

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS DALAM KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS II UPT SPF SDN 42 GATTARENG
KABUPATEN BULUKUMBA**



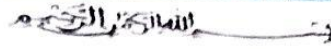
SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh
RACHMAT ALIM TAQWA
105401104720

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RACHMAT ALIM TAQWA** NIM 105401104720, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juni 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jum'at, 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H
05 Juli 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abd. Rakhim Nanda, M.P., IPU.**
2. Ketua : **Erwin Akab, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**
 2. **Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.**
 3. **Dr. Rahmatiah, S.Ag., M.Pd.**
 4. **Dr. Anin Asninda, S.Pd., M.Pd.**

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akab, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : RACHMAT ALIM TAQWA

NIM : 105401 104720

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan tim penguji. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd

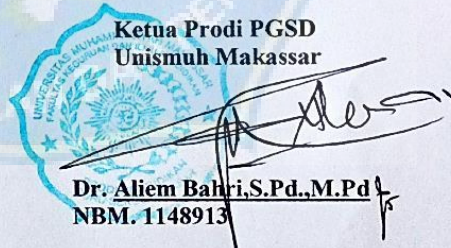
Diketahui:

**Dekan FKIP
Unismuh Makassar**



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN: 0901107602

**Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar**



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Belajar, Berbagi, dan Bermanfaat”

Kupersembahkan karya ini buat Dg Naba, Dg Baji, dan Najwa Terima kasih telah mengarahkan, mendukung, memberi kasih sayang dan perhatian yang tulus serta memberikan segalanya untuk Taqwa.



ABSTRAK

RACHMAT ALIM TAQWA, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata Satu (PGSD S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Aliem Bahri. dan Pembimbing II Sri Rahayu.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba?”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (*pre-eksperimental design*) dengan desain *one-grup pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng yang berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka Berpengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng, yang dapat dilihat dari perbandingan tes hasil *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar siswa pada saat *Pre-test* paling banyak berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 90,9% saat *post-test* paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 36,36%. Hasil perhitungan dengan analisis uji t setelah $T_{hitung} = 4,579$ dan $T_{tabel} = 2,228$ maka diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $4,579 > 2,228$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

Kata Kunci: *Keterampilan Berbicara, Media Grafis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT.yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya.

Penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbiacara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.”** tidak akan tersusun dengan baik tanpa ada bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. pernyataan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada yang terhormat.

penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terimakasih kepada Dr.Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Sri Rahayu., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan,arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak Lupa Penulis ucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph. D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan

kebijakan untuk penyusunan skripsi.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Sitti Arni, S.Pd. SD. Kepala Sekolah UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba beserta stafnya, terutama Ibu Nurul Afiah selaku wali kelas V yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian dan Terima kasih kepada seluruh teman – teman GO dan istana mungil yang telah kebersamai saya sampai pada hari yang berbahagia ini semoga semakin sukses dan jaya Aamiin.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	9
2. Keterampilan Berbicara di SD``	11
3. Media Pembelajaran.....	13
4. Kriteria Penilaian	17
5. Media Grafis	17
6. Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Grafis.....	21
B. Kerangka Pikir	22
C. Hasil Penelitian Releven	24
D. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Desain Penelitian	27
E. Variabel Penelitian.....	28
F. Definisi Operasional Variabel.....	28
G. Prosedur Penelitian	29
H. Instrumen Penilaian	30
I. Teknik Pengumpulan Data.....	31
J. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	48
A. Simpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Nomor Judul	Halaman
1.1 Indikator Keterampilan Berbicara.....	3
2.1 Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis	21
3.1 Sampel Siswa	29
3.2 Desain <i>One Group Pre Test-PostTest Design</i>	30
4.1 Hasil Nilai <i>pre-test</i>	39
4. 2 Data Hasil Belajar <i>pre-test</i>	39
4. 3 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai <i>pre-test</i>	40
4. 4 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	42
4. 5 Data Hasil Belajar <i>Posttest</i>	42
4. 6 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai <i>post-test</i>	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	16
2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	18
2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian	26



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Pendapat Abdul Chaer (2006: 1), mengemukakan bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa Indonesia di sekolah digunakan sebagai pengantar sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa terhadap peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa di atas merupakan satu kesatuan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan. Keterampilan yang satu bergantung dengan keterampilan yang lain. Hal ini seperti yang disampaikan Savage (dalam Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 2001: 55) sebagai berikut:

Mutmainna, M., Bahri, A., & Rahayu, S. (2023). Membicarakan dan mendiskusikan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpisah merupakan hal yang tidak wajar dan terlalu dibuat-buat; sebab sebenarnya

keempat kemampuan itu merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Namun dalam pembelajaran kemampuan berbahasa keempat aspek itu masing-masing dapat memperoleh kesempatan untuk diberi penekanan. Jika pengenalan kemampuan menulis yang diajarkan, maka kemampuan menyimak, berbicara, membaca merupakan unsur penunjang”.

Seorang anak belajar bahasa karena didesak oleh kebutuhan untuk berkomunikasi dengan orang-orang di lingkungan sekitar. Oleh karena sejak dini anak-anak diarahkan agar mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi yaitu mampu menyapa, mengajukan pertanyaan, menjawab, menyebutkan pendapat dan perasaan melalui bahasa. Siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang lengkap yaitu keempat aspek keterampilan dasar berbahasa harus dapat dikuasai secara baik.

Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Berbicara

No	Indikator Keterampilan berbicara
1.	Kelancaran berbicara
2.	Ketepatan pemilihan kata
3.	Struktur kalimat
4.	Intonasi membaca kalimat
5.	Ekspresi

Sumber (Permana 2015)

Keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Hal ini sesuai pendapat Galda (dalam Supriyadi, 2005: 178) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan

pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Supriyadi (2005: 179) juga menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonseptkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan dan ide kepada orang lain.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I dan II sekolah dasar menekankan pada aspek pengaruh kemampuan membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas III sampai dengan kelas VI menekankan pada pengaruh kemampuan berkomunikasi lisan (berbicara) dan menulis. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang- lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar.

Siswa dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa

dalam berbicara pun masih rendah. Permasalahan dalam kemampuan berbicara juga terjadi pada siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat diketahui berdasarkan wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Kondisi yang menunjukkan masih rendahnya keterampilan berbicara pada siswa juga didukung wawancara dengan guru kelas sebagai berikut:

1. Sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara rendah.

Karena siswa merasa takut dan malu saat disuruh berbicara.

2. Siswa kurang terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara.

Menurut guru kegiatan berbicara selama ini masih kurang mendapat perhatian. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya waktu pembelajaran Bahasa Indonesia jika digunakan untuk melakukan praktik berbicara siswa yang pada umumnya dipraktikkan secara individu.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka pada proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan media grafis. Penggunaan menggunakan gambar grafis dapat berpotensi ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka dalam penyampaian pesan (materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas, dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambar. Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Peran utamanya adalah memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Dengan kata lain, media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2011: 20).

Penggunaan media grafis dalam pembelajaran berbicara diharapkan dapat keterampilan berbicara siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (1987: 274) yang menjelaskan bahwa gambar atau grafis sebagai rangsangan keterampilan berbicara sangat baik diberikan pada siswa sekolah dasar pada tahap awal. Syaratnya, gambar-gambar atau grafis tersebut tidak mengandung tulisan yang bersifat menjelaskan. Dengan penjelasan tersebut gambar yang tidak mengandung tulisan sebagai rangsangan yang dapat membantu siswa dalam mengekspresikan gagasannya serta memproduksi bahasa (kata atau kalimat) yang akan diungkapkan melalui bahasa lisan.

Permasalahan yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran berbicara, terjadi karena dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, dalam berbicara siswa tidak menggunakan alat bantu, sehingga mengalami kesulitan dalam berbicara. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dalam keterampilan berbicara adalah media grafis, yang dapat berupa Puzzle. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan media grafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 gattareng Kabupaten Bulukumba.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah menambah khasanah pengembangan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama dengan menggunakan media grafis pada keterampilan berbicara pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

a) Bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam melaksanakan pembelajaran berbicara khususnya untuk keterampilan berbicara melalui penggunaan media grafis.
- 2) Dapat menambah pengetahuan yang lebih konkrit mengenai penggunaan media grafis dalam kemampuan keterampilan berbicara.

b) Bagi siswa

- 1) Dapat menumbuhkan minat dan perhatian serta hasil pembelajaran dan ketrampilan berbicara melalui media grafis.
- 2) Dapat menumbuhkan motivasi, siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dengan menggunakan media grafis.

c) Bagi sekolah

Dapat mendorong pihak sekolah untuk memotivasi semangat para guru untuk selalu menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

d) Bagi peneliti

- 1) Dapat dijadikan pengalaman dalam hal meneliti yang kemudian termotivasi untuk meneliti masalah-masalah dalam ketrampilan berbicara melalui media Puzzle.

