
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI *COULD I HAVE ONE* MELALUI MEDIA GAMBAR SISWA KELAS VIIB SMPN 2 CEMPAGA

Oleh
ISTIKOMAH
Guru SMPN 2 Cempaga
Email: istismpn2@gmail.com

Article History:

Received: 08-11-2022

Revised: 18-11-2022

Accepted: 23-12-2022

Keywords:

Hasil Belajar, Media gambar

Abstract: Materi Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu materi yang kurang disenangi peserta didik, karena bahasa ini merupakan bahasa asing yang ejaan dan lafal berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal ditandai dengan hasil evaluasi atau ulangan siswa yang rata-rata dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yakni 70.00. Karenanya perlu metode dan media yang membuat peserta didik tertarik. Salah satu yang diterapkan adalah dengan menggunakan media gambar. Tujuan Penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Could I Have One* Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII B SMPN 2 Cempaga. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (action Research) yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang terdiri atas prasiklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini, yaitu keterampilan kepewaraan siswa kelas VII B, sedangkan sumber datanya adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Cempaga. Berdasarkan hasil penelitian tindakan bahwa Media Gambar dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Could I Have One* Siswa Kelas VII B SMPN 2 Cempaga. Dengan hasil yaitu siklus I (76,5%), Siklus II (88,2%).

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab" Disamping itu,

pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas VIIb SMPN 2 cempaga, Kabupaten Kotawaringin Timur, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi *Could I Have One* siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 70.

Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain :

- a. Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep – konsep Pendidikan Bahasa Inggris masih rendah,
- b. Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan,
- c. Siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Bahasa Inggris hanya sebagai hafalan saja.

Dengan belajar secara menghafal membuat konsep-konsep Bahasa Inggris yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dikembangkan, misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi *Could I Have One* adalah Media Gambar karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat. Media Gambar merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi *Could I Have One* siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar Materi *Could I Have One* Siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga “.

Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2012: 53) membagi tiga ranah hasil belajar yaitu :

Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua Ranah Afektif yaitu Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi, dan internalisasi. Dan yang ketiga Ranah Psikomotorik yakni Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek, yaitu: gerakan

refleks, ketrampilan gerakan dasar, ketrampilan membedakan secara visual, ketrampilan dibidang fisik, ketrampilan kompleks dan komunikasi. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu:

- a. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang dicapai menurut Nana Sudjana, melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri – ciri sebagai berikut.

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankannya apa yang telah dicapai.
3. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
4. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
5. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
6. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapai Pendidikan Bahasa Inggrisnya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usahabelajarnya.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mencapai hasil belajar, Setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang optimal sesuai dengan ciri-ciri tersebut di atas.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Briggs (dalam Ruston, 2007) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film, video, gambar dan sebagainya. National Education Association dalam Sonjaya (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam

bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

1. Jenis Media Pembelajaran

Dalam www.belajarpsikologi.com (2014) disebutkan ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, gambar, poster, kartun, komik
- b. Media Audio : radio, tape recorder, dan sejenisnya
- c. Projected still media : slide, over head proyektor (OHP), dan sejenisnya
- d. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD), komputer dan sejenisnya.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar tetapi ternyata keberhasilan dalam menggunakan media pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila

ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran maka tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tujuan dalam menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

- a. mempermudah proses belajar-mengajar
- b. meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- c. membantu konsentrasi siswa
- d. membangkitkan semangat siswa untuk belajar

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Menurut Marso (dalam Ruston, 2007), apabila sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

3. Media Gambar Sebagai Pendukung Proses Pembelajaran

Media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan

atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, di samping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Kedudukan media gambar dalam proses belajar mengajar tidak berdiri sendiri. Media gambar dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran agar materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Menurut Sadiman dalam *www.sekolahdasar.net* (2014) mengemukakan ada tiga tahap yang harus diikuti dalam pemanfaatan media gambar yaitu:

- a. Tahap persiapan tahap awal sebelum media gambar dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan yaitu tahap pemanfaatan gambar di dalam kelas yang meliputi cara memperhatikan gambar bagaimana agar seluruh siswa dapat melihat gambit tersebut dengan maksimal merata. Setiap gambar harus mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jumlah gambar yang akan diperlihatkan kepada siswa harus dibatasi yaitu dengan memperhatikan satu persatu sesuai dengan materi yang dijelaskan.
- c. Tahap tindak lanjut untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, yaitu dengan mengadakan evaluasi dan pemberian tugas-tugas rumah.

