

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 51 KAUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Ayu Rusalina
NIM: 1611240056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu, Telp (0736) 51276-5117-51172-538789

NOTA PEMBIMBING

Hal: Skripsi Ayu Rusalina

NIM : 1611240056

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : Ayu Rusalina

NIM : 1611240056

Judul : "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian munaqosah guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Dan demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih


Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Bengkulu, 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Rosma Hartiny Sam's, M. Pd
NIP. 195609031980032001


Salamah, SE, M.Pd
NIP. 197305052000032004



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur”** yang disusun oleh Ayu Rusalina NIM. 1611240056 telah dipertahankan di Depan Dewan Pengujian Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 12 November 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd

NIP.196903081996031005

Sekretaris

Hengky Sastrisno, M. Pd. I

NIP.199001242015031005

Penguji I

Dr. Irwan Satria, M. Pd

NIP.197407182003121004

Penguji II

Salamah, SE, M. Pd

NIP.197305052000032004

Bengkulu, 12 November 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris



Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd

NIP.196903081996031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(Q.S Al- Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan benar. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang yang selalu jadi penyemangatku, Ayahanda Sadarudin dan Ibunda Yulimah, mereka yang tak pernah lelah untuk selalu mendukung saya dalam mengejar cita-cita saya, serta tak pernah henti mendoakan saya. Ucapan terimakasih mungkin tak akan pernah bisa membalas semua kebaikan yang telah diberikan pada saya, begitu banyak kesulitan yang telah di lalui dalam proses ini, yang menjadi penguat saya adalah semangat yang tak henti diberikan kepada saya. Semoga suatu saat saya bisa memberikan kebahagiaan untuk Ayah dan Ibu. Terimakasih Ayah dan Ibu atas semua kebahagiaan yang tulus untuk saya. Saya sangat bangga bisa menjadi bagian dari hidup Ayah dan Ibu.
2. Ketiga kakak saya, Emi Niarti, Edi Ismanto dan Liti Mitra Dewi, terimakasih karena telah menjadi kakak terbaik yang saya miliki. Saya bahagia bisa menjadi adik kalian. Terimakasih kepada kakak ipar saya, Yus Sudarman, Madah leni dan Buyung Ismail, yang selalu memberikan dukungan kepada saya dan terimakasih kepada seluruh keluargaku yang selalu memberikan dukungan dan semangat pada saya.
3. Ponakanku Aldi Akbar, Elna, Deocy Rahmat, Piki Mahesa, Rizal Putra, Salwa Isma Dewi, Refa Putri, Handres Sukar Ismail, Azril Rafif Ismail.
4. Untuk Teman- teman PGMI Angkatan 2016
5. Almamater Hijauku (IAIN)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Rusalina
NIM : 1611240056
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 51 Kaur**” adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2020

Yang Menyatakan


5000
RIBU RUPIAH

Ayu Rusalina
Nim: 1611240056

ABSTRAK

Ayu Rusalina, NIM: 1611240056, Skripsi “**Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur**”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Pemimbing: 1. Dra. Hj. Rosma Hartiny Sam’S M. Pd, 2. Salamah SE, M. Pd.

Kata Kunci: *Media Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia.*

Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa kelas IV SD Negeri 51 Kaur, Pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui minat siswa terhadap kegiatan bercerita masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh guru yang belum merencanakan pembelajaran sebelumnya, media yang digunakan guru tidak menarik, dan bahkan tidak menggunakan media yang dapat menimbulkan keaktifan dan menarik perhatian seluruh siswa, sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang didapat belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Kaur.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen (*Quasi Eksperimen Design*), dengan pendekatan *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Designs*, dimana pada penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, teknik pengumpulan data melalui tes. Populasi diambil dari keseluruhan siswa SDN 51 Kaur, dengan sampel yang diambil dari kelas IV A dan B sebanyak 40 orang. Uji validitas data divalidkan oleh para ahli, sedangkan uji reliabilitas data menggunakan rumus *Alpha*. Teknik analisis data menggunakan rumus *Liliefors*.

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Kaur. Hasil tersebut berdasarkan hasil perhitungan “uji-t” yaitu t_{hitung} (15,49090) > t_{tabel} (2,10092) yang berarti terdapat penerimaan pada (H_a) dan penolakan (H_0). Dari hasil *posttest* yang diperoleh kelas IV A (eksperimen) dengan nilai rata-rata 80, 25 dan hasil *posttest* yang diperoleh kelas IV B (kontrol) dengan nilai rata-rata 64, 25 ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen skor keterampilan berbicara lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah, Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN 51 Kaur dapat penulis selesaikan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin. M., M.Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. ketua program studi PGMI.
5. Ibu Dra. Hj. Rosma Hartiny Sam's, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Salamah, SE, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Sudiman, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah dan guru, serta Staf TU SDN 51 Kaur.

8. Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan penulis selama penulis masih di bangku kuliah.
9. Seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
10. Seluruh Staf Unit Perpustakaan IAIN Bengkulu.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Bengkulu, Oktober 2020

AYU RUSALINA
NIM. 1611240056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
G. Sistematis Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Tujuan Media Pembelajaran	12
3. Fungsi media pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	14
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
B. Media Boneka Tangan	
1. Pengertian Media Boneka Tangan	19
2. Macam-macam Boneka	20
3. Fungsi Media Boneka Tangan	21
4. Manfaat dan Tujuan Media Boneka Tangan	22
5. Kelebihan dan Kelemahan Media Boneka Tangan.....	23
6. Cara Membuat Media Boneka Tangan	24
7. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan	26
C. Keterampilan Berbicara	
1. Pengertian Keterampilan Berbicara	27
2. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	30
3. Indikator Keterampilan Berbicara	32
4. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara	34
5. Manfaat Keterampilan Berbicara.....	35
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	
1. Pengertian Pembelajaran.....	36
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	37
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	38
4. Karakteristik Anak Usia SD.....	39
E. Hasil Penelitian Yang Relevan	40
F. Kerangka Berfikir	42

G. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Analisa Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	58
B. Hasil Penelitian.....	62
C. Pembahasan	102
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Yang Relevan	30
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	46
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 51 Kaur Tahun Ajaran 2020.	60
Tabel 4. 2 Daftar Guru Dan Staf SDN 51 Kaur Tahun Ajaran 2020.....	61
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SDN 51 Kaur.	61
Tabel 4. 4 Fasilitas Sekolah.	62
Tabel 4. 5 Uji Validitas Indikaor Soal	63
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas Soal.	65
Tabel 4. 7 Skor Pretest Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4. 8 Tabulasi Skor Mean dan SD Skor Pretest.....	68
Tabel 4. 9 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV A.....	70
Tabel 4. 10 Skor Pretest Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 11 Tabulasi Perhitungan Mean dan SD Skor Pretest.	71
Tabel 4. 12 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV B.....	73
Tabel 4. 13 Hasil Ringkasan Skor Mean dan Standar Deviasi Pretest	73
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4. 15 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen	77
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Kontrol.....	78
Tabel 4. 17 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4. 18 Ringkasan Uji-t	83
Tabel 4. 19 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.	85
Tabel 4. 20 Tabulasi Skor Mean dan SD Skor Posttest.	85
Tabel 4. 21 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV A.	87
Tabel 4. 22 Skor Posttest Kelas Kontrol.	88
Tabel 4. 23 Tabulasi Perhitungan Mean dan SD Skor Posttest	88
Tabel 4. 24 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV B.	90
Tabel 4. 25 Hasil Ringkasan Skor Mean dan Standar Deviasi Posttest Data	91
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Eksperimen.....	92
Tabel 4. 27 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen.	94
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Kontrol.....	95
Tabel 4. 29 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol.	98
Tabel 4. 30 Ringkasan Uji-t.	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar Media Boneka Tangan 2.1.	26
Gambar Kerangka Berpikir 2. 2	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran. 1. Surat Pergantian Judul
- Lampiran. 2. SK Pemimbing
- Lampiran. 2. Kartu Bimbingan Prosal-Skripsi
- Lampiran. 3. Surat Izin Penelitian Dari Kampus IAIN Bengkulu
- Lampiran. 4. Surat Selesai Penelitian Dari SD Negeri 51 Kaur
- Lampiran. 5. Uji Validitas
- Lampiran. 6. Uji Realibilitas
- Lampiran. 7. Silabus
- Lampiran. 8. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran. 9. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran. 10. Naskah Cerita
- Lampiran. 11. Data Skor Responden Pretest Dan Posttest
- Lampiran. 12. Distribusi Frekuensi Pretest
- Lampiran. 13. Uji Homogenitas Pretest
- Lampiran. 14. Uji Hipotesis Data Pretest
- Lampiran. 15. Distribusi Frekuensi Posttest
- Lampiran. 16. Uji Homogenitas Posttest
- Lampiran. 17. Uji Hipotesis Data Posttest
- Lampiran. 18. Poto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak manusia diciptakan, pendidikan menempati urutan pertama sebagai alat yang sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia. Meskipun belum ada istilah pendidikan formal maupun informal, substansi pendidikan sudah dibutuhkan manusia. Bukan hanya itu, pendidikan juga sebagai proses penyiapan kehidupan manusia yang memiliki tipe sebagai masyarakat yang mewujudkan negara ideal, yaitu manusia sebagai pemikir dan pengatur negara, manusia sebagai kesatria dan pengaman negara dan manusia sebagai pengusahadan penjamin kemakmuran serta kesejahteraan negara dengan segenap warganya.

Pendidikan juga mengajarkan kita bagaimana proses menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, mengajarkan sopan santun, tentang hal-hal yang benar, bahkan dapat merencanakan masa depan yang cerah dan mampu mengambil keputusan yang benar.¹ Seperti yang tertuang di dalam Al-Qur'an berikut ini:

وَالَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ ۖ هُمْ فِيهَا
خَالِدُونَ

Artinya: dan orang-orang yang beriman serta beramal saleh, mereka itu penghuni surga; mereka kekal di dalamnya. (Q.S Al-Baqarah: 82)²

¹ Hamdani, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), Hal. 13

²Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit di Ponegoro, 2014), Hal. 56

Berdasarkan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu sangat penting dalam kehidupan, dengan adanya ilmu manusia bisa mendapatkan pendidikan, menjadi manusia berakal dan berpikir, bisa memilih dan menentukan keputusan yang baik. Kemudian dengan adanya ilmu manusia bisa membedakan baik buruknya suatu yang dikerjakannya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.³ Pendidikan juga pengajaran yang di selenggarakan disekolah sebagai lembaga pendidikan formal dan segala pengaruh yang diupayakan oleh sekolah terhadap anak yang bersekolah agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.⁴ Konsep pendidikan sebagai daya upaya untuk memberikan tuntunan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya untuk mendapatkan pendidikan yang layak sedari usia dini.⁵

Tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989, Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan

³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), Hal. 1

⁴Abdul Kadir, Dkk. *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), Hal.59

⁵Khairiah, *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), Hal. 11

manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.⁶

Dalam pendidikan di Indonesia Bahasa memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia menempatkan Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis”.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan komunikasi dua arah atau sering disebut juga sebagai komunikasi langsung. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan komunikasi satu arah atau disebut juga komunikasi secara tidak langsung.

Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar memiliki keterampilan bahasa yang baik. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi juga siswa dituntut untuk mampu menggunakan Bahasa sebagai

⁶Khairiah, *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), Hal. 22

alat komunikasi. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang berperan dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara.⁷

Keterampilan berbicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain.⁸

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan dengan tujuan tertentu, yaitu agar pesan yang disampaikan dapat dipahami atau diterima oleh pendengarnya. Melalui keterampilan tersebut berarti seseorang dapat mengekspresikan dirinya sendiri, menyampaikan pengetahuan, pikiran, atau perasaannya kepada orang lain.

Kenyataannya berdasarkan catatan hasil pengamatan yang ditemukan di lapangan dan hasil kognitif pada siswa kelas IV SDN 51 Kaur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil pembelajarannya masih rendah. Hal ini terlihat bahwa setengah dari 50 orang siswa kelas IV secara umum hasilnya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70.⁹ Pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui minat siswa terhadap kegiatan bercerita masih kurang. Kondisi tersebut dibuktikan dengan observasi di lapangan yang dilaksanakan pada 26 Februari

⁷Kundharu Saddhono dan Selamat, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014), Hal. 5

⁸Kundharu Saddhono dan Selamat, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014), Hal. 91

⁹Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur.

2020 terlihat pada saat proses belajar mengajar siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh guru yang belum merencanakan pembelajaran sebelumnya, media yang digunakan guru tidak menarik, dan bahkan tidak menggunakan media yang dapat menimbulkan keaktifan dan menarik perhatian seluruh siswa, sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang didapat belum maksimal. Hal ini disebabkan adanya berbagai hambatan yang dialami oleh guru, seperti kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media baru, dan sarana prasarana yang belum mendukung dalam penggunaan media yang efektif dan efisien. Faktor lain yang juga menyebabkan hasil belajar masih di bawah standar nilai rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM), karena Dalam penyampaian materi bercerita guru hanya menggunakan media ceramah oleh karena itu proses pembelajaran monoton dan tidak menarik minat siswa, sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami oleh siswa dan siswa kurang percaya diri dalam bercerita dan menyampaikan pendapat.¹⁰

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan peneliti pada saat observasi ke dua, masih terdapat hambatan dalam proses pembelajaran, siswa belum seluruhnya aktif dan tidak adanya timbal balik antara guru dan siswa. Serta peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 51 Kaur, memang benar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Peneliti juga melihat beberapa dokumen hasil belajar siswa yang berupa lembar kerja siswa,

¹⁰Observasi awal di SDN 51 Kaur Dilaksanakan Pada Tanggal 26 Februari 2020.

