

**PEMANFAATAN MEDIA *SLIDESHOW* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PENGGUNAAN KOSAKATA DAN KOMUNIKASI
PADA SISWA SD**

(The Utilization of Media Slideshow to Increase the Vocabulary and Communication Skills in Primary School)

Maulia Lestari

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

maulia.lestari77@gmail.com

Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This aims of the reseach was : 1) find out student learning activities by using the media slideshow; 2) know the ability of vocabulary use to students; 3) know the ability to communicate to students; And 4) to know the improvement of students learning outcomes in the use of vocabulary before using the media slideshow and after using the media slideshow in learning Indonesian language. The research subjects are fourth grade students of Kota Baru Elementary School, Serang District, 25 people, in April-May, 2017. To achieve this goal is done by research of class action model John Elliot. Analysis with qualitative and quantitative. The research findings show; (1) Student learning activity in cycle 2 earn 71% and cycle 3 get 77,3%. (2) Students vocabulary learning outcomes in cycle 2 obtained an mean 74.4 and cycle 3 earned mean 84. (3) Students communication ability in cycle 2 gained 75.3%, and cycle 3 earned 81.7%. (4) The use of vocabulary in the students before the study 64 and after the study 84. The results concluded; (1) The use of slideshow media can improve student learning activities. (2) The use of slideshow media can improve students vocabulary learning outcomes. (3) The use of slideshow media can improve the learning outcomes of students communication skills. (4) There is an increase in students vocabulary learning outcomes before research and after research.

Keywords: slideshows, vocabulary, communicating, Indonesian learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *slideshow* ; (2) mengetahui kemampuan penggunaan kosakata pada siswa; (3) mengetahui kemampuan berkomunikasi pada siswa; dan (4) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan kosakata sebelum menggunakan media *slideshow* dan sesudah menggunakan media *slideshow* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kota Baru Kecamatan Serang sebanyak 25 orang, pada bulan April-Mei 2017. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan dengan penelitian tindakan kelas model John Elliot. Analisis data dengan kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan; (1) aktivitas belajar siswa pada siklus 2 memperoleh 71% dan siklus 3 memperoleh 77,3%. (2) hasil belajar kosakata siswa pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 74,4 dan siklus 3 memperoleh nilai rata-rata 84. (3) kemampuan berkomunikasi siswa pada siklus 2 memperoleh 75,3%, dan siklus 3 memperoleh 81,7%. (4) penggunaan kosa kata pada siswa sebelum penelitian 64 dan sesudah penelitian 84. Hasil penelitian disimpulkan; (1) penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. (2) penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan hasil belajar kosakata siswa. (3) penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan berkomunikasi siswa. (4) terdapat peningkatan hasil belajar kosakata siswa sebelum dilakukan penelitian dan sesudah penelitian.

Kata Kunci : *slideshow*, kosakata, berkomunikasi, hasil belajar bahasa Indonesia.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal diri, budaya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat serta menggunakan kemampuan *analitis imaginatif* yang ada dalam diri peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan dan tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD menggunakan pendekatan tematik yang merupakan pusat pembelajaran dari berbagai sudut pandang disiplin ilmu dan mata pelajaran. Oleh karena itu pembelajaran dalam aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis harus difokuskan pada satu tema sentral. Peserta didik harus memiliki penguasaan kosakata yang berhubungan dengan tema, misalnya tema pekerjaan maka pembelajaran bahasa Indonesia di SD harus fokus pada tema pekerjaan tersebut. Banyaknya kosakata yang dikuasai siswa dapat memperlancar berkomunikasi dengan orang lain. Pada akhirnya, siswa memiliki kemudahan dalam memperoleh hasil belajar bahasa Indonesia.

