatlah harus diperhatikan, apabila terjadi ketidak selarasan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang diucapkan maka dapat kita katakana bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolahnya pun belum berhasil dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik.

1. **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Setiap pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri untuk dicapai, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI memiliki tujuan antara lain:

Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.[[17]](#footnote-17)

Seorang guru harus mengetahui tujuan pembelajaran agar dapat melakukan pemilihan materi dan menetukan metode dan media pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran dapat menjadikan guru memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan atau kondisi belajar sedemikian rupa sehingga tujuan itu tercapai. Contohnya tujuan dari suatu RPP Bahasa Indonesia dapat menceritakan pengalaman yang dialaminya. Maka lingkungan atau kondisi belajar itu pula meliputi sebuah pembelajaran yang berkaitan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mendapatkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

1. **Aspek-aspek Berbahasa**

Sehubungan dengan penggunaan Bahasa, terdapat empat aspek dalam berbahasa yaitu:

1. **Aspek Mendengarkan**

Mendengarkan adalah keterampilan memahami Bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian, mendengarkan di sini bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi Bahasa melainkan sekaligus memahaminya. Ada dua jenis situasi mendengarkan, yaitu situasi mendengarkan secara interaktif dan situasi mendengarkan secara noninteraktif.[[18]](#footnote-18)

Mendengarkan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Mendengarkan terbagi menjadi dua yakni mendengarkan secara interaktif ialah mendengarkan percakapan tatap muka atau dalam telepon dimana seorang pendengar memiliki kesempatan untuk bertanya membutuhkan jawaban langsung atau penjelasan secara langsung dari seorang pembicara. Sedangkan mendengarkan secara noninteraktif ialah mendengarkan dalam acara-acara seremonial dimana pendengar tidak memiliki kesempatan untuk bertanya, contohnya ketika mendengarkan radio, tv, film dan sebagainya.

1. **Aspek Berbicara**

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi Bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Sedangkan tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi yakni mengirim dan menerima pesan atau berita dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.[[19]](#footnote-19)

Dengan demikian keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang wajib dikembangkan di MI, keterampilan berbicara memiliki kedudukan yang sangat penting terutama dalam menyampaikan sesuatu hal atau dalam berkomunikasi serta memiliki kedudukan yang setara dengan aspek Bahasa yang lainnya. Jadi, berbicara ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi Bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran.

1. **Aspek Membaca**

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis, keterampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Tetapi, pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang telah berkembang, seringkali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan membaca.[[20]](#footnote-20)

Dengan demikian keterampilan membaca pada hakikatnya harus dimiliki oleh setiap individu, karena ketika melakukan proses pembelajaran dengan membaca kita banyak mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan membaca juga kita dapat mengetahui suatu hal yang baru kemudian kita dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.

**4). Aspek Menulis**

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan Bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah symbol atau lambing Bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainnya. Dengan demikian, dalam kominikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampaian pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.[[21]](#footnote-21)

Dengan demikian keterampilan menulis ini adalah salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan ini juga sebagai salah satu kegiatan untuk menyampaikan informasi dengan cara menulis pesan, dengan menggunakan bahsa tulisan sebagai salah satu media komunikasi.

1. **Media Permainan Kartu Kuartet**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunitator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan, yaitu siswa/peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan alat atau bahan penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[[22]](#footnote-22)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dipergunakan orang untuk proses informasi dalam pembelajaran guna memberi motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang efektif dan efesien.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Madrasah semakin penting, karena peran media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Adapun kegunaan media pendidikan sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu besifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

1. **Kegunaan Media Pembelajaran**

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti:

(1). Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

(2). Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.

(3). Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau hing-speed photography.

(4). Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

(5). Objek yang terlalu kompleks (misalya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

(6). Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

(1). Menimbulkan kegairahan belajar;

(2). Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;

(3). Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu hars diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

(1). Memberikan perangsangan yang sama

(2). Mempersamakan pengalaman

(3). Menimbulkan persepsi yang sama[[23]](#footnote-23)

Dengan penggunaan media pada proses pembelajaran, dapat menambah daya tarik untuk siswa. Dalam hal ini, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Selain itu media juga dapat merubah peran guru menjadi lebih positif.

Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematik dan sederhana, meningkatkn daya tarik, perhatian pembelajaran, dan meningkatkan sistematika pembelajaran. Adapun kriteria-kriteria tersebut yaitu:

1. Tingkat keterkaitan
2. Keterpahaman
3. Kredibilitas
4. Tingkat identifikasi perilaku atau kejadian
5. Ketepatan pesan yang disampaikan
6. Daya penuh terhadap pusat perhatian
7. efektif[[24]](#footnote-24)

dari uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa fungsi media tidak lagi sekedar merupakan alat bantu tetapi sudah merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain seperti ada pembagian tugas antara guru dengan media pembelajaran.