- 2) Memperoleh pengalaman langsung pembelajaran berbicara menggunakan media Puzzle.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para peserta didik terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan perkataan lain, agar para peserta didik mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka peserta didik diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik juga

diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka para guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar peserta didik dapat meneladaninya. Suatu kenyataan bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini. Bahasa adalah milik manusia. Bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama kita sebagai umat manusia dengan makhluk hidup lainnya di dunia ini. Setiap anggota masyarakat terlibat dalam komunikasi linguistik; di satu pihak dia bertindak sebagai pembicara dan di pihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang lancar, proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak maupun dari penyimak menjadi pembicara terjadi begitu cepat, terasa sebagai suatu peristiwa biasa dan wajar.

Oleh sebab itu, pengertian bahasa ditinjau dari dua segi, yakni segi teknis dan segi praktis. Pengertian bahasa secara teknis adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Secara praktis, bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat kita ketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi atau sistem lambang bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar atau kita ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dalam hal ini, istilah sistem bunyi hanya terdapat di dalam bahasa lisan, sedangkan di dalam

bahasa tulis bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan 5 lambang-lambang tertentu yang disebut huruf. Dengan demikian, bahasa selain dapat disebut sistem bunyi, juga disebut sistem lambang. Dari pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2. Keterampilan Berbicara di SD`

Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis.

Semakin lama keterampilan berbicara dilatih semakin sempurna dalam artian strukturnya semakin benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimatnya semakin bervariasi. Dengan kata lain perkembangan tersebut tidak secara horizontal mulai dari fonem, kata, fase, kalimat, dan wacana. Yetti Mulyati dkk. 2007, mengemukakan adanya tiga cara untuk

mengembangkan secara vertikal dalam meningkatkan keterampilan berbicara yaitu (1) menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru), (2) mengembangkan bentuk-bentuk ujaran yang telah dikuasai, dan (3) mendekatkan atau menyejajarkan dua bentuk ujaran, yaitu bentuk ujaran sendiri yang belum benar dan ujaran orang dewasa (terutama guru) yang sudah benar.

a. Tujuan keterampilan Berbicara Kemampuan psikologis berhubungan dengan kejiwaan pembicara, misalnya kemampuan berbicara, ketenangan, dan daya adaptasi psikologis. Ketika berbicara. Seseorang yang mampu mengemas ide dengan baik bisa saja kurang mampu menyampaikan ide tersebut secara lisan karena terganggu oleh ketenangan. Ketika berbicara atau bahkan karena tidak memiliki keberanian, gugup, dan mendapatkan tekanan. Ketika berbicara, kemampuan performa lebih berhubungan dengan praktik berbicara. Seorang pembicara dengan baik akan menggunakan berbagai gaya sesuai dengan situasi, kondisi, dan tujuan pembicaraannya. Gaya yang berhubungan dengan perilaku. Ketika seseorang melakukan pembicaraan seperti ekspresi, kesanggupan membangun komunikasi interaktif, dan bahkan berhubungan dengan penampilan pembicara.

b. Keterampilan berbicara yang masih rendah disebabkan faktor internal dalam diri siswa yaitu:

- 1) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran berbicara karena metode yang digunakan oleh guru kurang inovatif;

- 2) Evaluasi untuk pembelajaran berbicara jarang dilakukan sehingga siswa tidak terbiasa untuk berlatih berbicara dan menganggap kegiatan berbicara mudah;
- 3) Dalam berbicara di depan kelas siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya sehingga pembicaraan tidak terstruktur;
- 4) Dalam kegiatan berbicara siswa merasa, gugup, malu, dan kurang rileks, kondisi ini akan mengurangi kualitas tuturan mereka;
- 5) Siswa kurang bisa merangkaikan ide dan gagasannya secara lengkap, mereka sering lupa dan tidak fokus dengan apa yang akan mereka sampaikan saat berada di depan kelas. Penyebab dari kesulitan berbicara tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

3. Media Pembelajaran

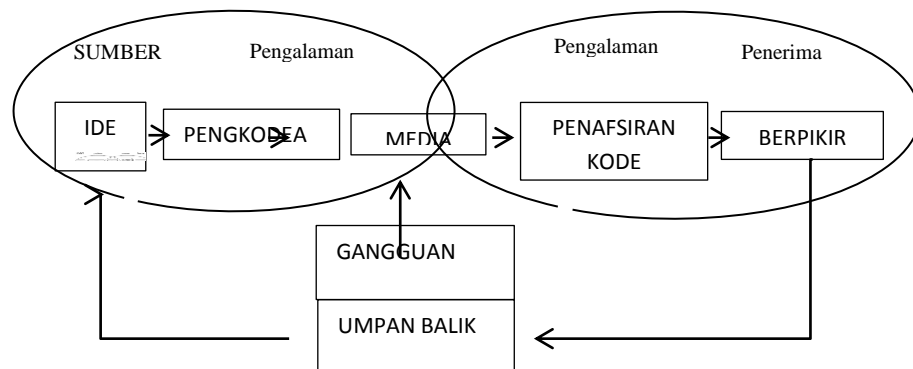
a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah semua sarana yang membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti 'tengah, perantara, atau pengantar'. Menurut Gerlach dan Ely secara garis besar media adalah semua hal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan konsep tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat berupa manusia, materi, buku teks, kejadian, atau lingkungan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar diartikan sebagai alat-lat grafis, fotografis,

atau alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2015:3). Media pembelajaran dapat diartikan secara umum dan khusus. Pengertian secara umum menggambarkan bahwa media adalah semua hal yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Adapun secara khusus, media diartikan sebagai alat untuk menyusun kembali informasi dengan menggunakan alat. Media pembelajaran merupakan semua sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik yang berakibat pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif selama proses belajar mengajar.

Menurut Zaniyati. 2017. pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.

Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran



(Sumber: I Wayan Santyasa, 2007: 4)

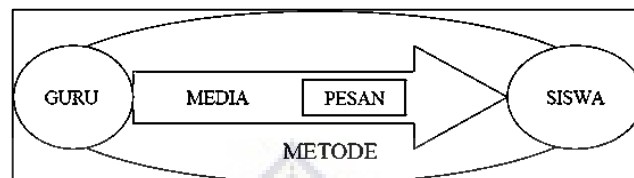
b. Fungsi media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dibagi dalam dua kategori, yaitu fungsi utama dan fungsi secara khusus. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar, bahkan psikologis siswa yang ditata dan diciptakan oleh guru yang berakibat pada timbulnya keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar. Lebih lanjut, menurut Kemp dan Dayton fungsi utama media terbagi dalam tiga jenis. Pertama, memotivasi minat atau tindakan. Kedua, menyajikan informasi. Ketiga, memberi instruksi (Arsyad 2015:19;23). Adapun menurut Levy dan Lentz dalam (Arsyad 2015:20–21) terdapat empat fungsi khusus media pembelajaran terutama pada media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa.
- 2) Fungsi afektif artinya media dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif artinya media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.

- 4) Fungsi kompensatoris artinya media visual dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran



(Sumber: I Wayan Santyasa, 2007: 4)

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Menurut I Wayan Santyasa, 2007: 4, bahwa tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

4. Kriteria Penilaian

a. Presentasi

- 1) Siswa memperkenalkan diri kepada teman-temannya.
- 2) Menyusun Puzzle
- 3) Siswa Bercerita
- 4) Menyampaikan apa yang dipahami dalam cerita
- 5) Memperkenalkan gambar pada puzzle yang disusun

b. Evaluasi

- a. Tes pembuatan bentuk bercerita atau bercakup-cakup. Penilaian proses berlangsung pada waktu anak tampil atau presentasi
- b. Kreteria : isi (kalimat sederhana untuk memperkenalkan diri), lafal, intonasi dan ekpresi.

c. Dokumentasi

5. Media Grafis

a. Pengertian Media Grafis

Pengertian Media Pembelajaran Grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Halik, A., & Hakim, A. (2020). Media grafis (media visual) sebagai media pembelajaran, dirancang untuk mengomunikasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan, pesan-pesan secara jelas dan kuat. Walaupun media grafis termasuk bagian dari media visual, bukan berarti semua media visual merupakan media grafis. Sebab

ada media visual berupa tiga dimensi yang bukan merupakan media grafis.

