

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN DAN KARTU  
MISTERI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MI MA'ARIF CEKOK, BABADAN, PONOROGO**

**SKRIPSI**



Oleh

**DEVI ROVI'ATUS SOLIKHAH**  
NIM. 203190028

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2023**

## ABSTRAK

**Solikhah, Devi Rovi'atus.** 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

### **Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Berbicara**

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Penerapan media pembelajaran yang sesuai juga akan memberikan dampak bagi siswa, salah satunya yaitu kemampuan berbicara siswa dapat berkembang dan terlatih. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat diterapkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dan pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, dengan populasi 270 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*, dengan jumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post test* pada kelas eksperimen yang meningkat, dan adanya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa, dibuktikan dengan hasil uji independent sample t test, yang menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan 0,05. Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Devi Rovi'atus Solikhah  
NIM : 203190028  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



**FARIDA YUFARLINA ROSITA, M.Pd.**

**NIP. 198908072015032004**

Ponorogo, 31 Maret 2023

Mengetahui

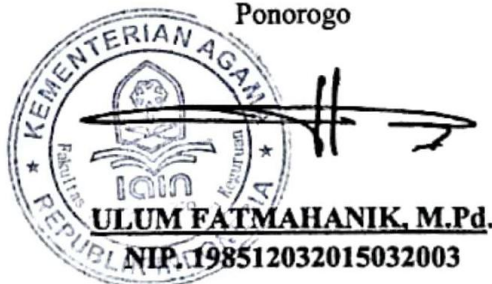
Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



**ULUM FATMAHANIK, M.Pd.**

**NIP. 198512032015032003**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Devi Rovi'atus Solikhah

NIM : 203190028

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin

Tanggal : 22 Mei 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 29 Mei 2023

Ponorogo, 29 Mei 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

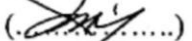
  
**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

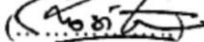
Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

  
(.....)

Penguji I : Wiwin Widyawati, S.S., M.Hum.

  
(.....)

Penguji II : Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

  
(.....)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Rovi'atus Solikhah

NIM : 203190028

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan diserahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut di publikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id) adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ponorogo, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Devi Rovi'atus Solikhah  
203190028



IAIN  
PONOROGO

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Rovi'atus Solikhah  
NIM : 203190028  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil – alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 31 Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



**Devi Rovi'atus Solikhah**  
**NIM. 203190028**

P O N O R O G O

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Sistematika Pembahasan .....	9

### **BAB II PEMBAHASAN**

A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri.....	11
2. Kemampuan Berbicara.....	18
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	22
4. Karakteristik Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah .....	25
5. Cerita Fiksi .....	26
B. Telaah Penelitian Terdahulu.....	26

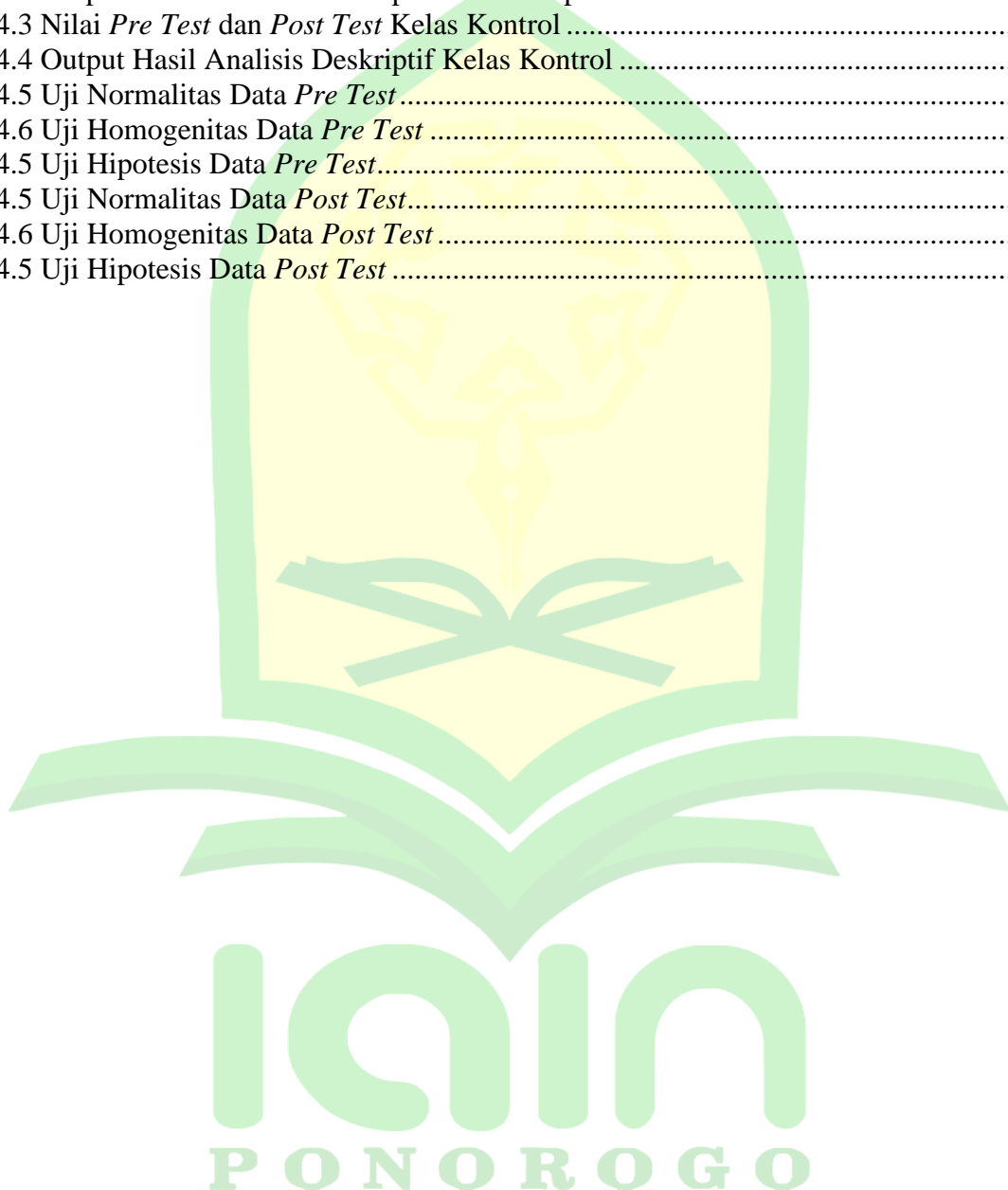


C. Kerangka Berpikir .....	31
D. Hipotesis Penelitian .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
D. Operasional Variabel Penelitian .....	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
F. Validitas dan Reliabilitas .....	42
G. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Statistik .....	49
1. Paparan Data Kemampuan Berbicara Kelas Eksperimen .....	49
2. Paparan Data Kemampuan Berbicara Kelas Kontrol .....	52
B. Inferensial Statistik .....	54
1. Hasil <i>Pre Test</i> Kemampuan Berbicara Siswa .....	54
2. Hasil <i>Post Test</i> Kemampuan Berbicara Siswa .....	57
C. Pembahasan .....	59
1. Penerapan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri .....	59
2. Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gambaran Jenis Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	41
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara.....	43
Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara .....	45
Tabel 4.1 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.2 Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.3 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	53
Tabel 4.4 Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol .....	53
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data <i>Pre Test</i> .....	55
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Data <i>Pre Test</i> .....	55
Tabel 4.5 Uji Hipotesis Data <i>Pre Test</i> .....	56
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data <i>Post Test</i> .....	57
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Data <i>Post Test</i> .....	58
Tabel 4.5 Uji Hipotesis Data <i>Post Test</i> .....	59



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah suatu aspek terpenting dalam memajukan kualitas generasi penerus bangsa dan negara dari tertinggalnya ilmu pengetahuan ataupun teknologi. Seperti halnya menurut Pebriana dkk, bahwa mutu suatu pendidikan merupakan dasar untuk membangun mental, watak, dan spiritual seseorang, sehingga dapat menjadi tolok ukur kualitas negara.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa, apabila keadaan suatu pendidikan baik, maka kualitas atau potensi yang dimiliki seseorang juga akan meningkat dan menjadi lebih baik. Hidayat dan Abdillah berpendapat bahwa pendidikan tidak lepas dari usaha membimbing dan mengembangkan individu dari aspek jasmani dan rohani untuk mencapai kedewasaan.<sup>2</sup> Maknanya, melalui pendidikan, manusia dapat diarahkan menjadi seorang yang sadar dengan dirinya dan lingkungan, sehingga dari kesadaran tersebut dapat mengembangkan individu dari sikap dan perilakunya dalam masyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Bab 1 Pasal 1 No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan juga terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengasah potensi yang ada pada dirinya, supaya memiliki kekuatan spiritual agama, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia yang bermanfaat untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>3</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha membimbing seorang atau sekelompok orang untuk mengubah atau

---

<sup>1</sup> Gede Risa Pebriana, I Ketut Dibia, and Ndara Tanggu Renda, 'Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V', *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7.1 (2017), 1–10.

<sup>2</sup> Rahmad Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya* (Medan: LPPPI, 2019), 24.

<sup>3</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, 'Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjabarannya' (Jakarta: Sinar Grafika, 2003).

memperbaiki sikap dan tingkah laku seseorang melalui kegiatan pembelajaran, dengan tujuan agar memiliki kreativitas, pengetahuan, kepribadian, dan menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab.

Pembelajaran juga diartikan bahwa subjek belajar bukan diajarkan, melainkan harus dibelajarkan. Menurut Thobroni dan Arif, peserta didik yang berperan sebagai subjek dalam belajar memiliki kewajiban untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, dan memecahkan masalah.<sup>4</sup> Harapannya, supaya pelaksanaan kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas peserta didik dari yang belum paham menjadi paham. Namun, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar juga harus nyaman dan menarik, sehingga guru ataupun peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar serta mendapatkan hasil yang maksimal. Mahpudin menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru sebagai pendidik harus dapat mengondisikan peserta didik dengan baik, tanpa membedakan kecerdasan akademiknya.<sup>5</sup> Hal itu karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Ada siswa yang kecerdasan akademiknya di atas rata-rata dan ada juga yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Perbedaan kemampuan yang dimiliki tersebut menjadi tantangan guru supaya dapat memahami semua siswa atas materi yang disampaikan. Seperti yang diketahui, terlaksananya kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung dalam situasi edukatif antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Interaksi antara guru dan peserta didik dapat dilaksanakan dalam semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dari empat kemampuan dasar berbahasa. Kemampuan dasar berbahasa tersebut di antaranya yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap kemampuan dasar berbahasa terdapat dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa

---

<sup>4</sup> Muhammad Thobroni and Arif, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 18.

<sup>5</sup> Mahpudin, 'Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Carawala Pendas*, 4.2 (2018), 1–8.

Indonesia mempunyai peran penting dalam kehidupan peserta didik, salah satunya yaitu kemampuan berbicara yang dimiliki peserta didik. Resmini dan Junenda juga mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia ditujukan untuk menunjang kemampuan berkomunikasi siswa dengan menerapkan bahasa Indonesia secara lisan ataupun tulisan.<sup>6</sup> Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah tepat untuk membelajarkan dan melatih kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal itu dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat memfokuskan pada kemampuan berbicara siswa, dan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dapat mengekspresikan diri dengan kegiatan berbicara. Materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga sangat mendukung untuk melatih kemampuan berbicara siswa.

Berbicara merupakan suatu sarana paling utama yang menggunakan bahasa sebagai medianya dalam membina hubungan timbal balik dengan masyarakat. Agar dapat berbicara dengan baik seorang pembicara harus menguasai kosa kata, lafal, dan struktur kalimat yang akan dipakai. Selain itu, juga dibutuhkan adanya penguasaan materi dan ide pokok yang akan disampaikan. Angganti menjelaskan bahwa kemampuan berbicara setiap peserta didik berbeda, bergantung pada karakteristik masing-masing peserta didik. Sebagian peserta didik mengalami krisis percaya diri, ada juga yang terlalu aktif, dan sebagian lain mempunyai kemampuan yang kurang dalam memahami materi pembelajaran. Kurangnya percaya diri pada diri peserta didik seperti, peserta didik tidak memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, memiliki rasa takut untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dan tidak memiliki ketertarikan untuk aktif selama pembelajaran. Beberapa masalah yang telah terjadi tersebut menjadi penghambat berkembangnya kemampuan berbicara peserta didik.<sup>7</sup> Hal itu karena kemampuan berbicara memerlukan adanya rasa percaya diri dalam diri

---

<sup>6</sup> Novi Resmini and Dadan Junenda, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Bandung: UPI Press, 2007), 31.