1. **Permainan Kartu Kuartet**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain anak-anak dapat merasakan dan menemukan kesenangannya tersendiri. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang lupa akan waktu ketika sedang bermain, hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tidak membuat seseorang jenuh atau membosankan.

“Kegiatan bermain dipadang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenagan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.”[[25]](#footnote-25)

Dengan demikian bermain tersebut merupakan kegiatan yang mengasikan oleh anak-anak. Dalam keadaan belajarpun terkadang anak-anak melakukan kegiatan bermain bersama temannya karena tujuan untuk memperoleh kesenangan dalam dirinya.

Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak mulai dari permainan klasik sampai permainan modern, mulai jenis permainan puzzle, permainan papan, permainan monopoli, permainan kartu dan sebagainya. Dengan banyaknya jenis permainan tersebut guru dapat memanfaatkan hal ini untuk menciptakan permainan atau memanfaatkan permainan yang bersifat edukasi dan menggunakannya sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Subhani, kartu kuartet adalah bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Gambar yang terdapat pada kartun beragam, mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan.[[26]](#footnote-26)

Kartu kuartet ini merupakan salah satu jenis permainan kartu yang tidak asing lagi ketika dimainkan oleh anak-anak. Kartu kuartet ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartunya serta memiliki gambar didalamnya sesuai dengan tema tersebut. kartu kuartet juga bagian dari kartu gambar maka dapat dikatakan bahwa;

Kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulus munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa. Menurut Pamadhi, kartu gambar mampu menghantarkan apa yang akan disampaikan memiliki kualitas yang baik, memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, actual, lengkap, sederhana, menarik dan memberikan sugesti terhadap kebenaran.[[27]](#footnote-27)

Dapat dikatakan bahwa saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan tetapi juga berfungsi sebagai media dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh seorang pengajar di *Instituteof Comunication Studies, University Of Leeds yaitu David Guantlett*, mengatakan bahwa:

Ia telah membuat sebuah permainan kartu teori yang berisi tentang pemikiran dan teori-teori kebudayaan. Dikatakan David, bahwa permainan kartu teori (kartu pendidikan) yang ia buat, dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan permainan kartu teori, pemain dapat mempelajari dan memahami ide-ide atau konsep-konsep yang terdengar sulit.[[28]](#footnote-28)

Media permainan kartu pada penelitian ini adalah jenis permainan kartu kuartet yang disajikan dengan beberapa seri kartu kuartet yang di dalamnya terdapat gambar-gambar kartun yang menarik untuk dimainkan dan memiliki tema masing-masing dalam setiap satu set kartunya. Biasanya tema kartu tersebut tertulis dibagian atas kartu kemudian terdapat beberapa kategori yang sesuai dengan tema tersebut. kategori yang sesuai dengan gambar ditandai dengan tulisan yang berwarna, sedangkan kategori yang tidak sesuai gambar ditunjukan dengan tulisan yang berwarna hitam.

1. **Langkah-langkah Bermain Kartu Kuartet**

Cara bermain Kartu Kuartet menurut Quatra, yaitu:

1). Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu. Sisanya diletakkan ditengah

2). Pemain pertama meminta 1 kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut nama judul seri kartu yang diminta.

3). Pemain yang diminta harus memberi kartu yang diminta bila punya.

4). Jika tidak ada pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya

**5. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet**

a. Kelebihan

(1) praktis mudah dibawa kemana-mana;

(2) mudah dalam penyajian;

(3) mudah dimainkan dimana saja;

(4) mudah disimpan;

(5) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kelompok kecil;

(6) selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.[[29]](#footnote-29)

b. Kekurangan

(1) Sifatnya luwes sehingga membuat siswa terlalu asyik bermain;

(2) efektivitas pembelajaran tergantung materi yang dipilih secara khusus;

(3) terkadang dibutuhkan biaya yang cukup besar;

(4) menuntut siswa untuk mengetahui alur cerita kartun

(5) membutuhkan waktu yang lama.[[30]](#footnote-30)

1. **Penelitian Terdahulu**
2. Hasil Penelitian Amin Syahputra

Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi.

Untuk dapat menulis, terutama untuk menulis esai narasi, siswa terlebih dahulu harus memiliki ide, gagasan tentang peristiwa kerangka (konflik) pada saat yang sama dan menetapkan latar belakang. Setelah itu, barulah ia mengembangkan idenya menjadi narasi esai narasi utuh. Untuk itu, siswa membutuhkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi atau sumber gagasan bukan sumber naratif. Temporal, kartu kuartet adalah empat (kuartet), setiap kartu berisi gambar yang menjelaskan subjudul, sementara setiap kartu ditautkan ke judul subjudul. Misalnya, “kuartet” yang terdiri dari judul kartu kuartet “berpariwisata”. Sementara masing-masing sub pos yang terdapat dalam urutan empat kartu adalah “keberangkatan, putar, rumah dan kecelakaan”. Pada setiap kartu ada gambar yang menjelaskan subtitle masing-masing. Demikian subtitle kartu subtitle yang merupakan rangkaian acara (dalam urutan) dapat digunakan sebagai sumber ide narasi. Selain itu, gambar yang menjelaskan setiap subtitle pada kartu dapat membantu mengimajinasikan pengaturan waktu dan tempat sesuai dengan peristiwa tersebut.[[31]](#footnote-31)