Contoh media tiga dimensi seperti media padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. Jadi media pembelajaran grafis adalah media dua dimensi yang dirancang untuk mengomunikasikan gagasan dengan cara menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi berupa simbol lambang dan bunyi secara jelas, kuat, dan menarik. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian katakata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar Halik, A., & Hakim, A. (2020). media grafis termasuk media visual yang penyaluran pesannya mengutamakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol visual. Media pembelajaran grafis adalah media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran

b. Ciri dan Manfaat Media Grafis

Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis Media pembelajaran grafis memiliki ciri dan manfaat sebagaimana halnya media pembelajaran secara umum. Hal ini juga berguna untuk membedakan jenis media grafis dengan media pembelajaran lainnya. Berikut adalah ciri dan manfaat dari media pembelajaran grafis.

Tabel 2.1 Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis

Media Pembelajaran Grafis	
Media Pembelajaran Grafis Ciri Manfaat	Mengandalkan indra penglihatan Dapat digunakan untuk mengolah gagasan melalui simbol/lambang (huruf atau angka).
Hanya dapat diakses secara visual	Membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian Berbentuk dua dimensi
Membantu memperjelas ide Dapat disentuh dan/ hanya dapat dilihat	Mengilustrasikan atau menghiasi informasi
Mengolah informasi secara simbol (lambang, bunyi dan gambar)	Memperlancar pemahaman
Menghasilkan informasi dalam bentuk grafik (abjad, angka, dan gambar)	Mempermudah pikiran untuk mengingat informasi
Dapat diproyeksikan dengan alat bantu	Menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi

c. Jenis Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media lain media grafis juga mempunyai beberapa fungsi diantaranya menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Dalam penerima pesan banyak di tuangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. serta untuk definisi tersebut dipadukan dengan pengertian praktis, maka grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar.

Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk media grafis antara lain :

1. Grafik, yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
2. Diagram, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
3. Bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
4. Sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
5. Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
6. Papan Flanel, yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
7. Bulletin Board, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Media cetakan dan grafis di dalam proses belajar mengajar paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang

dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti disebut 'Media Grafis'

6. Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Grafis

- a. Mengidentifikasi program, dalam hal ini tentukanlah : Nama mata pelajaran, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diterapkan, dan sasaran, sasaran yang dimaksud di sini adalah siswa yang akan menggunakan media tersebut posisinya berada di kelas berapa, dan semester berapa.
- b. Mengaji literatur, dalam membuat media cetak guru selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada media tersebut. Perlu diketahui menentukan isi yang akan disajikan pada media Puzzle, namun perlu di kemas sedemikian rupa sehingga materi pembelajaran dapat divisualisasikan lebih tepat.
- c. Membuat naskah. Naskah untuk media grafis berisi sketsa yang akan ditampilkan berisi objek gambar dan isi tulisan dalam bentuk teks.
- d. Media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer. Cara manual dapat diperlukan keterampilan khusus mengedit, mengedit gambar membuat dekorasi objek grafis. Bahan-bahan yang digunakan berupa media.

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Kelebihan media grafis :

- a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang di sampaikan.
- b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik.

- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.
- d. Memperbesar perhatian siswa
- e. Membantu mengatasi keterbatasan siswa.

Kelemahan media grafis

- a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
- b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

B. Kerangka Pikir

Keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba menunjukkan masih rendah. Hal ini dapat diidentifikasi dari beberapa keadaan sebagai berikut: siswa masih kurang berminat dan kurang antusias dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran berbicara. Pada saat ditugaskan untuk berbicara, siswa masih cenderung membaca teks sehingga perlu adanya suatu upaya yang mampu untuk mempengaruhi minat, perhatian dan khususnya peningkatan keterampilan berbicara.

Pada dasarnya pengajaran berbicara mempunyai tujuan supaya siswa memiliki kemampuan, pengalaman dan dapat memanfaatkan keterampilan berbicara dalam berbagai keperluan. Keterampilan berbicara bukanlah hal yang mudah. Pada dasarnya siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan menuangkan ide ke dalam ucapan atau lisan. Faktor lain yang berpengaruh pada kualitas hasil belajar siswa dari segini nilai perilaku adalah strategi yang digunakan guru dalam mengajar. Selama ini, guru belum menggunakan media

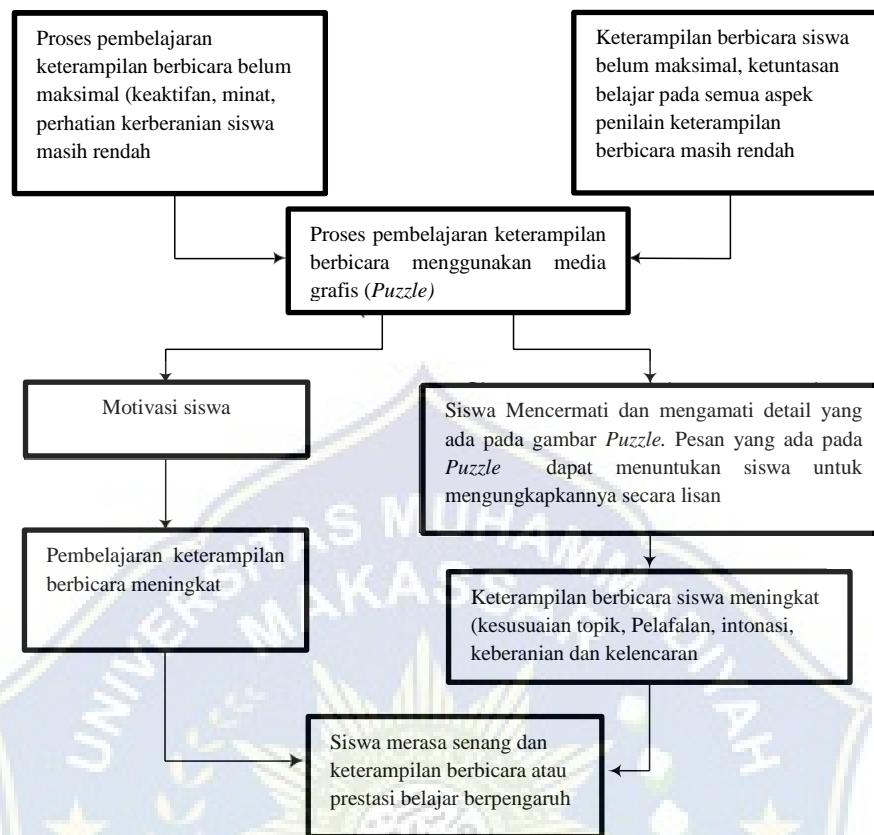
yang dapat memancing keluarnya ide siswa dan dapat ketertarikan siswa pada proses pengajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan menggunakan suatu media grafis. Media grafis digunakan agar siswa dapat memiliki keterampilan berbicara dengan baik. Langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan menggunakan media grafis dalam penelitian ini meliputi siswa memperhatikan media yang berupa Puzzle yang telah diberikan oleh guru dan media grafis tersebut hasil karya guru, siswa atau orang lain. Pemilihan media grafis tersebut harus sesuai dengan perkembangan anak. Selanjutnya siswa dapat menceritakan kembali maksud dari gambar tersebut.

Kehadiran media grafis yang berupa Puzzle tentang suatu peristiwa, tempat, kegiatan dan benda-benda dapat dimanfaatkan guru sebagai wahana penyalur pesan atau informasi dalam pembelajarannya. Gambar yang dirancang akan dapat merangsang kemampuan siswa dalam mengamati, mencermati detail-detail gambar. Jika siswa tertarik pada media gambar tersebut, siswa akan belajar secara konsentrasi dan sungguh-sungguh. Media gambar juga dapat membantu siswa dalam mengungkapkan bahasa secara lisan dengan bahasa yang runtut, baik dan benar.