¹¹Hardiana,Wali Kelas, Kelas IV SDN 51 Kaur. Wawancara Dilakukan Pada 2 Februari 2020, (sekitar pukul 9.00 WIB).

memang benar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai tujuan yang diinginkan.¹²

Berdasarkan observasi lanjutan yang dilakukan pada masa pandemi Covid- 19 di SD Negeri 51 Kaur dan wawancara kepada kepala sekolah bahwa sistem pembelajaran tetap dilakukan seperti biasa, tetapi siswa dan guru dianjurkan tetap mengikuti protokol kesehatan seperti menggunakan masker, mencuci tangan sebelum masuk kelas, dan menjaga jarak.¹³

Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa usia Sekolah Dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret dari usia (7-11 tahun). Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi.¹⁴

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى ﴿٤٠﴾ ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ
الْأَوْفَى ﴿٤١﴾ وَأَنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الْمُنْتَهَىٰ ﴿٤٢﴾

Artinya: “Dan bahwa insan hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya (39). Dan sebenarnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya) (40). Kemudian akan diberi jawaban kepadanya dengan jawaban yang paling sempurna(41). Dan sebenarnya kepada Tuhanmulah akhirnya (segala sesuatu) (42).” (QS. An-Najm : 39-42)³

¹²Dokumen (Lembar Kerja Siswa) Tahun Ajaran 2020/2021.

¹³Sudiman, Kepala Sekolah SDN 51 Kaur, wawancara pada tanggal 13 Juli 2020.

¹⁴Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras Komplek POLRI Gowok, 2010), Hal. 25

Dari makna yang tersirat pada ayat tersebut di atas, secara luas dapat dijabarkan bahwa manusia haruslah selalu mengembangkan diri untuk berkreasi agar mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal tertentu. Seperti halnya seorang guru yang harus mampu mengembangkan dirinya sendiri untuk dapat berbuat yang lebih baik dalam pembelajaran. Seorang guru harus mempersiapkan suatu media yang cocok untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan adanya media yang menarik dan konkrit maka siswa akan lebih bersemangat dan lebih memahami apa yang disampaikan guru.

Untuk menyikapi kondisi di atas, peneliti ingin memperbaiki, dan mengetahui pengaruh media pembelajaran (media boneka tangan) yang sekaligus salah satu upaya perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman konkrit.

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang diatas, peneliti tertarik mengangkat penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 51 Kaur”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi keterampilan berbicara sehingga proses pembelajaran monoton
2. Guru kelas IV SD Negeri 51 Kaur hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan sehingga kurang menarik perhatian dan minat peserta siswa untuk belajar
3. Tidak ada timbal balik antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar karena guru hanya tefokus pada teks bacaan
4. Media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia
5. Rendahnya hasil belajar sehingga siswa belum mencapai KKM yang diharapkan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu:

1. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media boneka tangan
2. Keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara dalam bercerita
3. Materi yang dibahas yaitu tentang kisah seekor Kelinci yang balas budi
4. Kelas IV semester satu Tahun ajaran 2020/2021

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas permasalahan penelitian adalah adakah pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada **mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Kaur?**

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada **mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 51 Kaur**

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan berbicara penanaman karakter tokoh.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan tentang manfaat media dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan berbicara penanaman karakter tokoh.

c. Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena proses pembelajarannya yang menyenangkan dan siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang di sampaikan

G. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: Landasan teori yang terdiri dari media pembelajaran, media boneka tangan, keterampilan berbicara, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III: Metode penelitian meliputi jenis penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, metode penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian yang meliputi, deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian, pembahasan.

BAB V: Kesimpulan dan saran

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “prantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.¹

Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membanggaun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.²

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Proses komunikasi melibatkan tiga komponen utama, yakni pengiriman atau sumber pesan (*source*), prantara (media), dan penerima (*receiver*).³

Media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁴

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan kepenerim yang dapat meangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan

¹Ahmad Walid, *Strategi Pembelajaran IPA*, (Yogyakarta, 2017), Hal.42

²Rosma Hartiny Sam's, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu, 2015), Hal.65

³Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta, 2012), Hal.5

⁴Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur, 2015), Hal.34

kemauan siswa mampu memperoleh penerahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut :

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b. Salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
- c. Penggunaan media dalam pembelajaran harus mengacu kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
- d. Dengan adanya media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- e. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir.⁵

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.

⁵Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur, 2015), Hal.36

- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran, cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik.⁶

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media adalah suatu alat yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai berikut :

- a. Memperluas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c. Menumbulkan gairah belajar, intraksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- d. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menumbulkan presepsi yang sama.
- e. Pembelajaran lebih menarik
- f. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.⁷

Adapun fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Menarik perhatian siswa

⁶Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2018), Hal. 8

⁷Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Hal. 9

- b. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- c. Membatasi keterbatasan ruang
- d. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- e. Menimbulkan gairah belajar⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pemahaman seorang guru terhadap media menjadi jelas, sehingga dapat memanfaatkan media secara tepat.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahkan pelajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lai-lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - 1. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar

⁸Rosma Hartiny Sam's, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu, 2015), Hal .67

2. Memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis
3. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi
4. Membantu menyajikan materi lebih konkerit, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika dan lain-lain
5. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

1. Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
2. Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri
3. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
4. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran
5. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melau variasi media yang di sajikan.⁹

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Kegiatan pembelajaran yang tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia-sia tanpa hasil yang berarti. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa. Untuk menuju keberhasilan tersebut, maka guru

⁹Nunuk Suryani dan Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Perkembangannya* (Bandung: PT Rosdakarya, 2018), Hal. 14

dituntut untuk mampu untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu diserap siswa untuk memori jangka panjangnya (*long term memory*). Salah satu upaya yang dilakukan guru agar pembelajaran yang menarik.

Jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

1. Media Berbasis Manusia

Diantara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbaring dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungannya belajar.

2. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

3. Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan

dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Visual diamati berdasarkan ruang
- b. Visual juga ditampilkan statis
- c. Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif

Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berintraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi.

4. Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Karakteristik media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut.

- a. Bersifat linier
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis
- c. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak

Pengajaran melalui audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tipe recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta

tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol yang serupa.

5. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media berbasis komputer memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Dapat digunakan secara acak, nonsekuesial, atau linear
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancangan atau pengembang sebagaimana dierncanakannya
- c. Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata lain, simbol, dan grafik¹⁰

Berdasarkan jenis media yang telah dijelaskan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis media terdiri dari 5 jenis media atau lebih, dari berbagai jenis media ini dapat membantu guru dalam proses belajar dan mengajar. Media akan mempermudah bagi guru untuk menjelaskan materi dan akan membantu siswa dalam belajar dan media tidak akan membuat siswa merasa bosan, malas, ngantuk pada saat proses belajar mengajar.

¹⁰Nunuk Suryani dan Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2018), Hal. 47

B. Media Boneka Tangan

1. Pengertian Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan media boneka sebagai media pembelajaran dapat dibuat dengan menyesuaikan perkembangan zaman, tujuan penggunaan dan keadaan sosio-kultural masing-masing.

Boneka tangan adalah boneka yang digunakan dengan cara memasukkan badan boneka ke dalam tangan. Boneka tangan dapat dibuat dari kain fanel, kain perca atau kaos kaki bekas. Boneka ini menampilkan karakter hewan, manusia, tumbuhan.¹¹

Boneka tangan adalah sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain.

Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.¹²

Dengan adanya ulasan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media boneka tangan dipilih karena bersifat komunikatif dan sesuai untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita.

¹¹Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan: CV Beringin Indah, 2018), Hal. 85

¹²Joko Sulianto, *Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Ber cerita Ber karakter Untuk Siswa SD*, Vol 01 2014, Diakses Pada 23 Februari 2020.

2. Macam-macam Boneka

a. Boneka tangan

Boneka yang terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya.

Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan.

b. Boneka jari

Boneka jari dibuat dengan alat yang sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Boneka dimainkan dengan menggunakan jari-jari tangan.

Cara memainkannya adalah kepala boneka diletakkan pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka.

c. Boneka tongkat

Boneka tongkat dimainkan dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Boneka tongkat dapat dibuat dari kayu yang lunak seperti kayu kemiri, randu.

d. Boneka tali

Boneka tali “Marionet” banyak dipakai dinegara barat. Boneka tali bagian kepala, tangan, dan kaki dapat digerak-gerakkan menurut kehendak dalangnya dan cara menggerakkannya dengan tali. Posisi

kedudukan tangan orang yang memainkannya berada diatas boneka yang dimainkannya. Untuk memainkannya diperlukan latihan yang teratur, sebab memainkan boneka tali ini memerlukan keterampilan yang lebih sulit dibandingkan dengan memainkan boneka-boneka yang lainnya.

e. Boneka bayang-bayang

Cara memainkan boneka ini yaitu, dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. diindonesia khususnya di Jawa dikenal dengan “wayang kulit”. Namun untuk keperluan sekolah, wayang semacam ini dirasakan kurang efektif, karena untuk memainkan boneka ini diperlukan lampu untuk membuat bayang-bayang layar.

3. Fungsi Boneka Tangan

Boneka sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan efektif.

Selain itu, media boneka mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman yang konkrit
- b. Memungkinkan siswa menganalisis secara mendalam
- c. Membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu
- d. Informasi yang diperoleh akan lebih jelas
- e. Memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat
- f. Mendorong timbulnya kreativitas siswa¹³

¹³Eva Rahma, *Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas Ii Sdi Al-Falah I Petang Jakarta Barat*, Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019, Diakses Pada 22 Januari 2020, Hal. 22

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa, boneka dapat dijadikan media untuk kegiatan pembelajaran dikelas, dalam hal ini peneliti mengkhususkan kepada boneka tangan, disamping dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik yaitu boneka tangan dapat mempengaruhi pada keterampilan berbicara di kelas terhadap materi bercerita pada mata pelajaran bahasa indonesia.

4. Manfaat Media Boneka Tangan

Ada beberapa manfaat yang diambil dari menggunakan media boneka tangan saat bercerita, antara lain:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana atau bisa dilakukan di dalam kelas.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.
- e. Siswa mampu bercerita di hadapan teman-temannya sesuai dengan imajinasi atau fantasinya dengan baik
- f. Sebagai penyampaian pesan moral
- g. Menyalurkan dan mengembangkan emosi
- h. Membantu mengenalkan proses berbuat baik kepada orang lain
- i. Sarana hiburan dan penarik perhatian.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa boneka tangan dalam kegiatan bercerita mempunyai banyak manfaat. Salah satunya adalah dapat mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira dalam mengikuti kegiatan bercerita, sebagai penyampaian pesan moral, dan sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian anak dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Boneka tangan juga dapat mendorong siswa untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mengembangkan keterampilan bercerita.¹⁴

Dalam penelitian ini penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bercerita diharapkan mampu mendorong siswa untuk tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran bercerita, serta mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Boneka Tangan

Adapun kelebihan dan kelemahan dari media boneka tangan sebagai berikut :

a. Kelebihan Media Boneka Tangan

1. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira
2. Dengan menggunakan media boneka tangan maka akan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.
3. Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

¹⁴Resti Lupita Sari, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Aba Duku Gedongkiwo, Yogyakarta*, Skripsi universitas Negeri Yogyakarta Desember 2014, Daskes Pada 22 Januari 2020, Hal. 33

4. Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.

5. Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

b. Kelemahan Media Boneka Tangan

1. Media Boneka tangan tidak bisa digunakan secara mendadak, sehingga harus disiapkan terlebih dahulu jauh-jauh hari.

2. Peserta didik yang sudah mendapatkan media boneka tangan untuk proses pembelajaran susah untuk berkonsentrasi karena asik memainkan dengan temannya, sehingga pengajar akan kesulitan jika tidak mengenal keragaman peserta didik

3. Guru sebaiknya mampu untuk membedakan suara boneka satu dengan boneka yang lainnya.¹⁵

6. Cara Membuat Media Boneka Tangan

Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan materi mudah diterima oleh siswa, seorang guru harus kreatif dalam menyampaikan materi, maka sebaiknya guru membuat media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Adapun cara membuat media pembelajaran boneka tangan yaitu

a. Alat dan bahan untuk membuat boneka tangan

Boneka tangan ini dibuat dengan alat dan bahan sederhana seperti:

1. Kain panel

¹⁵Ni Komang Juliandri, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak*, Vol. 03. No. 01. 2015. Diakses Pada 11 Februari 2020.

2. Gunting
3. Jarum
4. Sepidol
5. Alat lem tembok
6. Mata boneka
7. Lem bakar
8. Kertas karton

b. Cara membuat boneka tangan

Langkah-langkah membuat boneka tangan sebagai berikut:

1. Gambar bentuk badan tokoh cerita pada kertas karton menggunakan spidol
2. Gunting kertas karton yang telah dibentuk gambar tokoh dalam cerita
3. Setelah kertas karton terbentuk cetak pola gambar tersebut ke kain panel
4. Kemudian jahit kain panel sehingga menjadi bentuk tokoh cerita yang kita inginkan
5. Setelah boneka terbentuk lalu tempelkan mata boneka dan ornamen-ornamen boneka dengan menggunakan lem tembok.
6. Boneka tangan siap dipergunakan



Gambar 2. 1
Media boneka tangan

7. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Boneka Tangan

Boneka tangan digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain:

- a. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Pembelajaran dengan media boneka tangan ini hendaknya jangan lama.
- c. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
- d. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan dan pesan moral dalam bercerita menggunakan media boneka tangan.

Pemilihan bercerita dengan menggunakan boneka tangan akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Guru hanya mengenalkan benda, cara menggunakan boneka dan menyiapkan alat peraga

pendukungnya kemudian anak dibiarkan sendiri memainkan boneka. Guru hanya memotivasi saja atau guru turut bermain agar suasana bermain boneka tangan dapat lebih menarik.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran boneka tangan harus memiliki tujuan yang jelas. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya pembelajaran boneka tangan jangan terlalu lama karena anak akan cepat bosan terhadap kegiatan yang memakan waktu yang lama. Setelah selesai kegiatan pembelajaran boneka tangan hendaknya guru melakukan dialog atau tanya jawab kepada anak supaya anak memahami tujuan dari semua kegiatan tersebut. Dari Penjelasan diatas Peneliti memilih materi pokoknya adalah Bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif, dan efektif. Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan, terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar.