Selain tiga tahap pemanfaatan penggunaan media seperti yang dijelaskan tersebut, Sadiman juga mengungkapkan syarat pemanfaatan media gambar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Syarat tersebut antara lain:

- a. Gambar harus autentik. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya.
- b. Ukuran gambar relative.
- c. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan
- d. kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.
- e. Perbuatan. Gambar hendaknya sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.
- f. Gambar hendaklah Artistik. Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu gambar haruslah jujur disesuaikan keadaan sebenarnya, sehingga tidak membingungkan siswa dalam mengubah pandangan yang abstrak kedalam pandangan yang konkrit.

4. Menggunakan Gambar Dalam Kelas

Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurangan penjelasan. Akan tetapi gambar juga bisa menjadi tidak

efektif, apabila terlalu sering digunakan. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan materi pembelajaran yang sesuai.

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan dengan cara, menyusun cerita berdasarkan gambar, mencari gambar-gambar yang lama, atau menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Pengajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

5. Kelebihan Media Gambar

Beberapa kelebihan dari penggunaan media gambar antara lain:

- a. Sifatnya konkrit. Gambar/ foto lebih realistic menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Air terjun niagara atau danau toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan menit yang lalu kadang kadang tak dapat dilihat seperti apa adanya. Gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan ke salahpahaman.
- e. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan
- f. peralatan yang khusus.
- g. Materi *Could I Have One*

Let's Start

When you feel hungry, you see your friend takes some breads. What will you say to her? In this unit, you will learn expressions of asking and giving someone. Have you ever made fried rice by yourself? In this unit you will also learn how to make something. Let's study!

(disediakan Task 1 sampai dengan Task 9)

Procedural Text

Procedural text is a text that give some clues of to do something through a series of actions. The purpose procedural text is tell the reader how to do or make

something. The information is presented in a logical sequence of events which is broken up into small sequenced steps. These text are usually written in the present tense. The most common example of a procedural text is a recipe.

The characteristics of procedural text are:

- It uses simple present tense, it is usually imperative sentence;
- It uses temporal conjunctions, such as first, second, next, then, finally;
- It uses action verb, such as add, pour, mix. The generic Structure
- The goal of the activity
- List of materials
- List of equipment
- Step/method needed to accomplish the goal

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subyantoro (2012:12) menuturkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Lokasi Penelitian

Tempat Penelitian ini adalah SMPN 2 cempaga, Siswa Kelas VIIb Kabupaten Korawaringin Timur, Kalimantan Tengah dengan jumlah siswa sebanyak 25, yang terdiri dari 11 siswa laki – laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan september sampai dengan Nopember 2020.

Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

Teknik pengolahan data adalah sebuah cara dalam mengelola data yang di hasilkan dari penelitian yang dimana nantinya akan dijadikan sebagai kesimpulan berdasarkan data yang valid. Lexy J Moleong (2016)

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggunakan dan mengarahkan, membuang yang tidak perlu mengorganisasikan data. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransferkan data yang telah diperoleh. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk melihat kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bentuk penjumlahan pecahan dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti dapat mengetahui apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman tentang penyajian data.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap ini ditarik kesimpulan berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya. Berdasarkan kesulitan siswa dilakukan analisis pemikiran dalam mengupayakan pengulangan kesulitan tersebut, agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif, seperti berikut ini :

Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi

Materi *Could I Have One* dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Media Gambar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70.

Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 70 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing – masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012:24) sebagai berikut:

keterangan : P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas
N = Jumlah seluruh aktifitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Media Gambar pada Materi *Could I Have One* sub. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin 8 september 2020 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu

1. menyapa dan mengecek kehadiran siswa
2. melakukan *icebreaking* berupa menyanyi
3. menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami

proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan *Media Gambar*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan. Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi *Media Gambar*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Observasi

Partisipasi siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada kondisi awal setelah dilakukan penerapan model pembelajaran menggunakan *Media Gambar*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal tidak dengan penerapan *Media Gambar* dengan jumlah 25 terdapat 15 siswa atau 60 % yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 10 Siswa atau 40% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 70,8. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel.1 hasil ulangan harian kondisi awal

No	siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 01	70	Tuntas
2	Siswa 02	65	Tidak Tuntas
3	Siswa 03	70	Tuntas
4	Siswa 04	70	Tuntas
5	Siswa 05	80	Tuntas
6	Siswa 06	65	Tidak Tuntas
7	Siswa 07	75	Tuntas
8	Siswa 08	80	Tuntas
9	Siswa 09	70	Tuntas
10	Siswa 10	75	Tuntas
11	Siswa 11	70	Tuntas
12	Siswa 12	85	Tuntas
13	Siswa 13	60	Tidak Tuntas

14	Siswa 14	80	Tuntas
15	Siswa 15	65	Tidak Tuntas
16	Siswa 16	65	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	80	Tuntas
18	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	65	Tidak Tuntas
20	Siswa 20	60	Tidak Tuntas
21	Siswa 21	75	Tuntas
22	Siswa 22	70	Tuntas
23	Siswa 23	75	Tuntas
24	Siswa 24	60	Tidak Tuntas
25	Siswa 25	75	Tuntas
	Total	1770	
	Rata-rata	70,8	
	Ketuntasan Klasikal	60%	

Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi Materi *Could I Have One* Multikultural dengan menerapkan Media Gambar ternyata hasil yang didapat nilai rata-rata sebesar 70,8 dan secara klasikal sebesar 60%. Hal ini masih jauh dari harapan. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Materi *Could I Have One*.

Pada kondisi awal terdapat kekurangan pemahaman siswa pada materi bahan Materi *Could I Have One*. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. *Pertama*, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. *Kedua*, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. *Ketiga*, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus I. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan tiga orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang materi Materi *Could I Have One* khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

Hasil siklus 1

Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Media Gambar dengan Materi *Could I Have One*. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin 22 September 2020 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Media Gambar, pertama-tama guru membagi siswa dalam 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Media Gambar, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Observasi

Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan Media Gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi

pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Media Gambar dengan jumlah siswa 25 orang, terdapat 20 siswa atau 80% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 5 Siswa atau 20% yang tidak tuntas. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel hasil ulangan harian siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 01	75	Tuntas
2	Siswa 02	70	Tuntas
3	Siswa 03	80	Tuntas
4	Siswa 04	80	Tuntas
5	Siswa 05	80	Tuntas
6	Siswa 06	65	Tidak Tuntas
7	Siswa 07	80	Tuntas
8	Siswa 08	85	Tuntas
9	Siswa 09	70	Tuntas
10	Siswa 10	80	Tuntas
11	Siswa 11	75	Tuntas
12	Siswa 12	100	Tuntas
13	Siswa 13	65	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	90	Tuntas
15	Siswa 15	70	Tuntas
16	Siswa 16	70	Tuntas
17	Siswa 17	85	Tuntas
18	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	70	Tuntas
20	Siswa 20	65	Tidak Tuntas
21	Siswa 21	85	Tuntas
22	Siswa 22	80	Tuntas
23	Siswa 23	80	Tuntas
24	Siswa 24	65	Tidak Tuntas
25	Siswa 25	90	Tuntas
	Jumlah	1920	
	Rata-rata	76,8	
	Ketuntasan Klasikal	80%	

Aktifitas Siswa

Hasil penelitian pengamat terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar yang menerapkan model Media Gambar pada Materi *Could I Have One* pada siklus 1 adalah rata-rata 3,04 berarti termasuk kategori baik. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang mereka jalani dengan menggunakan Media Gambar digunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Hasil angket respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Media Gambar, ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini yang merupakan rangkuman hasil angket tentang tanggapan 8 siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Media Gambar yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran materi Materi *Could I Have One*, siswa secara umum memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LKS yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model pembelajaran kooperatif tipe Media Gambar.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Media Gambar dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Materi *Could I Have One*. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Senin 13 Oktober 2014 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan *Media Gambar*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil

sesekali mengomentari hasil kerja siswa.

Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi *Media Gambar*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Partisipasi siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Media Gambar* dengan jumlah 25 siswa, terdapat 23 siswa atau 95% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 2 Siswa atau 5% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 80,6.

Tabel Hasil ulangan harian pada siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 01	80	Tuntas
2	Siswa 02	70	Tuntas
3	Siswa 03	85	Tuntas
4	Siswa 04	80	Tuntas
5	Siswa 05	90	Tuntas
6	Siswa 06	80	Tuntas
7	Siswa 07	80	Tuntas
8	Siswa 08	85	Tuntas
9	Siswa 09	80	Tuntas
10	Siswa 10	80	Tuntas
11	Siswa 11	80	Tuntas
12	Siswa 12	100	Tuntas
13	Siswa 13	65	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	100	Tuntas
15	Siswa 15	70	Tuntas
16	Siswa 16	70	Tuntas
17	Siswa 17	85	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	80	Tuntas
20	Siswa 20	65	Tidak Tuntas
21	Siswa 21	85	Tuntas
22	Siswa 22	80	Tuntas
23	Siswa 23	80	Tuntas
24	Siswa 24	75	Tuntas
25	Siswa 25	90	Tuntas

	Jumlah	2015	
	Rata-rata	80,6	
	Ketuntasan Klasikal	95%	

Keterangan :

F =Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipeMedia Gambar

N = Jumlah: 25 orang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga untuk Materi *Could I Have One* sub (1) Pengertian Pergerakan Nasional dan (2) Latar Belakang Munculnya Pergerakan Nasional dengan model pembelajaran menggunakan Media Gambar diperoleh nilai rata – rata kondisi awal sebesar 68,29 dengan nilai tertinggi adalah 80 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 58,8% dan yang tidak tuntas 41,2%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga pada siklus 1 untuk Materi *Could I Have One* sub (2) Kerja Sama di Lingkungan Sekolah dengan model pembelajaran, Media Gambar diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 74,12 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 2 orang dengan ketuntasan belajar 76,5% dan yang tidak tuntas 23,5%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi *Could I Have One* sub (3) Kerja Sama di Lingkungan Kelurahan/Desa diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 81,8 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 68 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 88,2% dan yang tidak tuntas 11,8%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah. Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu *Could I Have One*. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu *Could I Have One*. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif menggunakan Media Gambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe menggunakan Media Gambar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar Materi *Could I Have One* Siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VIIb SMPN 2 cempaga pada siklus 1 untuk Materi *Could I Have One* sub (2) Kerja Sama di Lingkungan Sekolah dengan model pembelajaran, Media Gambar diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 74,12 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang

dan nilai terendah adalah 60 terdapat 2 orang dengan ketuntasan belajar 76,5% dan yang tidak tuntas 23,5%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi *Could I Have One* sub (3) Kerja Sama di Lingkungan Kelurahan/Desa diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 81,8 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 68 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 88,2% dan yang tidak tuntas 11,8%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi
- [2] Depdiknas. 2003. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*.
- [3] Jakarta: Depdiknas
- [4] -----, 2004. *Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- [5] -----, 2005. *PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- [6] Jakarta: Depdiknas
- [7] -----, 2007. *Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*.
- [8] Jakarta: Depdiknas
- [9] -----, 1999. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- [10] Ibrahim, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA: University Press.
- [11] Kemdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kemdiknas
- [12] -----, 2011. *Paikem Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kemdiknas
- [13] Ngalm, Purwanto. 2008. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- [14] Ngalm, Purwanto. 2003. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- [15] Sudjana, Nana. 2012. *Tujuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [16] Suyatno. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Tipe MEDIA GAMBAR*. Surakarta: TigaSerang