<sup>7</sup> Nila Tresno Angganti, 'Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (Mystery Board) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar' (SKRIPSI, Universitas Negeri Jakarta, 2016), 4.

peserta didik, maka kepedulian guru sangat dibutuhkan dalam memahami setiap peserta didik serta untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berbicaranya. Oleh karena itu, untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, terlebih untuk meningkatkan kemampuan berbicara diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk menunjang dan menarik perhatian siswa, sehingga dapat membangkitkan semangatnya dalam belajar.<sup>8</sup> Seperti yang diketahui bahwa dengan memperagakan media pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi menarik dan aktif, sehingga dalam mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasakan bosan. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Beragamnya jenis media pembelajaran, maka penting bagi pendidik untuk memilih dengan tepat dan cermat, supaya media pembelajaran dapat digunakan tepat guna.<sup>9</sup> Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dan untuk mempermudah penyampaian materi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Darmawan yang menjelaskan bahwa, penerapan media pembelajaran yang sesuai akan lebih cepat memberi pemahaman kepada siswa terkait materi yang disampaikan.<sup>10</sup> Salah satunya pada pembelajaran bahasa, yang sebagian besar guru menerapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Hasil observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV C MI Ma'arif Cekok, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran peserta didik cenderung pasif. Suasana kelas kurang kondusif karena

---

<sup>8</sup> Intan Junenda, 'Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga di Kabupaten Maros', *Journal Of Education*, 1.1 (2021), 239.

<sup>9</sup> Awaliyah Kartika Putri and Kurnia Hidayati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V," *Ibriez IAIN Ponorogo* 1, no. 1 (2016): 98–106.

<sup>10</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

pelaksanaan belajar mengajar hanya dengan ceramah, tanpa adanya media pembelajaran yang diperagakan. Alasan peneliti memilih kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran utamanya kemampuan berbicara siswa yang masih sangat kurang.<sup>11</sup> Kemampuan berbicara kelas IV harusnya sudah sampai pada tahap perkembangan operasional konkret yaitu kemampuan berpikir logis meningkat. Piaget dalam buku Suralaga menjelaskan bahwa pada masa operasional konkret peserta didik sudah bisa berpikir secara operasional dan penalaran logis tentang kejadian-kejadian yang konkret.<sup>12</sup> Seharusnya kemampuan berbicara siswa sudah semakin baik, karena kemampuan berpikir siswa meningkat dari tahap sebelumnya.

Pada tahap perkembangan operasional konkret, pelaksanaan pembelajaran sudah memperlihatkan tingginya aktivitas siswa, kemampuan yang baik dalam belajar, dan memecahkan masalah. Namun faktanya dalam pelaksanaan pembelajaran saat siswa ditunjuk menyampaikan di depan kelas mereka tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan, siswa merasa malu, dan kurang percaya diri. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi di lapangan dan pentingnya kemampuan berbicara, maka diperlukan adanya inovasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik, supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara peserta didik.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri merupakan sebuah media yang menjadi salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. Papan dan kartu misteri dijadikan sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini terdiri dari roda putar dan kartu misteri. Roda putar merupakan suatu

---

<sup>11</sup> Observasi di MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, tanggal 23 September 2022.

<sup>12</sup> Fadhilah Suralaga, Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 35.



alat yang berbentuk lingkaran dan bisa digerakkan berputar. Media roda putar termasuk media yang sangat menarik bagi peserta didik, sehingga dalam penggunaannya peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar. Media roda putar dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru.<sup>13</sup> Papan atau roda putar berfungsi sebagai sarana peserta didik sebelum mendapatkan kartu misteri. Kartu misteri merupakan suatu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media papan dan kartu misteri, karena arah terlaksananya pembelajaran tertulis di dalam kartu misteri. Supaya media pembelajaran papan dan kartu misteri menjadi menarik, kartu misteri dibuat bervariasi, baik dalam bentuk perintah atau yang lainnya.<sup>14</sup> Media kartu ini berisi pertanyaan ataupun pernyataan kepada peserta didik. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah yang dihadapi guru tersebut, peneliti ingin membuktikan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat diterapkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian dilakukan dengan cara mengetahui penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri, dan pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo. Dengan latar belakang inilah, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo".

---

<sup>13</sup> Solichah et al., "Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

<sup>14</sup> Fitriani Damayanti and Durinda Puspasari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya', Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8.1 (2020), 157–168 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p157-168>>.



## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan masalah yang telah terjadi maka dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa di MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo masih kurang dari yang diharapkan, yakni <70.
2. Siswa kurang terlatih untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan kelas.
3. Kurangnya pemahaman siswa terkait materi cerita fiksi yang disampaikan.
4. Pengajaran guru cenderung konvensional dan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran.
5. Penjelasan guru kurang maksimal, sehingga siswa kurang bisa memahami materi.

## **C. PEMBATASAN MASALAH**

Dari identifikasi masalah yang ditemukan, penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan papan dan kartu misteri.
2. Kemampuan berbicara siswa diambil dari hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Materi cerita fiksi pada kemampuan berbicara siswa.

## **D. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang tersebut terdapat beberapa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Adakah pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo?

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh bukti empiris tentang hal-hal berikut ini.

1. Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada siswa kelas IV MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian yang penulis harapkan yaitu sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan dan dapat menyalurkan inspirasi konsep-konsep baru pada pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. Memberikan inspirasi pemikiran dalam mengatasi masalah pendidikan dan dapat dikaji kembali dalam kesempatan yang lain ataupun dikembangkan lebih lanjut.

Secara umum hasil penelitian ini merupakan bukti nyata penerapan dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua praktisi maupun peneliti pendidikan, khususnya tingkat sekolah dasar, sebagai bahan referensi untuk dikaji lebih lanjut.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Harapan dari penelitian ini mampu memberi bahan masukan dan ide pemikiran bagi sekolah yang berkaitan, dan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

b. Bagi Guru

Harapan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk terus meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan sebagai acuan untuk menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi bagi siswa untuk lebih semangat dalam belajar agar kemampuan berbicara siswa semakin baik sesuai dengan yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan peneliti, sehingga dapat menambah pengalaman dan wawasan dibidang penelitian dan pendidikan.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi rujukan dalam melaksanakan penelitian menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri.

## **G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Untuk mendapatkan hasil pemaparan penelitian yang mudah dipahami dan mudah untuk dibaca, maka peneliti merancang penyusunan laporan penelitian dengan penataan sebagai berikut.

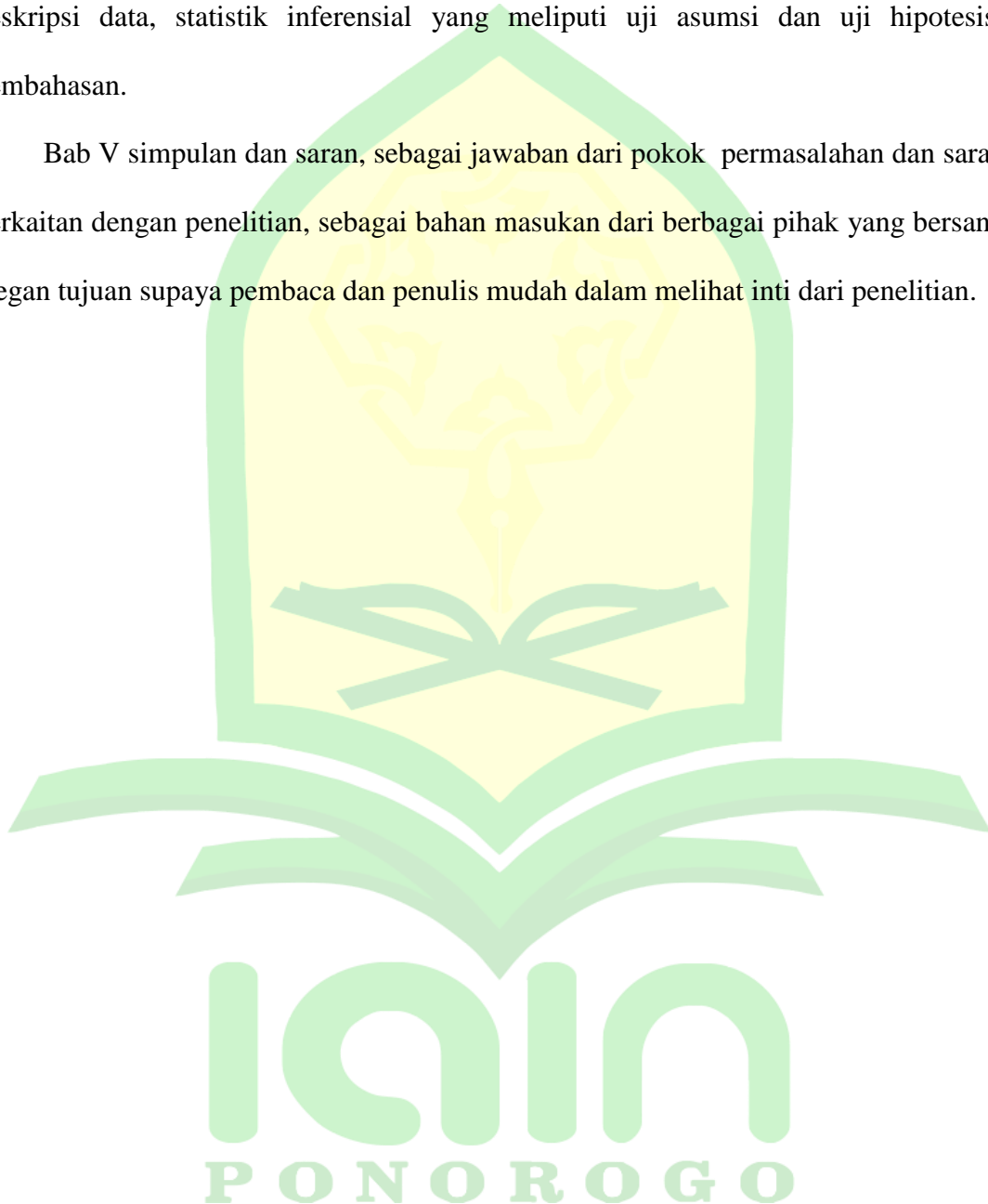
Bab I pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang meliputi kajian teori, telaah penelitian terdahulu untuk memperkuat judul penelitian, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

Bab IV pemaparan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berupa deskripsi data, statistik inferensial yang meliputi uji asumsi dan uji hipotesis, serta pembahasan.

Bab V simpulan dan saran, sebagai jawaban dari pokok permasalahan dan saran yang berkaitan dengan penelitian, sebagai bahan masukan dari berbagai pihak yang bersangkutan. Dengan tujuan supaya pembaca dan penulis mudah dalam melihat inti dari penelitian.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri

###### a. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam membantu terlaksanakan kegiatan belajar mengajar. Jadi media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan guru dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar baik dalam bentuk cetak maupun pandang dengar. Media pembelajaran yaitu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, juga sebagai sarana penyampai pesan dari guru kepada peserta didik, yang bersifat meyakinkan dan dapat merangsang pikiran, kemauan dan perasaan peserta didik hingga dapat menunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar.<sup>15</sup> Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dan dapat merangsang pelaksanaan pembelajaran serta dapat membawa pengaruh psikologis pada peserta didik.<sup>16</sup>

Manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dapat memperlancar penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut.<sup>17</sup>

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menarik dan jelas.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.

---

<sup>15</sup> Basyiruddin Usman Asnawir, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),12.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 15-26.

<sup>17</sup> Arsyad.

- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 6) Menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran.
- 7) Peran guru lebih positif dan produktif.

Adapun manfaat praktis media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar, yaitu sebagai berikut.<sup>18</sup>

- 1) Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi ajar sehingga dapat menunjang proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik hingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu untuk mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang sebuah peristiwa di lingkungannya, dan terjadinya secara langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Media adalah wadah penyampaian pesan dari sumbernya yang kemudian diteruskan kepada target atau sasaran penerima pesan, berupa pesan intruksional dengan tujuan tercapainya proses belajar yang diharapkan. Menurut Kustandi dan Darmawan, media pembelajaran merupakan alat untuk membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memperjelas makna atau pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.<sup>19</sup>

Macam-macam media pembelajaran antara lain, televisi, film, foto, radio, gambar,

---

<sup>18</sup> Arsyad.

<sup>19</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2020),5-

rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan lain sebagainya.<sup>20</sup> Media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran bila membawa informasi atau pesan yang memiliki tujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran. Mengingat banyaknya media pembelajaran, maka guru sebagai pendidik harus bijak dalam memilih media pembelajaran dengan cermat agar dapat digunakan tepat sasaran.