Hasil belajar bahasa Indonesia meliputi aspek pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap santun yang wajar dalam berkomunikasi. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kota Baru masih memprihatinkan. Hasil belajar bahasa Indonesia pada semester I tahun pelajaran 2016-2017 memperoleh nilai rata-rata 57 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 65 sehingga lebih dari 40% siswa harus mengikuti remedial. Demikian pula dengan mata pelajaran lain. Rendahnya hasil belajar siswa karena tidak mampu mengomunikasikan pesan/informasi dengan baik. Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena tidak memiliki kemampuan kosakata yang memadai. Penyebab sedikitnya kosakata yang dikuasai siswa diantaranya masih banyak siswa yang menggunakan bahasa ibu (bahasa Jawa Serang) dalam berkomunikasi sehari-hari. Siswa kelas IV SD sudah seharusnya menguasai kosakata dalam bidang jenis pekerjaan, cita-cita, makanan bergizi dan indahnnya negeriku. Penguasaan kosakata harus dibarengi dengan penguasaan makna kata. Siswa kelas IV SD seharusnya sudah menguasai makna kata denotatif dan konotatif, hukum diterangkan dan menerangkan, kata kongkret dan abstrak serta jenis-jenis kata yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat. Berdasarkan dokumentasi yang ada, siswa kelas IV SDN Kota Baru masih sedikit yang menguasai kosakata dengan baik.

Siswa kelas IV SDN Kota Baru perlu dilatih menggali kosakata baru untuk memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Siswa perlu dilatih berkomunikasi dengan baik dan santun. Untuk memperlancar penguasaan kemampuan kosakata dan kemampuan berkomunikasi diperlukan pembelajaran yang melatih siswa menyimpan perbendaharaan kosakata dan merangsang pikiran dan perasaan siswa agar tumbuh kemampuan berkomunikasi yang baik dan santun secara lisan dan tulisan. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang merangsang motivasi siswa belajar dengan baik. Media yang dapat meningkatkan penguasaan penggunaan kosakata dan kemampuan berkomunikasi adalah *slideshow*.

Microsoft *slideshow* adalah aplikasi bebas untuk membuat presentasi foto dan gambar. Gambar dan foto yang ditampilkan bergerak sesuai dengan *setting* yang dibuat dan disertai dengan musik. Penggunaan *slideshow* dalam pembelajaran memerlukan piranti

perangkat keras berupa komputer/laptop dan perangkat LCD. Media *slideshow* dapat memusatkan perhatian siswa. Siswa akan lebih tertarik memperhatikan tayangan *slideshow* sambil mengucapkan atau menyebutkan gambar yang ditayangkan. Foto yang ditampilkan adalah foto yang berhubungan dengan tema. Dalam penelitian ini digunakan foto yang berhubungan dengan tema jenis-jenis pekerjaan dan cita-citaku. Pada kegiatan ini siswa dapat mengungkapkan kembali kosakata yang telah dimiliki (hasil belajar semester I yang lalu) yaitu kosakata tentang lingkungan, kesehatan, kegemaran dan kepahlawanan. Menambah kosakata bagi siswa yang masih belum memiliki kosakata sesuai dengan gambar yang dilihat tentang jenis-jenis pekerjaan dan cita-citaku. Pada semester II, siswa kelas IV SD harus sudah menguasai kosakata tentang jenis-jenis pekerjaan, cita-citaku, makanan bergizi dan indahnya negeriku. Untuk meningkatkan pemahaman kosakata tersebut dapat dilakukan dengan melengkapi kalimat sesuai dengan gambar atau kalimat yang hanya tersirat pada gambar. Untuk melatih kemampuan berkomunikasi, setelah menyaksikan tayangan *slideshow* siswa perlu dilatih berupa menyusun cerita/karangan berdasarkan urutan gambar. Siswa dapat mengomentari dan menyampaikan kritik atau pendapat tentang hal-hal yang ada pada gambar. Siswa dapat menuliskan ide dari gambar dalam bentuk laporan yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti laporan tertulis deskriptif, tabel, diagram atau bagan. Siswa dapat melakukan komunikasi dengan menanya, menjawab, menjelaskan atau melakukan wawancara. Siswa dapat melakukan komunikasi secara lisan atau tulisan. Dengan demikian media *slideshow* dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam semua aspek (mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Kota Baru masih kurang, masih banyak siswa yang belum mampu berkomunikasi dengan baik dan santun. Hal ini disebabkan karena perbendaharaan kata/kosakata yang dimiliki siswa masih sedikit. Untuk meningkatkan penguasaan kemampuan kosakata dan kemampuan berkomunikasi dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media *slideshow*. Dengan menggunakan media *slideshow* diharapkan kemampuan kosakata dan kemampuan berkomunikasi siswa dapat

