



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar Sekolah Dasar Negeri 3 Terusan Karya

Arif Supriyadi, Ayu Fitri Lestari¹

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia
Email: ayufitrilestari49@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: September 2023	Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan bagaimana aktivitas keterampilan berbicara peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Terusan Karya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi. (2) Mengetahui peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Terusan Karya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi Bergambar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar yang pada setiap siklus mengalami peningkatan mulai dari pra tindakan rata-rata 71,56 dengan persentase ketuntasan klasikal 56%, (2) siklus I mendapatkan skor rata-rata 72,81 dengan persentase ketuntasan klasikal 81%, dan siklus II rata-rata 76,23 dengan persentase ketuntasan klasikal 93%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) Adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada mata mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
Revisi: Oktober 2023	
Publikasi: November 2023	
	Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Pendekatan Kontekstual, Media Animasi Bergambar.
	This research aimed to: (1) Describe how the activity of speaking skills of fourth grade students of Terusan Karya 3rd State Elementary School in learning Indonesian Language by using Contextual Approach and Animated Media. (2) Knowing the improvement of Speaking Skills of Class IV Students of State Elementary School 3 Terusan Karya in learning Indonesian by using Contextual Approach and Pictorial Animation Media. In this study, researchers used a Classroom Action Research (CAR) approach. The results of this study showed that: (1) learning outcomes in each cycle increased starting from pre-action average of 71.56 with a percentage of classical completeness of 56%, (2) cycle I got an average score of 72.81 with a percentage of classical completeness of 81%, and cycle II average of 76.23 with a percentage of classical completeness of 93%. From the research results it can be concluded: (1) There is an increase in learning activities of participants in learning Indonesian. (2) There was an increase in students' speaking skills in Indonesian language subjects.
	Keywords: Speaking Skill, Contextual Approach, Pictorial Animation Media
doi: 10.33084/jppp.v1i2.5990	Bidang: Pendidikan
Informasi sitasi: Lestari, A. F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar Sekolah Dasar Negeri 3 Terusan Karya. <i>Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan</i> , 1(2), 9-16. https://doi.org/10.33084/jppp.v1i2.5990	

PENDAHULUAN

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006), secara mendasar pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang ditujukan guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar,

baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karenanya standar kompetensi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar adalah persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan. Diputuskan dan disepakati bersama dalam bentuk

penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

Menurut Ahmad Susanto (2003) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yakni bertujuan untuk peserta didik mampu memahami dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, diantaranya agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra guna meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan pikiran, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa bicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar.

Pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan beranggapan bahwa bercerita adalah bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa pun sejak usia balita. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Ketika siswa diminta untuk bercerita di depan kelas, siswa seringkali tidak mempunyai ide, malu, grogi mengakibatkan kata yang diucapkan menjadi terseret-seret atau di ulang-ulang. Hal ini disebabkan karena kesulitan siswa dalam praktik bercerita di antaranya karena dalam diri siswa menjadi kurang jelas dan siswa kurang mampu mengelompokkan perkataannya pada saat bercerita. Dengan begitu, dapat pahami bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah.

Kegiatan bercerita harus menguasai bahan atau ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu dan terampil dalam bercerita keterampilan bercerita tidak

hanya diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal antara 25 Juli 2022 peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan bercerita, prestasi siswa tergolong rendah terutama pada kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya, kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk pelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan sekolah yaitu 70, maka kenyataan tersebut menunjukkan masih rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Dari 16 peserta didik yang tuntas hanya 9 peserta didik (57,14%) sedangkan yang tidak tuntas 7 peserta didik (42,86) ini menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum tuntas. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul di SD Negeri 3 Terusan Karya. Hal ini didasarkan pada fakta di lapangan yang menyebutkan ada beberapa hal yang melatarbelakangi masalah tersebut.