#### **b. Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan faktor-faktor berikut.<sup>21</sup>

- 1) Hambatan pembelajaran dan pengembangan berupa fasilitas, anggaran, sarana prasarana, waktu, dan sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. misalnya, penghafalan, pengertian hubungan-hubungan, penerapan keterampilan dan penalaran, sehingga dapat menjadikan setiap pembelajaran memerlukan perilaku yang berbeda. Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan juga harus berbeda sesuai dengan jenis pembelajaran.
- 3) Karakteristik dan kemampuan peserta didik yang berbeda, seperti membaca, mengetik menggunakan komputer dan karakter peserta didik lainnya.
- 4) Tingkat kesenangan dan keefektifan media.
- 5) Memperhatikan kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus, kemampuan mengakomodasi respon peserta didik, kemampuan mengakomodasi umpan balik, pemilihan media utama dan media sekunder untuk menyajikan informasi dan stimulus.
- 6) Penggunaan media yang beragam sesuai dengan kebutuhan.

---

<sup>20</sup> Kustandi and Darmawan.

<sup>21</sup> Kustandi and Darmawan.



Adapun kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran secara keseluruhan diantaranya sebagai berikut.<sup>22</sup>

- 1) Sesuai tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 2) Sesuai dan bisa mendukung isi pelajaran yang difatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Tidak memaksakan menggunakan media yang tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya produksi. Tetapi memilih media yang ada, mudah didapat atau mudah untuk dibuat oleh guru sendiri.
- 4) Terampil dalam menggunakannya. Guru harus mampu menggunakannya dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan nilai dan manfaatnya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang tepat untuk kelompok kecil, sedang, bedar dan seterusnya.
- 6) Mutu teknis. Kualitas visual media harus jelas dan tidak terganggu oleh elemen lain.

Kondisi dan prinsip psikologis dalam pertimbangan pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.<sup>23</sup>

- 1) Motivasi. Peserta didik menjadi lebih giat dan tumbuh minat atau keinginan untuk belajar.
- 2) Perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu sama lain, seperti tingkat pendidikan, kepribadian, kemampuan intelegensi dan gaya belajar yang sangat mempengaruhi kesiapan dan kemampuan peserta didik untuk belajar.

---

<sup>22</sup> Kustandi and Darmawan.

<sup>23</sup> Kustandi and Darmawan.

- 3) Tujuan pembelajaran. Ketersesuaian dengan tujuan yang akan dicapai dan siswa mampu belajar melalui media pembelajaran yang disediakan.
- 4) Organisasi isi. Kegiatan belajar mengajar akan lebih terarah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari dan diatur dalam urutan yang bermakna.
- 5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik terlebih dahulu menguasai pembelajaran dasar dan diperlukannya pengalaman yang memadai agar penerapan media pembelajaran berjalan dengan sempurna.
- 6) Emosi. Emosi dan perasaan samhat nerpengaruh dalam pembelajaran.
- 7) Partisipasi. Peserta didik diharuskan mampu menginternalisasikan materi atau informasi, tidak hanya diberitahukan saja.
- 8) Umpan balik. Bila peserta didik memberikan umpan balik dalam pembelajaran, maka terdapat kemajuan pada pembelajaran dan hasil belajar peserta didik juga meningkat.
- 9) Penguatan. Bila hasil belajar peserta didik meningkat maka harus didorong untuk terus belajar.
- 10) Latihan dan pengulangan. Pengetahuan harus sering dilatih dan diulang supaya dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual peserta didik.
- 11) Penerapan. Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mentransfer hasil belajar pada masalah atau dapat menyelesaikan masalah.

### c. Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri

Papan dan kartu misteri merupakan media pembelajaran visual yang telah dikembangkan. Kustandi menjelaskan bahwa media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar

pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.<sup>24</sup> Media visual merupakan media pembelajaran yang dijadikan guru sebagai alat untuk menyalurkan pesan melalui indera penglihatan. Papan dan kartu misteri terdiri atas papan putar atau yang disebut dengan roda putar dan kartu misteri. Teori yang dikemukakan oleh Matondang dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar merupakan teknik pembelajaran yang penggunaannya melibatkan seluruh peserta didik, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.<sup>25</sup> Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran papan dan kartu misteri yang melibatkan seluruh siswa yang ada di kelas dapat menjadikan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Roda putar merupakan sebuah benda yang berbentuk lingkaran yang bisa digerakkan berputar. Roda putar dapat didefinisikan sebagai objek yang berbentuk lingkaran dan dapat menghasilkan suatu gerakan berputar atau berkeliling untuk berganti arah.<sup>26</sup> Roda putar merupakan suatu benda yang berbentuk bundar atau melingkar dan bisa digerakkan berputar-putar, bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian dari lingkaran tersebut yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, kartu misteri merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini, karena arah kegiatan pembelajaran tertuang di dalamnya. Agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, maka kartu misteri yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau lainnya.<sup>27</sup> Kartu misteri adalah media yang digunakan untuk membantu

---

<sup>24</sup> Kustandi and Darmawan.

<sup>25</sup> Rahmawati Matondang and others, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 67-69.

<sup>26</sup> Matondang et al.

<sup>27</sup> Damayanti and Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Adhikawacana Surabaya."

mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa dalam memahami materi. Media kartu ini berisi pertanyaan ataupun pernyataan kepada peserta didik yang mendapatkan giliran dari roda putar. Karena adanya media papan dan kartu misteri ini, peserta didik menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkan bagian maju kedepan. Tentunya, sebelum maju peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu, supaya saat mendapatkan giliran bisa menjawab misteri dari kartu tersebut.

#### **d. Kelebihan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri**

Papan dan kartu misteri adalah salah satu media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, karena penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain. Kelebihan media pembelajaran papan dan kartu misteri (papan putar) menurut Rahmawati Matondang yaitu sebagai berikut.<sup>28</sup>

- 1) Media pembelajaran dikemas dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Fleksibel dan luwes, karena media pembelajaran ini dapat dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
- 4) Membuat peserta didik lebih aktif, karena peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Memberikan umpan balik langsung, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri menuntut peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan konsentrasi. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan

---

<sup>28</sup> Matondang et al., *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI*.

papan dan kartu misteri ini dapat menarik perhatian, motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Damayanti dan Puspasari juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif serta dapat mengajak peserta didik untuk lebih aktif, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan sempurna.<sup>29</sup> Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan atau menjawab misteri dari kartu tersebut. Dengan demikian kemampuan berbicara peserta didik dapat terlatih dan berkembang.

## **2. Kemampuan Berbicara**

### **a. Hakikat Berbicara**

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh anak, supaya bisa berkomunikasi dengan baik dan harus dibina sejak kecil. Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan bunyi artikulasi atau mengekspresikan sebuah kata, untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan atau perasaan.<sup>30</sup> Berbicara juga memiliki arti sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang produktif, dan dapat mengubah pikiran maupun perasaan menjadi suatu bunyi bahasa yang memiliki makna. Berbicara erat kaitannya dengan pengucapan kata yang memiliki tujuan untuk menyampaikan perasaan, gagasan atau ide. Tarigan berpendapat bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tumbuh pada kehidupan anak, yang diawali dengan keterampilan menyimak, dengan demikian kemampuan

---

<sup>29</sup> Damayanti and Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya."

<sup>30</sup> Subhayni, Sa'adiah, and Armia, *Keterampilan Berbicara* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 22.

berbicara pada anak dapat berkembang dan dipelajari.<sup>31</sup> Berbicara diartikan sebagai keterampilan berbahasa yang tumbuh berkembang dan meningkat dalam kehidupan anak. Kemampuan berbicara dapat dipelajari setelah proses menyimak dilakukan. Maknanya, setelah anak menyimak lawan bicaranya, dia akan belajar berucap dengan memberikan tanggapan yang diekspresikan melalui bicara. Semakin sering anak berlatih bicara, maka anak akan lebih mengetahui dan mengenal kosakata atau istilah yang baru, sehingga kemampuan berbicara pada anak meningkat.

Menurut Alfulaila dan Ngalimun, berbicara pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, karena di dalamnya terdapat pesan dari suatu sumber ke sumber lain. Berbicara dengan menggunakan bahasa sebagai medianya, dijadikan sebagai sarana paling utama dalam membina pengertian dan komunikasi secara timbal balik.<sup>32</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa berbicara adalah suatu bentuk komunikasi dalam penyampai pesan atau informasi kepada penerima pesan. Kemampuan berbicara dapat mendukung proses belajar peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicaranya, baik dengan teman atau guru yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

#### **b. Tujuan Berbicara**

Berbicara adalah suatu proses komunikasi, karena di dalamnya terjadi penyaluran pesan dari suatu sumber ke sumber yang lain. Menurut Subhayni, Sa'adiyah, dan Armia, berbicara memiliki tujuan sebagai alat komunikasi, hiburan atau ajakan untuk mempengaruhi dan meyakinkan pendengar.<sup>33</sup> Berbicara memiliki

---

<sup>31</sup> Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV Angkasa, 2015), 1-10.

<sup>32</sup> Noor Alfulaila and Ngalimun, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 55.

<sup>33</sup> Subhayni, Sa'adiyah, and Armia, *Keterampilan Berbicara*.

peran yang sangat penting dalam berkomunikasi. Adapun tujuan berbicara menurut Setyonegoro, Akhyaruddin dan Yusra yaitu sebagai berikut.<sup>34</sup>

- 1) Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat.

Berbicara seperti ini bersifat personal, seseorang memiliki berbagai alasan yang melatarbelakangi timbulnya ide ataupun gagasan. Perasaan, gagasan, dan pendapat yang bersumber dari pikiran seorang tersebut perlu disampaikan kepada orang lain.

- 2) Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain.

Kegiatan berbicara yang disebabkan rangsangan dari luar, berupa persetujuan atau penolakan atas pembicaraan orang lain.

- 3) Menghibur orang lain.

Keinginan untuk mengubah isi hati dan pikiran orang agar terhibur, dengan menyampaikan informasi pembicaraan yang bersifat menyenangkan.

- 4) Menyampaikan informasi.

Menyampaikan berita kepada orang lain tentang suatu yang diketahui. Sumber pembicaraan untuk menyampaikan informasi dapat berasal dari diri sendiri atau sumber lain.

- 5) Mempengaruhi orang lain.

Mempengaruhi orang lain agar mengikuti pemikiran atau pendapat yang sama.

### **c. Kemampuan Berbicara**

Belajar berbahasa memerlukan beberapa aspek dalam mencapai tahapan berkomunikasi yang baik. Aspek yang diperlukan dalam belajar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan aspek kedua yang dilakukan seorang dalam berbahasa, yaitu setelah aktivitas

---

<sup>34</sup> Agus Setyonegoro, Akhyaruddin, and Hilman Yusra, Bahan Ajar Keterampilan Berbicara (Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia, 2020), 12.



menyimak kemudian seorang dapat berucap atau berbicara.<sup>35</sup> Kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi untuk mengekspresikan atau menyampaikan perasaan, pendapat dan gagasan. Faktor yang harus diperhatikan dalam berbicara meliputi dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Adapun faktor kebahasaan di antaranya adalah sebagai berikut.<sup>36</sup>

- 1) Ketepatan ucapan
- 2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi
- 3) Pilihan kata (diksi)
- 4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Sementara itu faktor nonkebahasaan meliputi hal-hal sebagai berikut.

- 1) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
- 2) Pandangan diarahkan kepada lawan bicara
- 3) Dapat menghargai pendapat orang lain
- 4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat
- 5) Kenyaringan suara.

Menurut Sanusi, terdapat lima indikator dalam ruang lingkup berbicara, di antaranya kelancaran atau kefasihan, lafal, intonasi, kosakata, dan pemahaman. Kelancaran atau kefasihan berbicara yaitu pembicaraannya tidak tersedat-sedat, jelas, dan kecepatan bicarannya wajar.<sup>37</sup> Lafal dalam berbicara yaitu bunyi bahasa yang diucapkan jelas. Intonasi berbicara merupakan irama atau tinggi rendahnya nada pada sebuah kalimat yang diucapkan tepat. Kosakata yaitu pembicara menguasai kosakata yang digunakan dalam berbicara. Pemahaman berbicara yaitu memahami

<sup>35</sup> Rohana and Syamsuddin, Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2021), 59.

<sup>36</sup> Arsjad Maidar G and Mukti U.S., Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia (Jakarta: Erlangga, 1988), 17-21.