Sebagai gambaran dalam media tersebut ini dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian



Sumber (Bagan Kerangka Pikir Penelitian)

C. Hasil Penelitian Releven

Menurut hasil temuan Selvia Suseno (2013) diketahui bahwa kemampuan berbicara dalam menceritakan tokoh idola dengan menggunakan media Grafis pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Bintang Tahun Pelajaran 2012/2013 pada aspek intonasi dengan jumlah keseluruhan skor 257, persentase 80%, kualifikasi dikatakan baik. Aspek pengucapan dengan jumlah keseluruhan skor 227, persentase 70%, kualifikasi dikatakan baik. Dan pada aspek diksi keseluruhan skor 238, persentase 75%, kualifikasi baik. Dari ketiga aspek penilaian maka kemampuan berbicara dalam menceritakan tokoh idola dengan menggunakan media poster ada siswa kelas

VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Bintang Tahun Pelajaran 2012/2013 dikatakan baik.

Hasil penelitian yang dilakukan juga diketahui bahwa penerapan penggunaan media grafis dapat keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan lancar, tidak merasa takut, dan lebih berani berbicara dengan bahasa yang komunikatif, runtut, baik, dan benar. Penerapan penggunaan media gambar dapat hasil nilai keterampilan berbicara siswa, terlihat dari 31 siswa, 84% (26 siswa) telah mencapai batas ketuntasan minimal yakni 6,8

D. Hipotesis Penelitian

Sesuai beberapa teori dan kerangka pikir maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: “Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

H_1 : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design yang akan mengkaji tentang pengaruh penggunaan media grafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba yang menjelaskan bahwa dalam penelitian desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:99).

B. Lokasi Penelitian

UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba, tahun ajaran 2023-2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2010: 90) mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Punaji Setyosari (2010: 168) menyatakan populasi merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel di ambil. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2010: 91).

Terdapat dua jenis penelitian berdasarkan pada banyaknya subjek yang dipelajari yaitu penelitian populasi dan penelitian sampel. Penelitian populasi adalah penelitian yang mempelajari seluruh anggota kelompok sasaran, sedangkan penelitian sampel mempelajari hanya sebagian dari dan yang mewakili anggota kelompok sasaran atau opulasi (Ulber Silalahi, 2010: 36). Penelitian populasi di kenakan apabila subjek yang akan diteliti jumlahnya terbatas (Punaji Setyosari, 2010: 168).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Teknik pengambil sampel dilakukan untuk jumlah karakteristik analisis tidak beragam. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba

Tabel 3.1 Sampel Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah siswa
Kelas II	6	11	16

Sumber (Tata usaha UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba)

D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group PreTest-PostTest Design*. Secara rinci *One Group PreTest-PostTest Design* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Desain One Group PreTest-PostTest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai sebelum diberi perlakuan (pretest)

X : Perlakuan (penerapan media grafis)

O₂ : Nilai setelah diberi perlakuan (posttest)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2009: 60). Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan. Sugiyono (2009: 61) menyampaikan bahwa variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam.

Penelitian ini memuat dua variabel yaitu: media grafis sebagai variabel yang mempengaruhi (independent variable) disimbolkan (X) dan keterampilan berbicara siswa sebagai variabel yang terkena pengaruh variabel terikat (dependent variable) disimbolkan (Y)

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan batasan yang jelas pada penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional variabel, yaitu:

1. Media Grafis

Nurgiyantoro (1987: 274) Menjelaskan bahwa Media grafis adalah semua media visual yang menyajikan fakta, gagasan atau kejadian melalui kombinasi pengungkapan kata, kalimat, angka, gambar, ataupun simbol-simbol visual yang lain. Media grafis yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah media Puzzle.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada umumnya dapat dipraktikan oleh semua orang, tetapi berbicara yang terampil yang dapat menghipnotis pendengarnya hanya sebagian orang mampu melakukan itu. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain (Depdikbud, 1985:7)

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini seperti dikemukakan oleh Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). tentang prosedur eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Eksperimen

Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu diperiksa subyek penelitian, pemeriksaan dilakukan pada variabel yang diasumsikan akan mempengaruhi bias hasil penelitian yaitu:

- a) Kemampuan awal siswa dengan *pre-test* kemampuan awal siswa digunakan untuk memperkirakan pengaruh bias hasil penelitaian eksperimen.
- b) Jumlah siswa dalam kelas
- c) Ruang kelas (dilihat dari ruang kelas yang digunakan selama proses belajar berlangsung).
- d) Guru yang mengajar, faktor guru yang mengajar sangat mempengaruhi pengetahuan siswa sehingga perlu di samakan terlebih dahulu. Dalam arti fisik dan kemampuan mengajar sedang yang berbeda hanya perananya dengan demikian faktor guru yang mengajar dianggap sudah seimbang.

2. Tahap Eksperimen

- a) Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen

Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen berfungsi untuk mempersiapkan perlengkapan, perencanaan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen secara teknis seperti persiapan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan ruang, waktu pelajaran yang dibutuhkan, serta media yang digunakan.

- b) Tahap pelaksanaan ekperimen

Tahap ini berupa pemberian pembelajaran dengan menggunakan media grafis berupa puzzle

H. Instrumen Penilaian

Pengumpulan data juga dilakukan dengan pembuatan instrumen.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). menjelaskan, “Instrumen

dibutuhkan untuk medapat data agar dapat di teliti”. Instrumen penelitian digunakan untuk menaksir nilai variabel yang akan diteliti.

1. Lembar Observasi

Maksud dari observasi adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data-data melalui pengamatan, dan pencatatan yang sistematis terhadap berbagai hal yang diselidiki. Adapun yang menjadi observer dalam penelitian ini ialah rekan peneliti. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar pengamatan aktifitas peserta didik.

2. Tes Berbicara

Soal-soal yang digunakan dalam tes berbicara adalah soal-soal bentuk Tambel. Dimana soal-soal tersebut menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur jika memenuhi pesyaratan tes yaitu validitas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pedoman ini berupa daftardaftar terkait data populasi, data siswa dan guru, foto pelaksanaan selama penelitian dan hasil pekerjaan siswa selama pembelajaran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, dalam situasi sebenarnya untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Tes Berbicara

Tes Berbicara Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbicara. Tes terbebicara yaitu berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tabel tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tabel pula.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada. Dalam peneliti mengumpulkan data umum sekolah.

J. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskripsi dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai analisis data deskriptif . Analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data

dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Sumber: Prasetyo (2017: 10)

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = x \cdot 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini penelitian menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Dekdikbud (2003) yaitu :

Dalam penerapan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

N

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest dan posttest*

\sum = jumlah dari gain (*posttest dan pretest*)

N = subjek pada sampel

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

N

Keterangan :

\sum = jumlah kuadrat deviasi

\sum = jumlah dari gain (*posttest dan pretest*)

N = subjek dari sampel

c) Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus t-test

Md

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$\sqrt{\sum X^2d}$

N (N - 1)

Keterangan:

t = perbedaan dua mean

Md = perbedaan mean pre-test dan post-test

xd = Deviasi masing-masing subjek ($d-Md$)

ΣX^2d = Jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek pada sampel

d) Menentukan harga ttabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (df) = $N-1$

e) Konsultasikan thitung dengan ttabel

$t_{Hitung} > t_{Tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Kriteria pengujian jika :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam keterampilan berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. Peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil statistik deskriptif dan statistik inferensial diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Hasil *pre-test* Keteampilan Berbicara Sebelum Menggunakan Media Grafis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Mulai tanggal 06 April 2024, maka diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar bahasa Indonesia siswa dalam keterampilan berbicara berupa nilai dari siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Analisis data *pre-test* hasil belajar bahasa Indonesia dalam keterampilan Berbicara siswa kelas II dengan jumlah siswa 16 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya 70 yang di peroleh 1 siswa dan nilai terendah 50 oleh 6 Siswa.

Tabel 4. 1 Hasil Nilai *pre-test* Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kab. Bulukumba

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test
1.	AB	55
2.	R	50
3.	M	65
4.	N	50
5.	R	55
6.	P	50
7.	R	55
8.	MJ	50
9.	MHA	55
10.	S	50
11.	A	60
12.	MES	50
13.	S	60
14.	YNA	70
15.	S	55
16.	A	55

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan Perhitungan rekapitulasi nilai kemampuan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng sebelum perlakuan (*pretest*), sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Data Hasil Belajar *pre-test* Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kab. Bulukumba

Interval	Pengkategorian	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	0	0%,
65-79	Sedang	2	12,5%
55-64	Rendah	14	87,5%
0-54	Sangat Rendah	0	0%,
Jumlah	16		100%

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrument tes dikategori sangat rendah yaitu 0%, rendah

87,5%%, sedang 12,5%%, tinggi 0%, dan sangat tinggi berada pada persentase 0. Melihat dari hasil persentasi yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan Media Grafis tergolong rendah.