Cara mengatasi hal tersebut, guru hendaknya dapat menggunakan alternatif pembelajaran dengan media, media yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya adalah menggunakan media animasi bergambar melalui pendekatan kontekstual. Melalui media ini peserta didik dilatih memecahkan permasalahan bahasa Indonesia yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata. Dengan media tersebut, peserta didik dioptimalkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dimulai dari pemberian materi hingga adanya proses pengayaan sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam pelaksanaan melalui media ini peserta didik dibiasakan belajar menggunakan media animasi bergambar bersama teman sebayanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya Tahun Pelajaran 2022-2023".

Dick dan Reiser dalam Ekawarna (2010) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam, yaitu:

1. Pengetahuan
2. Keterampilan intelektual
3. Keterampilan motorik
4. Sikap

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam merubah perilaku sehingga memiliki kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan yang telah mereka pelajari.

Menurut Assapari (2014), Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang merupakan bahasa asli kita sebagai warga negara Indonesia, dan sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai warga negara Indonesia yang baik untuk melestarikannya. Menurut Ali (2020), pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu ilmu yang bertujuan untuk menanamkan pada siswa untuk mengenal dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk menyadari akan pentingnya hidup bermasyarakat. Sehingga perlu adanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar siswa mampu berkomunikasi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kehidupan sosial. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. (Ali, 2020).

Secara umum kesulitan yang dihadapi peserta didik bermacam-macam, adapun kesulitan belajar menurut Djamarah (Anjar dan Mardhatillah, 2018) dikelompokkan menjadi 4 macam yaitu:

1. Dilihat dari segi kesulitan belajar
2. Dilihat dari mata pelajaran yang dipelajari
3. Dilihat dari sifat kesulitannya
4. Dilihat dari segi faktor penyebabnya

Berdasarkan pendapat ahli di atas, kesulitan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat dari 4 macam kelompok yaitu: dilihat dari segi kesulitan belajar, dilihat dari mata pelajaran yang dipelajari, dilihat dari sifat kesulitannya, dilihat dari segi faktor penyebabnya.

Menurut Joko Sulianto (2008), pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning, CTL*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran mulai dari mengambil menyimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari yang pernah di alami oleh peserta didik, kemudian diangkat menjadi materi dalam pembelajaran.

Menurut Gitriani, dkk (2018) pendekatan kontekstual terdapat tujuh tahapan pembelajaran:

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme yaitu pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu menciptakan sesuatu dengan apa yang pernah dipelajari.

2. Masyarakat belajar

Masyarakat belajar yaitu melatih peserta didik kerja sama dan belajar dengan teman sebayanya .

3. Menemukan

Menemukan dapat paham dengan konsep ataupun arti dari suatu hubungan dengan proses intuitif hingga mendapatkan kesimpulan.

4. Pemodelan

Pemodelan adalah memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.

5. Bertanya

Bertanya artinya pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik atau siswa saat proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

6. Refleksi

Refleksi yaitu mengingat suatu kegiatan yang tuntas dan tidak tuntas sehingga adanya perbaikan dalam kegiatan selanjutnya.

7. Penilaian sebenarnya.

Penilaian sebenarnya adalah proses pengumpulan data dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat ahli terdapat tujuh tahapan pembelajaran yaitu: konstruktivisme, masyarakat belajar, menemukan, pemodelan, bertanya, refleksi, penilaian sebenarnya.

Menurut Khomaidah dan Harjono (2019) media animasi media pelajaran berupa film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak dan bercerita. Memiliki daya tari dan unik sehingga dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut Wahyullah Alansir (2016) tujuan penggunaan media animasi adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan media animasi.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar Bahasa Indonesia dalam menggunakan media animasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 3 Terusan Karya. Alasan peneliti memilih penelitian di SD Negeri 3 Terusan Karya karena SD ini memiliki permasalahan pembelajaran yang perlu untuk diteliti salah satunya yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam membaca cerita dan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah ini.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada tanggal 25 Agustus 2022. Selanjutnya penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022. Yaitu pada bulan Agustus-Februari 2022.

