

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA
KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA PERMAINAN
KARTU KUARTET KELAS IV SDN 2 BONTO-BONTO
KABUPATEN PANGKEP**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Mendapatkan Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

REZKI MUTMAINNA

105401102718

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FACULTY OF TEACHER EDUCATION & PEDAGOGY	
Tgl. Terima	25/07/2022
Nomor Surat	-
Jumlah exp.	1 exp
Harga	Sumb. Alumni
Nomor induk	-
No. Klasifikasi	P/0120/PASD/22 CP
	REZ
	P

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

2022




LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Rezki Mutmainna**, NIM **105401102718** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 399 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 14 Dzulqa'idah 1443 H 14 Juni 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 15 Juni 2022

14 Dzulqa'idah 1443 H
Makassar, _____
15 Juni 2022 M

Panitia Ujian		
1. Pengawas Umum	: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag	(.....)
2. Ketua	: Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.	(.....)
3. Sekretaris	: Dr. Baharullah, M.Pd.	(.....)
4. Penguji	: 1. Aliem Bahri, S.Pd. M.Pd.	(.....)
	2. Dr. Tarman A. Arief, M.Pd.	(.....)
	3. Dr. Andi Paida, M.Pd.	(.....)
	4. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Disahkan oleh :
 Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 8901107602



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara melalui Media Permainan Kartu Kwartir Kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Rezki Mutmainna**

NIM : 105401102718

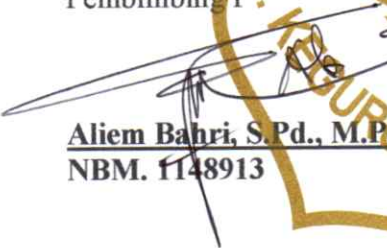
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 20 Juni 2022

Pembimbing I



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

Pembimbing II


Abd. Rajah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911088803

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar


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

Ketua Prodi PGSD


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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezki Mutmainna

Nim : 105401102718

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet Siswa Kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan


Rezki Mutmainna



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **REZKI MUTMAINNA**

Nim : 105401102718

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2022
Yang Membuat Perjanjian,

Rezki Mutmainna

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui (**Surat AL-Baqarah ayat 216**)

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan banyak pengorbanan yang tidak terbatas dan menemani saya saat ini serta orang-orang di sekitar yang menyayangiku.

ABSTRAK

Rezki Mutmainna, 2022. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara Melalui Media Permainan kartu kuartet Siswa Kelas IV SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh Aliem Bahri dan Abd. Rajab.

Tujuan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan Berbicara siswa kelas IV. Rumusan masalah yaitu Bagaimana penggunaan media permainan kartu kuartet dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep? dan Bagaimana hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dikelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan Berbicara melalui media permainan kartu kuartet siswa kelas IV di SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Fokus penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual dan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak. Subjek penelitian adalah satu orang guru dan siswa kelas IV 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep Tahun Ajaran 2021/2022, dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran secara maksimal dapat dilihat pada siklus I dengan perolehan hasil belajar yaitu 43% siswa tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 86% siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep.

Kata kunci: *kemampuan berbicara, media kartu kuartet.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara Melalui Media Permainan kartu kuartet Siswa Kelas IV SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, sebagai tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Shalawat dan salam tak lupa pula kita kirimkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah mengantarkan kita kepada dinul Islam, Beliau lah yang membawa obor ilmu dikehidupan ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ayahanda Suardi dan Ibu Sartini selaku orang tua penulis serta saudara yang selalu membimbing, memotivasi, dan menyertai penulis dengan do'a selama melaksanakan pendidikan serta ucapan terima kasih kepada Bapak Aliem S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Abd, Rajab S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan tulus dan sabar sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Dosen dan staf pegawai dalam Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Samsuddin, S.Pd, Kepala Sekolah SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep, Guru dan Staf Sekolah SDN 2 Bonto- Bonto Kabupaten Pangkep, Mardiana, S.Pd, selaku Wali Kelas IV SDN 2