<sup>37</sup> Effendi Sanusi, Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2013), 109.

sesuatu yang menjadi topik pembicaraan. Samsul juga menggunakan lima indikator untuk mengukur kemampuan berbicara peserta didik, yang meliputi; kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata (diksi), struktur kalimat, kelogisan atau penalaran dan komunikatif atau kontak mata.<sup>38</sup> Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Ketepatan pilihan kata
- 2) Struktur kalimat
- 3) Kelogisan (penalaran)
- 4) Pemahaman
- 5) Komunkatif atau kontak mata

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Belajar merupakan suatu proses memperoleh ilmu yang dilakukan individu untuk menghasilkan adanya perubahan tingkah laku sebagai pengalaman dalam interaksi. Menurut Ahdar Djamaluddin, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>39</sup> Artinya belajar adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar dan disengaja dengan tujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>40</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan, pembelajaran

---

<sup>38</sup> Samsul, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 8 (2014): 173–92.

<sup>39</sup> Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 7-13.

<sup>40</sup> Djamaluddin and Wardana.

adalah proses untuk membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan baik dalam hal memperoleh ilmu pengetahuan, membentuk sikap, dan kepribadian yang baik.

Salah satu pembelajaran yang sangat penting dan harus dikuasai peserta didik yaitu pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa, guru harus memahami tujuan akhir pembelajaran yang harus diperoleh peserta didik, yakni berdasarkan kemampuan dasar berbahasa, di antaranya; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan tercapainya empat kemampuan berbahasa tersebut supaya peserta didik memiliki kompetensi bahasa yang baik, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi di masyarakat dengan baik dan lancar. Peserta didik diharapkan dapat menjadi penyimak dan pembicara yang baik dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>41</sup> Bahasa merupakan alat komunikasi dengan anggota masyarakat, berupa makna dari suatu lambang bunyi yang diucapkan manusia. Bahasa dikatakan sebagai sistem bunyi atau sistem lambang bunyi dikarenakan bunyi bahasa yang terdengar atau terucap sebenarnya memiliki keteraturan dan bersistem. Istilah bunyi terdapat dalam bahasa lisan, sedangkan dalam bahasa tulis digambarkan dengan suatu lambang tertentu yang disebut dengan huruf. Bahasa tidak hanya dikatakan sebagai sistem bunyi tetapi juga disebut sebagai sistem lambang.<sup>42</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses bertahap membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

#### **b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa nasional yang menjadi kebanggaan bangsa. Bahasa Indonesia juga sebagai alat pemersatu dan identitas nasional, serta menjadi alat komunikasi antardaerah dan antar kebudayaan. Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar yaitu sebagai wadah untuk

---

<sup>41</sup> Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

<sup>42</sup> Albaburrahim, *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik* (Malang: Madza Media, 2019), 13-14.

mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa itu, khususnya sebagai alat untuk komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa kepada peserta didik, yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menambah pengetahuan dari ilmu yang dipelajari melalui bahasa. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.<sup>43</sup>

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, supaya peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa.<sup>44</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia dijabarkan menjadi beberapa tujuan, di antaranya yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, serta untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pelaksanaan program pembelajaran. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar terbagi dalam dua kelompok, yaitu tingkat pemula (kelas I – III) dan tingkat lanjutan (kelas IV – VI). Pelaksanaan pembelajaran bahasa antara kedua kelompok ini berbeda, karena sasaran dan tujuan yang dicapai juga berbeda. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkat pemula lebih diarahkan pada keterampilan membaca dan menulis yang bersifat teknis, kegiatan menyimak dan berbicara juga masih di tingkat sederhana. Sementara

---

<sup>43</sup> Esti Ismawati, Faraz Umaya, and Wahjudi Djaja, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), 5-13.

<sup>44</sup> Ismawati, Umaya, and Djaja.

itu, pada tingkat lanjutan pelaksanaan pembelajaran lebih diarahkan pada latihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks.<sup>45</sup>

#### 4. Karakteristik Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Tahapan perkembangan anak pada usia sekolah dasar (6 – 12 tahun) merupakan tahap yang penting dan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Peserta didik diklasifikasikan sesuai dengan perkembangan kognisi dalam tahap operasional konkret yaitu usia 7 – 11 tahun. Pada masa ini siswa sudah mampu berpikir secara operasional dan penalaran logis tentang kejadian-kejadian yang konkret.<sup>46</sup> Siswa kelas IV sekolah dasar (10 – 11 tahun) termasuk dalam tahap tumbuh dan berkembang. Sri Anitah berpendapat bahwa pembelajaran kelas atas, khususnya kelas IV telah sampai pada konsep, generalisasi dan penerapan, yang meliputi menyelesaikan tugas, menggabungkan, menghubungkan, memisahkan, mendesain, menyusun, mengekspresikan, memprediksi, menyimpulkan, dan mengumpulkan data.<sup>47</sup> Karakteristik pembelajaran pada kelas atas juga memperlihatkan tingginya aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam pembelajaran dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar (usia 10 – 13 tahun) sedang berada di tahap perkembangan operasional konkret, yaitu kemampuan berpikir logis meningkat, namun pikiran siswa masih terbatas pada objek yang mereka jumpai dari pengalaman langsung. Siswa kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang dengan suasana menyenangkan, memiliki rasa penasaran ingin mencoba dan memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi.

---

<sup>45</sup> Hamilatur Rizqiyah, 'Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Know Want Learned dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Semarang' (SKRIPSI, Universitas Negeri Semarang, 2015), 42-43.

<sup>46</sup> Suralaga, *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*.

<sup>47</sup> Sri Anitah and others, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 19.

## 5. Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi atau karya rekaan dan bukan berdasarkan kejadian nyata. Cerita fiksi berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral yang mendidik dan juga menghibur. Menurut Nurgiyantoro, cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, dan tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik seluruh ataupun hanya sebagian cerita.<sup>48</sup> Cerita fantasi bersifat fiktif atau bukan kejadian nyata, tetapi dapat dipahami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan dan diberi fantasi. Dikatakan fantasi karena isi dari ceritanya memaparkan suatu peristiwa yang dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan daya khayal, sehingga dapat merangsang imajinasi para pembaca dan menarik minat pembaca.<sup>49</sup> Selain itu, cerita fantasi juga dapat merangsang daya pikir kreatif peserta didik.

### B. TELAHAH PENELITIAN TERDAHULU

Beberapa penelitian terdahulu telah dilaksanakan berkaitan dengan kemampuan berbicara siswa. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Nur Asia (2019) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Integratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”. Penelitian ini menerapkan bentuk media dengan menyajikan materi iklan melalui pendekatan interaktif. Peneliti memberikan tes kemampuan berbicara dengan mempraktikkan atau memperagakan iklan di depan kelas untuk mengukur adanya peningkatan. Berdasarkan hasil temuan penelitian, ditunjukkan bahwa penerapan pendekatan integratif mengalami peningkatan dari siklus I ke

---

<sup>48</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010).

<sup>49</sup> Laily Nur Zahrina and U’um Qomariyah, “Peningkatan Karakter Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2018).

siklus II, dilihat dari skor rata-rata siklus I 80 dan siklus II 91. Dengan nilai ketuntasan pada siklus I yaitu dengan persentase 67% menjadi 93% di siklus II. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan integratif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.<sup>50</sup>

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu membahas tentang peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan melatih berbicara di depan kelas. Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan integratif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Nila Tresno Angganti (2016) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Misteri Board*) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Permainan bahasa papan misteri dalam penelitian ini dimainkan seluruh siswa yang terbagi menjadi enam kelompok. Media permainan ini menampilkan warna pada papan yang bisa diputar. Dilengkapi dengan kartu permainan yang terdiri dari gambar-gambar serta perintah permainan yang membuat siswa bernalar dan berpikir kritis dalam menyelesaikannya, serta dapat melatih kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa, implikasi dari penerapan media pembelajaran bahasa papan misteri (*mystery board*) bagi siswa yaitu dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara serta dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam diri siswa.<sup>51</sup>

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu membahas tentang media pembelajaran papan misteri, supaya siswa dapat berpikir kritis, dan untuk melatih kemampuan berbicara

---

<sup>50</sup> Nur Asia, ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Integratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten GOWA’ (SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019).

<sup>51</sup> Nila Tresno Angganti, “Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) Dalam Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”



siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu membahas tentang pengembangan media pembelajaran papan misteri, dimana papan tersebut berisi warna yang dapat diputar dan berhenti di salah satu warna, didalam bagian warna terdapat kartu permainan yang berisi gambar serta perintah yang harus diselesaikan. Sementara itu, penelitian ini membahas tentang pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dimana papan atau roda putar berisi nama seluruh siswa yang ada dikelas dan kartu misteri berisi tantangan yang harus diselesaikan, supaya siswa dapat berpikir kritis, percaya diri dan dapat konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan harapan kemampuan berbicara siswa meningkat.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Rista Surya Dewi (2016) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Roda Pintar pada Anak Kelompok A TK Pertiwi II Joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda pintar dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak Kelompok A TK Pertiwi II Joho, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan secara berulang dan berkelanjutan dari siklus I sampai siklus III, dengan langkah pada setiap siklusnya yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Media roda pintar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menampilkan beberapa macam gambar yang digunakan untuk media bercerita, dimana ceritanya disesuaikan dengan usia anak, supaya pelaksanaan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.<sup>52</sup>

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu membahas tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui media pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu menggunakan media roda pintar

---

<sup>52</sup> Rista Surya Dewi, ‘Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Roda Pintar pada Anak Kelompok A TK Pertiwi II Joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk’ (SKRIPSI, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016).

untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan yang dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar yang didapatkan siswa. Sementara itu, penelitian ini menggunakan media papan dan kartu misteri untuk membiasakan dan mengasah kemampuan berbicara siswa, dengan menyediakan misteri pertanyaan dan pernyataan yang harus diselesaikan siswa, dan peneliti mengukur keberhasilan siswa dengan tes berbicara melalui media pembelajaran yang digunakan itu sendiri.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Samsul, pada Jurnal Kreatif Tadulako Online (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan.” Melalui latihan, siswa dapat berlatih terampil berbicara dalam kelas dihadapan teman-temannya secara intens dan dengan pengawasan guru. Berdasarkan hasil temuan penelitian, ditunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Galumpang melalui metode latihan telah dinyatakan tuntas, baik secara individu maupun secara keseluruhan (klasikal) sesuai hasil yang diperoleh dari observasi awal, siklus I dan siklus 2. Hasil penilaian observasi awal dari 20 siswa, yang tuntas ada 8 siswa dan yang tidak tuntas ada 12 siswa, ketuntasan klasikal sebesar 40%. Hasil penilaian siklus 1, siswa yang tuntas ada 12 dan yang tidak tuntas 8 siswa, dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%. Hasil penilaian siklus 2, siswa yang tuntas ada 16 dan yang tidak tuntas 4 siswa, dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%.<sup>53</sup>

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu membahas peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan melatih dan membiasakan untuk berbicara di depan teman-temannya. Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu menggunakan metode latihan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri untuk menunjang kegiatan pembelajaran supaya lebih

---

<sup>53</sup> Samsul, “Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan.”

aktif dan menyenangkan, dan yang lebih utama untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Addiniah Sukmawati Wulandari (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar”. Bermain roda gambar dalam penelitian ini melibatkan indra dan tubuh dengan beragam gerak untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Roda gambar diputar dan berhenti di salah satu gambar yang ditunjuk oleh jarum, kemudian siswa diminta menjelaskan isi gambar tersebut dan menggerakkan anggota tubuhnya mengikuti alur. Berdasarkan hasil temuan penelitian, ditunjukkan bahwa persentase siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 23.3%. Dari yang sebelumnya di siklus 1 kenaikan persentase sebesar 20.6%, dan di siklus 2 mengalami peningkatan persentase kemampuan berbicara sebesar 43.9%. Sehingga peningkatan persentase kemampuan berbicara mencapai 78.3%, dengan peningkatan minimal keberhasilan sebesar 71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase kenaikan kemampuan berbicara siswa dapat dikatakan signifikan karena terus meningkat dan penelitian dapat dihentikan di siklus 2. Jadi dapat disimpulkan pemberian tindakan bermain roda gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 6 – 7 tahun SDN Rawamangun 15 Pagi, Jakarta Timur.<sup>54</sup>

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu membahas tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan media roda yang dapat diputar, supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu menggunakan media roda yang berisi gambar yang nantinya siswa dapat menjelaskan dan mengekspresikan gambar tersebut dengan gerakan, sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sementara itu,

---

<sup>54</sup> Addiniah Sukmawati Wulandari, “Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar,” *Jurnal Ilmiah Visi* 8, no. 1 (2013): 62–69.

penelitian ini menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dimana papan atau roda putar berisi nama seluruh siswa yang ada dikelas dan kartu misteri berisi tantangan yang harus diselesaikan. Supaya siswa dapat berpikir kritis, percaya diri dan dapat konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan harapan kemampuan berbicara siswa meningkat.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat poin khusus yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel yang mempengaruhi kemampuan berbicara peserta didik. Adapun variabel yang mempengaruhi tersebut yaitu penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Media pembelajaran ini juga berbeda dengan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu. Peneliti sudah menyiapkan misteri pertanyaan yang harus diselesaikan, dan nama-nama sejumlah siswa yang dituliskan pada media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini sengaja digunakan untuk membiasakan dan mengasah kemampuan berbicara peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan tampil lebih percaya diri. Dengan harapan, setelah peserta didik terlatih dan terbiasa berbicara dengan bantuan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini, kemampuan bicaranya meningkat.