meningkat. Untuk memperkuat dugaan ini perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, pertanyaan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penggunaan media *slideshow* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang?
- b. Bagaimanakah penggunaan media *slideshow* untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang?
- c. Bagaimanakah penggunaan media *slideshow* untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada siswa kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang?
- d. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata sebelum menggunakan media *slideshow* dan sesudah menggunakan media *slideshow* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *slideshow* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang.
- b. Mengetahui kemampuan penggunaan kosakata siswa dengan menggunakan media *slideshow* di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang.
- c. Mengetahui kemampuan berkomunikasi siswa dengan menggunakan media *slideshow* di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang.
- d. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan kosakata sebelum menggunakan media *slideshow* dan sesudah menggunakan media *slideshow* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Kosakata Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa memerlukan penguasaan kosakata yang memadai agar gagasan yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Kosakata diramu dalam bentuk tema-tema. Penguasaan kosakata yang memadai dapat menentukan kualitas berbahasa seseorang. Pembelajaran kosakata harus dilakukan secara efektif, seperti pembelajaran kosakata secara kontekstual yaitu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan komunikasi dan pembelajaran yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari serta dilaksanakan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Kosakata merupakan komponen inti dari kemampuan berbahasa dan merupakan dasar bagi siswa agar mampu berbicara baik, mendengarkan, membaca dan menulis. Kemampuan kosakata yang sedikit dan strategi yang kurang tepat untuk memperoleh kosakata baru menyebabkan siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki serta enggan memanfaatkan peluang yang ada di sekitarnya seperti mendengarkan radio, menggunakan bahasa dalam konteks yang berbeda, membaca maupun menonton televisi.

Kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata. Kosakata merupakan hal yang penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif.

Kosakata dalam bahasa Indonesia banyak ragamnya. Namun tidak semua ragam kosakata harus diajarkan di SD. Beberapa ragam kosakata yang diajarkan di SD adalah ragam kosakata denotatif dan konotatif, makna lugas dan makna kias, kosakata kongkret dan abstrak, makna kata diterangkan dan menerangkan dan ragam bahasa ilmiah dan populer.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Kosakata dalam penelitian ini dibatasi

pada tema tertentu, yaitu jenis pekerjaan dan cita-citaku.

2. Kemampuan Berkomunikasi

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Kemampuan berkomunikasi sudah ada pada manusia sejak dilahirkan. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan berbagai bentuk. Komunikasi adalah saluran untuk melakukan dan menerima pengaruh mekanisme perubahan, alat untuk mendorong mempertinggi motivasi dan juga perantara serta sarana dimana kemungkinan suatu organisasi mencapai tujuannya.

Komunikasi atau "*communication*" berasal dari bahasa latin "*communis*" atau dalam bahasa Inggrisnya "*commun*" secara etimologi berarti "sama". Secara terminologis, komunikasi merupakan suatu istilah yang menunjukkan suatu proses hubungan antara individu satu dengan lainnya yang berisi kegiatan menyampaikan dan menerima pesan. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan baik secara lisan maupun mempergunakan informasi sebagai pengungkapan pribadi kepada orang lain. Sehubungan dengan hal ini, Uchjana (2015:6), mengemukakan bahwa "Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap-sikap, pendapat atau perilaku".

