

**PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V
DI SDN 1 KEBON JERUK**

Leony Putri Mudjiva¹, Wayan Satria Jaya², Ambyah Harjanto³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
leonyputrimudjiva2015@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id²,
cambyasoul@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media visual kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kebon Jeruk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut dengan PTK yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II dengan beberapa tahapan persiklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dalam siklus nya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes, dokumentasi, dan observasi dengan indikator keberhasilan yaitu 72. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan menggunakan rumus yaitu rata-rata nilai dibagi jumlah peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Kebon Jeruk dengan subjek penelitian kelas VA yang terdiri dari 15 siswa dan 13 siswi. Objek penelitian ini adalah media visual. Adapun hasil penelitian ini yaitu media visual dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk animasi slideshow power point yang mendapatkan peningkatan dari siklus I ke siklus II dibuktikan dengan hasil belajar siswa lebih baik dengan presentase ketuntasan klasikal sebanyak 92%, yaitu 26 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Selama media visual ini digunakan, siswa menjadi lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih menyimak materi yang diberikan oleh guru, selama mengerjakan soal yang diberikan siswa menjadi tertib dan terlihat semangat dan senang menyimak animasi tersebut.

Kata Kunci: Media Visual, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar

***Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes through the use of fifth grade visual media at state Elementary School 1 Kebon Jeruk. The method used in this research is Classroom Action Research or commonly referred to as CAR which consists of Cycle II with several stages cycle by cycle. This classroom action research in its cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. In this study, the data collection techniques used were in the form tests, documentation, and observations with a success indikator of 72. The data analysis technique used in this study was qualitative data and used the formula, namely the average value divided by the number of students. This research was conducted in class V of SDN 1 Kebon Jeruk with the research subject of class VA consisting of 15 students and 13 female students. The object of this research is visual media. The results of this study are visual media in this study are presented in the form of animated power point slideshows that get an increase from cycle I to cycle II as evidenced by better student learning outcomes with a percentage of classical complemetness as much as 92% namely 26 students who complete and 2 students who not finished. As long as this*

visual media is used, students become more conducive during learning. Students pay more attention to the material given by the teacher, while working on the questions given students become orderly and look enthusiastic and happy to listen to the animation.

Keywords: *Visual Media, Classroom Action Research, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, sebagai seorang pendidik guru harus mempunyai keterampilan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Seorang guru yang profesional adalah guru yang memiliki kemampuan dasar dalam bidangnya dan mampu mendayagunakan serta memaknai suatu proses pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang tepat sasaran.

Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Salah satu media yang sering digunakan adalah media visual, yang dimana media tersebut hanya menggunakan indera penglihatan karena hanya bisa dilihat oleh mata tanpa bisa didengar. Sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati dan mempraktikkan. Salah satu media visual yang peneliti rasa dapat menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik adalah dengan media visual berupa slide show.

Dipilihnya media pembelajaran berbasis visual berupa gambar animasi yang ditampilkan melalui slide show power point yang diproyeksikan oleh peneliti dalam penelitian ini dimaksudkan adalah media ini sangat menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran karena media ini dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat mempunyai minat belajar, kemudian di evaluasi

sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Sanjaya (2008:211) mengatakan bahwa, “Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara”. Daryanto (1993:27) mengatakan bahwa, “Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang dinikmati melalui panca indera mata dan memegang peran penting dalam proses belajar”. Sedangkan menurut Faturrohman (2007:67) mengatakan bahwa, “Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan”. Media pembelajaran visual memegang peranan yang sangat urgen dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan motivasi siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Azhar Arsyad (2011:91) menyatakan bahwa, “Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi”.

Dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran yang hanya dinikmati oleh indera penglihatan atau mata. Menurut Heinich, R.et.al, (1996:66) berpendapat bahwa, “Salah satu definisi dari media visual adalah berperan dalam mengkonkritkan ide yang abstrak”. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat mengefektifkan komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran

(Rezba et.al, (1995:20). Selanjutnya, Smaldino et.al, (2008:55) mengatakan bahwa, “Media visual dapat memainkan banyak peran yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran seperti menyediakan petunjuk serta ide nyata, membuat ide abstrak menjadi konkrit, memotivasi belajar siswa, perhatian secara langsung, mengulang informasi dalam situasi yang berbeda, memanggil konsep yang ada di ingatan jangka panjang untuk diproses kembali, memberikan kemudahan dalam memahami informasi.

Levie dan Lentz (1982) dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran visual, yaitu Fungsi atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif dan Fungsi kompensatoris.