### **C. KERANGKA BERPIKIR**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berbicara. Proses belajar mengajar bahasa Indonesia membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi belajar siswa. Secara umum siswa tingkat dasar masih cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran masih menggunakan ceramah dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan

siswa kurang percaya diri dalam bertanya ataupun mengemukakan pendapat, yang menjadikan rendahnya kemampuan berbicara siswa. Untuk itu penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri merupakan salah satu alternatif untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk membuktikan keberhasilan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini, peneliti melakukan eksperimen untuk menguji ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV C MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo. Berdasarkan penelitian tersebut maka peneliti menyusun kerangka pikir sebagai berikut.

Variabel *Independen* (X1) : Media pembelajaran papan dan kartu misteri

Variabel *Dependent* (Y1) : Kemampuan berbicara

Jika terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri, maka kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo meningkat. Sebaliknya, jika tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri, maka kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo tidak meningkat.

#### **D. HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan rumusan masalah penelitian. Jawaban sementara tersebut baru didasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didasarkan atas fakta-fakta yang diperoleh dari pengumpulan data. Berdasarkan penerapan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Hi : Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang biasa diterapkan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.<sup>55</sup> Desain penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*. Pada desain ini *pre test* diberikan sebelum adanya tindakan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara peserta didik. Kemudian *post test* diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir berbicara peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Dengan demikian dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah adanya tindakan, sehingga hasilnya dapat diketahui lebih akurat.

Desain eksperimen yang dipakai pada penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design*, dengan jenis *Non Equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menggunakan kelas IV C sebagai kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Berikut gambaran penelitian *Non Equivalent Control Group Design*.

**Tabel 3.1** Gambaran Jenis Penelitian *Non Equivalent Control Design*

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pre test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post test</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>2</sub>

---

<sup>55</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 72-80.



Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pre test* kelas eksperimen sebelum dilakukan tindakan

$O_2$  = nilai *post test* kelas eksperimen setelah dilakukan tindakan

X = Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri

$O_3$  = Nilai *pre test* kelas kontrol (tanpa tindakan)

$O_4$  = Nilai *post test* kelas kontrol (tanpa tindakan)

Penelitian ini didesain untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara peserta didik terhadap media pembelajaran papan dan kartu misteri. Cara yang dilaksanakan dengan membandingkan kelas eksperimen yang diberi tindakan, dengan kelas kontrol yang tidak diberikan tindakan, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara peserta didik.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan menentukan sampel yang akan digunakan terlebih dahulu. Pemilihan kelas sampel dalam penelitian ini sudah memiliki tujuan yang diinginkan oleh peneliti. Terdapat 2 kelas yang digunakan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing kelas yang dijadikan sampel memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen dalam pelaksanaan pembelajarannya menerapkan media papan dan kartu misteri, sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri.

## **B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada jenjang MI/SD yaitu kelas IV MI (Madrasah Ibtidaiyah) Ma'arif Cekok, yang terletak di Desa Cekok, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi ini karena di sekolah tersebut kemampuan berbicara siswa tergolong kurang, sehingga peneliti

melakukan eksperimen untuk menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran Papan dan Kartu Misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dengan observasi lapangan pada bulan September 2022 hingga Maret 2023. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 06 Februari sampai 13 Maret 2023, dengan jadwal yang tertulis pada tabel.

**Tabel 3.2 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret
1.	Observasi Lapangan							
2.	Pengajuan Judul							
3.	Penyusunan Proposal							
4.	Ujian Proposal							
5.	Revisi Proposal dan Bimbingan Skripsi							
6.	Pelaksanaan Penelitian							
7.	Pengolahan dan Analisis Data							
8.	Penyusunan Laporan Penelitian							

## C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

### 1. Populasi

Populasi diartikan sebagai seluruh objek yang diteliti dalam penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek dengan karakter dan kualitas tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan.<sup>56</sup> Populasi meliputi jumlah objek, karakteristik, dan sifat-sifat objek yang akan dilakukan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MI

<sup>56</sup> Sugiyono.

Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, dari kelas I hingga kelas VI dengan total keseluruhan 270 siswa.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi.<sup>57</sup> Sampel mempunyai arti bagian yang mewakili keadaan atau gambaran dari suatu populasi yang dapat mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian. Diambilnya sampel karena jumlah pada populasi sangat besar, sehingga peneliti kesulitan dalam mempelajari seluruh populasi penelitian. Adapun jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini 2 kelas. Kelas IV C dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, yang diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Kemudian kelas IV B dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol yaitu kelas tanpa adanya tindakan. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Purposive Sampling*, karena sudah memiliki tujuan.

## D. OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

Untuk mengantisipasi terjadi kesalahan dalam penafsiran istilah pada penelitian, maka perlu diberikan pembahasan dan penegasan mengenai istilah yang ada kaitannya dengan judul penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

### 1. Media pembelajaran papan dan kartu misteri

Media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam penelitian ini dinilai sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat. Hal ini karena dengan menerapkan media pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan. Siswa juga lebih terkesan dengan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu berpikir kritis. Selain

---

<sup>57</sup> Syahrudin and Salim, Metodologi Penelitian Kuantitatif (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 81.

itu, kemampuan berbicara siswa juga akan terlatih dengan adanya rasa percaya diri yang tertanam dalam diri siswa.

## 2. Kemampuan berbicara

Kemampuan berbicara dalam penelitian ini adalah bentuk capaian dari pembelajaran yang terlaksana. Hal ini mencakup perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, seperti tumbuhnya rasa percaya diri dalam diri siswa dan juga siswa menjadi lebih berani dan aktif dalam bertanya ataupun menyampaikan pendapat baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

## E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperkuat data yang didapatkan maka diperlukan proses pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### a. Tes

Tes merupakan perangkat tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa, yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman terhadap materi yang telah disyaratkan sesuai tujuan pengajaran tertentu.<sup>58</sup> Pada penelitian ini, tes dilaksanakan secara lisan yang ditujukan kepada siswa untuk mendapatkan data mengenai kemampuan berbicara siswa melalui media pembelajaran papan dan kartu misteri. Tes yang diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali, meliputi *pre test* dan *post test*. Tes yang dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran disebut dengan *pre test*, tes tersebut diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Tes juga diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran yang disebut dengan *post test*, tes tersebut ditujukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

---

<sup>58</sup> Ainurrahman, Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2011), 65.

Tujuan dilakukannya *pre test* dan *post test* yaitu untuk melihat sejauh mana kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat diketahui perubahan kemampuan peserta didik setelah diberi tindakan. Perbedaan kemampuan berbicara peserta didik juga dapat diketahui, antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri, dan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa tindakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi disebut sebagai catatan tertulis mengenai berbagai peristiwa atau kegiatan yang terjadi. Dokumentasi berupa catatan tertulis, rekaman, video dan foto. Teknik dokumentasi pada penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh daftar nama peserta didik di MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2022/2023, yang digunakan sebagai sampel penelitian. Data peserta didik diperoleh dari kepada bagian tenaga pengadminintrasian sekolah. Dokumentasi hasil tes kemampuan berbicara siswa dikumpulkan sebelum pelaksanaan dan saat pelaksanaan penelitian, yang berupa uji coba instrumen, *pre test* dan *post test*. Dokumentasi pelaksanaan penelitian diambil dengan kamera berupa hasil foto ketika kegiatan penelitian berlangsung, yang bertujuan mendukung hasil penelitian supaya lebih meyakinkan.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan suatu alat yang diperlukan dalam mengumpulkan data penelitian. Pada suatu penelitian yang dapat mendukung keberhasilannya yaitu sebuah instrumen. Adapun data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Data tentang media pembelajaran yang digunakan.
- b. Data tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV C MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini berbentuk tes, dengan teknik pelaksanaan tes mengenai kemampuan berbicara siswa yaitu dengan memberikan tes lisan. Data hasil belajar didapatkan melalui *pre test* dan *post test* pada instrumen penelitian. *Pre test* dengan memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah lalu, sedangkan *post test* dengan memberikan pertanyaan mengenai materi Cerita Fiksi. Instrumen yang sudah disusun kemudian divalidasi oleh ahli bidang Bahasa Indonesia. Seorang ahli tersebut sebagai validator pengesahan bahwa instrumen yang telah disusun oleh peneliti sudah layak dipakai untuk penelitian.

Adapun komponen kemampuan berbicara yang dinilai mencakup, pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan, pemahaman, dan kontak mata. Deskripsi masing-masing komponen disusun dengan skala 1-5 skor. Skor 1 artinya sangat kurang sedangkan skor 5 sangat baik, dalam setiap komponen skor maksimal bila dijumlahkan yaitu 20 skor.

Kriteria dari indikator penilaian kemampuan berbicara mengacu berdasarkan adaptasi yang disampaikan Nurgiantoro. Adapun indikator penilaiannya adalah sebagai berikut.<sup>59</sup>

a. Pilihan Kata

- 1) Penggunaan kata tepat sehingga mudah dipahami.
- 2) Penguasaan kata luas.
- 3) Pilihan kata tidak menjadikan penghambat kelancaran bicara.
- 4) Penggunaan kata tidak berlebihan.

b. Struktur Kalimat

- 1) Penggunaan kalimat selalu tepat.
- 2) Kalimat yang digunakan lengkap.
- 3) Pengucapan kalimat tidak terputus-putus.

---

<sup>59</sup> Burhan Nurgiantoro, *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011), 414-416.

4) Pengungkapan kalimat ajek atau teratur.

c. Kelogisan/penalaran

- 1) Pembicaraan mudah dipahami.
- 2) Ucapan dapat berkesinambungan.
- 3) Dapat menyampaikan berdasarkan pengetahuan yang didapatkan dan tidak melebih-lebihkan.
- 4) Ucapannya konsisten.

d. Pemahaman

- 1) Memahami apa yang akan diucapkan.
- 2) Berbicara dengan lancar sesuai dengan pemahaman.
- 3) Mengungkapkan dengan tenang dan jelas.
- 4) Kebahasaan yang digunakan tepat.

e. Kontak Mata

- 1) Pandangan mata tertuju pada audiens atau lawan bicaranya.
- 2) Tidak memejamkan mata.
- 3) Tidak melihat ke bawah atau ke langit-langit.
- 4) Pandangan mata tidak kosong.

Sementara itu, indikator penilaian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data**

<b>NO</b>	<b>ASPEK YANG DINILAI</b>	<b>SKOR MAKSIMAL</b>
1.	Pilihan Kata	20
2.	Struktur Kalimat	20
3.	Kelogisan/penalaran	20
5.	Pemahaman	20
6.	Kontak Mata	20
<b>JUMLAH</b>		100



## F. VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Kualitas suatu penelitian sesuai dengan kualitas instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua syarat penting, yaitu instrumen harus valid dan reliabel. Maka sebuah penelitian supaya bisa dikatakan berkualitas, alangkah lebih baiknya bila instrumen yang telah disusun diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

### 1. Uji Validitas

Validitas atau *validity* artinya keabsahan, dalam sebuah penelitian keabsahan sering disebut dengan alat ukur atau instrumen. Uji validitas merupakan syarat utama dalam suatu evaluasi.<sup>60</sup> Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk memperlihatkan sejauh mana alat ukur yang dipakai dalam mengukur suatu yang diukur, sehingga tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen penelitian dapat dilihat dari uji validitas yang telah dilakukan. Instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, apabila instrumen tidak valid maka memiliki validitas yang rendah, maka hasil dari validitas yang rendah harus dihilangkan atau diperbaiki.

Validitas ditentukan berdasarkan pertimbangan dan penilaian dari validator ahli sebelum suatu instrumen tersebut diujicobakan pada peserta didik. Selanjutnya, bila instrumen tersebut sudah divalidasi oleh validator dan hasil uji coba kepada peserta didik hasilnya valid, sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian sesuai hasil validasi yang telah dilakukan. Teknik pengujian validitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji statistik *product moment*, karena uji statistik *product moment* dapat digunakan untuk mengukur keeratan hubungan secara linier antara dua variabel yang mempunyai distribusi normal. Variabel independen (kategori) berupa media papan dan kartu misteri terhadap dependen (matrik) yaitu kemampuan berbicara siswa kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, yang dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 25.