Komunikasi juga dapat dipandang sebagai suatu peristiwa sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Komunikasi adalah suatu proses dimana pihak-pihak peserta saling menggunakan informasi dengan tujuan untuk mencapai pengertian yang sama (pengertian bersama) yang lebih baik mengenai masalah-masalah yang penting bagi semua pihak yang bersangkutan. Komunikasi bukan jawabannya sendiri, tetapi pada hakikatnya merupakan kaitan hubungan yang ditimbulkan oleh penerima rangsangan dan pembangkitan balasan. Sejalan dengan hal ini Rahmat (2014:9), menyatakan "Komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan orang lain".

Berdasarkan definisi-definisi di atas, makna hakiki komunikasi yaitu suatu proses interaksi yang didalamnya terdapat maksud saling melengkapi, memperbaiki dan memahami persoalan-persoalan yang dialami oleh personil yang terlibat dalam komunikasi tersebut.

Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa komunikasi tidak sekedar media penyampaian pesan belaka (yang mungkin menguntungkan salah satu pihak saja) melainkan lebih kepada jalinan antar personal (pribadi) antar pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. Oleh sebab itu, agar komunikasi berjalan dengan baik dan lancar serta memberi manfaat baik bagi pihak penyampai pesan maupun bagi pihak penerima pesan maka diperlukan adanya kemampuan komunikasi. Menurut Changara (2007:85), kemampuan komunikasi adalah "Kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan kepada khalayak (penerima pesan)". Selanjutnya menurut Arifin (2009:58), kemampuan komunikasi adalah "Keterampilan seseorang dalam menyampaikan pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan".

Komunikasi terbagi dua yaitu verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal yaitu suatu proses komunikasi dengan menggunakan simbol atau lambang-lambang. Simbol-simbol yang digunakan selain sudah ada yang diterima menurut konvensi internasional seperti simbol lalu-lintas, alfabet latin, simbol matematika juga terdapat simbol-simbol lokal yang hanya bisa dimengerti oleh kelompok-kelompok masyarakat tertentu. Sedangkan komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi dengan menggunakan kode nonverbal. Kode nonverbal biasa disebut bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*) maupun bahasa tubuh (*body language*). Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis. Definisi harfiah komunikasi nonverbal yaitu komunikasi tanpa kata-kata (Roudhonah: 2007 : 159).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Untuk itu, agar mampu melakukan komunikasi yang baik, maka seseorang harus memiliki ide dan penuh daya kreativitas yang tentunya dapat dikembangkan melalui berbagai latihan dengan berbagai macam cara, salah satunya membiasakan diri dengan berdiskusi.

3. Media Slideshow

Media merupakan sarana komunikasi tidak langsung yang digunakan untuk

menyampaikan ide, gagasan maupun informasi dari seseorang kepada orang lain. Dalam pembelajaran, media merupakan sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada seluruh siswa. Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Sudjana (2006 : 3), mengemukakan "Media pembelajaran adalah alat yang dapat diserap oleh mata dan diserap oleh telinga agar bahan yang disampaikan guru lebih mudah dipahami". Sedangkan Arsyad (2010: 3), menyatakan bahwa "Media apabila dipahami adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap".

Secara lebih khusus, Arsyad (2010 : 3), menyatakan "Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal". Media pembelajaran merupakan pengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran.

Slideshow adalah aplikasi bebas bagi pengguna membuat presentasi foto atau gambar. Perangkat lunak ini menggunakan *Ken Burns Effect* dan memberikan fitur penambahan narasi, efek, transisi dan musik untuk membuat *windows media video*. Dalam menggunakan fotografi untuk bercerita, biasanya fotografer menggunakan beberapa foto karena jarang satu foto dapat menceritakan satu kisah secara keseluruhan. Setelah foto terpilih, kemudian disusun sedemikian rupa sehingga pemirsa dapat melihat inti dan detail dari cerita secara lengkap.