Media proyeksi adalah media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor (Masriadi, 2019). Berbeda dengan media non proyeksi, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan pesan atau informasi. Media proyeksi dibagi menjadi dua jenis, yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Macam-macam dari media proyeksi diam. Adapun jenis-jenis media visual proyeksi yakni:

1) Overhead Projector (OHP)

Dalam daftar kelompok proyeksi OHP merupakan alat yang paling sederhana, karena alat ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin dan lampu proyektor) saja. OHP berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi, dan transparansi yang diproyeksikan berwujud visual baik berupa huruf, lambang, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar/dinding melalui sebuah proyektor;

2) Slide

Slide (film bingkai) merupakan suatu film transparansi yang memiliki ukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik;

3) Filmstrip (Film Rangkai)

Filmstrip disebut juga film slide, stripfilm, dan still film yang arti dan fungsinya sama. Ukuran filmnya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Filmstrip mempunyai tiga jenis, yaitu (a) Opaque Projector (Proyektor Tak Tembus Pandang). Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang (opaque). Benda-benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti uang, model, serta warna dan anyaman dapat diproyeksikan; (b) microfis. Microfis adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang; (c) film/video. Film atau gambar hidup merupakan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Sedangkan macam-macam media proyeksi gerak antara lain sebagai berikut.

1.LCD (Liquid Crystal Display)

LCD merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Hujair (2011) mengatakan bahwa, “Sistem optiknya yang sangat efisien mampu menghasilkan cahaya yang terang tanpa menggelapkan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar atau gabungan dari tulisan yang dipancarkan dengan baik ke layar”.

2.Film Gelang

Film gelang atau loop dapat diartikan sebagai jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan

sehingga film ini akan bermain secara berulang terus jika tidak dimatikan.

Ega dalam Ragam Media Pembelajaran, 2016:39-42 mengatakan pada media pembelajaran berbasis visual terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tampilan dapat disajikan dengan baik.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis visual yakni:

a) Kelebihan

1. Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual;
2. Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran;
3. Media visual membantuk siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan verbal.
4. Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau atau mengelipingnya;
5. Media visual membantu siswa berpikir tajam dan spesifik. Siswa dapat benar-benar mengerti isi berita dengan analisis yang lebih mendalam dan dapat membuatkan berpikir lebih spesifik tentang isi tulisan;
6. Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa;
7. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya;
8. Media visual membantu menanamkan konsep yang benar mengenai suatu informasi;

9. Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa;

b) Kekurangan;

1. Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis;
2. Media visual tidak diikuti oleh audio. Media visual hanya berbentuk pola tertentu yang tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan;
3. Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas. Media visual hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita;
4. Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu;
5. Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati. Selain itu, media visual memuat pesan atau informasi yang panjang atau rumit sehingga mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami;

Berdasarkan dari beberapa teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa media visual adalah sebuah alat peraga yang berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Peneliti menggunakan media visual berbentuk gambar yang berupa gambar animasi. Gambar animasi tersebut dipresentasikan ke dalam Microsoft Power Point. Hujair A.H Sanaky (127-128) menyatakan bahwa, 'Microsoft Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu aplikasi di bawah Microsoft Office program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan LCD proyektor. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak

perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office program computer”. Kemudian gambar animasi tersebut ditampilkan melalui Laptop guna untuk menyajikan gambar animasi yang akan diterapkan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa, “Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam menyiapkan media visual berupa gambar animasi tersebut yaitu terdiri dari: (1) Menyiapkan bahan seperti handhphone dan laptop; (2) menyiapkan aplikasi canva sebagai tempat membuat gambar animasi; (3) membuat gambar animasi dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan digunakan; (4) menyiapkan aplikasi power point. Adapun media visual gambar animasi yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Alek dan Achmad (2011:22) menyatakan bahwa, “Bahasa Indonesia dipakai sebagai alat untuk mengantar dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada berbagai kalangan dan tingkat pendidikan”. Bahasa Indonesia adalah pengembangan program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Melalui bahasa seseorang menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, keinginan, harapan kepada sesama manusia. Pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada hakekatnya adalah untuk membiasakan dan mengembangkan kemampuan anak didik sedini mungkin bisa berkomunikasi dengan baik dan benar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, mempertinggi kemampuan berbahasa, dan menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia. Menurut Keraf dalam Smaradiba (2005:1) menyatakan bahwa, “Sebagai alat komunikasi antar

anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia”. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulis. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh warga Indonesia dan sebagai bahasa persatuan antar warga. Saddhono (2012:3) menyatakan bahwa, “Bahasa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis”.