Berdasarkan tabel hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas II SD 42 Gattareng dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pre-test

X	F	F.X
50	6	300
55	6	330
60	2	120
65	1	65
70	1	70
Jumlah	16	885

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 885$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah jumlah 16. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fxi}{n} \\ &= \frac{885}{16} \\ &= 55,31\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Sebelum menggunakan Media Grafis yaitu 55,31tergolong

rendah

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 885$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah jumlah 16. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n f \cdot x_i}{n} \\ &= \frac{885}{16} \\ &= 55,31\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba. Sebelum menggunakan Media Grafis yaitu 55,31 tergolong rendah.

2. Hasil *Post-Test* Keterampilan Berbicara setelah Menggunakan Media Grafis

Setelah dilaksanakan *pretest* sebelum menggunakan media Grafis, kemudian memberikan treatment (perlakuan) dengan penggunaan media grafis. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas eksperimen setelah diterapkannya treatment (perlakuan). Perubahan tersebut berupa Keterampilan berbicara dapat dilihat dari data sebagai berikut.

Data hasil analisis deskriptif keterampilan berbicara kelas II setelah menggunakan Media Grafis (*posttest*) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Nilai *Posttest* Keterampilan Berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kab. Bulukumba

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Test
1.	AB	80
2.	R	75
3.	M	80
4.	N	70
5.	R	80
6.	P	70
7.	R	80
8.	MJ	75
9.	MHA	75
10.	S	80
11.	A	75
12.	MES	75
13.	S	80
14.	YNA	80
15.	S	75
16.	A	80

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *posttest*

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi nilai keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng sebelum perlakuan (*pretest*), sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Data Hasil Belajar *Posttest* Keterampilan Berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kab. Bulukumba

Interval	Pengkategorian	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	8	50%
65-79	Sedang	8	50%
55-64	Rendah	0	0%
0-54	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah	16		100%

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *posttest*

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap post-test

dengan menggunakan Media Grafis dikategorikan sangat tinggi yaitu 0%, tinggi 50%, sedang 50%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentasi yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara setelah diterapkan Media Grafis tergolong tinggi.

Berdasarkan tabel hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas II SD 42 Gattareng dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test

X	F	F.X
70	2	140
75	6	450
80	8	640
JUMLAH	16	1.230

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *postest*

Dari data hasil post-test di atas dapat diketahui bahwa nilai dai $\sum fx = 1.230$, sedangkan nilai N sendiri adalah 16. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fxi}{n} \\ &= \frac{1.230}{16} \\ &= 76,87\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar keterampilan Berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42

Gattareng setelah penerapan Media Grafis adalah 76,87% dari skor ideal 100

ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 70\%$) sehingga dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $76,87\% \geq 70\%$.

3. Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh penggunaan Media Grafis. Sehingga untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya penggunaan Media Grafis sebelum (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) digunakan analisis Uji T (t-test).

- a. Menentukan/mencari harga Md (mean dari perbedaan antara pre-test dan post-test)

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{330}{16} \\ &= 20,62 \end{aligned}$$

- b. Menentukan/mencari harga $\sum X^2d$

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 7.180 - \frac{(330)^2}{16} = 373,75$$

- c. Menentukan harga T_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} = \frac{20,62}{\sqrt{\frac{373,75}{16(16-1)}}} = 16,523$$

- d. Menentukan harga T_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 16 - 1 = 15$, maka nilai $t_{\text{Tabel}} =$

2,119 Setelah diperoleh $T_{hitung} = 16,523$ dan $T_{tabel} = 2,119$, maka T_{hitung} $16,523 \geq T_{tabel}$ 2,119. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media gtafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. Dalam pengujian statistik, hipotesis dinyatakan sebagai berikut :

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan , terlihat bahwa jumlah nilai dari *posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas II UPT

SPF SDN 42 Gattareng. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng setelah perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yaitu 76,87%. Sedangkan persentase sebelum perlakuan (*pretest*) lebih rendah yaitu 55,31% saja. Dengan demikian penggunaan media gtafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. Memiliki pengaruh pada hasil belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini berlokasi UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba dan waktu penelitian ini di tepatnya pada tanggal 23 Maret 2024 – 21 Mei 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara menggunakan media grafis pada siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang penggunaan media grafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

Menurut hasil temuan saya penggunaan media grafis (puzzle) dalam penelitian ini dapat berpengaruh aktivitas belajar siswa. Diskusi dan kerja sama dalam pembelajaran menimbulkan suasana menyenangkan. Menurut pengamatan penelitian ini siswa tertarik mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif berbicara, berpendapat, dan bersemangat dalam pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas lebih hidup serta proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna pada kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar keterampilan menulis karangan deskripsi siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberi perlakuan berupa penggunaan media grafis, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu tingkat hasil belajar menulis karangan deskripsi sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah.

Pada penelitian *Pre-Eksperimental* ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. Sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pada saat melakukan penelitian, murid hadir berjumlah 16 murid. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu

kelompok eksperimen, pada saat diberikan tes awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *posttest*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan Media Grafis pada kelas eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya penggunaan media grafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. Pada kelas eksperimen melalui hasil test *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis dengan perhitungan manual.

Nilai statistik deskriptif hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Grafis.

Hasil olah data memperlihatkan nilai hasil belajar pada nilai terendah dan tertinggi *pretest* yaitu 50 dan 70 sedangkan pada hasil olah data memperlihatkan nilai terendah dan tertinggi *posttest* yaitu 70 dan 80. Berarti nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen pada hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan secara berulang-ulang lebih tinggi dari pada hasil belajar *pretest* sebelum dilakukan perlakuan.

Berdasarkan keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media Grafis dan siswa yang diberikan *pretest* tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan Media Grafis dapat dilihat pada

:

Hasil olah data kategori keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.. Pada *pretest* tidak terdapat siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori tinggi, 2 siswa atau 12,5% %berada pada kategori sedang, tidak ada siswa atau 87,5%% berada pada kategori rendah dan 14 siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan Media Grafis maka tingkat hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. berpengaruh seperti Hasil hitung rata rata (mean), siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa atau 50% berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa atau 50% berada pada kategori sedang. Berdasarkan pengkategorian hasil menggunakan Media Grafis siswa pada *pretest* 14 didapatkan hasil bahwa ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM sedangkan hasil menggunakan Media Grafis pada *posttest* o siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Karena KKM khusus mata pelajaran bahasa indonesia pada keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng adalah 70.

Hasil penelitian dapat simpukan bahwa Media Grafis dapat mempengaruhi keterampilan berbicara kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan Media Grafis dalam bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, dari hasil analisis diperoleh setelah diperoleh $t_{Hitung} = 16,523$ dan $t_{Tabel} = 2,119$ maka diperoleh $t_{Hitung} >$

t Tabel atau $16,523 > 2,119$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan Media Grafis dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Media Grafis menunjukkan nilai yang juga lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media lainnya. Jadi, penerapan Media Grafis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan Media Grafis dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng, yang dapat dilihat dari perbandingan pada *pretest* paling banyak berada pada kategori rendah dengan persentase 55,31%. Saat *posttest* paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 76,87%. Berdasarkan hasil ini disimpulkan bahwa penggunaan Media Grafis dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka penggunaan Media Grafis dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng. yang dapat dilihat dari perbandingan tes hasil *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar siswa pada saat *Pre-test* paling banyak berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 55,31% saat *post-test* paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 76,87%. Hasil perhitungan dengan analisis uji t setelah $T_{hitung} = 16,523$ dan $T_{tabel} = 2,119$ maka diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $16,523 > 2,119$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan Media Grafis dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar mempertimbangkan pemanfaatan model pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam mengatasi masalah belajar siswa yang tidak tuntas
2. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran di sekolah dan kondisi

3. murid. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru dalam penerapan Media Grafis untuk memperkaya wawasan guna memperlancar dalam proses belajar mengajar nantinya.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada media grafis meningkatkan hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA.

- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Chaer Abdul. (2006). *Tata Bahasa Praktis Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmiyati Zuchdi dan Budiasih. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Yogyakarta: PAS.
- Dasar, S., Tindakan, P., Lqfoxglqj, D., Rudo, V., Zlwk, S., Jrrg, R., & Fruuhfw, D. Q. G. (2016). *This research aims to find out 1) the quality of speaking learning process*. 4, 128–144.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Halik, A., & Hakim, A. (2020). Pengaruh Penguasaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Parepare. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(1), 27–34.
- Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221–230. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.965>
- Kabemarang, J. H., Pardanus, R. H. W., & Parinsi, M. T. (2022). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 2 Nomor 1, Februari 2022. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(April), 52–64.
- Kantek, D. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan metode Eksperimen Kelas IV SDN Hulu Sungai ketapa*
- Kholid, A. H., & S, L. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. July, 1–9.

- MZanshur, A., & Rodhi, A. (2022). Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Ilham Muhammad & Iva Ani Wijayati. (2020). *Pengantar Keterampilan Berbicara*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiarti, N. W., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar*. In UNY Press. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6b>
- Mutmainna, M., Bahri, A., & Rahayu, S. (2023). *Peningkatan Keterampilan Bercerita melalui Media Pembelajaran Exploding Box Siswa Kelas 2 SDN No. 146 Inpres Bontokanang Kabupaten Takalar*. *Journal on Education*, 6(1), 4820-4837. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.364>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhuda, B. Z., & Purwanti, R. S. (2015). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Dengan Media Grafis Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Kulonprogo*. 1–7.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Selvia Suseno. (2013). *Kemampuan Berbicara dalam Menceritakan Tokoh Ideola dengan Menggunakan Media Poster Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Bintang Tahun Pelajaran 2012/2013*. e-journal Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang. Diakses April 2014.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, E. T. (2017). Berbahasa, Berpikir, dan Peran Pendidikan Bahasa. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1), 298–305. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1243>

- Supriyadi. (2005). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Surtini. (2022). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta
- Yetti Mulyati dkk. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zaniyati. 2017. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama islam*. Kencana : PT Kharisma Putra Utama







LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

MATERI PEMBALAJARAN

Nama Mahasiswa : RACHMAT ALIM TAQWA
NIM : 105401104720
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Grafis dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.

Ringkasan materi

Pengertian berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Tujuan berbicara adalah menghibur, menginformasikan, menstimulasi, mengerakkan pendengarnya.

Ketampakan Lingkungan Alam dan Buatan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan buatan. Berikut akan diuraikan tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan yang ada di alam semesta, khususnya yang ada di sekitar kita.

1. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Contoh lingkungan buatan adalah waduk, lahan pertanian, tambak, perkebunan, dan permukiman penduduk.

a. Waduk

Waduk dibuat manusia untuk menampung air hujan. Waduk juga sebagai tempat berkumpulnya aliran sungai atau tempat penampungan air di wilayah yang bersangkutan.

Manfaat waduk bagi manusia, antara lain untuk keperluan-keperluan sebagai berikut:

- 1) pembangkit listrik,
- 2) irigasi atau pengairan sawah,
- 3) budi daya ikan air tawar,
- 4) tempat rekreasi,
- 5) pengendali banjir, dan
- 6) kegiatan olahraga (dayung, ski air, dan sebagainya).

b. Lahan Pertanian

Indonesia merupakan negara yang mempunyai lahan pertanian yang luas. Lahan pertanian yang ada di Indonesia dimanfaatkan penduduk untuk kegiatan pertanian seperti padi, jagung, sayuran, buah, dan tanaman lainnya. Sebagian besar penduduk di negara kita bermata pencaharian sebagai petani. Lahan pertanian harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Hasil pertanian berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

c. Tambak

Usaha tambak dilakukan di daerah dekat pantai. Petani tambak menggunakan daerah pantai untuk usaha tambak udang dan bandeng. Udang dan bandeng merupakan sumber protein yang diperlukan tubuh kita.

d. Perkebunan

Tanaman di daerah pegunungan adalah jenis tanaman perkebunan yang bisa tumbuh dengan baik di daerah sejuk, seperti teh, kopi, dan tembakau. Selain di dataran tinggi usaha perkebunan juga diusahakan di tempat lain. Contoh hasil dari tanaman perkebunan lainnya adalah kelapa sawit, karet, cokelat, kapas, dan sebagainya. Perkebunan juga termasuk dalam lingkungan buatan. Perkebunan dibuat oleh manusia dengan tujuan untuk berbagai memenuhi kepentingan hidup.

e. Pemukiman

Pemukiman penduduk merupakan suatu wilayah yang digunakan untuk tempat tinggal masyarakat. Pemukiman penduduk juga

termasuk dalam lingkungan buatan, karena kompleks pemukiman dibuat manusia untuk tujuan tertentu yaitu sebagai tempat tinggal.

f. Taman

Taman adalah lahan terbuka yang sengaja ditanami. Biasanya ditanami pohon dan taman hias. Taman merupakan bentuk lingkungan buatan. Taman sengaja dibuat di sekolah dan di pusat kota. Taman memiliki banyak manfaat. Misalnya dimanfaatkan untuk penghijauan dan tempat rekreasi.



LAMPIRAN 2
MODUL AJAR

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA

Sekolah : UPT SPF SDN 42 GATTARENG
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : II/2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : I (Pertemuan ke satu)

A. KOMPETENSI INTI

Bahasa Indonesia (berbicara)

Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/saran.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia (berbicara)

Menceritakan pengalaman yang mengesankan dengan menggunakan kalimat yang runtut dan mudah di pahami

C. INDIKATOR

Bahasa Indonesia : menceritakan peristiwa alam melalui pengamatan gambar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru:

- a) Siswa dapat dapat bercerita dengan menggunakan kalimat yang runtut.
- b) Siswa berani tampil menceritakan pengalaman menggunakan bahasa indonesia
- c) Siswa dapat menceritakan peristiwa alam melalui pengamatan gambar
- d) Siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam dan kenampakan buatan di sekitar
- e) Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan alam bagi kehidupan
- f) Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : menceritakan gambar yang diamati (puzzle)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Cooperative learning

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Waktu (menit)
1.	Kegiatan awal a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama. b. Apersepsi: anak-anak siapa yang sudah pernah berwisata ke waduk Gajah Mungkur? Siapa yang membuat waduk itu? Waduk termasuk lingkungan apa? c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa	10
2.	Kegiatan Inti Eksplorasi: a. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru tentang pengertian berbicara b. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru tentang tujuan berbicara c. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru	40
	Elaborasi: cara berbicara yang baik a. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru manfaat kenampakan alam bagi kehidupan b. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan c. Siswa diberi contoh oleh guru puzzle tentang pelestarian lingkungan berkaitan dengan lingkungan di sekitar rumah d. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang kegunaan puzzle e. Siswa mengamati gambar hasil puzzle yang diberikan oleh guru f. Siswa bertanya tentang penjelasan dari guru yang belum dipahami g. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pelestarian lingkungan Elaborasi: a. Siswa dibagi dalam kelompok setiap	

	<p>kelompok 4 orang.</p> <p>b. Siswa diberi puzzle oleh guru kepada setiap kelompok, masing-masing 1 buah</p> <p>c. Siswa ditugaskan secara kelompok untuk menyusun puzzle yang diterima, kemudian mengamati gambar yang berhasil disusun dari puzzle</p> <p>d. Siswa mendiskusikan isi dari gambar yang berhasil disusun dari puzzle yang diamatinya</p> <p>e. Siswa menceritakan isi gambar yang telah berhasil disusun dari puzzle</p> <p>f. Siswa secara bergantian menyampaikan hasil tugasnya kepada kelompok lain di depan kelas</p> <p>Konfirmasi</p> <p>a. Siswa menanyakan kepada guru tentang materi yang belum dipahami</p> <p>b. Siswa diberi motivasi agar selalu peka terhadap kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan</p> <p>c. Siswa merefleksi pelajaran yang telah dilakukan</p>	
3.	Kegiatan Akhir	20
	<p>a. Siswa diberi pesan oleh guru agar rajin belajar dan jangan lupa belajar di rumah</p> <p>b. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menutup pelajaran dengan doa dan mengucapkan salam serta menginformasikan materi yang akan dipelajari</p>	
	Kegiatan	Waktu (menit)
	pada pertemuan berikutnya	

H. MEDIA PEMBELAJARAN

Puzzle Media Grafis

I. PENILAIAN

Rubrik Tes Keterampilan Berbicara (Terlampir)