1. Hasil penelitian Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah

Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, lebih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak antusias ketika pelajaran IPS, mereka sering mengantuk di dalam kelas, dan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka cara yang digunakan untu mengatasi permasalah tersebut adalah dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses berlangsungnya pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan meode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya yang berjumlah 36 orang. Tehnik pengumpulan data yang digunakan antara lain tehnik observasi dan tes. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57% dan pada siklus III 98,85%. Akivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 66,67%, siklus II 77,27% dan pada siklus III 87,87%. Pada pengamatan hasil belajar aspek kognitif siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II 72,22% dan pada siklus III 91,66%, selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa dan psikomotor siswa.[[32]](#footnote-32)

1. Moh. Yamin, *Teori dan Metode pembelajaran*, (Malang, Madani; 2015) 5-6 [↑](#footnote-ref-1)
2. Deni Kurniawan, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung, Alfabeta: 2014), 8 [↑](#footnote-ref-2)
3. Iskandarwassid, Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. (Bandung, PT Remaja Rosdakrya: 2015), 4 [↑](#footnote-ref-3)
4. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta, Kencana Prenada Media Group: 2013), 1 [↑](#footnote-ref-4)
5. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), 3 [↑](#footnote-ref-5)
6. Hamzah B, Uno, Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 8 [↑](#footnote-ref-6)
7. Supardi, *Tes & Asesmen di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Media Pustaka, 2013), 10-12 [↑](#footnote-ref-7)
8. Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), cet ke 1, 65 [↑](#footnote-ref-8)
9. Yeti Mulyati, *Keterampilan Baerbahasa Indonesia SD,* PGDK 4101, Modul 1, 12 [↑](#footnote-ref-9)
10. Yulia Siska, “Penerapan Metode Bermain Peran (ROLE PLAYING) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini”, Edisi Khusus Vol 1412, No.2, (agustus 2011), 33 [↑](#footnote-ref-10)
11. Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 1-2 [↑](#footnote-ref-11)
12. Larry King Bill Gilbert, *Seni Berbicara Kepada Siapa Saja Kapan Saja dimana Saja*, (Jakarta: Granmedia Pustaka Utama, 2008), 62 [↑](#footnote-ref-12)
13. Zulela*, Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 74 [↑](#footnote-ref-13)
14. Uyu Mu’awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (Banten, Pusat Penelitian Dan Penerbitan Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Iain Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2016), cet ke 1, 45 [↑](#footnote-ref-14)
15. Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 298 [↑](#footnote-ref-15)
16. Zulela, *Pemblajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, 4 [↑](#footnote-ref-16)
17. Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2013) , cet ke 3, 245 [↑](#footnote-ref-17)
18. Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakrta: Direktorat Jendra Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 126 [↑](#footnote-ref-18)
19. Suwarti Ningsih, Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol 2, No 4, 2017, 245 [↑](#footnote-ref-19)
20. Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 128 [↑](#footnote-ref-20)
21. Uyu Mu’awwanah, *Bahasa Indonesia 2*, (Banten: Madani Publishing, 2016), cet ke 1, 18 [↑](#footnote-ref-21)
22. Azhar Arsyad, Asfah Rahman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 3 [↑](#footnote-ref-22)
23. Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), 17 [↑](#footnote-ref-23)
24. Wahyu Sukartiningsih, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar Melalui Media Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 5, No. 1 2004, 56 [↑](#footnote-ref-24)
25. Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasi, 2009), 17 [↑](#footnote-ref-25)
26. Mulyono, Julla, Dadang Kurnia,”Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Di Indoensia Dalam Mata Pelajaran IPS”, Jurnal Pena Ilmiah Vol 1, No. 1, (2014), 483 [↑](#footnote-ref-26)
27. Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016) cet ke 1, 214 [↑](#footnote-ref-27)
28. Respository.upi.edu/operator/uploads/s­\_C0151\_0605585\_chapter2.pdf Diakses jumat 06/04/18 [↑](#footnote-ref-28)
29. Rahmat Insan Kamil, Suharno, Karsono, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Permainan Materi Wayang Kulit Purwa”, (skripsi, PGSD FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2011), 2-3 [↑](#footnote-ref-29)
30. Arif S, Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*, 78-79 [↑](#footnote-ref-30)
31. Amin Syahputra, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi”, Jurnal sasindo Vol 1. No.2, (2012), 1 [↑](#footnote-ref-31)
32. Indah Setiyorini, M Husnul Abdullah, Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 1, No 2, (01-oktober-2013), 1 [↑](#footnote-ref-32)