<sup>60</sup> Toha Anggoro, *Metode Penelitian* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 5.

Uji validitas dilakukan dengan penilaian ahli atau *expert judgement*. Uji validitas instrumen dengan penilaian ahli dilakukan oleh ibu Ayunda Riska Puspita, MA. sebagai dosen Bahasa Indonesia IAIN Ponorogo, yang melakukan penilaian instrumen tes kemampuan berbicara. Setelah dilakukannya validasi, instrumen penelitian direvisi sesuai dengan masukan dan arahan dari validator.

Uji validasi yang diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MI Ma'arif Cekok sebanyak 10 siswa selain kelas sampel dari penelitian. Instrumen dapat dikatakan signifikan bila  $r_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $r_{tabel}$  pada tabel *r product moment*. Jadi, bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  menunjukkan item soal valid, dan bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  menunjukkan item soal tidak valid. Hasil dilakukannya uji validitas instrumen soal kemampuan berbicara siswa, dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Instrumen Tes Kemampuan Berbicara**

No. Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keputusan
1	0,697	0,632	Valid
2	0,682	0,632	Valid
3	0,718	0,632	Valid
4	0,308	0,632	Tidak Valid
5	0,691	0,632	Valid
6	- 0,099	0,632	Tidak Valid
7	0,673	0,632	Valid
8	0,736	0,632	Valid
9	-0,239	0,632	Tidak Valid
10	0,811	0,632	Valid
11	0,638	0,632	Valid
12	0,677	0,632	Valid
13	0,697	0,632	Valid
14	0,728	0,632	Valid
15	0,673	0,632	Valid
16	0,011	0,632	Tidak Valid
17	0,685	0,632	Valid
18	0,673	0,632	Valid
19	0,673	0,632	Valid
20	0,728	0,632	Valid

21	0,672	0,632	Valid
22	0,675	0,632	Valid
23	0,673	0,632	Valid
24	0,723	0,632	Valid
25	0,700	0,632	Valid

Hasil output uji validitas tersebut diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen terhadap 25 butir soal, ada 21 soal valid, dan 4 soal dinyatakan tidak valid (soal nomor 4, 6, 9, dan 16). Hal ini dikarenakan jumlah sampel yang digunakan untuk melakukan uji coba instrumen berjumlah 10 siswa, maka nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,632. Dengan demikian 4 soal yang nilai  $r$  hitungnya kurang dari 0,632 dinyatakan tidak valid dan harus dihilangkan. Butir soal yang dinyatakan valid tersebut kemudian digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian, sehingga butir soal instrumen dalam penelitian ini berjumlah 21 soal untuk menguji kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Butir soal yang akan digunakan dalam pengambilan data tersebut terdiri dari soal nomor 1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan sebagai cara untuk mengetahui tingkat suatu pengukuran dapat dipercaya keajegannya.<sup>61</sup> Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilaksanakan dengan mengujicobakan kepada siswa selain sampel penelitian, kemudian dilakukan analisis. Hasil dari analisis dipakai untuk memperkirakan reliabel atau tidaknya suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Alfa Chronbach*, yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.

---

<sup>61</sup> Febrianawati Yusup, 'Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif', Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7.1 (2018), 22.

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas *Alfa Chronbach* lebih dari 0,70. Perhitungan uji reliabilitas instrumen kemampuan berbicara menghasilkan data sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Item
.895	25

Berdasarkan pada tabel tersebut hasil uji reliabilitas menunjukkan data reliabel, karena hasil dari uji reliabilitas soal tes memperlihatkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,895. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,7, sehingga instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel.

## G. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data merupakan suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang didapatkan dari catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan, sehingga baik diri sendiri ataupun orang lain dapat dengan mudah memahaminya.<sup>62</sup> Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif yaitu dengan analisis statistik. Analisis statistik yang diterapkan dalam analisa data penelitian ini terdapat dua macam, yaitu statistika inferensial dan statistika deskriptif. Teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk memberi gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri, dan kemampuan berbicara peserta didik dalam

<sup>62</sup> Syofian Sireger, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada, 2012), 176.

pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada siswa kelas IV.

## 1. Uji Asumsi dasar

Dalam penelitian ini, data kuantitatif didesain oleh peneliti dengan menggunakan uji asumsi atau uji prasyarat. Uji asumsi diperlukan untuk melihat apakah analisis yang diterapkan sudah memenuhi prasyarat yang berlaku atau tidak.<sup>63</sup> Uji prasyarat atau asumsi dilakukan guna mengakses suatu data yang didapatkan dari hasil pengumpulan data yang berasal dari populasi dan sampel, bertujuan agar data memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis. Asumsi dapat terwujud apabila data yang diperoleh telah lolos dari uji asumsi/ prasyarat. Agar data tersebut layak dianalisis, maka harus dilakukan uji prasyarat, jadi ada syarat-syarat yang harus dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui suatu data tersebut bisa dianalisis. Uji prasyarat atau asumsi yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat suatu data dapat berdistribusi normal atau tidak. Penentuan normal atau tidaknya suatu distribusi data dapat dilaksanakan dengan uji *Kolmogorof-Smirnof* dan uji *Liliefors*. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25, dengan uji *Kolmgorf-Smirnof* dengan koreksi *Liliefors*. Tahap awal yang harus dilakukan dalam uji normalitas yaitu dengan menginput data ke dalam program SPSS, kemudian klik pada menu *analyze*, lalu klik *descriptive statistic*, pilih *explore*, pindahkan hasil kemampuan berbicara siswa ke *dependent list* dan pindahkan kelas ke kolom *factor list*, klik *plots*, centang *normality plots with test*, selanjutnya *continue* lalu *ok*. Apabila hasil analisis uji normalitas sudah terlihat, kemudian dilakukan interpretasi data.

---

<sup>63</sup> Duwi Priyatno, Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 97.

Metode yang digunakan dalam mengambil keputusan pada uji normalitas disesuaikan dengan nilai signifikansi yang tertera pada *output test of normality*, lalu dibandingkan dengan koefisien *sig* atau taraf signifikan 0,05. Apabila signifikansi lebih besar ( $>$ ) dibandingkan 0,05, maka data menunjukkan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila signifikansi lebih kecil ( $<$ ) dibandingkan 0,05, maka data menunjukkan tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan agar mengetahui data dari objek (dua kelompok) yang diteliti memiliki varian yang sama. Uji homogenitas yang diterapkan oleh peneliti menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS versi 25. Adapun tahap-tahap yang harus dilaksanakan yaitu, pertama masukkan data ke program SPSS. selanjutnya pilih menu *analyze*, kemudian *descriptive statistics*, lalu *explore*, pindahkan kemampuan berbicara siswa ke *dependent list* dan kelas ke *factor list*, klik pada bagian *plots*, centang *power estimation*, lalu klik *continue* dan *ok*. Hasil dari uji tersebut diinterpretasikan dengan cara membandingkan antara nilai *sig* pada *output* dengan 0,05. Artinya pengambilan keputusan dalam uji homogenitas berdasarkan signifikansi. Jika signifikansi  $>$  0,05 maka  $H_0$  diterima, artinya varian data sama. Sementara itu, jika signifikansi  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya varian data tidak sama.

## 2. Uji Hipotesis

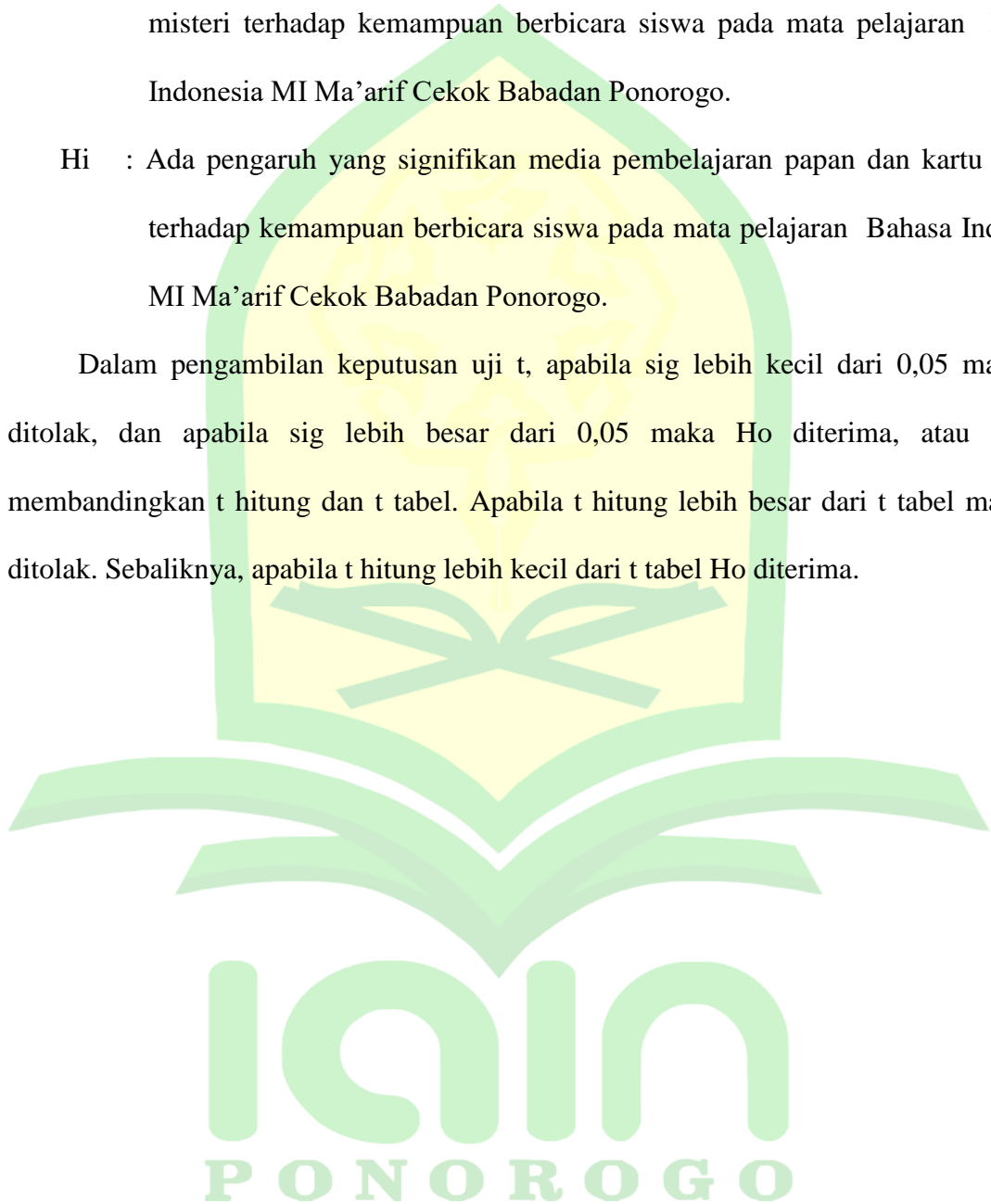
Hipotesis adalah dugaan sementara yang belum kuat keasliannya, sehingga diperlukan adanya pengujian. Uji hipotesis diterapkan setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis merupakan uji-t, dilakukan untuk menguji

perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang independent (bebas). Sebelum melakukan pengujian, terlebih dahulu harus menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol dan hipotesis alternatif pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Hi : Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Dalam pengambilan keputusan uji t, apabila sig lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak, dan apabila sig lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima, atau dengan membandingkan t hitung dan t tabel. Apabila t hitung lebih besar dari t tabel maka Ho ditolak. Sebaliknya, apabila t hitung lebih kecil dari t tabel Ho diterima.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. DESKRIPSI STATISTIK

Deskripsi statistik dalam penelitian ini menggambarkan tentang proses penelitian dari awal hingga akhir pelaksanaan pembelajaran, dan pada sub bab ini skor hasil kemampuan berbicara siswa juga dipaparkan. Hasil skor yang telah didapatkan tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yang berjumlah 40 siswa, yaitu kelas IV B dan kelas IV C yang masing-masing terdiri dari 20 siswa. Kelas IV C sebagai kelas eksperimen diberikan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara itu, kelas IV B sebagai kelas kontrol tanpa diberikan tindakan.