Mengentahui
Guru Kelas II

Bulukumba .. Juni 2024
Peneliti

Harlina, S.Pdi

Rachmat Alim Taqwa
105401104720

MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Sekolah : UPT SPF SDN 42 GATTARENG

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia dan IPS

Kelas/Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pembelajaran : I (Pertemuan ke dua)

A. KOMPETENSI INTI

1. Bahasa Indonesia (berbicara)

Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/saran.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Bahasa Indonesia (berbicara)

Menceritakan pengalaman yang mengesankan dengan menggunakan kalimat yang runtut dan mudah di pahami

C. INDIKATOR

Bahasa Indonesia : menceritakan peristiwa alam melalui pengamatan gambar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru:

- a) Siswa dapat dapat bercerita dengan menggunakan kalimat yang runtut.
- b) Siswa berani tampil menceritakan pengalaman menggunakan bahasa indonesia
- c) Siswa dapat menceritakan peristiwa alam melalui pengamatan gambar
- d) Siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam dan kenampakan buatan di sekitar
- e) Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan alam bagi kehidupan
- f) Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan

E. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : menceritakan gambar yang diamati (puzzle)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Cooperative learning

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Waktu (menit)
1.	Kegiatan awal a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama. b. Apersepsi: anak-anak siapa yang yang tahu, ada berapa jenis lingkungan itu? Siapa yang dapat mengetahui hal-hal apa saja yang ada pada lingkungan taman? c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. d. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa	10
2.	Kegiatan IntiEksplorasi: a. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru tentang pengertian berbicara b. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru tentang tujuan berbicara c. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru cara berbicara yang baik d. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru manfaat kenampakan alam bagi kehidupan e. Siswa mendapatkan informasi penjelasan dari guru manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan f. Siswa diberi contoh oleh guru puzzle tentang pelestarian lingkungan berkaitan dengan lingkungan di sekitar rumah g. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang kegunaan puzzle h. Siswa mengamati gambar hasil puzzle yang diberikan oleh guru i. Siswa bertanya tentang penjelasan dari guru yang belum dipahami j. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pelestarian lingkungan Elaborasi: a. Siswa dibagi dalam kelompok setiap kelompok 4 orang. b. Siswa ditugaskan untuk membuat puzzle tentang lingkungan alam, masing-masing siswa 1 buah c. Siswa ditugaskan untuk menukarkan puzzle yang telah dibuatnya kepada masing-masing teman satu kelompok	40

	<p>d. Siswa secara individu ditugaskan menyusun puzzle yang dibuat teman, kemudian mengamati gambar yang berhasil disusun dari puzzle</p> <p>e. Siswa menceritakan isi gambar yang telah berhasil disusun dari puzzle</p> <p>f. Siswa secara bergantian menceritakan hasil pengamatan terhadap gambar puzzle di depan kelas</p> <p>Konfirmasi</p> <p>a. Siswa menanyakan kepada guru tentang materi yang belum dipahami</p> <p>b. Siswa diberi motivasi agar selalu peka terhadap kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan</p> <p>b. Siswa merefleksi pelajaran yang telah dilakukan</p>	
<p>3. Kegiatan Akhir</p>	<p>a. Siswa menyimpulkan materi pelajaran dengan dibimbing oleh guru</p> <p>b. Siswa diberi pesan oleh guru agar rajin belajar dan jangan lupa belajar di rumah</p> <p>c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengucapkan salam serta menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan</p> <p>d. Berikutnya</p>	<p>20</p>

H. MEDIA PEMBELAJARAN

Puzzle Media Grafis(terlampir)

I. PENILAIAN

Rubrik Tes Keterampilan Berbicara (Terlampir)

Mengentau

Bulukumba. Juni 2024

Guru Kelas II

Peneliti

Harlina, S.Pdi

Rachmat Alim Taqwa

105401104720

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI DAN PENILAIAN

Lembar Observasi Media Grafis

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan indikator pembelajaran		
2.	Guru menyampaikan materi tentang pengertian berbicara, hambatan dalam berbicara dan cara meningkatkan keterampilan berbicara	✓	
3.	Guru menyampaikan simpulan isi media grafis yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
4.	Guru memberikan kesempatan siswa bertanya dan menyampaikan tanggapan	✓	
5.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memiliki keterampilan berbicara yang baik		
6.	Guru membimbing siswa dalam persiapan sebelum menyusun ide-ide dalam berbicara	✓	
7.	Guru membimbing siswa latihan tes sederhana sebelum latihan berbicara dengan mengarahkan siswa melihat langsung objek		✓
8.	Guru menilai hasil kerja siswa	✓	
Jumlah Persentase Ketercapaian		100%	

Lembar Tes Berbicara

Indikator	Aspek	Skor
Struktur kalimat	Menggunakan struktur kalimat yang runtut dan benar,sesuai isi topik yang dibicarakan.	15
	Menggunakan struktur kalimat tetapi kurang runtut dan benar, belum sesuai isi topik yang dibicarakan.	10
	Menggunakan struktur kalimat tetapi tidak runtut dan benar, tidak sesuai isi topik yang dibicarakan.	5
Pilihan kata	Menggunakan kata-kata jelas, singkat dan tepat.	15
	Belum menggunakan kata-kata jelas, kurang singkat dan belum tepat.	10
	Tidak menggunakan kata-kata jelas, tidak singkat dan tidak tepat.	5
Kelogisan	Kata-katanya sudah logis dan jelas sesuai topik yang dibicarakan.	15
	Kata-katanya belum logis dan kurang jelas sesuai topik yang dibicarakan.	10
	Kata-katanya tidak logis dan tidak jelas sesuai topik yang dibicarakan.	5
Ucapan	Ucapan sudah jelas dan benar	15
	Ucapan belum jelas dan kurang benar	10
	Ucapan tidak jelas dan tidak benar	5
Tekanan	Tekanan yang dibicarakan sudah benar	10
	Tekanan yang dibicarakan kurang benar	5
	Tekanan yang dibicarakan belum benar	1
Kelancaran	Berbicaranya sudah lancar dan jelas	10
	Berbicaranya kurang lancar dan kurang jelas	5
	Berbicaranya tidak lancar dan tidak jelas	1
Ke Beranian	Berani dan cekatan untuk berbicara di depan kelas	10
	Kurang berani dan kurang cekatan untuk berbicara di depan kelas	5
	Tidak berani dan tidak cekatan untuk berbicara di depan kelas	1
Sikap	Sikapnya sopan, tidak malu saat berbicara di depan kelas	10
	Sikapnya sopan, malu saat berbicara di depan kelas	5
	Sikapnya tidak sopan, malu saat berbicara di depan kelas	1

Pertemuan Pertama

No.	Nama	Skor untuk Masing-Masing Aspek								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AB	10	10	5	5	5	5	10	5	55
2.	R	10	10	5	5	5	5	5	5	50
3.	M	10	10	10	5	5	10	10	5	65
4.	N	10	10	5	5	5	5	5	5	50
5.	R	5	10	5	10	5	10	5	5	55
6.	P	10	10	5	5	5	5	5	5	50
7.	R	10	10	5	5	5	5	10	5	55
8.	MJ	10	10	5	5	5	5	5	5	50
9.	MHA	10	10	5	5	5	10	5	5	55
10.	S	10	10	5	5	5	5	5	5	50
11.	A	10	10	10	10	5	5	5	5	60
12.	MES	10	10	5	5	5	5	5	5	50
13.	S	10	10	5	5	10	5	10	5	60
14.	YNA	10	10	10	10	10	5	10	5	70
15.	S	10	10	5	5	5	5	10	5	55
16.	A	10	10	5	5	5	5	10	5	55
Rata-rata										885

(Sumber : Dekdikbud, 2003: 2)

Indikator Aspek Penilaian

Aspek 1 Struktur Kalimat

Aspek 2 Pilihan Kata

Aspek 3 Kelogisan

Aspek 4 Ucapan

Aspek 5 Tekanan

Aspek 6 Kelancaran

Aspek 7 Kebaranian

Aspek 8 Sikap

Pertemuan Kedua

No.	Nama	Skor untuk Masing-Masing Aspek								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AB	15	10	10	10	10	5	10	10	80
2.	R	15	10	10	10	5	5	10	10	75
3.	M	15	10	10	10	5	10	10	10	80
4.	N	10	10	10	10	5	5	10	10	70
5.	R	15	10	10	10	10	5	10	10	80
6.	P	10	10	10	10	5	5	10	10	70
7.	R	10	10	10	15	10	5	10	10	80
8.	MJ	15	10	10	10	5	5	10	10	75
9.	MHA	15	10	10	10	5	5	10	10	75
10.	S	10	10	10	15	10	5	10	10	80
11.	A	10	10	10	15	5	5	10	10	75
12.	MES	10	10	10	15	5	5	10	10	75
13.	S	15	10	10	10	10	5	10	10	80
14.	YNA	15	10	10	10	10	5	10	10	80
15.	S	10	10	10	15	5	5	10	10	75
16.	A	15	10	10	10	10	5	10	10	80
Rata-rata										1. 230