Slameto (2010:3) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis”. Sedangkan menurut Sudjana (2005:12) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar”. Hasil pada dasarnya merupakan diperoleh dari suatu aktifitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuannya, keterampilannya maupun aspek sikapnya.

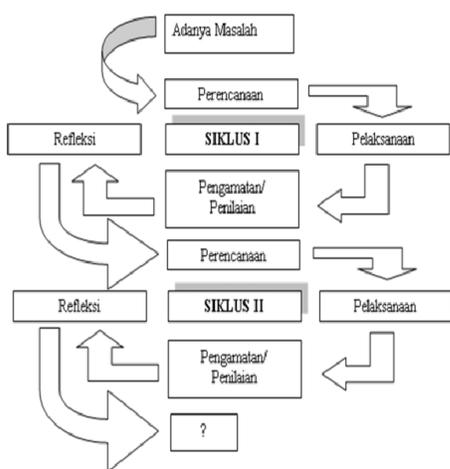
Sudjana (2009) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Slameto (2003: 54-5) menyatakan bahwa, “Dalam proses belajar, banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor interenal dan faktor eksterenal”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui penelitian tindakan kelas ini, guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang meliputi aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat, serta prosedur dan alat evaluasi pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah tindakan yang dilakukan untuk mengamati kejadian yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dibagi menjadi beberapa kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari 4 kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Langkah-langkah dalam setiap siklusnya diuraikan sebagai berikut.



Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Adapun objek dari penelitian ini adalah Media Visual dalam muatan Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Kebon Jeruk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Pada saat pra siklus yang dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan media visual banyak sekali menyebabkan siswa mengalami kurang antusias dalam belajar atau mendapatkan hasil belajar yang belum maksimal. Selama pembelajaran berlangsung banyak kendala yang dialami siswa seperti sulitnya menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada saat pra siklus ini dibuktikan dengan dari 28 siswa jumlah siswa tuntas 10 siswa dan siswa yang tidak tuntas 18 siswa. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa sebagai calon pendidik kita harus bisa menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat mencapai target hasil belajar yang lebih baik serta menumbuhkan rasa semangat belajar yang tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada pra siklus yaitu sebesar 35% masih sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan tahap tindakan dengan menggunakan siklus I guna untuk melihat bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dan melalui apa saja agar peserta didik dapat lebih mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada siklus I ini peneliti menggunakan media visual berbentuk gambar untuk melihat apakah melalui media ini peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik atau tidak.

B. Siklus I

Dari 28 siswa pada siklus I yang tuntas berjumlah 8 orang dengan presentase 28%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 orang dengan presentase 72%. Dengan nilai rata-rata kelas 63,2. Jadi ketuntasan

belajar siswa secara klasikal pada tes awal (Pre test) adalah 28%. Kurangnya pemahaman belajar siswa terlihat saat pembelajaran berlangsung dengan banyak siswa yang berbicara dengan siswa lainnya, siswa yang suka bertengkar walaupun ada guru, dan terkendala juga dengan siswa yang tidak mau menyimak apa yang disampaikan oleh guru, maka dari itu dapat disimpulkan banyak siswa yang cenderung bosan dengan pembelajaran yang terlihat monoton. Seperti yang dilakukan oleh salah satu siswa bernama Hafizul mendapatkan nilai 40, Hafizul mengalami kendala yaitu tidak mempunyai antusias dalam belajar di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung Hafizul tidak mau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Maka dari itu guru harus lebih memperhatikan serta memberikan motivasi lebih agar Hafizul dapat belajar dengan baik dan mempunyai semangat selama pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan siswa M. Fachry yang mendapatkan nilai 60 dikarenakan sangat aktif dalam berbicara didalam kelas dan walaupun ditegur dengan guru masih saja tidak mau mendengarkan. Lain halnya dengan siswi yang tuntas bernama Ayu Fattia Putri, siswi tersebut sangat memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan cenderung memiliki semangat belajar yang tinggi maka dari itu Ayu duduk di bangku depan agar dapat menyimak guru dengan lebih jelas dan lebih baik. Pada pertemuan pertama di siklus I, peneliti dan guru menyampaikan apresepsi kemudian memaparkan materi mengenai teks iklan. Kemudian peneliti membagikan soal Pre test yang berjumlah 10 soal. Pada saat mengerjakan soal Pre test terlihat banyak sekali siswa yang tidak kondusif terlihat pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang berbicara dengan siswa lainnya, siswa yang tidak mau memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, siswa yang

bermain di belakang kelas ataupun tertidur di dalam kelas.