Karena jumlah populasi tidak terlalu besar maka dalam penelitian ini jumlah populasi yang ada dijadikan subjek atau sampel. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (Siregar, 2018) yang menyatakan bahwa apabila subyek kurang dari 100 lebih baik

diambil semua sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri 16 peserta didik. Peneliti memiliki subjek. Penelitian ini karena ditemui ada beberapa peserta didik yang mendapat nilai rendah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita. Uraian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I. Subjek Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
I	IV	11	5	16

Menurut Suharsimi Arikunto (Kurniawan, 2017), bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan pengaturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas berbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerakan kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian periode/siklus kegiatan. Sedangkan kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dan dari pendidik yang sama.

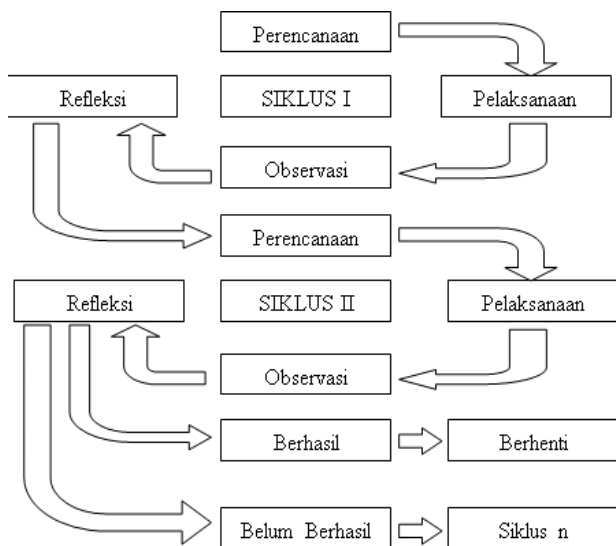
Menurut Jhon Elliot (Ramadhan, dkk, 2021), PTK adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh proses mencakup: telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan pengaruh, yang menciptakan hubungan antara pengaruh evaluasi diri dengan perkembangan yang baik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindak Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sebagai seorang peneliti harus mampu bekerja sama dengan guru kelas atau guru pamong yang bertugas

disekolah tersebut, guru kelas tersebut bertindak sebagai pengamat (observer) yang bertugas mengumpulkan dan menganalisis data dalam proses pembelajaran, sebelum melakukan pengamatan para observer diberi penjelasan tentang bagaimana media animasi bergambar yang akan di terapkan pada materi yang diajarkan.

Rencana Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model siklus PTK dua siklus dan seterusnya (modifikasi Dekdiknas, 2010 & Saur, 2011). Rancangan PTK, yang dicirikan dengan adanya siklus-siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi/ refleksi. Sebagaimana tergambar pada bagan/ gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Rancangan PTK

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang digunakan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program, sehingga dikatakan berhasil apabila memenuhi semua, komponen yang ditetapkan sebagai indikator. Dalam penelitian ini membuat dua jenis indikator keberhasilan, yaitu indikator kuantitatif dan indikator kualitatif.

1. Indikator keberhasilan secara kualitatif, meliputi:

Aktivitas peserta didik minimal baik dan dapat mengikuti proses pembelajaran serta mampu memahami apa yang dijelaskan menggunakan pendekatan kontekstual dan media animasi bergambar sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan hasil belajar yang baik.

2. Indikator keberhasilan secara kuantitatif, meliputi:

- Secara individu dinyatakan berhasil jika hasil belajar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.
- Secara klasifikal bila hasil belajar 85% peserta didik telah mencapai KKM. (Syatauw, dkk, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan terlebih dahulu diawali pertemuan antara peneliti dengan Kepala Sekolah SD Negeri 3 Terusan Karya dan Guru kelas IV. Kemudian peneliti menyerahkan surat ijin Kepala Sekolah SD Negeri 3 Terusan Karya pada tanggal 7 Desember 2022 untuk mengadakan observasi dan penelitian, dan kepala sekolah menyerahkan sepenuhnya kepada Guru Kelas IV agar berkordinasi dengan peneliti untuk membicarakan rencana penelitian selanjutnya.

Peneliti dan Guru Kelas IV berdiskusi mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan peneliti juga meminta ketersediaan untuk membantu peneliti menjadi pengamat observasi pada proses pembelajaran dan penelitian juga menyampaikan bahwa peneliti akan memulai melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tanggal 10 Desember 2022.