Slideshow merupakan salah satu jenis media audio visual diam. Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak (Sudjana, 2006: 215). Video *slideshow* merupakan media yang melibatkan gerak konstan dari gambar-gambar yang dapat diatur dalam tempo tertentu secara canggih disertai dengan kata-kata dan efek suara.

Menurut Arsyad (2010: 146), gabungan antara dua unsur dalam sebuah video mudah dibuat dan mudah untuk digunakan. Video *slideshow* dapat dibuat melalui komputer dengan menggunakan berbagai program, baik program berbayar, seperti *Wondershare DVD SlideshowBuilder* dan *EZVID*, maupun program gratis (*freeware*) seperti *Windows Movie Maker* dan *Magic Slideshow Maker*.

Menurut definisi di atas, video *slideshow* merupakan media berupa slide atau potongan gambar diam yang ditampilkan dalam format video dan ditambah dengan unsur audio. Video *slideshow* dapat menjadi media pembelajaran yang baik, karena adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penyampaian pesan belajar melalui bentuk visual atau penglihatan. Dua stimulasi indra yang bekerja secara bersamaan akan menjadikan input yang terserap lebih baik (Mayer, dikutip Arwindira, 2014: 23).

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kota Baru, beralamatkan di Jalan Ki Sahal Lopang Cilik Kecamatan Serang Kota Serang. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan sejak bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2017.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kota Baru Kecamatan Serang Kota Serang yang berjumlah 25 siswa.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk tiap-tiap alat pengumpul data. Adapun analisis data sebagai berikut:

a. Wawancara

Analisis data pada wawancara dilakukan dengan kecenderungan persentase. Persentase dilakukan dengan cara berapa banyak responden yang memberikan jawaban tertentu.

b. Observasi

Analisis data pada observasi dilakukan terhadap kelompok belajar siswa. Dalam setiap kelompok belajar disediakan lembar observasi yang sama. Penilaian dalam observasi dilakukan dengan cara kuantitatif yaitu dalam skala 1-4 untuk setiap aspek yang diamati. Aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata aktivitas belajar adalah $> 75\%$, maka penelitian dihentikan.

c. Tes

Tes dilakukan pada setiap individu atau siswa.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

a. Kategorisasi

Cara yang dianjurkan oleh Lofland dalam Nasution (2012: 117), ialah "Menentukan bidang-bidang umum seperti: tindakan/perbuatan, kegiatan, makna, partisipasi, hubungan dan keadaan/kondisi". Dalam penelitian tindakan kelas ini kategorisasi data didasarkan pada tiga aspek, yaitu proses, perubahan, perkembangan dalam KBM, aktivitas berupa tindakan para pelaku (guru-siswa) dan hasil belajar siswa.

b. Validasi

Data yang telah dikategorisasikan, selanjutnya dimodifikasikan sesuai dengan model yang dikembangkan, kemudian divalidasi melalui triangulasi, *member-check*, *audit trail* dan *expert judgment*.

Triangulasi, dilakukan untuk memeriksa kebenaran data dengan menggunakan sumber lain, yaitu membandingkan kebenaran data dengan data yang diperoleh dari sumber lain (guru, guru lain, siswa) serta dengan membandingkan data yang dikumpulkan melalui angket dengan data yang diperoleh melalui observasi dan tes sehingga diperoleh derajat kepercayaan yang maksimal.

Member-check, dilakukan untuk meninjau kembali kebenaran dan keshahihan data penelitian dengan mengkonfirmasi pada sumber data pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Pada kesempatan ini peneliti mengemukakan hasil temuan sementara untuk memperoleh tanggapan, sanggahan atau informasi tambahan dari guru sehingga terjamin data yang benar dan memiliki derajat validitas yang tinggi.