Dapat dilihat ada siswa yang memiliki kriteria penilaian tinggi maupun rendah. Siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi tidak ada (0%), siswa yang memiliki kriteria tinggi 8 siswa (28%), siswa yang memiliki kriteria sedang 8 siswa (28%), siswa yang memiliki kriteria rendah 6 siswa (21,4%) dan siswa yang memiliki kriteria sangat rendah 6 siswa (21,4%).

C. Siklus II

Dapat dilihat dari 28 siswa pada siklus II (Post test), siswa yang tuntas berjumlah 25 orang dengan presentase 92% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan presentase 8%. Dengan nilai rata-rata kelas 83. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II (Pos test) adalah 92%. Pada siklus II terlihat sangat terjadi perubahan belajar yang lebih baik, mulai dari hasil belajar maupun perkembangan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Seperti salah satu siswa bernama M. Fachry pada siklus I mendapat nilai 60 dan terlihat aktif berbicara dengan temannya yang lain sehingga M.Fachry tidak mau menyimak materi yang diberikan oleh guru di depan kelas meskipun sudah diberi teguran oleh guru. Namun, pada siklus II ini M.Fachry mendapatkan perubahan yang lebih baik dengan hasil belajar 90. Di siklus II ini M. Fachry terlihat lebih menyimak materi yang dijelaskan oleh guru, aktif bertanya jawab selama proses pembelajaran dan fokus mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Berbeda dengan siswa bernama Rangga dan M. Refan yang masih belum tuntas dan tidak ada perubahan hasil belajar, selama pembelajaran Rangga sering tertidur di dalam kelas meskipun sudah ditegur dan dinasehati oleh guru Rangga tetap saja pasif begitu juga dengan yang dialami oleh M.Refan yang selalu mengobrol dengan temannya. Lain halnya

seperti salah satu siswa bernama Tamliho pada siklus I mendapat nilai 70 yang artinya belum tuntas dikarenakan sedikit sulit menerima materi meskipun sudah dijelaskan oleh guru secara berulang namun Tamliho masih kesulitan, namun pada siklus II ini Tamliho terlihat sangat mudah menerima pembelajaran dan sangat senang selama proses pembelajaran berlangsung dikarenakan pada siklus II ini Tamliho lebih paham dengan materi teks iklan yang diterapkan melalui media visual berbentuk animasi tersebut. Maka dari itu Tamliho mengalami perubahan belajar yang lebih baik dengan mendapatkan nilai 90 pada siklus II. Dikarenakan pada siklus II ini siswa kelas VA mengalami ketuntasan belajar sebanyak 92% yang artinya lebih meningkat dari sebelumnya pada siklus I, maka penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media visual yang dibuat oleh peneliti khususnya media animasi yang diaplikasikan melalui slideshow power point pada siswa kelas VA dinyatakan berhasil pada siklus II. Dibuktikan dengan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dengan presentase ketuntasan klasikal sebanyak 92%, dengan 26 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Selama media visual khususnya media animasi ini digunakan, siswa menjadi lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih menyimak materi yang diberikan oleh guru, selama mengerjakan soal yang diberikan siswa menjadi tertib dan terlihat semangat dan senang menyimak animasi tersebut.

2. Media visual ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dikarenakan siswa mengalami lebih mudah menerima materi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Pada media visual khususnya animasi yang dibuat oleh peneliti ini, siswa lebih mudah memahami bahasa yang ada pada bahasa iklan dan siswa dapat membuat teks iklan dengan baik dan benar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media visual khususnya media animasi yang diaplikasikan melalui slideshow power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu media ini digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan sesuai apa yang diinginkan oleh guru.
2. Bagi para guru disarankan agar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat lebih terampil dalam membuat media-media yang kreatif agar dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih cepat memahami materi.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memiliki motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung dan mengembangkan bakat yang dimilikinya.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadikan pengalaman serta motivasi dalam mengajar ketika kelak menjadi guru agar lebih terampil dalam membuat media-media pembelajaran.
5. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama disarankan untuk melakukan penelitian ini dengan subjek dan sekolah yang berbeda, agar

diperoleh hasil penelitian yang lebih bermanfaat khususnya dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek dan Achmad. (2011). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Daryanto. (1993). *Media Visual Pengajaran untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Faturrohman, P dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- H, Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safria Insania Press.
- Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Levie dan Lentz. (1982). *Media Pembelajaran. Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Rezba et al. (2007). *Science Process Skills*. United States: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman S. Arief. (2006). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman S. Arief et al. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan*
- Sadiman S. Arief, dkk (2014) *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, E. Sharon et al. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Smarafadiba. (2005). *Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (<http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com>) diakses pada 2021