Penelitian ini menggunakan PTK yang memiliki tahapan dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti adalah: (1) Deskripsi data Pra tindakan, (2) Deskripsi Data Siklus I, (3) Deskripsi Data Siklus II.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilakukan pada hari Sabtu, 10 Desember 2022 pukul 07.00-09.00 WIB. Pada tahap ini guru menjelaskan rencana kegiatan dan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan data hasil pengamatan dua orang observer di atas nilai rata-rata antara guru dan peserta didik, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari kedua pengamat terhadap aktivitas guru 3,3 sedangkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,23. Nilai tersebut masuk dalam kategori Baik, dengan demikian aspek peserta didik dalam kegiatan Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi Bergambar pada tindakan Siklus I dapat dikategorikan Baik.

Setelah dilaksanakan tindakan siklus I terhadap proses pembelajaran menggunakan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi Bergambar pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran dimana peserta didik mengikuti prosedur pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti. Namun ada beberapa kendala pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi Bergambar, sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada hari Selasa, tanggal 20 Desember 2022 Pukul 07.00 – 09.00 WIB. Pada tahap ini guru menjelaskan rencana kegiatan dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan rencana pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan pada siklus II pada tabel 16 Nilai *post-test* di atas dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar bahwa jumlah nilai mencapai dengan nilai rata-rata 76,25. Nilai rata-rata tersebut belum termasuk dalam kriteria tercapai pada tingkat ketercapaian keberhasilan pembelajaran, begitu pun dengan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 93% yang termasuk kategori belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, sehingga pada siklus II dalam ketetapan tingkat ketercapaian keberhasilan belum memenuhi syarat ketuntasan belajar.

Pada bab ini, ada dua hipotesis dari penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar untuk meningkatkan hasil keterampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV tahun Pelajaran 2022/2023, sebagai berikut :

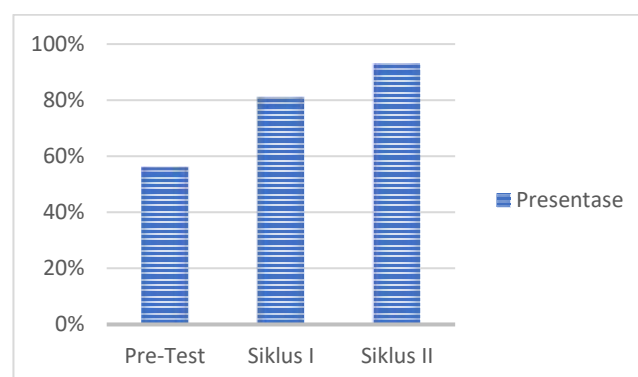
1. Aktivitas belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya Tahun Pelajaran 2022/2023 pada pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi baik dan aktif setelah menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar. Hal ini diperoleh berdasarkan data berupa observasi terhadap aktivitas peserta didik pada saat mengambil data awal, melaksanakan siklus I dan melaksanakan siklus II. Aktivitas peserta didik semakin bersemangat setelah

menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar Materi Cerita Pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Adanya peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Terusan Karya Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembahasan hasil penelitian yang pada setiap siklus mengalami peningkatan mulai Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Tabel II. Data Nilai Tes Belajar *Pre-Test*, Siklus I dan Siklus II

No		Persentase	Rata-rata
1.	<i>Pre-Test</i>	56%	71,56
2.	Siklus I	81%	72,81
3.	Siklus II	93%	76,23



Gambar II. Grafik *Pre-Test*, Siklus I dan Siklus II

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu dilakukan pada hari Sabtu, 10 Desember 2022 dan hari Senin, 12 Desember 2022. Data hasil yang diperoleh telah peneliti tampilkan pada tabel siklus I, dari hasil yang telah diperoleh peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik. Untuk aktivitas guru mendapatkan jumlah skor 81 dan jumlah rata-rata skornya yaitu 3,3 dan aktivitas peserta didik mendapatkan jumlah skor 76 dan jumlah rata-rata 3,23. Dalam menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar peserta didik mendapatkan jumlah skor 1,165 dengan rata-rata 72,81 dan kriteria ketuntasan klasikal 81%.