¹⁶Nur Farida Anggraini, *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kasongan Bantu*, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta Juni 2016, Diakses Pada 25 Januari 2020, Hal. 44

Berbicara Merupakan ekspresi diri. Kepribadian seseorang dapat dilihat dari pembicaraannya. Ketika seseorang berbicara pada saat itu dia sedang mengekspresikan dirinya.¹⁷

Bicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah di pahami oleh orang lain. Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa symbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Jadi berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dengan semikian, berbicara pada hakikatnya merupakan proses berkomunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke sumber lain. Dalam berkomunikasi tentu ada pihak yang berperan sebagai penyampai maksud dan penerima maksud. Agar komunikasi berjalan dengan baik, maka kedua pihak harus bisa bekerjasama dengan baik. Kerjasama yang baik itu diciptakan dengan memperhatikan beberapa faktor, antara lain memperhatikan: siapa yang diajak berkomunikasi, situasi, tempat, isi pembicaraan dan media yang digunakan.¹⁸

Pada umumnya siswa mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk mengemukakan pendapat di depan kelas. Mereka

¹⁷Siti Zubaedah, Azhariansah dan Laily Hidayati, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2018), Hal. 1

¹⁸Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*, (Jakarta, 2006), Hal.83

mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, dan kurang mampu mengembangkan keterampilan bernalar dalam berbicara. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat mereka tidak mampu mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya.

Dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan berbicara lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa tersebut. Hal itu disebabkan keterampilan berbicara menghendaki penguasaan secara spesifik untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang kritis dan kreatif, serta harus menguasai lambang-lambang bunyi. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan

bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.¹⁹

Dari beberapa pengertian yang sudah disebutkan dapat dijelaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu proses untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang baik dan benar.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan kemauan secara efektif, seyogyanya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin di komunikasikan.²⁰

Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang diharapkan adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara lisan, serta memiliki kegemaran berbicara kritis dan kreatif. Secara umum tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yaitu siswa mampu mengomunikasikan ide atau gagasan, dan pendapat, secara lisan ataupun sebagai kegiatan mengekspresikan ilmu pengetahuan, pengalaman hidup, ide, dan lain sebagainya.²¹

¹⁹Kundharu Saddhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), Hal. 57

²⁰Siti Zubaedah, Azhariansah dan Laily, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2019), Hal. 4

²¹Narbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan : CV Beringin Indah, 2018), Hal . 120

Pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

1. Kemudahan Berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara hingga mampu mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

2. Kejelasan

Dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

3. Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus, menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya.

4. Membentuk Pendengaran yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara.

5. Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan di atas akan dapat dicapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola KBM yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara.²²

Dapat disimpulkan tujuan keterampilan berbicara dapat mendorong keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (yang diajak berbicara). Sedangkan tujuan secara khusus ialah mendorong orang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau menerima pendapat (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

3. Indikator Keterampilan Berbicara

Berbicara pada dasarnya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek-aspek kebahasaan maupun non

²²Kundharu Saddhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), Hal. 58

kebahasaan. Yang termasuk aspek kebahasaan adalah lafal, intonasi serta penggunaan kosa kata atau kalimat. Sedangkan yang termasuk non kebahasaan adalah ekspresi atau mimik.

Aspek-aspek tersebut dalam kegiatan berbicara merupakan indikator yang dijadikan penilaian dalam evaluasi berbicara. Yaitu lafal, intonasi, kosakata atau kalimat, kelancaran serta mimik atau ekspresi.

a. Lafal

Pelafalan bunyi dalam kegiatan bercerita perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa. Karena pada umumnya siswa dibesarkan di lingkungan dengan Bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Jadi kegiatan bercerita harus memperhatikan ketepatan dalam pengucapan.

b. Intonasi

Penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan bercerita, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan bercerita. Suatu cerita akan menjadi kurang menarik apabila penyampaiannya kurang menarik. Dalam penempatan intonasi harus memperhatikan tinggi rendahnya suara agar orang yang mendengar tidak merasa bosan dan tidak terkesan monoton.

c. Volume

Volume adalah keras lembut dan kuat lemahnya suara yang harus di keluarkan pada saat berbicara. Jadi didalam sebuah cerita harus memperhatikan volume suara.

d. Kelancaran

Kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya.

e. Mimik

Mimik adalah ekspresi wajah atau perubahan raut wajah yang tepat dapat menunjang keefektifan bercerita.²³

Dari beberapa penjelasan diatas dapat dipahami bahwa didalam kegiatan berbicara seseorang harus menguasai 5 aspek yaitu, lafal, intonasi, volume, kelancaran dan mimik.

4. Jenis-Jenis keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan sebagai ilmu. Berbicara sebagai seni menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan yang menjadi perhatiannya antara lain, diskusi, percakapan, pidato dan ceramah.

1. Diskusi

Diskusi adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih atau kelompok. Biasanya komunikasi antara mereka atau kelompok tersebut berupa salah satu ilmu atau pengetahuan dasar yang akhirnya akan memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar. Diskusi bisa berupa apa saja yang awalnya disebut topik.

²³Siti Zubaedah, Azhariansah dan Laily Hidayati, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2018), Hal. 16

2. Percakapan

Percakapan adalah dialog antara dua orang atau lebih. Membangun komunikasi melalui bahasa lisan (melalui telepon, misalnya) dan tulisan (di chat room). Percakapan ini bersifat interaktif yaitu komunikasi secara spontan antara dua atau lebih orang.

3. Pidato

Pidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran tentang suatu hal.

4. Ceramah

Ceramah merupakan suatu kegiatan berbicara di depan umum dalam situasi tertentu untuk tujuan tertentu dan kepada pendengar tertentu.²⁴

5. Manfaat Keterampilan Berbicara

1. Memperlancar Komunikasi Antar Sesama

Komunikasi antar manusia terbanyak dilakukan dengan lisan atau melalui berbicara. Oleh karena itu, secara mendasar bahwa kemampuan berbicara menduduki peranan penting dalam komunikasi antar sesama.

2. Mempermudah Pemberian Berbagai Informasi

Ketepatan dan kecepatan informasi yang diberikan melalui lisan dari seseorang kepada yang lain amat bergantung pada mutu dan kejelasan pembicaraan pemberi informasi. Oleh karena itu, orang yang

²⁴Kundharu Saddhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), Hal. 60

mampu berbicara dengan baik kemungkinan besar dapat menyampaikan informasi secara tepat dan cepat kepada lawan bicaranya.

3. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Biasanya pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Karena dengan mantap mengungkapkan gagasan atau buah pikirannya kepada orang lain, tanpa disertai keraguan. Dengan kata lain pembicara yang baik adalah seseorang yang mampu mengungkapkan sesuatu kepada orang lain dengan jelas dan bisa memahami keadaan lawan bicara atau mitra tuturnya.

4. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.²⁵

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa manfaat dari keterampilan berbicara adalah alat untuk memperlancar komunikasi antar sesama, mempermudah pemberian berbagai informasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kewibawaan diri.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi fungsional antara siswa dan guru dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir agar siswa memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan mempersiapkan siswa menghadapi perubahan yang selalu berkembang.²⁶

²⁵Siti Zubaedah, Azhariansah dan Laily Hidayati, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2018), Hal. 10

²⁶Fatrima Santri Syafitri, *Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta, 2016), Hal.10

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²⁷

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa.

2. Pengertian Bahasa Indonesia di SD

Bahasa adalah sesuatu yang penting bagi individu. Hal ini dikarenakan Bahasa merupakan alat yang digunakan individu untuk menyampaikan perasaan, pesan ataupun informasi untuk individu yang lainnya. Tanpa Bahasa seseorang tidak akan dapat mengkomunikasikan apa yang diinginkannya. Dengan adanya Bahasa manusia dapat berintraksi satu sama lain.²⁸

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, bahasa persatuan, sekaligus menjadi identitas bangsa indonesia. Apabila Bahasa Indonesia sebagai unsur dari sistem negara tidak lagi mampu memberikan ketiga fungsi tersebut, maka akan terjadi guncangan pada sistem sosial-

²⁷Rusma, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018), Hal. 1

²⁸Asiyah, Fatrica Syafri dan Arif Rahman, *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual*, (Bengkulu: Vanda, 2017), Hal. 2

budaya Indonesia. Misalnya, semua orang yang menghadiri suatu acara kenegaraan menggunakan bahasa yang berbeda-beda maka hancurlah acara tersebut.²⁹

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Tujuan khusus dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu:

- a. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman dan pesan secara lisan dan tertulis.
- b. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis secara jelas.
- c. Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan.
- d. Siswa mampu memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dalam berbicara dan menulis.

Sejalan dengan pemikiran di atas, tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

²⁹Narbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan: CV Beringin Indah, 2018), Hal. 1

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.³⁰

4. Karakteristik Anak Usia SD

Anak-anak adalah individu yang unik mereka berbeda satu sama lainnya, meskipun anak kembar identik pasti memiliki perbedaan baik dari segi fisik maupun sifatnya. Untuk mengoptimalkan pembelajaran seorang guru harus mengetahui keunikan karakteristik tersebut sehingga proses pembelajaran selaras dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia 7 tahun (SD kelas 1) berada pada tahap operasional. Pada tahap ini mampu berpikir tentang objek benda, kejadian atau orang lain. Anak sudah mulai mengenal symbol berupa kata-kata, angka, gambar, dan gerak tubuh. Namun cara berpikir mereka masih tergantung pada objek konkrit dan rentang waktu kekinian, serta tempat dimana ia berada.

Perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD baru mampu membaca, menulis dan berhitung. Namun kemampuan ini hanya terbatas pada benda

³⁰Oman Farhrohman, *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, Vol. 09.No. 01.2017, Diakses Pada 28 Januari 2020.

konkret saja oleh karenanya pembelajaran untuk siswa usia ini hendaknya dilakukan dengan benda yang kongkret dengan cara yang tepat.

Dengan ciri perkembangan kognitif siswa usia 7 tahun ke atas (kelas 1 SD) maka bermain dapat dilakukan dengan mengalami, mempraktikkan, dan bekerjasama.³¹

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut Matriks kajian tentang hasil penelitian yang relevan:

Tabel 2. 1

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Teny Wulan Sudanti (2011), Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan.”	Persamaan menggunakan boneka tangan menggunakan metode yang sama.SedangkanPada penelitian Teny Wulan Sudanti menggunakan penelitian Kualitatif sedangkan saya menggunakan penelitian kuantitatif	Peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian padapelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga

³¹Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Teras Komplek POLRI Gowok, 2010). Hal. 55

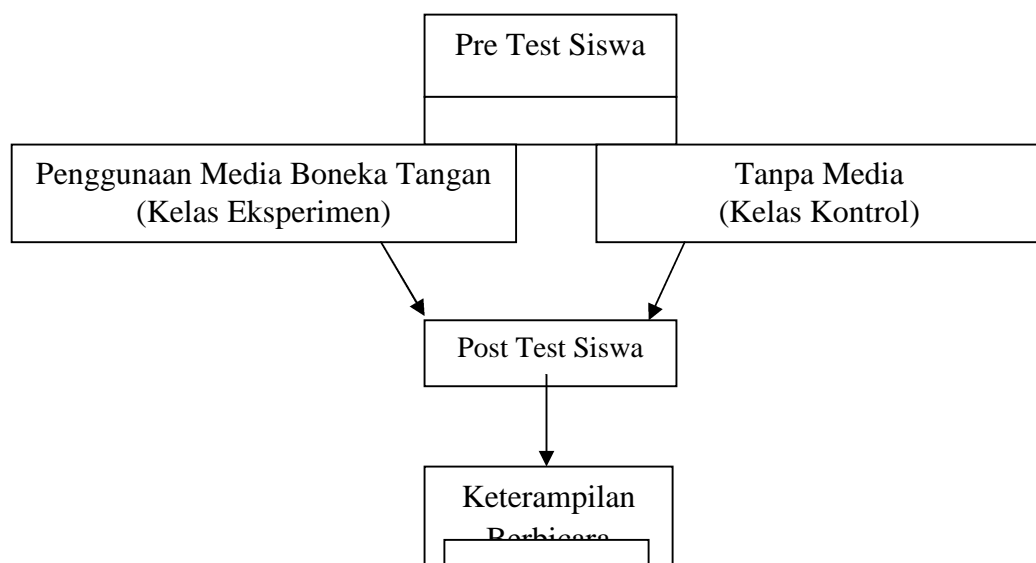
- dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif.
- 2 Rani Iskandar, Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Media Boneka Tangan pada siswa kelas III SDN 01 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali".
- Persamaan pada penelitian ini yaitu peningkatan Kemampuan berbicara.yang membedakan yaitu pada subjek penelitian,bahan ajar dan metode pembelajaran.
- Selain itu keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui media boneka tangan, dengan hasil belajar siswa dari 60,82 (nilai rata-rata hasil belajar sebelum penelitian) menjadi 64,28 (siklus I) dan 79,94 (siklus II). Begitupun dengan ketuntasan klasikal meningkat dari ketuntasan 60% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Demikian pula peningkatan daya serap klasikal 64, 28% pada siklus I menjadi 79,94% pada siklus II

Jannah (2013), Penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas II SDN Bareng 4 Kota Malang”.	Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan media boneka tangandan yang membedakan yaitu pada subjek penelitian dan materi.	Hal ini terbukti dengan kenaikan rata-rata kelas dari 75 menjadi 80 pada siklus II, serta kenaikan ketuntasan klasikal dari 52% pada siklus I pertemuan I menjadi 72 pada siklus II pertemuan II. Disimpulkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
---	--	---

F. Kerangka Berfikir

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah ketersediaan media pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan siswa dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Dengan adanya pengaruh media boneka dalam proses pembelajaran, peserta didik dilatih untuk lebih terampil berbicara di depan umum dengan penggunaan kosa kata dan bahasa yang baik dan sopan. Adapun kerangka berpikir dapat dilihat pada bagian kerangka berpikir berikut ini:



Gambar : 2.2
Kerangka berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya atau dapat dikatakan proposisi tentative tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis selalu disajikan dalam bentuk statemen yang menghubungkan secara eksplisit maupun implisit satu variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya.³²

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam

³²Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), Hal. 142

bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.³³

Dari pengertian diatas dapat diketahui, penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. dengan adanya hipotesis, penelitian menjadi lebih jelas arah pengujiannya.