##### 1. Paparan Data Kemampuan Berbicara Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen sebanyak dua kali pertemuan. Waktu yang digunakan setiap pertemuannya yaitu 2 x 60 menit. Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti biasa dan perkenalan peneliti. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, peneliti mengenalkan media pembelajaran yang akan dipakai dalam pelaksanaan pembelajaran dan memberikan *pre test* terlebih dahulu kepada peserta didik, berupa tes lisan tentang materi yang dipelajari sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai kemampuan bicarannya. Setelah selesai dilaksanakan *pre test*, peneliti memulai kegiatan pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk membuka buku/LKS yang dimilikinya. Kemudian membuka materi tentang cerita fiksi, dan memberikan waktu kepada siswa untuk membaca materi cerita fiksi terlebih dahulu. Selanjutnya, peneliti memberikan penjabaran dari materi yang telah dibaca peserta didik, yaitu materi mengenai cerita fiksi.

Kemudian peneliti mendorong peserta didik untuk bertanya terkait materi telah dipelajari. Setelah peserta didik paham dengan materi, peneliti menyiapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Kemudian melaksanakan tanya jawab dengan peserta didik terkait materi dengan berbantuan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Peserta didik maju untuk menjawab pertanyaan berdasarkan nama yang telah ditunjuk dari media pembelajaran. Suasana kelas sangat aktif dengan penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri, peserta didik juga terlihat semangat dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Peneliti menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicaranya. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan kemampuan berbicara peserta didik semakin meningkat. Peserta didik berlatih berbicara di depan teman satu kelasnya, supaya terbiasa dan lebih percaya diri.

Pada pertemuan kedua, peneliti masuk kelas dan mengawali kegiatan pembelajaran dengan pendahuluan seperti biasanya. Kemudian sedikit mengulang kembali materi yang telah disampaikan tentang cerita fiksi. Peneliti memberi waktu siswa untuk membaca kembali materi tentang cerita fiksi. Setelah itu, peneliti melakukan *post test* secara lisan dengan bantuan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Peserta didik yang ditunjuk dari media pembelajaran maju untuk mengambil kartu misteri, kemudian peserta didik dituntut untuk menyelesaikan misteri yang berisi soal *post test*. Semua anggota kelas maju secara bergantian untuk pengambilan nilai kemampuan berbicara. Hasil penilaian *post test* akan dianalisis untuk mengetahui perbedaannya.

Berikut rekapitulasi skor *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen

**Tabel 4.1 Nilai *Pre Test* dan *Post test* kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Kelas Eksperimen	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Afiqah Aulia Syaquila	62	88
2.	Akbar Keyza Ramadan	30	75
3.	Alvin Putra Ariyanto	40	78
4.	Amanda Yasmin M.	80	86
5.	Arjuna Yuhan S.	55	79
6.	Arsyad Faeza A.R.	65	85
7.	Denendra Kenzhi A.	71	89
8.	Desi Rahayu	41	80
9.	Hana Eka Anjani	70	81
10.	Janeeta Gaby Y. R.	61	85
11.	Juan Matalino Muazam	55	90
12.	Moch Afka V. S.	52	80
13.	Muhammad Firdaus R.	43	82
14.	Muhammad Nizam	45	80
15.	Nazwa Rizky M. S.	82	96
16.	Raffa Bima Pradipta	63	89
17.	Rendy Nur Kholid	67	90
18.	Revanian Rahma A.	85	95
19.	Syaquila Nabila Putri A.	65	84
20.	Ziandhika Putra P.	35	77

Skor *pre test* dan *post test* yang didapatkan peserta didik, akan dicari nilai minimum, maksimum, mean dan standar deviasinya berbantuan program SPSS dengan versi 25. Dari analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Eksperimen	20	30	85	58.35	15.732
PostTest_Eksperimen	20	75	96	84.45	5.880
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan pada tabel tersebut, hasil analisis deskriptif yang didapatkan dari *pre test* dan *post test* kelas eksperimen yaitu dengan nilai minimum sebesar 30 dan 75, dan nilai maksimal yang didapatkan sebesar 85 dan 96. Nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yang didapatkan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan, yaitu 58,35 dan 84,45. Sementara itu, nilai standar deviasi *pre test* dan *post test* kelas eksperimen yaitu 15,732 dan 5,880. Dilihat dari selisih standar deviasi yang didapatkan dari *pre test* dan *post test* yaitu 9,852. Artinya terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang diperoleh setelah diberi tindakan. Hal itu menunjukkan adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa setelah diberikan tindakan.

## 2. Paparan Data Kemampuan Berbicara Kelas Kontrol

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol diawali dengan pendahuluan seperti biasa, mengucap salam, dan berdoa. Seperti halnya yang dilakukan di kelas eksperimen, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebelum masuk pada materi, peneliti memberikan *pre test* secara lisan terlebih dahulu, untuk mengetahui kemampuan awal berbicara peserta didik. Setelah itu, peneliti memberi waktu siswa untuk membaca materi tentang cerita fiksi. Dilanjutkan penjabaran dari peneliti terkait materi yang telah dibaca peserta didik, yaitu materi cerita fiksi. Peneliti mendorong peserta didik untuk bertanya terkait materi. Seperti halnya kelas eksperimen, pada kelas kontrol ini juga diberikan soal *post test* di akhir pelaksanaan pembelajaran. Soal *post test* yang diberikan juga sama seperti kelas eksperimen, namun yang membedakan di kelas kontrol tidak memakai media pembelajaran papan dan kartu misteri. Peneliti memanggil nama-nama peserta didik secara bergantian dan diberikan pertanyaan secara lisan.

Berikut rekapitulasi skor *pre test* dan *post test* kelas kontrol

**Tabel 4.3 Nilai *Pre Test* dan *Post test* Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Ahmad Wildan M.	50	60
2.	Anisa Nurpadila	51	55
3.	Athaya Amaratus B.	73	58
4.	Athaya Putri Miarantino	61	58
5.	Aulia Afiyatuzzahra	78	65
6.	Canolla Austra B.C.N.	54	50
7.	Desvi Nur Azizah	60	60
8.	Fadilan Raka Oska A.	45	54
9.	Fannisa Aulia Larasati	56	70
10.	Habibi Nur Ahmad	52	38
11.	Lutfi Ardian Saputra	63	55
12.	Muhammad Ali Bagus	33	56
13.	Muhammad Bagas Pradipta	41	50
14.	Muhammad Hafid Fermansyah	65	68
15.	Muhammad Naufal Hafishudin	71	60
16.	Naufal Zaki Ahsanul G.	55	58
17.	Riska Meyla Dea R.	80	87
18.	Roid Freda Adhithiya	55	64
19.	Rumaisha Zifara M.	67	73
20.	Zayyana Azkiya M.	85	75

Skor yang didapatkan peserta didik dari *pre test* dan *post test* selanjutnya dicari nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasinya dengan bantuan SPSS versi 25. Dari analisis yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Kontrol	20	33	85	59.75	13.345
PostTest_Kontrol	20	38	87	60.70	10.554
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan pada tabel tersebut, kelas kontrol didapatkan hasil analisis deskriptif *pre test* dan *post test* dengan nilai minimum 33 dan 38. Nilai maksimal *pre test* dan *post test* yang didapatkan 85 dan 87. Kemudian perbedaan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yaitu nilai rata-rata *pre test* 59,75 dan nilai rata-rata *post test* 60,70. Sementara itu, untuk nilai standar deviasi *pre test* dan *post test* yaitu 13,345 dan 10,554. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai yang diperoleh dari *pre test* ataupun *post test* masih tergolong rendah. Perbandingan nilai *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebesar 2,791. Hal ini menunjukkan bahwa sedikitnya perbedaan kemampuan berbicara yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran.

## **B. INFERENSIAL STATISTIK**

### **1. Hasil Pre Test Kemampuan Berbicara Siswa**

#### **a. Uji Asumsi**

##### **1) Uji Normalitas**

Uji normalitas suatu data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data yang didapatkan. Data yang akan dilakukan pengujian didapatkan dari hasil nilai *pre test* kemampuan berbicara peserta didik. Uji normalitas pada penelitian ini dikerjakan dengan bantuan sistem SPSS versi 25. Ketentuan pengujian, jika signifikansi yang didapatkan  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikansi yang didapatkan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Data *Pre Test***

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Pre-test Kelas Eksperimen	.117	20	.200 <sup>*</sup>	.969	20	.737
	Pre-test Kelas Kontrol	.111	20	.200 <sup>*</sup>	.986	20	.987

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa signifikansi nilai *pre test* kelas eksperimen yaitu 0,200 dan kelas kontrol 0,200. Kedua hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima, artinya data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Data yang didapatkan dari kelas sampel perlu dilakukan uji homogenitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Data sampel dapat dikatakan homogen bila nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *One Way Anova* berbantuan SPSS versi 25. Berikut adalah data hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.6 Uji Homogenitas Data *Pre Test***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Based on Mean	.842	1	38	.365
	Based on Median	.574	1	38	.453
	Based on Median and with adjusted df	.574	1	36.993	.453
	Based on trimmed mean	.834	1	38	.367

Berdasarkan data pada tabel 4.6 tersebut, nilai signifikansi *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,365. Menunjukkan signifikansi  $0,365 >$



0,05. Maka data tersebut menunjukkan hasil *pre test* kemampuan berbicara peserta didik homogen.

## b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji independent t test digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada kemampuan berbicara siswa baik kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Pada pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol diperlakukan tanpa tindakan, sementara kelas eksperimen diberi tindakan dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Kedua kelas tersebut diberi soal *pre test*, selanjutnya hasil dari *pre test* tersebut dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25. Berikut adalah hasil uji independent t test pada data *pre test*.

**Tabel 4.7 Uji Hipotesis Data Pre Test**

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
-0.303	38	.763	-1.400	4.613	-10.739	7.939
-0.303	37.015	.763	-1.400	4.613	-10.747	7.947

Dari tabel tersebut ditunjukkan nilai t hitung sebesar -0,303, sedangkan t tabel (df 38) dengan signifikan 5% yaitu 2,02439. Artinya t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ( $-0,303 < 2,02439$ ). Apabila diamati dari nilai signifikansi *pre test* sebesar 0,763, menunjukkan lebih besar dari 0,05 ( $0,763 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama.

## 2. Hasil *Post Test* Kemampuan Berbicara Siswa

### a. Uji Asumsi

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada data hasil *post test* memiliki tujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data, melalui nilai akhir *post test* baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Uji normalitas pada penelitian ini dengan memakai analisis *kolmogrof smirnov* dengan bantuan SPSS versi 25. Adapun patokan pengujiannya, jika signifikansi yang didapatkan  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Namun jika signifikansi yang didapatkan  $< 0,05$  artinya data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah data hasil uji normalitas *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.8 Uji Normalitas Data *Post Test***

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen (Papan dan Kartu Misteri)	.125	20	.200*	.961	20	.555
	Post-Test Kelas Kontrol	.176	20	.103	.959	20	.522

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *post test* pada kelas eksperimen yaitu 0,200 dan nilai signifikansi kelas kontrol 0,103. Nilai signifikansi *post test* kedua kelas tersebut menunjukkan lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa data *post test* kemampuan berbicara berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *One Way Anova* berbantuan SPSS versi 25. Berikut adalah data hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data *Post Test***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Based on Mean	2.791	1	38	.103
	Based on Median	2.160	1	38	.150
	Based on Median and with adjusted df	2.160	1	25.551	.154
	Based on trimmed mean	2.629	1	38	.113

Dari tabel 4.9 hasil uji homogenitas *post test* tersebut, nilai signifikansi *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,103. Bila dibandingkan dengan 0,05 maka signifikansi  $0,103 > 0,05$ . Hal itu menunjukkan varian data *post test* kemampuan berbicara peserta didik adalah homogen.

### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok. Adanya pengaruh yang signifikan kemampuan berbicara kelas eksperimen mengartikan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri efektif untuk diterapkan. Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara itu, pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kedua kelas diberi *post test*, selanjutnya hasil

dari *post test* tersebut dianalisis dengan menggunakan uji independent t test berbantuan SPSS versi 25. Adapun ketentuan dalam uji hipotesis yaitu, apabila signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, dan apabila signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Berikut adalah hasil uji independen sampel t test.