Audit trail dilakukan dengan cara mendiskusikan kebenaran temuan data beserta prosedur pengumpulannya dengan pembimbing. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kritik, sanggahan dan masukan sehingga bisa mempertajam analisis guna memperoleh data dengan validasi yang tinggi.

Expert judgment, yaitu pengecekan terakhir terhadap keshahihan temuan penelitian dengan parapakar yang profesional di bidang ini. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mencocokkan hasil temuan dengan konsep atau teori yang dikembangkan para ahli dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dengan demikian para pakar yang dimaksud

dalam penelitian ini dapat berupa *person* (manusia ahli), dokumen temuan para peneliti terdahulu atau pakar yang menulis buku ilmiah atau jurnal.

c. Interpretasi

Temuan-temuandata penelitian diinterpretasi dengan merujuk kepada acuan teoretik mengenai pengembangan pola pembelajaran konsep, lokasi, arah dan jarak pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pada tahap ini, data yang telah divalidasi (*sahih*) diinterpretasi berdasarkan kerangka teoretik, norma-norma praktis yang disepakati atau berdasarkan intuisi guru mengenai situasi pembelajaran yang baik sehingga diperoleh suatu kerangka referensi (*frame of reference*) yang bisa memberikan makna (*meaning*) terhadapnya. Kerangka referensi ini nantinya dapat digunakan guru untuk melakukan tindakan selanjutnya. Ukuran-ukuran yang digunakan secara kualitatif dan kuantitatif.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini meliputi aktivitas mengamati, aktivitas fisik, menyimak, berbicara dan menulis. Pada siklus 2 aktivitas belajar siswa memperoleh rata-rata 71% dan siklus 3 memperoleh 77,3%.
2. Hasil belajar kosakata pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 64, pada siklus 2 memperoleh rata-rata 72,4 dan pada siklus 3 memperoleh rata-rata 84. Terdapat peningkatan setiap siklus.
3. Kemampuan komunikasi diperoleh data pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 75,3 dan pada siklus 3 memperoleh 81,7.
4. Terdapat peningkatan hasil belajar kosakata siswa sebelum dilakukan penelitian dan sesudah penelitian. Nilai rata-rata sebelum penelitian pada siklus 1 diketahui sebesar 64 dan pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 72,4 berarti terdapat peningkatan sebesar 7,4 dan pada siklus 3 memperoleh nilai rata-rata 84 berarti terdapat peningkatan sebesar 11,6.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa meliputi

mengamati, aktivitas fisik, menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

2. Penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan hasil belajar kosakata siswa. *Slideshow* menyajikan kosakata tentang jenis-jenis pekerjaan dan cita-citaku.
3. Penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan berkomunikasi siswa. Kemampuan berkomunikasi siswa meliputi menanya, menjawab, menjelaskan dan mengolah laporan.
4. Terdapat peningkatan hasil belajar kosakata siswa sebelum dilakukan penelitian dan sesudah penelitian. Kosakata siswa bertambah setelah belajar dengan mengamati gambar *slideshow*, siswa mampu menggunakan kosakata tema jenis-jenis pekerjaan dan cita-citaku dalam kalimat yang baik dan benar.

Saran

Hasil penelitian ini disarankan kepada :

1. Guru, agar dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media *slideshow* sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepala sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai berupa perangkat komputer dan LCD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan perkuliahan Pascasarjana Program Studi Teknologi Pembelajaran.
4. Mahasiswa dan para peneliti lainnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian serupa sehingga hasil penelitian ini menjadi lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arwindira Wandanu Putra. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Video Slideshow Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 Semester II SMAN 1 Kalasan 2013/2014*. Jurnal Penelitian.

- Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Changara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nasution. 2012. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmat, Jalaludin. 2014. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roudhonah. 2007. *Ilmu Komunikasi. Cet. 1*. Jakarta: Kerjasama Lembaga Penelitian UIN Jakarta dan Jakarta Press.
- Sudjana.2006. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uchjana, Onong. 2015. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.