Adapun hipotesis yang penulis gunakan adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur

Ha : Terdapat pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur

³³Suharsimi Arkunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta, 2014), Hal. 112

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas.¹ Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.²

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan. Pada penelitian ini, antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pemanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keutungan tambahan, yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap.³

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Experimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok

¹Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dan Aplikatif*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), Hal. 19

²Sugiyono, *Statistic Nonparametris Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta: 2015), Hal. 13

³Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), Hal. 158

diberi posttest (O). Tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek kedalam dua kelompok, kemudian pada kelompok eksperimen diberi stimulasi, sedangkan pada kelompok pembanding tidak diberikan stimulasi. Bentuk desain yang digunakan yaitu, *Nonequivalent posttest-Only Control Group Designs*. Adapun Paradigma dalam penelitian ini, diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel. 3. 1.
Desain Penelitian⁴

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kelas Eksperimen	X	O1
Kelas Kontrol	O	O1

Keterangan:

X : Penggunaan media

O : Tidak menggunakan media X

O1 : *Post test*

B. Setting Penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 51 Kaur yang terletak di Jl. Gunung Terang, Kecamatan. Kinal, Kabupaten. Kaur.

2. Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 21 Juli- 1 September 2020.

⁴Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), Hal. 160

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti.⁵ Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 51 Kaur yang berjumlah 231 orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi betul-betul representative.⁶ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sumber data yang diambil dari populasi dan diharapkan dapat menggambarkan sifat populasi yang bersangkutan.

Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini, yaitu 40 orang kelas IV A dan IV B. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simplerandom sampling*. *Simplerandom sampling*

⁵Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 117

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 118

merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.⁷

Peneliti memilih kelas IV A dan IV B karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media boneka tangan sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan materi keterampilan berbicara diajarkan dikelas IV.

Tabel. 3. 2.
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	20
2	IV B	20

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat tiga teknik yaitu diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2012), Hal. 82

orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.⁸

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologi. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁹

Dalam mengumpulkan data peneliti melakukan observasi dengan melihat keadaan sekolah, proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan melihat keterampilan berbicara dalam bercerita di kelas IV SD Negeri 51 Kaur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna.¹⁰ Dokumentasi artinya sebagai kegiatan peneliti dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumen digunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan observasi. Studi ini berupaya mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen, arsip maupun catatan-catatan penting.¹¹

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 199

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hal. 145

¹⁰Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2016), Hal. 90

¹¹Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), Hal. 38

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan belajar mengajar. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu guru, siswa, keadaan kelas, sarana dan prasarana sekolah, dan lingkungan sekolah.

3. Tes

Tes adalah sebagai alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.¹² Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.¹³ Dari beberapa pengertian maka dapat dipahami tes adalah serangkaian soal yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan beberapa jenis tes yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian, yaitu:

1. *Pretest* adalah Tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal. *Pretest* yang diberikan berupa naskah cerita dongeng yang tokohnya harus diperankan oleh siswa. Tokoh harus diperankan sesuai cerita dalam naskah

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 146

¹³Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), Hal. 118

2. *Posttest* adalah tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa dalam tahap-tahap tertentu setelah diberikan perlakuan. Skor yang dihasilkan pada *posttest* diharapkan dapat lebih tinggi daripada skor pada *pretest*. *Posttest* yang diberikan sama dengan *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu siswa diminta bermain peran sesuatu teks naskah yang telah disiapkan.
3. Tes perbuatan atau tes praktik adalah test yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan. Dalam penelitian ini tes praktik yang dilakukan oleh siswa adalah tes bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan sesuai alur cerita yang telah disediakan oleh peneliti.¹⁴

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran. Adapun susunan perangkat pembelajaran, yaitu:

1. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, penilaian, Alokasi Waktu, dan sumber belajar untuk penilaian hasil peningkatan keterampilan berbicara.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

¹⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) Hal. 226

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikomotorik peserta didik. RPP ini berisi rancangan kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Rencana pelaksanaan pembelajaran memuat data atas deskripsi tentang satuan pendidikan, mata pelajaran kelas/semester, materi pokok, sub materi pokok, alokasi waktu, kompetensi, indikator, model pembelajaran, sumber pembelajaran, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, dan penilaian. Dimana kegiatan belajar dibagi dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Lembar evaluasi merupakan lembar kegiatan siswa yang digunakan untuk mengukur ada tidaknya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa, lembar evaluasinya berupa naskah cerita.
4. Lembar penilaian hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa. Lembar tes peningkatan keterampilan berbicara siswa dilihat dari nilai *pretest* dan

posttestnya di akhir pembelajaran yang terdiri dari tes praktik sesuai dengan indikator pembelajaran

5. Tes perbuatan atau tes praktik adalah test yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan. Dalam penelitian ini tes praktik yang dilakukan oleh siswa adalah tes bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan sesuai alur cerita yang telah disediakan.¹⁵

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji validasi, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji t.

1. Uji analisis Instrumen

- a. Uji Validasi yaitu Validitas berasal dari kata *validity* yang merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidtan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.¹⁶ Pada penelitian ini instrumen peneliti menggunakan naskah cerita yang dilakukan dikelas eksperimen. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

¹⁵Rusma, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018), Hal. 4

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 363

Keterangan:

N: Jumlah subyek (banyaknya siswa)

XY: Hasil perkalian skor X dan skor Y

X: Skor dari tes pertama (instrumen A)

Y: Skor dari tes kedua (instrumen B)

- b. Uji Relibilitas yaitu Instrumen penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas soal keterampilan berbicara dengan menggunakan rumus *Alpha*, yaitu:¹⁷

$$(KR - 20) = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum s^2}{\delta} \right)$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas internal seluruh instrumen.

k: Jumlah item dalam instrumen.

p_i : Proposal banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

q_i : I- P_i

S_t^2 : Varians total.

$$\text{Rumus mencari varian item soal : } S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$\text{Rumus mencari varian total : } \delta = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$$

Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama,

¹⁷Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), Hal. 258

diperoleh hasil pengukuran yang *relativ* sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.¹⁸

2. Uji Persyaratan Analisis Statistik

a. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi pada data sampel. Untuk melakukan uji normalitas, digunakan rumus uji *Liliefors*. Adapun rumus dari *Liliefors* adalah:¹⁹

1. Tentukan distribusi frekuensi
2. Mencari frekuensi harapan (p)

$$p_i = \sum F_j + F_i$$

Dimana :

P_i = Frekuensi harapan data ke – i

F_i = Frekuensi data ke – i

$\sum F_j$ = Jumlah frekuensi data sebelumnya

3. Mencari nilai z

$$z = \frac{k - \bar{x}}{sd}$$

Dimana :

Z= Luas daerah dibawah kurva normal

K= Kategori nilai

¹⁸Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*,.... Hal. 170

¹⁹Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), Hal. 30

\bar{x} = Rata – rata

Sd= Standar deviasi

4. Mencari nilai θ

$$\theta = \frac{P_i}{n}$$

5. Mencari nilai T

$$T = \theta - \sum P$$

Dimana :

$\sum P$ = Luas daerah dibawah kurva normal pada tabel z

T = Nilai t terbesar sebagai nilai L_{hitung}

3. Uji Homogenitas Data

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Kaur, digunakan rumus uji-t namun terlebih dahulu

mengelompokkan dan di mentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu :

Variabel X (variabel bebas), yaitu Media Boneka Tangan.

Variabel Y (variabel terikat), yaitu Keterampilan Berbicara.

Teknik analisa data ini menggunakan rumus Uji t sebagai berikut:²⁰

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_j}{\sqrt{\frac{(n_i-1)S_i^2 + (n_j-1)S_j^2}{n_i+n_j-2} \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}}$$

Dimana :

$\bar{x}_{i,j}$ = Rata-rata Skor pretest kelas eksperimen atau kontrol

$S_{i,j}^2$ = Standar deviasi kelas eksperimen atau kontro

²⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), Hal. 116

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 51 Kaur

SD Negeri 51 Kaur adalah salah satu Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kecamatan Kinal, Kabupaten Kaur, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berdiri sejak Tahun 1960. Pada awalnya SDN ini didirikan oleh salah satu tokoh masyarakat Kecamatan Kinal. Pada saat ini keadaan bangunan sekolah masih belum memadai dan jumlah muridnya juga masih sangat sedikit dengan ruangan belajar hanya 5 ruangan, luas tanah 90 m^2 dan berdiri diatas tanah wakaf salah satu warga desa Kecamatan Kinal.

Pada Tahun 1978 sekolah ini terus mengalami kemajuan yang tadinya bangunan kurang memadai mulai mendapatkan pembangunan hingga menjadi lebih baik, begitu juga dengan muridnya yang setiap tahunnya terus bertambah dan mulai tercukupinya sarana dan prasarana sekolah, pada awal Tahun 2016 adanya perubahan nama dari SDN 04 Kinal menjadi SDN 51 Kaur.

Pada saat ini kondisi sekolah sudah baik, karena sudah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk menjadi pendukung dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi salah satu sekolah terbaik sekecamatan Kinal.⁴

⁴ Arsipan Data Sekolah Tahun 2020

2. Profil SD Negeri 51 Kaur

SDN 51 Kaur merupakan sekolah dalam naungan Pemerintahan Kabupaten Kaur yang lebih spesifikasinya lagi dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Kaur.

Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Kaur yang beralamatkan di Desa Gunung Terang, Kecamatan Kinal, Kabupaten Kaur, Provinsi Bengkulu. Dengan status sekolah Negeri dan nomor NPSN 10701744.

3. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 51 Kaur

a. Visi

Mewujudkan siswa yang cerdas dalam berpikir, sopan dalam berperilaku, memiliki IMTAQ yang kuat dan memiliki kecakapan hidup (*life skill*).

b. Misi

1. Mengoptimalkan perkembangan intelektual dan perkembangan emosional siswa secara berimbang melalui kegiatan belajar mengajar
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi diberbagai bidang yang disesuaikan dengan minat, bakat dan potensi yang ada pada siswa
3. Menanamkan nilai-nilai iman dan taqwa kepada setiap peserta didik
4. Menanamkan nilai-nilai kecakapan hidup (*life skill*) dan menanamkan pendidikan berkarakter kepada peserta didik
5. Menjalin kerjasama yang harmonis kepada semua pihak yang terkait

c. Tujuan

1. Terciptanya peserta didik yang berintelektual dan berprestasi tinggi
2. Terciptanya peserta didik yang bermodal dan berakhlak mulia
3. Terwujudnya peserta didik yang memiliki iman yang kuat dan mau menjalankan ajaran agama yang di anutnya
4. Terciptanya peserta didik yang mampu menghadapi tantangan hidup dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya

4. Keadaan Siswa SD Negeri 51 Kaur

Siswa pada SD Negeri 51 Kaur berjumlah 231 orang yang terbagi dalam tiga kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 51 Kaur
Tahun Ajaran 2020

No	Rombongan Belajar	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas I A	10	15	25
	Kelas I B	11	14	25
2	Kelas II A	9	12	21
	Kelas II B	11	13	24
3	Kelas III A	8	12	20
	Kelas III B	8	6	14
4	Kelas IV A	10	10	20
	Kelas IV B	12	8	20
5	Kelas V	15	17	32
6	Kelas VI	20	10	30
Jumlah				231

Sumber data: Arsipan sekolah tahun 2020

5. Keadaan Guru dan Tata Usaha SD Negeri 51 Kaur

Tabel 4. 2
Daftar Guru dan Staf SD Negeri 51 Kaur
Tahun Ajaran 2020

No	Nama	Jabatan
1	Sudiman, S. Pd	Kepala Sekolah
2	Elmin, S. Pd	Guru Kelas I A
3	Elwin Sapri, S. Pd	Guru Kelas I B
4	Elwin Sapri, S. Pd	Guru Kelas II A
5	Anita Nesteva, S. Pd	Guru Kelas II B
6	Leni Eryani, S. Pd	Guru Kelas III A
7	Dili Kurniawati, S. Pd	Guru Kelas III B
8	Hardianah, S. Pd	Guru Kelas IV A
9	Melia Pitriani, S. Pd	Guru Kelas IV B
10	Eni Satriani, S. Pdi	Guru Kelas V
11	MarliskaWulan. A	Guru Kelas VI
12	Andi Apriawan	TU
13	Rizal Antoni	Penjaga Sekolah

Sumber data: Arsipan sekolah tahun 2020

6. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 51 Kaur

SD Negeri 51 Kaur memiliki luas tanah sekitar $400M^2$. Bangunan SD Negeri 51 Kaur dapat dilihat rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 3
Sarana dan Prasarana SDN 51 Kaur

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Kelas	10	Baik
4	WC Guru	1	Baik
5	WC Siswa	2	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang TU	1	Baik
7	Rumah Penjaga Sekolah	1	Baik
8	Tempat Parkir	1	Baik

Sumber data: Arsipan sekolah tahun 2020

7. Keadaan Fasilitas Sekolah SD Negeri 51 Kaur

Tabel 4. 4
Fasilitas Sekolah

No	Fasilitas	Kondisi
1	Lemari Kepala Sekolah	Baik
2	Kursi Siswa	Baik
3	Meja Siswa	Baik
4	Kursi Guru	Baik
5	Meja Guru	Baik
6	Tanaman	Baik

Sumber data: Arsipan sekolah tahun 2020

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti membahas hasil penelitian yang berjudul pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 51 Kaur. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Juli-1 September Tahun 2020. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IVA SDN 51 Kaur sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB SDN 51 Kaur sebagai kelas kontrol. Tahap awal pada penelitian, yaitu memberikan soal awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan, di mana pada kelas eksperimen menggunakan media boneka tangan pada proses pembelajaran dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol diberi soal akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan instrumen dalam bentuk naskah cerita kepada 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa untuk kelompok eksperimen dan 20 siswa untuk kelompok kontrol untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa. Sebelum

membahas deskripsi hasil soal awal dan soal akhir pada kedua kelas sampel penelitian. Berikut adalah hasil uji instrumen dan uji Reabilitas yang digunakan dalam penelitian.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$. Sebaliknya, instrument yang tidak valid berarti memiliki nilai $R_{hitung} < R_{tabel}$ pada uji korelasi *product moment*. Berikut adalah hasil uji validitas indikator soal dalam penelitian sebelum digunakan untuk uji hipotesis penelitian.