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	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
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Hasil Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
C. Faktor yang Diselidiki.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknis Analisis Data.....	47
H. Indikator Keberhasilan.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Model Penilaian Tugas Berbicara Siswa.....	44
3.2 Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran	45
3.3 Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran.....	46
3.4 Indikator Keberhasilan dalam Proses Pembelajaran	49
4.1 Aktivitas Guru dalam Keterampilan Berbicara Siklus I	53
4.2 Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Berbicara Siklus I	54
4.3 Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I	55
4.4 Aktivitas Guru dalam Keterampilan Berbicara Siklus II	61
4.5 Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Berbicara Siklus II.....	61
4.6 Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	33
3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa pada Keterampilan Berbicara.....	73
2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pada Keterampilan Berbicara.....	75
3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	77
4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	80
5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1.....	83
6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	86
7 Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus I.....	89
8 Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus II	90
9 Lembar Pedoman Keterampilan Berbicara	91
10 Gambar Media Kartu Kuartet	93
11 Dokumentasi Penelitian	94
12 Surat Penelitian.....	97
13 Riwayat Hidup	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social, dan emosional peserta didik merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya dan budayanya. Selain itu, pembelajaran Bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat.

Fungsi Bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi. Melalui Bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, gagasan dan pengalamannya kepada orang lain. Seperti yang kita tahu, pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu materi yang diajarkan dibangku sekolah dengan tujuan agar para siswa mampu menghayati Bahasa juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 67 tahun 2013 mengenai kerangka dan dasar struktur kurikulum di jenjang sekolah dasar bahwa kurikulum 2013 ditingkatkan menggunakan pola pikir sebagai berikut: (1) Kegiatan belajar mengajar dilakukan guru berpusat pada guru dijadikan sebagai pembelajaran berpusat pada peserta didik; (2) Pola pembelajaran satu arah dijadikan sebagai pembelajaran interaktif guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber atau media; (3) Pola pembelajaran individu dijadikan

sebagai pembelajaran secara jejaring; (4) Pola pembelajaran pasif dijadikan sebagai pembelajaran aktif; (5) Pola belajar sendiri dijadikan sebagai belajar kelompok; (6) Pola pembelajaran alat tunggal dijadikan sebagai alat berbasis multimedia; (7) Pola pembelajaran berbasis massal dijadikan sebagai pelanggan; (8) Pola pembelajaran ilmu pengetahuan 2 tunggal dijadikan sebagai pembelajaran ilmu pengetahuan bersama; (9) Pola pembelajaran tidak aktif menjadi pembelajaran kritis.

Programme for International Student Assessment (PISA) bahwa PISA membuktikan adanya kenaikan pencapaian atas pendidikan di Indonesia yang signifikan yaitu sebesar 22,1 poin. Hasil dapat memposisikan Negara Indonesia di posisi ke empat dalam hal pencapaian kenaikan murid ini dibandingkan hasil survey pada tahun 2012 dari 72 negara yang mengikuti tes PISA (Kemdikbud, 2016). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006), Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai acuan untuk melatih keterampilan siswa untuk berkomunikasi memakai Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan atau tulis.

Kemampuan bahasa tulisan salah satunya kemampuan dalam membaca, ketika manusia melakukan komunikasi secara lisan, ide-ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bentuk kata sehingga dapat difahami oleh lawan bicaranya. Anak dianggap sudah berhasil memiliki kosakata yang cukup untuk diungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan. Anak lebih mudah mengucapkan secara lisan dibandingkan tulisan (Ahmad Susanto, 2016 :243).

Adapun aspek kemampuan berbahasa menurut Riadi Darwis (2014:4) itu

meliputi beberapa hal di antaranya seperti membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara yang mana merupakan ruang lingkup dari standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara alamiah-ilmiah kegiatan-keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita kuasai setelah kita menjalani proses latihan belajar menyimak. Berbicara itu merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan-pikiran-perasaan, secara lisan kepada orang lain. Sejatinya bicara itu, bisa dikatakan gampang-gampang mudah. Prinsipnya, asal kita menguasai apa yang akan kita bicarakan. Syarat mudah berbicara lainnya perbanyaklah aktivitas menyimak dan membaca (Riadi Darwis (2014:6).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan secara lisan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pemahaman siswa untuk mampu berkomunikasi dengan baik dan benar khususnya di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep dalam melaksanakan pembelajaran diharapkan adanya perubahan. Untuk itu perlu dilakukannya upaya pengembangan, melalui pendidikan formal. Dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan oleh guru, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengkondisikan siswa agar belajar secara optimal.