(Sumber : Dekdikbud, 2003: 2)

Indikator Aspek Penilaian

Aspek 1 Struktur Kalimat

Aspek 2 Pilihan Kata

Aspek 3 Kelogisan

Aspek 4 Ucapan

Aspek 5 Tekanan

Aspek 6 Kelancaran

Aspek 7 Kebaranian

Aspek 8 Sikap

LAMPIRAN 4

HASIL BELAJAR PRETEST

DAFTAR NILAI PRE-TEST SISWA KELAS V UPT SPF SDN 42 GATTARENG

NO	NAMA	Nilai Pre-Test	Tuntas
1.	AB	55	Tidak Tuntas
2.	R	50	Tidak Tuntas
3.	M	65	Tidak Tuntas
4.	N	50	Tidak Tuntas
5.	R	55	Tidak Tuntas
6.	P	50	Tidak Tuntas
7.	R	55	Tidak Tuntas
8.	MJ	50	Tidak Tuntas
9.	MHA	55	Tidak Tuntas
10.	S	50	Tidak Tuntas
11.	A	60	Tidak Tuntas
12.	MES	50	Tidak Tuntas
13.	S	60	Tidak Tuntas
14.	YNA	70	Tuntas
15.	S	55	Tidak Tuntas
16.	A	55	Tidak Tuntas

LAMPIRAN 5

HASIL BELAJAR POSTTEST

DAFTAR NILAI POST-TEST SISWA KELAS V UPT SPF SDN 42 GATTARENG

NO	NAMA	Nilai Pre-Test	Tuntas
1.	AB	80	Tuntas
2.	R	75	Tuntas
3.	M	80	Tuntas
4.	N	70	Tuntas
5.	R	80	Tuntas
6.	P	70	Tuntas
7.	R	80	Tuntas
8.	MJ	75	Tuntas
9.	MHA	75	Tuntas
10.	S	80	Tuntas
11.	A	75	Tuntas
12.	MES	75	Tuntas
13.	S	80	Tuntas
14.	YNA	80	Tuntas
15.	S	75	Tuntas
16.	A	80	Tuntas

Tabel-T

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

ANALISIS SISWA (PRE TEST DAN POST TEST)

.No	NAMA SISWA	X ₁ PRE TEST	X ₂ POST TEST	$\sum d(X_2.X_1)$	d ²
1.	AB	55	80	25	625
2.	R	50	75	25	625
3.	M	65	80	15	225
4.	N	50	70	20	400
5.	R	55	80	25	625
6.	P	50	70	20	400
7.	R	55	80	25	625
8.	MJ	50	75	25	625
9.	MHA	55	75	15	225
10.	S	50	80	20	400
11.	A	60	75	15	225
12.	MES	50	75	25	625
13.	S	60	80	20	400
14.	YNA	70	80	10	100
15.	S	55	75	20	400
16.	A	55	80	25	625
NILAI RATA - RATA		885	1.230	330	7.180



LAMPIRAN 6

DUKUMENTASI PENELITIAN

Menjelaskan Materi Pembelajaran



Pelaksanaan Pretest



MEDIA GRAFIS (PUZZLE)



Siswa Menyusun Puzzle Pada Media Grafis



Siswa Menjelaskan Materi dari Media Puzzle yang disusun



Foto Bersama dengan Siswa



LAMPIRAN 7

VEDIO PEMBELAJARAN



https://youtu.be/_xjKJyptrEw?feature=shared



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Fachmat Alim Tagwa NIM: 10540.11.097.20

Judul Penelitian : Pengaruh penggunaan media grafis dalam keterampilan berbicara siswa kelas II UPT SPT SDN 42 Gattareng kab bulukumba

Tanggal Ujian Proposal : 23 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	<u>22.09.2023</u>	<u>Penerimaan disekolah</u>	<u>[Signature]</u>
2.	<u>23-27.09.2023</u>	<u>Penyusunan Perangkat Pembelajaran</u>	<u>[Signature]</u>
3.	<u>29.09.2023</u>	<u>Pelaksanaan Pretest</u>	<u>[Signature]</u>
4.	<u>30.09.2023</u>	<u>mengajar dikelas</u>	<u>[Signature]</u>
5.	<u>02.05.2024</u>	<u>Pelaksanaan Post-test</u>	<u>[Signature]</u>
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM: 11189133

Mengetahui,
Kepala Sekolah UPT SPT SDN 42 Gattareng

SITTI ARNI, S. Pd., S.D.
NIP. 196803091993072001

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.066972 Fax (0411)865500 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4044/05/C.4-VIII/IV/1445/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

05 April 2024 M
26 Ramadhan 1445

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16256/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 3 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RACHMAT ALIM TAQWA
No. Stambul : 10540 1104720
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Penggunaan Media Grafis Dalam Keterampilan Berbicara Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 April 2024 s/d 5 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

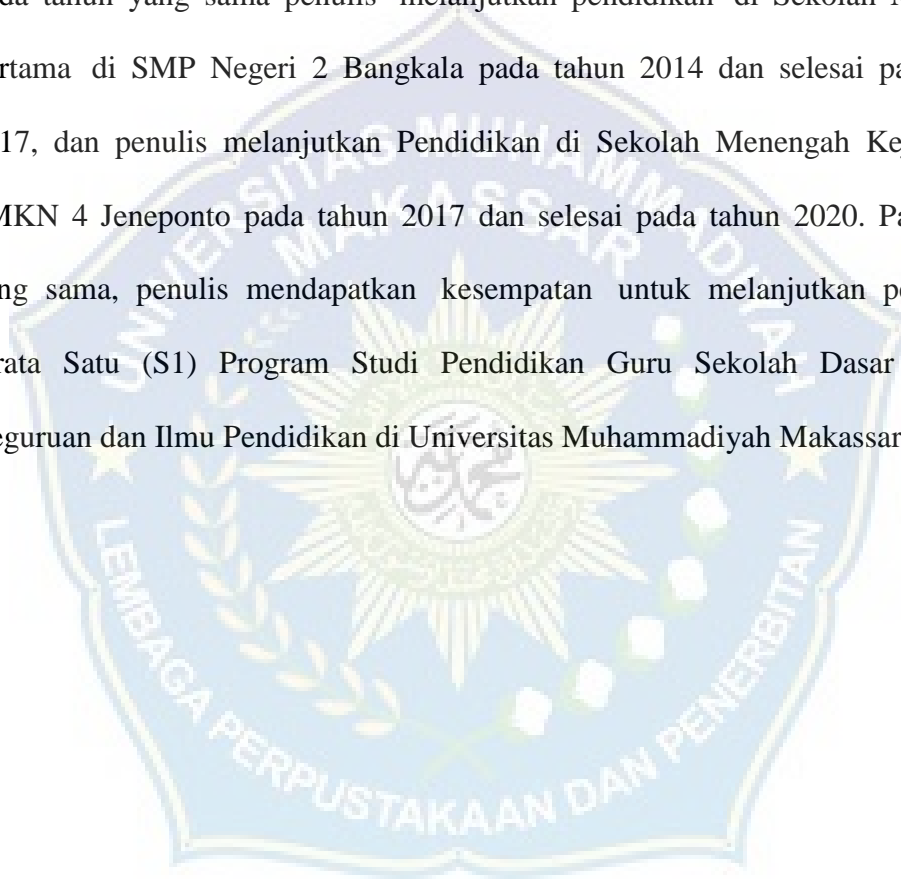
Dr. Muhsin Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rachmat Alim Taqwa, lahir di Jenepono 23 April 2003, ke empat dari empat bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda Alimuddin dengan Ibunda Rosdiana. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah UPT SDN 12 Bangkala tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Bangkala pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017, dan penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 4 Jenepono pada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Rachmat Alim Taqwa

Nim : 105401104720

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 12 Juli 2024

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