Tabel 4. 5
Uji Validitas Indikaor Soal

Indikator ke-	R_{hitung}	R_{tabel}	Kesimpulan
1	0,923	0,361	VALID
2	0,754	0,361	VALID
3	0,855	0,361	VALID
4	0,855	0,361	VALID
5	0,771	0,361	VALID

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dicari validitas tiap indikator soal dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Berikut sebagai contoh skorvaliditas indikator soal nomor 1 :

$$r_{X_1} = \frac{30 \times 37590 - 478 \times 2310}{\sqrt{[30 \times 7878 - (478^2)][30 \times 180620 - (2310^2)]}}$$

$$r_{X_1} = \frac{1127700 - 104180}{\sqrt{7856 \times 82500}}$$

$$r_{X_1} = \frac{23520}{\sqrt{648120000}}$$

$$r_{X_1} = \frac{23520}{25458,20}$$

$$r_{X_1} = 0,924$$

Jadi dapat diperoleh skor validitas indikator nomor 1 adalah 0,924.

Perhitungna validitas indikator soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korlasi, R_{xy} hitung dibandingkan dengan R_{tabel} taraf signifikan 0,05. Adapun Skor R_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 $df = n - 2 = 28$ diperoleh $R_{tabel} = 0,361$. Artinya apabila R_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan 0,361 ($R_{xy} \geq 0,361$) maka data tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $R_{xy} = (0,924 \geq 0,361)$, maka indikator soal nomor 1 dikatakan valid.

Pengujian indikator soal lainnya dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian indikator soal nomor 1. Hasil uji validitas indikator soal secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran

b. Uji Reliabilitas

Setelah seluruh soal telah diuji kevalidannya maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk melihat bahwa soal telah memenuhi syarat agar dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Data

yang memiliki nilai uji reliabilitas $> 0,7$ memiliki tingkat reliabilitas tinggi dan telah memenuhi syarat reliabilitas data. Berikut hasil uji reliabilitas soal yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 4. 6
Uji Reliabilitas Soal

Indikator Ke-	Varians X
1	9,030
2	2,806
3	7,040
4	4,809
5	4,051
Jumlah Varians Item	27,736
Varians Total	91,667
N	30
Nilai Reliabilitas	0,87
Keputusan	RELIABEL

Untuk menghitung uji reliabilitas varian item indikator soal dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$$

Berikut sebagai contoh menghitung varian item indikator soal nomor 1.

$$\begin{aligned} S^2 X_1 &= \frac{30 \times 7878 - (478^2)}{30(30 - 1)} \\ &= \frac{236340 - 228484}{30 \times 29} \\ &= \frac{7856}{870} \\ &= 9,03 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh varian item indikator nomor 1 adalah 9,03

Selanjutnya menghitung varian total instrumen

$$\begin{aligned} \text{Varian total } \delta &= \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{30 \times 180620 - (2310^2)}{30(30-1)} \\ &= \frac{5418600 - 5336100}{870} \\ &= \frac{82500}{870} \end{aligned}$$

$$= 91,67$$

Jadi dapat diperoleh jumlah varian total instrumen adalah 91,67

Kemudian mencari Skor reliabel instrumen

$$\begin{aligned} (KR - 20) &= \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum s^2}{\delta} \right) \\ &= \frac{5}{(5-1)} \left(1 - \frac{27,736}{91,67} \right) \\ &= 1,25 \times (1 - 0,697) \\ &= 1,034 \times 0,697 \\ &= 0,87 \end{aligned}$$

Kesimpulan: tingkat reliabel (KR-20) > 0,7 sehingga dapat disimpulkan instrumen soal memenuhi syarat reliabilitas instrumen.

Sebelum melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlebih dahulu diberikan soal pretest untuk mengetahui keterampilan

awal berbicara kedua kelas sampel. Berikut analisis deskripsi data hasil jawaban pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu:

1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum diberi perlakuan terhadap kedua kelas sampel, pretest ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan awal berbicara siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian.

a. Deskripsi Data

1) Kelas Eksperimen

Deskripsi data hasil pretest Kelas IV A sebagai kelas eksperimen menggunakan media boneka tangan dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 7
Skor Pretest Kelas Eksperimen

No.	Nama	KKM	Pretest
1.	Abadika Raden Cermin Putra	70	70
2.	Aldo Agung Wijaya	70	50
3.	Alfiadi Makmur	70	70
4.	Albetra	70	50
5.	Delvin	70	55
6.	Eka Bunga Aska	70	60
7.	Evita Regina Putri	70	55
8.	Ertika Surya Maharani	70	65
9.	Eti Jumiarti	70	60
10.	Geo Vany Almuktabarul	70	50
11.	Ghassiyah De Alfaridsy	70	60
12.	Gilang Anggara	70	55
13.	Habib Sanjaya	70	60
14.	Kalingga Nudhiana Akbar	70	60
15.	Keisya Sabillah Kinal	70	55
16.	Keysa Putri Anzela	70	65
17.	Kiswa Lidion Hafis	70	60
18.	Maya Shera	70	50
19.	Olifia Tri Nengsi	70	70

20.	Tourisky Habibbul Iman	70	65
-----	------------------------	----	----

Deskripsi hasil pretest kelas eksperimen dapat dilihat dengan menggunakan ringkasan tabel 4.8 tabulasi Skor mean dan SD berikut.

Tabel 4. 8
Tabulasi Skor Mean dan SD Skor Pretest

No	X	F	X ²	FX	FX ²
1.	50	4	2500	200	10000
2.	55	4	3025	220	12100
3.	60	6	3600	360	21600
4.	65	3	4225	195	12675
5.	70	3	4900	210	14700
Jumlah	N = 20	$\sum X^2 = 18250$	$\sum FX = 1185$	$\sum FX^2 = 71075$	

Keterangan :

F : Frekuensi (Jumlah siswa)

X : Kategori skor pretest kelas eksperimen (Nilai siswa)

N : Jumlah keseluruhan siswa

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat kategori skor pretest kelas eksperimen

$\sum FX$: Jumlah frekuensi dikali dengan kategori skor

$\sum FX^2$: Jumlah frekuensi dikali dengan kuadrat kategori skor

Untuk mencari rata-rata hasil perhitungan diatas, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1185}{20}$$

$$M = 59,25$$

Jadi dapat diperoleh rata-rata hasil perhitungan pretest kelas eksperimennya adalah 59, 25

Berdasarkan perhitungan statistik diatas, maka diketahui nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 59,25. Kemudian untuk mengetahui standar deviasinya adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{71075}{20} - \left(\frac{1185}{20}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{3553,75 - (59,25)^2}$$

$$SD = \sqrt{45,46}$$

$$SD = 6,74$$

Jadi dapat diperoleh standar deviasinya adalah 6,74

Setelah diketahui Skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) langkah selanjutnya mengkategorikanskordengan memasukkan skor mean dan skorSD kedalam rumus tinggi, sedang, rendah (TRS) sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = M + 1. SD \text{ keatas}$$

$$= 59,25 + 1. (6,74) \text{ keatas}$$

$$= 65,99 \text{ keatas}$$

$$\text{Sedang} = M - 1.SD \text{ Sampai } M + 1.SD$$

$$= 59,25 - 1. (6,74) \text{ sampai } 59,25 + 1. (6,74)$$

$$= 52,51 \text{ sampai } 65,99$$

$$\text{Rendah} = M - 1.SD \text{ kebawah}$$

= 59,25 - 1. (6,74)kebawah

= 52,51kebawah

Perolehan nilai pretest kelas eksperimen dapat di kategorikan kedalam tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9
Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV A (Eksperimen)

No.	Skor pretest	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	65,99keatas	Atas / tinggi	3	15 %
2.	52,51 sampai 65,99	Tengah / sedang	13	65 %
3.	52,51 kebawah	Bawah / rendah	4	20%
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen pretest IV A terdapat: 4 siswa tergolong rendah 20%, 13 siswa tergolong sedang 65 % dan 3 siswa tergolong tinggi15 %.

2) Kelas Kontrol

Deskripsi data hasil pretest Kelas IV B sebagai kelas kontrolmenggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel 4.10berikut.

Tabel 4. 10
Skor Pretest Kelas Kontrol

No.	Nama	KKM	Pretest
1.	Akilah Taufik Hidayat	70	50
2.	Aldo Rahmadansya	70	60
3.	Alfhrez Syihidil	70	70
4.	Alfajri Mandala Putra	70	55
5.	Anugrah Rahman	70	65
6.	Aven Darmawijaya	70	65
7.	Arya David Edward	70	60
8.	Aznora Savella	70	70
9.	Calysta Azzhara	70	50
10.	Demas Mandewa Peratama	70	65
11.	Elvina Dwi Oktavia	70	60
12.	Faka Febriansa	70	60

13.	Jingga Putri Alfaisali	70	65
14.	Khaliza Az Zahara	70	65
15.	Muhammad Al Fajri	70	60
16.	Ravandra Ahmad	70	70
17.	Rahfly Febreno Sastrawan	70	60
18.	Risky Arrahman	70	55
19.	Sakrizen Al Faruqi	70	70
20.	Wila Sutri Yana	70	55

Dari perolehan Skor diatas dibuat tabulasi perhitungan dengan membuat tabel bantu distribusi frekuensi data. Berikut tabel bantu perhitungan mean dan standar deviasi skor pretest kelas kontrol.

Tabel 4. 11
Tabulasi Perhitungan Mean dan SD SkorPretest

No	X	F	X ²	FX	FX ²
1.	50	2	2500	100	5000
2.	55	3	3025	165	9075
3.	60	6	3600	360	21600
4.	65	5	4225	325	21125
5.	70	4	4900	280	19600
Jumlah	N = 20	$\sum X^2 = 18250$	$\sum FX = 1230$	$\sum FX^2 = 76400$	

Keterangan :

F : Frekuensi (Jumlah siswa)

X : Kategori skor pretest kelas kontrol (Nilai siswa)

N : Jumlah keseluruhan siswa

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat kategori skor pretest kelas kontrol

$\sum FX$: Jumlah frekuensi dikali dengan kategori skor

$\sum FX^2$: Jumlah frekuensi dikali dengan kuadrat kategori skor

Untuk mencari rata-rata hasil perhitungan diatas, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1230}{20}$$

$$M = 61,5$$

Jadi dapat diperoleh rata-rata pretest kelas kontrolnya adalah 61,5

Berdasarkan perhitungan statistik diatas, maka diketahui nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 61,5. Kemudian untuk mengetahui standar deviasinya adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{76400}{20} - \left(\frac{1230}{20}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{3820 - (61,5)^2}$$

$$SD = \sqrt{39,74}$$

$$SD = 6,3$$

Jadi dapat diperoleh standar deviasinya adalah 6,3

Setelah diketahui Skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) langkah selanjutnya mengkategorikan skor dengan memasukkan skor mean dan skor SD kedalam rumus tinggi, sedang, rendah (TRS) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1. SD \text{ keatas} \\ &= 61,5 + 1. (6,3) \text{ keatas} \\ &= 67,8 \text{ keatas} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1. SD \text{ sampai } M + 1. SD \\ &= 61,5 - 1. (6,3) \text{ sampai } 61,5 + 1. (6,3) \end{aligned}$$

$$= 55,2 \text{ sampai } 67,8$$

Rendah = $M - 1.SD$ kebawah

$$= 61,5 - 1. (6,3) \text{ kebawah}$$

$$= 55,2 \text{ kebawah}$$

Perolehan Skor pretest kelas kontrol dapat di kategorikan kedalam tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 12
Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV B (Kontrol)

No.	Skor pretest	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	67,8 keatas	Atas / tinggi	4	20%
2.	55,2 sampai 67,8	Tengah / sedang	14	70 %
3.	67,8 kebawah	Bawah / rendah	2	10 %
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol pretest IV B terdapat : 4siswa tergolong tinggi 20 %, 14 siswa tergolong sedang 70 % dan 2 siswa tergolong rendah 10%.

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh tabelhasil ringkasan skor mean dan standar deviasi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4. 13
Hasil Ringkasan Skor Mean dan Standar Deviasi Pretest Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Keterangan	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Mean	59, 25	61, 5
2	Standar Devisi (SD)	6, 74	6, 3

c. Uji Prasyarat Normalitas Pretest

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji-t, akan diuji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogeitas. Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data pretest siswa memiliki distribusi yang normal. Dengan keterangan sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Adapun hasil normalitas dengan menggunakan rumus uji *Liliefors* diperoleh data sebagai berikut.