Menurut Joko Sulianto (2008), pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning, CTL*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengambil, menyimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa, kemudian diangkat kedalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas.

Menurut Adolf Bastian dan Reswita (2022) pendekatan kontekstual yaitu model pengetahuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berpikir melalui bagaimana belajar dikaitkan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga hasilnya lebih bermakna.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi dengan mengaitkan situasi nyata di lingkungan sekitar peserta didik.

Menurut Rahman (2018), mengungkapkan “Media animasi adalah media pelajaran yang memiliki daya tarik dan unik, sehingga dapat dijadikan sebagai media dalam pemberian materi kepada anak usia dini.

Menurut Khomaidah dan Harjono (2019) media animasi adalah filem yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita.

Dapat disimpulkan beberapa pendapat ahli di atas bahwa media animasi media pelajaran berupa filem yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak dan bercerita. Memiliki daya tarik dan unik sehingga dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.

Pembahasan siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu dilakukan pada hari Selasa, 20 Desember 2022 dan Rabu, 21 Desember 2022. Pertemuan pada siklus II dengan pembelajaran yang menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar sehingga peserta didik sudah terlihat sangat antusias atau termotivasi pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual dan Media Animasi Bergambar berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar diketahui bahwa tahap II diawali

dengan kegiatan observasi awal. Observasi yang sudah dilaksanakan adalah untuk mengidentifikasi masalah, berdasarkan permasalahan tersebut direncanakan upaya perbaikan.

Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada saat masa refleksi yang masih kurang pada siklus I dari hasil analisis data siklus II peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi dan tes hasil belajar peserta didik, dari data yang didapatkan pada siklus II pada kemampuan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar mendapat skor 40, dengan rata-rata 3,4 dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan tindakan pembelajaran sudah tergolong sangat baik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan peneliti selama kegiatan penelitian dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang dilaksanakan dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus I dengan rata-rata 3, 23 dengan kategori Baik, dan hasil aktivitas siklus II 3,8 dengan kategori Baik.
2. Adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Animasi Bergambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang pada setiap siklus mengalami peningkatan mulai dari pra tindakan rata-rata 71,56 dengan persentase ketuntasan klasikal 56%, siklus I mendapatkan skor rata-rata 72,81 dengan persentase ketuntasan klasikal 81%, dan siklus II mendapatkanskor rata-rata 76,25 dengan persentase ketuntasan klasikal 93%

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Muta'aliyah Stai Darul Karnal N W Kembang Kerang*, 1(3), 80-88.

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Ardiawan, I. K. N. & Wiradnyana, I. G. A. (2019). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Bandung, Nilacakra.
- Assapri, M. M., (2014). Eksistensi Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Nasional dan Perkembangannya di era globalisasi. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 9 (18).
- Ayudia, A., Suriyanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP. *Basastra*, 4 (1), 34-49.
- Brens & Ericson., (2021)., Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik.
- Bunga, W. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Ide Pokok Melalui Pendekatan Kontekstual Peserta Didik Kelas V SDI ST. YOSEF. *INTELEKTIVA: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humadiora*, 02 (02) 177-122.
- Chan, F. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas. *International Journal Of Elementary Education*, 3 (4), 439-446.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2 (1), 1-11.
- Gitriani, R., Aisah, S., Hendriana, H., & Herdiman, I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Lingkungan Untuk Siswa SMP. *Jurnal: Review Pembelajaran Matematika*, 3 (1). 40-48.
- Hariadi, J., (2018) Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1(1), 1-9.
- Kurniawan, A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta, Deepublish.
- Marlina, R., & Solehun. (2022). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong.
- Ramadhan. (2019). *Kiat Sukses PTK Langkah-langkah Instrumen dan Contoh*. Klaten, Lakeisha.
- Simanjuntak, L. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Animasi pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(5), 355-3565.
- Siswanto, T. B. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelas Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (1), 111-120.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2 (2), 80-86.
- Utami, D., (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 1 (7), 44-52.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual Dalam Menngkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1), 82-90.