**Tabel 4.10 Uji Hipotesis Data Post Test**

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
8.792	38	.000	23.750	2.701	18.281	29.219
8.792	29.760	.000	23.750	2.701	18.231	29.269

Pada tabel 4.10 diketahui nilai t hitung 8,792, sedangkan t tabel (df 38) dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,02439, menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439. Jika diamati dari nilai signifikansi *post test* sebesar 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Data tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat diartikan bahwa, ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

## C. PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo

Media pembelajaran papan dan kartu misteri merupakan media yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, karena dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik bisa belajar sambil bermain. Sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh Matondang yang menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar (papan dan

kartu misteri) dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga dapat diterimanya dengan baik.<sup>64</sup> Media pembelajaran papan dan kartu misteri terdiri dari papan atau roda putar dan kartu misteri. Papan atau roda putar digunakan sebagai acuan peserta didik sebelum mendapatkan kartu misteri. Jadi, pada roda putar ini telah dicantumkan nama sejumlah siswa dalam satu kelas. Kemudian roda ini diputar dan nantinya akan berhenti di salah satu nama yang ditunjuk pada tanda panah. Peserta didik yang namanya telah terpilih dari roda putar ini maju dan mengambil kartu misteri. Berikut penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada kelas eksperimen yaitu kelas IV C MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

- a. Peneliti memberi kesempatan peserta didik untuk membaca materi cerita fiksi.
- b. Peneliti memberikan penjabaran dari materi cerita fiksi yang telah dibaca peserta didik.
- c. Peneliti mulai memperagakan media pembelajaran
  - 1) Putar papan atau roda putar dari media pembelajaran dan tunggu sampai berhenti.
  - 2) Perhatikan nama peserta didik yang ditunjuk panah setelah roda berhenti.
  - 3) Peserta didik yang namanya telah ditunjuk diminta untuk maju dan mengambil kartu misteri yang telah disediakan.
  - 4) Kemudian peserta didik diminta untuk membacakan misteri dari kartu tersebut dengan lantang agar teman-temannya mendengarkan.
  - 5) Setelah itu, peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan yang ada pada kartu misteri sesuai dengan pemahaman yang diperolehnya.
  - 6) Setelah peserta didik berhasil menjawab misteri dari kartu tersebut, guru bersama dengan teman-teman yang lain mengecek kebenarannya.

---

<sup>64</sup> Matondang et al., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*.

- 7) Siswa yang sudah menjawabnya dengan benar diberikan *reward*, tetapi jika salah maka siswa harus meminta bantuan kepada teman yang lain untuk menyelesaikan misteri dari kartu tersebut.
- 8) Bila sudah berhasil diselesaikan, sebelum kembali ke tempat duduk peserta didik tersebut harus memutar papan atau roda pada media pembelajaran papan dan kartu misteri untuk mengetahui nama siapa yang mendapatkan giliran maju berikutnya.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dapat memberi pengalaman dalam belajar yang sangat berkesan bagi siswa. Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri sangat mudah dan dapat membantu peserta didik tampil lebih percaya diri, peserta didik juga terlatih untuk berbicara didepan, sehingga kemampuan berbicara siswa dapat meningkat dengan baik. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tumbuh pada kehidupan anak, yang diawali dengan keterampilan menyimak, dengan demikian kemampuan berbicara pada anak akan berkembang dan dipelajari.<sup>65</sup> Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri sangat tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu kegiatan pembelajaran juga berjalan dengan aktif, penuh semangat dan tidak monoton. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Matondang dkk, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar merupakan suatu gaya pembelajaran yang melibatkan semua siswa, yang membuat siswa semakin aktif dan interaktif, menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan optimal.<sup>66</sup> Adanya media pembelajaran papan dan kartu misteri ini, dapat melatih dan membiasakan siswa untuk berbicara di depan teman satu kelasnya. Sesuai dengan fakta di lapangan, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani dalam menyampaikan atau menjawab pertanyaan di depan teman-temannya.

---

<sup>65</sup> Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

<sup>66</sup> Matondang et al., *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI*.

## 2. Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa

Pada awal dan akhir pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *pre test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan *post test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berbicara peserta didik kelas IV dalam materi cerita fiksi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil yang didapatkan dari pelaksanaan *pre test* ataupun *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *pre test* yang dilaksanakan di kelas eksperimen sebesar 58,35. Sementara itu, rata-rata *pre test* yang kelas kontrol sebesar 59,75. Hasil yang didapatkan dari *pre test* tersebut menunjukkan bahwa nilai atau skor kemampuan berbicara peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol hampir sama. Data yang didapatkan juga berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Adapun nilai signifikansi pada uji independent sampel t test sebesar 0,763 lebih besar dari 0,05. Menunjukkan tidak adanya perbedaan kemampuan berbicara antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Nilai rata-rata *post test* yang didapatkan kelas eksperimen sebesar 84,45 sedangkan nilai rata-rata *post test* yang didapatkan kelas kontrol sebesar 60,70 Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak, dan homogen atau tidaknya. Setelah dilakukan uji keduanya, hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian data yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji independent sampel t test untuk melihat perbedaan



kemampuan berbicara peserta didik. Uji independent sampel t test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Apabila dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal itu artinya, terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Media pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk berbicara di depan teman-temannya dengan kalimat yang baik dan benar sesuai dengan pemahaman yang didapatkannya. Peserta didik menjadi terbiasa dan tampil lebih percaya diri. Sama halnya dengan pendapat Tarigan yang mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tumbuh pada kehidupan peserta didik, yang diawali dengan keterampilan menyimak, sehingga kemampuan berbicara pada peserta didik dapat berkembang dan dipelajari.<sup>67</sup> Kemampuan berbicara siswa harus dibina supaya berkembang dengan baik. Semakin sering berlatih bicara maka peserta didik akan lebih mengetahui dan mengenal kosakata atau istilah yang baru dalam berbicara, sehingga kemampuan berbicara peserta didik meningkat.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran berbicara, sehingga kemampuan berbicara siswa bisa meningkat. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk terus belajar mengembangkan kemampuan bicarannya. Kemampuan berbicara peserta didik tersebut diukur dengan indikator-indikator berbicara. Adapun indikator berbicara yang digunakan yaitu, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan atau penalaran, pemahaman, dan komunikatif atau kontak mata. Hal ini, sesuai dengan pandangan Sanusi, yang menjelaskan terdapat lima indikator dalam ruang lingkup berbicara, diantaranya

---

<sup>67</sup> Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

kelancaran atau kefasihan, lafal, intonasi, kosakata, dan pemahaman.<sup>68</sup> Selain itu, Samsul juga menggunakan lima indikator untuk mengukur kemampuan berbicara, diantaranya kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan atau penalaran, dan komunikatif atau kontak mata.<sup>69</sup>

Kemampuan berbicara sangat dibutuhkan baik sekarang ataupun di masa depan, oleh karena itu kemampuan berbicara harus dilatih dan di biasakan sejak kecil. Berbicara memiliki tujuan sebagai alat komunikasi, hiburan atau ajakan untuk meyakinkan pendengar.<sup>70</sup> Oleh karena itu, peserta didik perlu dibiasakan untuk mengekspresikan diri dan mengungkapkan perasaannya melalui pembelajaran bahasa. Kemampuan berbicara merupakan aspek kedua dari empat aspek kemampuan dasar berbahasa yang dilakukan seseorang, yaitu setelah aktivitas menyimak kemudian dapat berucap atau berbicara.<sup>71</sup> Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicaranya. Membiasakan dan melatih berbicara pada peserta didik bertujuan, supaya peserta didik mampu mempraktikkan kemampuan berbahasa yang didapatkannya untuk berbicara dalam keadaan tertentu melalui komunikasi.<sup>72</sup> Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dapat membantu siswa untuk belajar dan mengasah kemampuan berbicaranya, sehingga kemampuan berbicara yang dimiliki peserta didik menjadi lebih baik lagi. Pada penelitian ini media papan dan kartu misteri disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kartu misteri berisi pertanyaan tentang materi cerita fiksi, sehingga selain dapat melatih kemampuan berbicara, siswa juga dapat dengan mudah mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari.

---

<sup>68</sup> Sanusi, *Penilaian Pengajaran Bahasa Dan Sastra*.

<sup>69</sup> Samsul, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan."

<sup>70</sup> Subhayni, Sa'adiah, and Armia, *Keterampilan Berbicara*.

<sup>71</sup> Rohana and Syamsuddin, *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*.

<sup>72</sup> Tatu Hidayah, "Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Membaca* 2, no. 1 (2017): 83–98.

Berdasarkan pemaparan tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik. Kelas yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri, nilai *post test* yang didapatkannya lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angganti, dimana penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat membantu peserta didik dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicaranya, karena siswa dapat bernalar dan berpikir kritis, serta dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam diri peserta didik.<sup>73</sup>

Penelitian terdahulu menjadi referensi peneliti untuk melihat ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan selama pelaksanaan belajar mengajar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran. Kartu misteri tersebut dapat menarik kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyampaikan jawaban secara lisan. Penggunaan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini memperlihatkan adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa, yang dapat dilihat dari hasil *post test* yang dilakukan.



---

<sup>73</sup> Nila Tresno Angganti, "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (Mystery Board) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar."

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa, ditunjukkan adanya pengaruh kemampuan berbicara pada kelas eksperimen setelah diberikan tindakan dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara kelas kontrol yang diperlakukan tanpa adanya tindakan, menunjukkan nilai hasil *pre test* ataupun *post test* kemampuan bicarannya masih tergolong rendah. Adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa terhadap media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat dilihat dari hasil uji independent sample t test, dengan nilai t hitung yang didapatkan sebesar 8,792, sedangkan t tabel (df 38) dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,02439. Hal itu menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439, dan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan lebih kecil dibandingkan dengan 0,05. Hal tersebut artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran dari peneliti untuk beberapa pihak adalah sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, sebaiknya sekolah memberikan fasilitas dan terus mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran, agar dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

2. Bagi guru, seorang guru sebagai pendidik alangkah lebih baiknya selalu mengevaluasi dan memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain, terlebih dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
3. Bagi siswa, harapan dari hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hendaknya siswa lebih semangat dan memperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa harus aktif mencari tahu dan harus lebih giat membaca supaya kosa kata yang dikuasai semakin luas, sehingga kemampuan berbicaranya semakin baik.
4. Bagi peneliti lain, harapannya agar hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih luas. Penelitian yang dilakukan ini sangat terbatas, sehingga diharapkan peneliti yang akan datang mampu melakukan penelitian yang lebih memperdalam lagi. Penelitian menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara saja, namun dapat dilakukan untuk tujuan yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Albaburrahim. *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Akademik*. Malang: Madza Media, 2019.
- Alfulaila, Noor, and Ngalimun. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Anggoro, Toha. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Anitah, Sri, Hernawan, Asep Herry, and Ruhiat Toto. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Asia, Nur. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Integratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten GOWA." Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019.
- Asnawir, Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Damayanti, Fitriani, and Durinda Puspasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Adhikawacana Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2020): 157–68. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p157-168>.
- Dewi, Rista Surya. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Roda Pintar Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi II Joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk." Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Hidayah, Tatu. "Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Membaca* 2, no. 1 (2017): 83–98.
- Hidayat, Rahmad, and Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI, 2019.
- Ismawati, Esti, Faraz Umayra, and Wahjudi Djaja. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Junenda, Intan. "Penggunaan Media Papan Dan Kartu Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di Kabupaten Maros." *Journal Of Education* 1, no. 1 (2021): 239.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Mahpudin. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Carawala Pendas* 4, no. 2 (2018): 1–8.
- Maidar G, Arsjad, and Mukti U.S. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*.



Jakarta: Erlangga, 1988.

- Matondang, Rahmawati, Ahadiathul Akhiriah Nasution Leoly, Delvia Sahri, and Tuti Awaliyah Harahap. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI*. Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Nila Tresno Angganti. “Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (Mystery Board) Dalam Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Nurgiantoro, Burhan. *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010.
- Pebriana, Gede Risa, I Ketut Dibia, and Ndara Tanggu Renda. “Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V.” *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* 7, no. 1 (2017): 1–10.
- Priyatno, Duwi. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Putri, Awaliyah Kartika, and Kurnia Hidayati. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V.” *Ibriez IAIN Ponorogo* 1, no. 1 (2016): 98–106.
- Resmini, Novi, and Dadan Junenda. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press, 2007.
- Rizqiyah, Hamilatur. “Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Know Want Learned Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Semarang.” Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Rohana, and Syamsuddin. *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2021.
- Samsul. “Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 8 (2014): 173–92.
- Sanusi, Effendi. *Penilaian Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2013.
- Setyonegoro, Agus, Akhyaruddin, and Hilman Yusra. *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia, 2020.
- Sireger, Syofian. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada, 2012.
- Solichah, Mar’atus, Akhwani, Sri Hartatik, and Syamsul Ghufron. “Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Wahana Sekolah Dasar* 29, no. 2 (2021): 80–92.
- Subhayni, Sa’adiah, and Armia. *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.



- Suralaga, Fadhilah. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Syahrum, and Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Tarigan, Henry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.
- Thobroni, Muhammad, and Arif. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. “Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya.” Jakarta: Sinar Grafika, 2003.
- Wulandari, Addinia Sukmawati. “Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar.” *Jurnal Ilmiah Visi* 8, no. 1 (2013): 62–69.
- Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).
- Zahrina, Laily Nur, and U’um Qomariyah. “Peningkatan Karkter Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2018).





**IAIN**  
**PONOROGO**