1) Kelas Eksperimen

Perhitngan uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan pertimbangan distribusi data tunggal dengan banyaknya jumlah sampel kecil yaitu kurang dari 30. Berikut langkah-langkah perhitungan uji *liliefors*.

a) Tentukan Tabel 4. 14. distribusi frekuensi

Tabel 4. 14
Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	50	4
2	55	4
3	60	6
4	65	3
5	70	3
Jumlah		20

b) Mencari frekuensi harapan (p)

$$p_i = \sum F_j + F_i$$

Dimana :

P_i = Frekuensi harapan data ke – i

F_i = Frekuensi data ke – i

$\sum F_j$ = Jumlah frekuensi data sebelumnya

- $p_1 = \sum F_j + F_1 = 0 + 4 = 4$

- $p_2 = \sum F_j + F_2 = 4 + 4 = 8$

- $p_3 = \sum F_j + F_3 = 8 + 6 = 14$

- $p_4 = \sum F_j + F_4 = 14 + 3 = 17$

- $p_5 = \sum F_j + F_5 = 17 + 3 = 20$

c) Mencari nilai z

$$z = \frac{k - \bar{x}}{sd}$$

Dimana :

Z= Luas daerah dibawah kurva normal

K= Kategori nilai

\bar{x} = Rata – rata

Sd= Standar deviasi

- $z_1 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{50 - 59,3}{6,74} = (-1,37)$

- $z_2 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{55 - 59,3}{6,74} = (-0,63)$

- $z_3 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{60 - 59,3}{6,74} = (0,11)$

- $z_4 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{65 - 59,3}{6,74} = (0,85)$

$$\bullet z_5 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{70 - 59,3}{6,74} = (1,59)$$

d) Mencari nilai θ

$$\theta = \frac{P_i}{n}$$

$$\bullet \theta_1 = \frac{P_1}{n} = \frac{4}{20} = 0,2$$

$$\bullet \theta_2 = \frac{P_2}{n} = \frac{8}{20} = 0,4$$

$$\bullet \theta_3 = \frac{P_3}{n} = \frac{14}{20} = 0,7$$

$$\bullet \theta_4 = \frac{P_4}{n} = \frac{17}{20} = 0,85$$

$$\bullet \theta_5 = \frac{P_5}{n} = \frac{20}{20} = 1$$

e) Mencari nilai T

$$T = \theta - \sum P$$

Dimana :

T = nilai t terbesar sebagai nilai L_{hitung}

$\sum P$ = luas daerah dibawah kurva normal pada tabel z

$$\bullet T_1 = \theta - \sum P = 0,2 - 0,085 = 0,115$$

$$\bullet T_2 = \theta - \sum P = 0,4 - 0,264 = 0,136$$

$$\bullet T_3 = \theta - \sum P = 0,7 - 0,544 = 0,156$$

$$\bullet T_4 = \theta - \sum P = 0,85 - 0,803 = 0,047$$

$$\bullet T_5 = \theta - \sum P = 1 - 0,945 = 0,055$$

Hasil perhitungan uji normalitas pretest kelas eksperimen dapat dilihat pada table 4.15 berikut.

Tabel 4. 15
Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen

X	F	P	Z	ϕ	$\sum P$	$T = \phi - \sum P$
50	4	4	-1,3719	0,2	0,085	0,11495372
55	4	8	-0,6303	0,4	0,2642	0,13576242
60	6	14	0,11124	0,7	0,5443	0,15571474
65	3	17	0,85281	0,85	0,8031	0,04688325
70	3	20	1,59438	1	0,9446	0,05542572

Dari tabel 4. 15 diatas nilai L_{hitung} dapat dilihat bahwa nilai $T = \phi - \sum p$ terbesar, sehingga L_{hitung} adalah 0,1557. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada tabel nilai kritis uji *liliefors* $T(\Phi) (20) = 0,190$, pengambilan keputusan uji normalitas *liliefors* jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga untuk uji normalitas pada hipotesis penelitian ini adalah $L_{hitung} (0,1557) < L_{tabel} (1,190)$, maka H_0 diterima atau dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

2) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol perhitungan uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan ketentuan distribusi data tunggal dan jumlah sampel kecil yaitu 20. Adapun keterangan H_0 dan H_a sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Berikut langkah-langkah perhitungan uji *liliefors*.

a) Tentukan Tabel 4. 16 distribusi frekuensi

Tabel 4. 16
Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi
	50	2
2	55	3
3	60	6
4	65	5
5	70	4
Jumlah		20

b) Mencari frekuensi harapan (p)

$$p_i = \sum F_j + F_i$$

Dimana :

P_i = frekuensi harapan data ke – i

F_i = frekuensi data ke – i

$\sum F_j$ = jumlah frekuensi data sebelumnya

- $p_1 = \sum F_j + F_1 = 0 + 2 = 2$
- $p_2 = \sum F_j + F_2 = 2 + 3 = 5$
- $p_3 = \sum F_j + F_3 = 5 + 6 = 11$
- $p_4 = \sum F_j + F_4 = 11 + 5 = 16$
- $p_5 = \sum F_j + F_5 = 16 + 4 = 20$

c) Mencari nilai z

$$z = \frac{k - \bar{x}}{sd}$$

Dimana:

Z= Luas daerah dibawah kurva normal

K= Kategori nilai

\bar{x} = Rata – rata

Sd= Standar deviasi

$$\bullet z_1 = \frac{k-\bar{x}}{sd} = \frac{50-61,5}{6,304} = (-1,824)$$

$$\bullet z_2 = \frac{k-\bar{x}}{sd} = \frac{55-61,5}{6,304} = (-1,031)$$

$$\bullet z_3 = \frac{k-\bar{x}}{sd} = \frac{60-61,5}{6,304} = (-0,238)$$

$$\bullet z_4 = \frac{k-\bar{x}}{sd} = \frac{65-61,5}{6,304} = (0,555)$$

$$\bullet z_5 = \frac{k-\bar{x}}{sd} = \frac{70-61,5}{6,304} = (1,348)$$

d) Mencari nilai θ

$$\theta = \frac{P_1}{n}$$

$$\bullet \theta_1 = \frac{P_1}{n} = \frac{2}{20} = 0,1$$

$$\bullet \theta_2 = \frac{P_2}{n} = \frac{5}{20} = 0,25$$

$$\bullet \theta_3 = \frac{P_3}{n} = \frac{11}{20} = 0,55$$

$$\bullet \theta_4 = \frac{P_4}{n} = \frac{16}{20} = 0,8$$

$$\bullet \theta_5 = \frac{p_5}{n} = \frac{20}{20} = 1$$

e) Mencari nilai T

$$T = \theta - \sum P$$

Dimana :

T = Nilai t terbesar sebagai nilai L_{hitung}

$\sum P$ = Luas daerah dibawah kurva normal pada tabel z

- $T_1 = \theta - \sum P = 0,1 - 0,034 = 0,066$
- $T_2 = \theta - \sum P = 0,25 - 0,151 = 0,099$
- $T_3 = \theta - \sum P = 0,55 - 0,406 = 0,144$
- $T_4 = \theta - \sum P = 0,8 - 0,711 = 0,089$
- $T_5 = \theta - \sum P = 1 - 0,911 = 0,089$

Hasil perhitungan uji normalitas pretest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 17 berikut.

Tabel 4. 17
Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol

Y	F	P	Z	ϕ	$\sum P$	$T = \phi - \sum P$
50	2	2	-1,82432	0,1	0,0341	0,06594819
55	3	5	-1,03114	0,25	0,1512	0,09876188
60	6	11	-0,23795	0,55	0,406	0,14404195
65	5	16	0,555228	0,8	0,7106	0,08936936
70	4	20	1,348411	1	0,9112	0,08876313

Dari tabel 4. 17 diatas nilai L_{hitung} dapat dilihat bahwa nilai $T = \phi - \sum p$ terbesar, sehingga L_{hitung} adalah 0,144. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada tabel nilai kritis uji *liliefors* $T(\Phi) (20) = 0,190$, pengambilan keputusan uji normalitas *liliefors* jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga untuk uji normalitas pada hipotesis penelitian ini adalah $L_{hitung} (0,144) < L_{tabel} (0,190)$,

maka H_0 diterima atau dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

d. Uji Prasyarat Homogenitas Pretest

Teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas data adalah uji F (*Fisher*) dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan uji *fisher* menggunakan media boneka tangan (variabel X) dan tanpa menggunakan media boneka tangan (variabel Y) pada lampiran, dapat digunakan untuk menghitung Varians Variabel tiap varian sebagai berikut :

a. Varians Variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{20 \times (71075) - (1185)^2}{20(20-1)} \\ &= \frac{17275}{380} \\ &= 45,46 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh skor varians variabel X adalah 45,46

b. Varians Variabel Y

$$S_2^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{30 \times (76400) - (1230)^2}{20(20-1)} \\
 &= \frac{15100}{380} \\
 &= 39,74
 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh skor varians variabel Y adalah 39,74

Hasil hitung diatas menunjukkan varians Variabel X = 45,46 dan Varians Variabel Y = 39,74 dengan demikian varians Variabel terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan perhitungan *uji fisher* sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 F_{hitung} &= \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \\
 F_{hitung} &= \frac{45,46}{39,74} \\
 &= 1,144
 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh skor F_{hitung} adalah 1,144

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan skor F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan $dk_{pembilang} = 2$ dan $dk_{penyebut} = n-1 = 20-1 = 19$ diperoleh $F_{tabel} = 3,52$.

Pengambilan keputusan uji *Fisher* yaitu $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil pengujian menunjukkan Skor $F_{hitung}(1,144) \leq F_{tabel}(3,52)$. Maka terima H_0 atau dapat disimpulkan kedua kelompok data varian sama atau homogen.

e. Uji Hipotesis Penelitian

Karena kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memenuhi syarat homogenitas data maka dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicarasiswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan. Ringkasan perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel 4.18 dibawah ini.

Tabel 4. 18
Ringkasan uji-t

Keterangan	Kelas eksperimen	Kelas control
Rata-rata	59,25	61,5
Standar deviasi	6,74	6,3
N	20	20
Dk	18	18
t_{hitung}	1,972	
t_{tabel}	2,10092	

Untuk mencari Skort t_{hitung} dapat dicari dengan rumus berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_j}{\sqrt{\frac{(n_i-1)S_i^2 + (n_j-1)S_j^2}{n_i+n_j-2} \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}}$$

Dimana :

$\bar{x}_{i,j}$ = Rata-rata Skor pretest kelas eksperimen atau kontrol

$S_{i,j}^2$ = Standar deviasi kelas eksperimen atau kontrol

$$t_{hitung} = \frac{61,5 - 59,25}{\sqrt{\frac{(20-1)6,3 + (20-1)6,74}{20+20-2} \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,25}{\sqrt{\frac{119,8+128}{38}} (0,05 + 0,05)}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,25}{\sqrt{130,2} \times 0,1}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,25}{1,141}$$

$$t_{hitung} = 1,972$$

Jadi dapat diperoleh skor t_{hitung} adalah 1,972

Selanjutnya untuk menentukan Skor t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan $db = n-k = 20-2 = 18$ adalah 2,10092.

Jadi dapat disimpulkan pada pengujian hipotesis data pretest menunjukkan skor $t_{hitung}(1,972) < t_{tabel}(2,10092)$ berada di daerah penerimaan H_0 dan menolak H_a . Artinya kedua kelas mempunyai kemampuan berbicara awal yang sama dan memenuhi syarat penelitian.

2. Hasil Posttest

Posttest dilakukan setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan posttest ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

a. Deskripsi Data

1) Kelas Eksperimen

Deskripsi data hasil posttest Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan untuk melihat pengaruhnya

terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 4. 19
Skor Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama	KKM	Posttest
1.	Abadika Raden Cermin Putra	70	85
2.	Aldo Agung Wijaya	70	75
3.	Alfiadi Makmur	70	90
4.	Albeta	70	75
5.	Delvin	70	75
6.	Eka Bunga Aska	70	80
7.	Evita Regina Putri	70	75
8.	Ertika Surya Maharani	70	85
9.	Eti Jumiarti	70	80
10.	Geo Vany Almuktabarul	70	70
11.	Ghassiyah De Alfaridsy	70	80
12.	Gilang Anggara	70	80
13.	Habib Sanjaya	70	80
14.	Kalingga Nudhiana Akbar	70	85
15.	Keisyah Sabillah Kinal	70	75
16.	Keysa Putri Anzela	70	85
17.	Kiswa Lidion Hafis	70	80
18.	Maya Shera	70	75
19.	Olifia Tri Nengsi	70	90
20.	Tourisky Habibbul Iman	70	85

Deskripsi hasil posttest kelas eksperimen dapat dilihat dengan menggunakan ringkasan tabel 4.20 tabulasi skor mean dan SD berikut.

Tabel 4. 20
Tabulasi Skor Mean dan SD Skor Posttest

No.	X	F	X ²	FX	FX ²
1.	70	1	4900	70	4900
2.	75	6	5625	450	33750
3.	80	6	6400	480	38400

4.	85	5	7225	425	36125
5.	90	2	8100	180	16200
Jumlah	N = 20		$\sum X^2=32250$	$\sum FX=1605$	$\sum FX^2=129375$

Keterangan :

F : Frekuensi (Jumlah siswa)

X : Kategori skor posttest kelas eksperimen (Nilai siswa)

N : Jumlah keseluruhan siswa

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat kategori skor posttest kelas eksperimen

$\sum FX$: Jumlah frekuensi dikali dengan kategori skor

$\sum FX^2$: Jumlah frekuensi dikali dengan kuadrat kategori skor

Untuk mencari rata-rata hasil perhitungan diatas, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1605}{20}$$

$$M = 80,25$$

Jadi dapat diperoleh rata-rata posttest kelas eksperimennya adalah 80,25

Berdasarkan perhitungan statistik diatas, maka diketahui nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 80,25. Kemudian untuk mengetahui standar deviasinya adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{6468,75}{20} - \left(\frac{1605}{20}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{323,4375 - (80,25)^2}$$

$$SD = \sqrt{30,197}$$

$$SD = 5,5$$

Jadi dapat diperoleh standar deviasinya adalah 5, 5

Setelah diketahui Skor rata-rata (mean) dan Standar deviasi (SD) langkah selanjutnya mengkategorikan Skor dengan memasukkan Skor mean dan Skor SD kedalam rumus tinggi, sedang, rendah (TRS) sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = M + 1. SD \text{ keatas}$$

$$= 80,25 + 1. (5,5) \text{ keatas}$$

$$= 85,75 \text{ keatas}$$

$$\text{Sedang} = M - 1. SD \text{ sampai } M + 1. SD$$

$$= 80,25 - 1. (5,5) \text{ sampai } 80,25 + 1. (5,5)$$

$$= 74,75 \text{ sampai } 85,75$$

$$\text{Rendah} = M - 1. SD \text{ kebawah}$$

$$= 80,25 - 1. (5,5) \text{ kebawah}$$

$$= 74,75 \text{ kebawah}$$

Perolehan Skor posttest kelas eksperimen dapat di kategorikan kedalam tabel 4.21 berikut.

Tabel 4.21
Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV A (Eksperimen)

No.	Skor posttest	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85,75 keatas	Atas / tinggi	2	10%

2.	74,75 sampai 85,75	Tengah / sedang	17	85%
3.	74,75 kebawah	Bawah / rendah	1	5%
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen posttest IV A terdapat: 2 siswa tergolong tinggi 10%, 17siswa tergolong sedang 85% dan 1 siswa tergolong rendah 5 %.

2) Kelas Kontrol

Deskripsi data hasil posttestKelas IV B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut.

Tabel 4. 22
Skor PosttestKelas Kontrol

No.	Nama	KKM	Posttest
1.	Akilah Taufik Hidayat	70	75
2.	Aldo Rahmadansya	70	55
3.	Alfhrez Syihidil	70	75
4.	Alfajri Mandala Putra	70	55
5.	Anugrah Ramadhan	70	60
6.	Aven Darmawijaya	70	65
7.	Arya David Edward	70	60
8.	Aznora Savella	70	70
9.	Calysta Azzhara	70	60
10.	Demas Mandewa Peratama	70	55
11.	Elvina Dwi Oktavia	70	65
12.	Faka Febriansa	70	60
13.	Jingga Putri Alfaisali	70	65
14.	Khaliza Az Zahara	70	70
15.	Muhammad Al Fajri	70	60
16.	Ravandra Ahmad	70	70
17.	Rahfly Febreno Sastrawan	70	65
18.	Risky Arrahman	70	55
19.	Sakrizen Al Faruqi	70	75
20.	Wila Sutri Yana	70	70

Dari perolehan skor diatas dibuat tabulasi perhitungan dengan membuat tabel bantu distribusi frekuensi data. Berikut tabel bantu perhitungan mean dan standar deviasi skor posttest kelas kontrol.

Tabel 4. 23
Tabulasi Perhitungan Mean dan SD Skor Posttest

No.	X	F	X ²	FX	FX ²
1.	55	4	3025	220	12100
2.	60	5	3600	300	18000
3.	65	4	4225	260	16900
4.	70	4	4900	280	19600
5.	75	3	5625	225	16875
Jumlah	N = 20	$\sum X^2=21375$	$\sum FX=1285$	$\sum FX^2=83475$	

Keterangan :

F : Frekuensi (Jumlah siswa)

X : Kategori skor posttest kelas kontrol (Nilai siswa)

N : Jumlah keseluruhan siswa

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat kategori skor posttest kelas kontrol

$\sum FX$: Jumlah frekuensi dikali dengan kategori skor

$\sum FX^2$: Jumlah frekuensi dikali dengan kuadrat kategori skor

Untuk mencari rata-rata hasil perhitungan diatas, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1285}{20}$$

$$M = 64,25$$

Jadi dapat diperoleh rata-rata posttest kelas kontrolnya adalah 64, 25

Berdasarkan perhitungan statistik diatas, maka diketahui nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 64,25. Kemudian untuk mengetahui standar deviasinya adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{83475}{20} - \left(\frac{1285}{20}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{208,6875 - (64,25)^2}$$

$$SD = \sqrt{48,09}$$

$$SD = 6,93$$

Jadi dapat diperoleh standar deviasinya adalah 6,93

Setelah diketahui Skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) langkah selanjutnya memasukkan Skor mean dan Skor SD kedalam rumus tinggi, sedang, rendah (TRS) sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = M + 1. SD \text{ keatas}$$

$$= 64,25 + 1. (6,93) \text{ keatas}$$

$$= 69,75 \text{ keatas}$$

$$\text{Sedang} = M - 1. SD \text{ sampai } M + 1. SD$$

$$= 64,25 - 1. (6,93) \text{ sampai } 64,25 + 1. (6,93)$$

$$= 58,75 \text{ sampai } 69,75$$

$$\text{Rendah} = M - 1. SD \text{ kebawah}$$

$$= 64,25 - 1. (6,93) \text{ kebawah}$$

$$= 58,75 \text{ kebawah}$$

Perolehan Skor posttest kelas kontrol dapat di kategorikan kedalam tabel 4.24 berikut.

Tabel 4. 24
Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV B (Kontrol)

No.	Skor posttest	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	69,75 keatas	Atas / tinggi	3	15%
2.	58,75smpai 69,75	Tengah / sedang	13	65%
3.	58,75 kebawah	Bawah / rendah	4	20%
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol posttest IV B terdapat: 3siswa tergolong tinggi 15 %, 13 siswa tergolong sedang 65 % dan 4 siswa tergolong rendah 20%.

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh tabel hasil ringkasan skor mean dan standar deviasi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.25
Hasil Ringkasan Skor Mean dan Standar Deviasi Posttest Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Keterangan	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Mean	80, 25	64, 25
2	Standar Deviasi (SD)	5, 5	6, 93

c. Uji Prasyarat Normalitas Posttest

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji t, akan diuji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogeitas. Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data posttest siswa memiliki distribusi yang normal. Dengan keterangan sebagai berikut :

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Dari hasil normalitas dengan menggunakan rumus *Liliefors* diperoleh data sebagai berikut.

1) Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen data posttest perhitungan menggunakan uji *liliefors* dengan pertimbangan distribusi data tunggal dan ukuran sampel kecil yaitu 20. Berikut langkah-langkah perhitungan uji *liliefors*.

a. Tentukan Tabel 4. 26 distribusi frekuensi

Tabel 4. 26
Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	70	1
2	75	6
3	80	6
4	85	5
5	90	2
Jumlah		20

b. Mencari frekuensi harapan (p)

$$p_i = \sum F_j + F_i$$

Dimana :

P_i = Frekuensi harapan data ke – i

F_i = Frekuensi data ke – i

$\sum F_j$ = Jumlah frekuensi data sebelumnya

- $p_1 = \sum F_j + F_1 = 0 + 1 = 1$
- $p_2 = \sum F_j + F_2 = 1 + 6 = 7$
- $p_3 = \sum F_j + F_3 = 7 + 6 = 13$
- $p_4 = \sum F_j + F_4 = 13 + 5 = 18$
- $p_5 = \sum F_j + F_5 = 18 + 2 = 20$

c. Mencari nilai z

$$z = \frac{k - \bar{x}}{sd}$$

Dimana:

Z= Luas daerah dibawah kurva normal

K= Kategori nilai

\bar{x} = Rata – rata

Sd= Standar deviasi

- $z_1 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{70 - 80,25}{5,49} = (-1,86)$
- $z_2 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{75 - 80,25}{5,49} = (-0,9)$
- $z_3 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{80 - 80,25}{5,49} = (-0,04)$
- $z_4 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{85 - 80,25}{5,49} = (0,86)$
- $z_5 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{90 - 80,25}{5,49} = (1,77)$

d. Mencari nilai θ

$$\theta = \frac{P_i}{n}$$

$$\bullet \theta_1 = \frac{P_1}{n} = \frac{1}{20} = 0,05$$

$$\bullet \theta_2 = \frac{P_2}{n} = \frac{7}{20} = 0,35$$

$$\bullet \theta_3 = \frac{P_3}{n} = \frac{13}{20} = 0,65$$

$$\bullet \theta_4 = \frac{P_4}{n} = \frac{18}{20} = 0,9$$

$$\bullet \theta_5 = \frac{P_5}{n} = \frac{20}{20} = 1$$

e. Mencari nilai T

$$T = \theta - \sum P$$

Dimana :

T = Nilai t terbesar sebagai nilai L_{hitung}

$\sum P$ = Luas daerah dibawah kurva normal pada tabel z

$$\bullet T_1 = \theta - \sum P = 0,05 - 0,031 = 0,0189$$

$$\bullet T_2 = \theta - \sum P = 0,35 - 0,169 = 0,1803$$

$$\bullet T_3 = \theta - \sum P = 0,65 - 0,482 = 0,1681$$

$$\bullet T_4 = \theta - \sum P = 0,9 - 0,806 = 0,0937$$

$$\bullet T_5 = \theta - \sum P = 1 - 0,962 = 0,038$$

Hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada table 4.27 berikut.

Tabel 4. 27
Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen

X	F	P	Z	ϕ	$\sum P$	$T = \phi - \sum P$
70	1	1	-1,8653	0,05	0,0311	0,018
75	6	7	-0,9554	0,35	0,1697	0,180

80	6	13	-0,0455	0,65	0,4819	0,168
85	5	18	0,86439	0,9	0,8063	0,093
90	2	20	1,77427	1	0,962	0,038

Dari tabel 4. 27 di atas nilai L_{hitung} dapat dilihat bahwa nilai $T = \phi - \sum p$ terbesar, sehingga F_{hitung} adalah 0,180. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada tabel nilai kritis uji *liliefors* $T(\Phi) (20) = 0,190$, pengambilan keputusan uji normalitas *liliefors* jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga untuk uji normalitas pada hipotesis penelitian ini adalah $L_{hitung} (0,180) < L_{tabel}(1,190)$, maka H_0 diterima atau dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

2) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol perhitungan uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan pertimbangan distribusi data tunggal dan ukuran sampel kecil yaitu 20. Adapun keterangan H_0 dan H_a sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Berikut langkah-langkah perhitungan uji *liliefors*.

- Tentukan tabel 4. 28 distribusi frekuensi

Tabel 4. 28
Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi
1	55	4
2	60	5
3	65	4
4	70	4

5	75	3
Jumlah		20

b. Mencari frekuensi harapan (p)

$$p_i = \sum F_j + F_i$$

Dimana :

P_i = Frekuensi harapan data ke – i

F_i = Frekuensi data ke – i

$\sum F_j$ = Jumlah frekuensi data sebelumnya

$$p_1 = \sum F_j + F_1 = 0 + 4 = 4$$

$$p_2 = \sum F_j + F_2 = 4 + 5 = 9$$

$$p_3 = \sum F_j + F_3 = 9 + 4 = 13$$

$$p_4 = \sum F_j + F_4 = 13 + 4 = 17$$

$$p_5 = \sum F_j + F_5 = 17 + 3 = 20$$

c. Mencari nilai z

$$z = \frac{k - \bar{x}}{sd}$$

Dimana:

Z= Luas daerah dibawah kurva normal

K= Kategori nilai

\bar{x} = Rata – rata

Sd= Standar deviasi

$$z_1 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{55 - 64,25}{6,93} = (-1,33)$$

$$z_2 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{60 - 64,25}{6,93} = (-0,61)$$

$$z_3 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{65 - 64,25}{6,93} = (0,11)$$

$$z_4 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{70 - 64,25}{6,93} = (0,83)$$

$$z_5 = \frac{k - \bar{x}}{sd} = \frac{75 - 64,25}{6,93} = (1,55)$$

d. Mencari nilai θ

$$\theta = \frac{P_i}{n}$$

$$\theta_1 = \frac{P_1}{n} = \frac{4}{20} = 0,2$$

$$\theta_2 = \frac{P_2}{n} = \frac{9}{20} = 0,45$$

$$\theta_3 = \frac{P_3}{n} = \frac{13}{20} = 0,65$$

$$\theta_4 = \frac{P_4}{n} = \frac{17}{20} = 0,85$$

$$\theta_5 = \frac{P_5}{n} = \frac{20}{20} = 1$$

e. Mencari nilai T

$$T = \theta - \sum P$$

Dimana :

T = Nilai t terbesar sebagai nilai Lhitung

$\sum P$ = Luas daerah dibawah kurva normal pada tabel z

$$T_1 = \theta - \sum P = 0,2 - 0,091 = 0,109$$

$$T_2 = \theta - \sum P = 0,45 - 0,27 = 0,18$$

$$T_3 = \theta - \sum P = 0,65 - 0,54 = 0,107$$

$$T_4 = \theta - \sum P = 0,85 - 0,79 = 0,053$$

$$T_5 = \theta - \sum P = 1 - 0,94 = 0,06$$

Hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 29 berikut.

Tabel 4. 29
Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol

Y	F	P	Z	ϕ	$\sum P$	$T = \phi - \sum P$
55	4	4	-1,33384	0,2	0,0911	0,108
60	5	9	-0,61285	0,45	0,27	0,180
65	4	13	0,108149	0,65	0,5431	0,106
70	4	17	0,829146	0,85	0,7965	0,053
75	3	20	1,550142	1	0,9394	0,060

Dari tabel 4. 29 diatas nilai L_{hitung} dapat dilihat bahwa nilai $T = \phi - \sum p$ terbesar, sehingga L_{hitung} adalah 0,180. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada tabel nilai kritis uji *liliefors* $T(\Phi) (20) = 0,190$, pengambilan keputusan uji normalitas *liliefors* jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga untuk uji normalitas pada hipotesis penelitian ini adalah $L_{hitung} (0,180) < L_{tabel} (1,190)$, maka H_0 diterima atau dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

d. Uji Prasyarat Homogenitas Posttest

Teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas data adalah uji F (Fisher) dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan uji *fisher* menggunakan media boneka tangan (variabel X) dan tanpa menggunakan media bonekatangan (variabel Y) pada lampiran, dapat digunakan untuk menghitung varian tiap skor sebagai berikut :

1) Varians Variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{20 \times (129375) - (1605)^2}{20(20-1)} \\ &= \frac{11475}{380} \\ &= 30,197 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh varians variabel X adalah 30, 197

2) Varians Variabel Y

$$S_2^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{20 \times (83475) - (1285)^2}{20(20-1)} \\
 &= \frac{18275}{380} \\
 &= 48,092
 \end{aligned}$$

Jadi dapat diperoleh varians variabel Y adalah 48,092

Hasil hitung diatas menunjukkan varians variabel X = 30,97 dan varians variabel Y = 48,092 dan dengan demikian varians variabel terbesar adalah variabel Y dan varian terkecil adalah variabel X. Sehingga dapat dilakukan perhitungan *uji fisher* sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{48,092}{30,197}$$

$$F_{hitung} = 1,59$$

Jadi dapat diperoleh F_{hitung} adalah 1,59

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan Skor F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan $dk_{pembilang} = 2$ dan $dk_{penyebut} = n-1 = 20-1 = 19$ diperoleh $F_{tabel} = 3,52$.

Pengambilan keputusan uji *Fisher* yaitu $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil pengujian menunjukkan Skor $F_{hitung}(1,59) \leq F_{tabel}(3,52)$. Maka terima H_0 atau dapat disimpulkan kedua kelompok data varian sama atau homogen.

e. Uji Hipotesis Penelitian

Karena kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memenuhi syarat homogenitas data maka dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangerhadap keterampilan berbicarasiswa pada mata pelajaran bahasa Indonesiasetelah diberi perlakuan.Ringkasan perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel 4. 30dibawah ini

Tabel 4. 30
Ringkasan uji-t

Keterangan	Kelas eksperimen	Kelas control
Rata-rata	80,25	64,25
Standar deviasi	5,5	6,93
N	20	20
Dk	18	18
t_{hitung}	15,49090	
t_{tabel}	2,10092	

Untuk mencari Skor t_{hitung} dapat dicari dengan rumus berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_j}{\sqrt{\frac{(n_i-1)S_i^2 + (n_j-1)S_j^2}{n_i+n_j-2} \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}}$$

Dimana :

$\bar{x}_{i,j}$ = Rata-rata Skor posttest kelas eksperimen atau kontrol

$S_{i,j}^2$ = Standar deviasi kelas eksperimen atau kontrol

$$t_{hitung} = \frac{80,25 - 64,25}{\sqrt{\frac{(20-1)5,5 + (20-1)6,93}{20+20-2} \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{16}{\sqrt{\frac{104,4 + 132}{38} (0,05 + 0,05)}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{16}{\sqrt{106,7 \times 0,1}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{16}{1,033}$$

$$t_{\text{hitung}} = 15,49090$$

Selanjutnya untuk menentukan Skor t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan db = n-k = 20-2 = 18 adalah 2,10092.

Dapat disimpulkan bahwa pada pengujian hipotesis data posttest menunjukkan Skor t_{hitung} (15,49090) > t_{tabel} (2,10092) berada di daerah penerimaan H_a dan menolak H_o . Artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

C. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV A SDN 51 Kaur. Hal ini terlihat dari hasil uji perbedaan pretest dan posttest yang menunjukkan hasil posttest pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil pretest.

Pretest adalah tes untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan yang diajarkan telah dikuasai oleh siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata skor pretest pada kelompok eksperimen sebesar 59,25 dan rata-rata pada

kelompok kontrol sebesar 61,5. Hasil uji perbedaan pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan t_{hitung} (1,972) $< t_{tabel}(2,10092)$. Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata data pretest pada kedua kelompok ini, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki keterampilan berbicara awal yang sama.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang sebelumnya dan dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan sama. Perbedaannya terletak pada kelas eksperimen yang menggunakan penggunaan media boneka tangan di dalam pelaksanaan pembelajarannya, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada awal penelitian yang dilaksanakan dalam kelas eksperimen, langkah pertama yang dilakukan guru adalah menyampaikan materi secara garis besar, selanjutnya siswa dapat mempelajari sendiri secara garis besar, pada saat pembelajaran, siswa terlihat tenang dan mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini terlihat dari guru dan siswa melakukan Tanya jawab. setelah penyampaian materi selesai, siswa disuruh membaca dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian siswa distimulasi untuk mengemukakan pernyataan yang berhubungan dengan materi yang ada, lalu siswa diberi kesempatan untuk memperagakan peran tokoh dengan menggunakan media boneka tangan sesuai dengan materi.

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada guru. Guru berusaha menjawab dengan memberikan pertanyaan pancingan. Selain itu, guru mengadakan Tanya jawab terkait materi yang dipelajari untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa.

Di akhir penelitian, Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.

Sedangkan pada kelas kontrol, guru menggunakan pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi secara terus menerus selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas kontrol ini siswa menyapaikan materi atau bercerita hanya menggunakan naskah cerita. Hal inilah membuat siswa lainnya merasa bosan pada saat salah satu siswa membacakan naskah cerita didepan kelas.

Kemudian pembelajaran konvensional membuat siswa yang memiliki kemampuan kurang, tidak mempunyai kesempatan mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan pemahaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran cenderung bersifat sementara.

Selain itu, suasana kelas kontrol kurang kondusif dan proses pembelajaran kurang efisien bila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran, siswa cenderung diam, duduk di bangku mereka dengan aktivitas masing-masing, dan mendengarkan penjelasan guru

tanpa bertanya. Hal ini dikarenakan mereka kurang memahami materi dalam mengikuti pembelajaran karena kurang menarik

Dari temuan-temuan tersebut sudah terlihat adanya perbedaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol siswa cenderung pasif dan lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Penyebabnya karena perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta tidak ada hal menarik perhatian dan membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran. Sehingga mereka mencari dan melakukan hal yang menurut mereka lebih menyenangkan.

Setelah melakukan pembelajaran, guru memberikan naskah cerita posttest pada kedua kelas sampel, yaitu naskah cerita yang sama dengan pretest. Hasil posttest menunjukkan bahwa skor keterampilan berbicara siswayang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media boneka tangan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Hasil posttest pada kelas eksperimen rata-ratanya sebesar 80,25 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 64,25. Perhitungan uji-t pada posttest $t_{hitung}(15,49090) > t_{tabel}(2,10092)$ yang artinya terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kenaikan pretest-posttest pada kelas eksperimen sebesar 21 sedangkan pada kelas kontrol kenaikan pretest-posttest sebesar 2,75.

Hasil uji pengaruh posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV di SDN 51 Kaur.

Dengan pemberian media boneka tangan siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih percaya diri dalam mengekspresikan tingkah laku mereka Selain itu. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Teny Wulan Sudaniti dengan judul keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 1 Prambanan Sleman dengan menggunakan media boneka tangan. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian padapelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif. Jadi dapat dipahami bahawa media boneka tangan dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Setelah itu penelitian dari Jannah dengan judul Penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas II SDN Bareng 4 Kota Malang. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bukti dengan kenaikan rata-rata kelas dari 75 menjadi 80 pada siklus II, serta

kenaikan ketuntasan klasikal dari 52% pada siklus I pertemuan I menjadi 72 pada siklus II pertemuan II.

Dari beberapa penjelasan diatas terbukti bahwa adanya pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian di SDN 51 Kaur, pengolahan data, analisis data serta pembahasan menunjukkan ada pengaruh yang signifikan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 51Kaur. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan uji-t pada posttest yang telah dilakukan dengan t_{hitung} (15,49090) > t_{tabel} (2,10092) yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diterima adalah (H_a).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Diharapkan memberi arahan serta motivasi lebih kepada guru dan siswa agar lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran dapat terpenuhi, menggunakan media pembelajaran seperti boneka tangan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Guru

Hendaknya menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan dan

memudahkan guru dalam mengajar dengan menggunakan media boneka tangan siswa lebih

bersemangat dalam kegiatan bercerita dan lebih aktif sehingga keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.

3. Siswa

Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar di kelas, tidak hanya saat guru menggunakan media boneka tangan tetapi juga termotivasi dalam setiap pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Anggraini, Nur Farida. 2016. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantu*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses Pada 25 Januari 2020.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arkunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Asiyah, dkk. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual*, Bengkulu: Vanda.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit di Ponegoro.
- Dhieni, Nurbiana. 2018. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: CV Beringin Indah.
- Farhrohman, Oman. 2017. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, Vol. 09. No. 01. Diakses Pada 28 Januari 2020.
- Hartiny, Rosma. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Bengkulu.
- . 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras Komplek POLRI Gowok.
- Hamdani. 2011. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur.
- Juliandri, Ni Komang. 2015. *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak*, Vol. 03. No. 01. Diakses Pada 11 Februari 2020.
- Kadir, Abdulah, Dkk. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Khairiah, 2018. *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masyhuri, dkk. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Prasetyo, Bambang. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rahma, Eva. 2019. *Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas II Sd I Al-Falah I Petang Jakarta Barat*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses Pada 21 Januari 2020.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Depok: RajaGrafindo Persada.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Saddhono, Kundharu. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sari, Resti Lupita. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Aba Dukuh Gedongkiwo, Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Daskes Pada 22 Januari 2020.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- . 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianto, Joko. *Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa SD*. Vol 01 2014. Diakses Pada 23 Februari 2020.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. Achmad SetiawandanAditinPutria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Syafitri, Fatrima Santri. 2016. *Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta.
- Walid, Ahmad. 2017. *Strategi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta.
- Zubaedah, Siti, dkk. 2018. *Seni Bercerita*. Yogyakarta: Cakrawala.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran:

1. Materi Pembelajaran

Bacalah naskah cerita dibawah ini dengan baik !

Kisah Seekor Kelinci Yang Balas Budi

Pagi yang cerah sinar mentari menembus rimbunnya hutan, ada seekor Kelinci yang hendak menyeberangi sungai untuk pulang ke rumahnya. Tetapi sungai yang akan diseberangi memiliki arus air yang cukup deras. Saat Kelinci akan menyeberangi sungai Kelinci tergelincir.

Kelinci : “Tolong.....Tolong.....Tolong.....”

Seekor Gajah yang kebetulan tengah berjalan ditepi sungai mendengar teriakan si Kelinci.

Gajah : “Siapa disitu?”

Kelinci : “Aku Gajah, tolong aku.”

Gajah : “Iya Kelinci aku akan menolongmu.”

Gajah pun mencari kayu di pinggir sungai dan melemparkannya kearah Kelinci dan Kelinci pun menaiki kayu itu.

Gajah : “ Kelinci naiklah kamu di atas kayu ini.”

Kelinci :“Iya Gajah.” Terimakasih Gajah engkau telah menyelamatkanaku. Aku tidak akan melupakan kebaikanmu.”

Gajah : “Iya Kelinci sama-sama, kitakan harus saling tolong menolong, lain kali kamu harus lebih hati-hati lagi ya Kelinci.”

Kelinci : “Iya Gajah.”

Setelah menolong Kelinci, Gajah pun pamit untuk pulang.

Gajah : “ Aku pulang dulu ya Kelinci sampai berjumpa lagi.”

Kelinci : “Iya Gajah kamu hati-hatiya.”

Gajah : “Iya.Kelinci.”

Setelah beberapa hari, Gajah yang sedang mencari makanan di tengah hutan tidak sengaja menginjak kaki Macan Tutul yang sedang tidur pulas.

Macan Tutul : “Hhhaagghhh..... Siapa yang berani membangunkan tidurku

Gajah : “Ampun-ampun Macan Tutul maaf aku tidak sengaja menginjak kakimu tadi.”

Macan Tutul : “ Apa katamu tidak sengaja menginjak kakiku.”

Gajah : “Iya Macan maafkanlah aku Macan Tutul.”

Macan Tutul : “Tidak, kamu sudah membangunkan tidurku.”

Macan Tutul pun sangat marah kepada Gajah yang telah membangunkan tidurnya, saat Macan Tutul akan menerkam Gajah, Kelinci yang sedang mencarimakan di tengah hutan melihat kalau Gajah ingin di terkam oleh Macan Tutul.

Kelinci : “ Yak ampun itukan Gajah yang menolongku kemarin dia sedang dalam bahaya, bagaimana aku menolongnya.”

Kelinci pun panik karna melihat Gajah akan di terkam oleh Macan Tutul.

Kelinci : “Oh, iya aku punya ide aku akan mengalihkan pandangan Macan Tutul kearahku agar Macan Tutul mengejarku dan aku akan bawah dia kejurang.”

Dengan keberaniannya Kelinci pun meneriaki Macan Tutul yang akan menerkam Gajah.

Kelinci : “Hay Macan Tutul kalo kamu berani kejar aku.”

MacanTutul : “Apa katamu, kamu kira aku akan takut dengan kamu.”

Gajah : “Kelinci kamu lari saja dari sini nanti kamu akan di terkam Macan.”

Kelinci : “ Gajah kamu jangan takut aku akan menolongmu.”

Macan Tutul sangat marah dan mengejar Kelinci, Kelinci berlari kearah jurang dengan sekuat-kuatnya, Macan Tutul pun mengejarnya dengan gauman yang keras. Saat tiba di tepian jurang Kelinci berbelok kearah kanan dan Macan Tutul pun tidak bisa menggedalikan dirinya lagi dan masuk kedalam jurang itu. Kelinci langsung kembali lagi menjenguk Gajah.

Kelinci : “Gajah apa kamu baik-baik saja.”

Gajah : “Iya Kelinci. Terimakasih kamu sedang menolongku dari terkaman Macan Tutul tadi, oh iya kamu apakah Macan Tutul tadi ?.”

Kelinci : “Sudah aku buat dia masuk kedalam jurang, dia harus terima balasan atas perbuatan dia sendiri.”

Gajah : “Kamu hebat Kelinci bisa menahklukkan MacanTutul yang begitu buas.”

Kelinci : “Hahahaha.... Kamu bisa saja Gajah, kamu kemarin sudah menyelamatkannya waku sekarang giliran aku menyelematkanmu. Sudah yuk, kita pulang hari sudah sore.”

Gajah : “ Iya Kelinci.”

Gajah dan Kelinci pun pulang. Setelah kejadian itu Gajah dan Kelinci pun menjadi sahabat baik yang saling tolong menolong.

1. Siswa melakukan kegiatan mencuci tangan sebelum memulai pembelajaran



2. Siswa diberi Naskah cerita
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol



3. Siswa mendengarkan Guru bercerita
Kelas Eksperimen



Kelas kontrol



4. Siswa membaca Naskah Cerita
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



5. Siswa distimulasi untuk mengemukakan pertanyaan mengenai naskah cerita yang telah di baca
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



6. Siswa memperagakan peran tokoh sesuai isi naskah cerita Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



7. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