Kondisi belajar merupakan suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Sehingga setiap guru harus mengetahui faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa. Diantaranya yaitu faktor (internal) yang terdapat pada diri siswa dan faktor (eksternal) yang terdapat pada lingkungan

siswa. Secara umum, terampil berbahasa merupakan tujuan akhir dari pengajaran Bahasa Indonesia, menurut Zulela,(2001:2).

Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, siswa mampu menimba berbagai pengetahuan, mengapresiasi seni, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Selain itu dengan kemampuan berbahasa seseorang dapat menjadi makhluk sosial budaya, membentuk kepribadian menjadi warga Negara, serta untuk memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat, untuk masa kini dan masa yang akan datang, yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih, kemampuan membaca, menulis perlu dikembangkan secara sungguh-sungguh, abad modern menuntut kemampuan berbicara, membaca dan menulis yang memadai (Sadiman, 2005: 29-31).

Dengan demikian salah satu kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah keterampilan berbicara, untuk dapat menguasai keterampilan berbicara siswa harus dapat membaca, menulis dan menyimak dengan baik serta dapat memanfaatkan berbagai macam media teknologi dan informasi yang canggih untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang baik.

Guru SDN 2 Bonto-bonto, ibu Rahayu Rahmah, S,Pd. memaparkan sedikit permasalahan yang kerap dihadapi kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan berbicara. Siswa terlihat kurang antusias dalam belajar, siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapatnya sendiri, siswa menganggap mudah pelajaran Bahasa Indonesia sehingga penyusunan kata dalam meringkas/merangkum belum maksimal, banyaknya materi yang harus dipelajari sehingga siswa merasa bosan.

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar

yang dicapai oleh siswa khususnya dalam keterampilan berbicara rata-rata hanya mencapai 37,5 % tuntas dan 62,5% belum tuntas, di mana dari seluruh siswa kelas IV hanya 3 siswa yang dinyatakan mencapai nilai KKM dan 5 siswa belum tuntas (belum berhasil). Sedangkan KKM yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.

Berdasarkan data yang telah didapat, kondisi belajar di SDN 2 Bontobonto Kabupaten Pangkep cukup memenuhi standar kualitas. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun tidak sepenuhnya lengkap seperti sekolah lain serta kurangnya pengelolaan sarana dan prasarana. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut mulai dari kelas rendah dan perwakilan kelas tinggi yaitu kelas I, II, III dan IV menggunakan kurikulum K13, sedangkan kelas V dan VI menggunakan sistem pembelajaran berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Menentukan metode atau kegiatan pembelajaran merupakan langkah penting yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan. Selain metode, media juga merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran "media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar" dengan banyaknya bentuk-bentuk media, guru dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran sehingga guru dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap media pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan jika

dibandingkan antara media yang satu dengan media yang lainnya. Hal ini tergantung pada pertimbangan situasi belajar mengajar. Namun dari kendala yang saya lihat terdapat model yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu salah satunya dengan menggunakan permainan kartu kuartet (Cecep Kustandi 2013:8).

Kegiatan bermain dipandang sebagai "suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keayikan (fun) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan bersama teman-temannya. Kegiatan bermain ini dianggap sebagai kegiatan yang tidak membosankan dan ingin berlangsung secara terus menerus. Keterlibatan siswa secara langsung dan minat siswa dalam proses pembelajaran merupakan bagian dari prinsip-prinsip umum dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila prinsip-prinsip pembelajaran terpenuhi (Suchyadi, 2021: 34).

Begitupun sebaliknya, jika prinsip umum tersebut tidak terpenuhi maka pembelajaran akan mengalami gangguan dan tidak dapat mencapai hasil yang maksimal. Ada empat prinsip umum dalam pembelajaran, yaitu keaktifan, keterlibatan langsung pengalaman, pengulangan, serta perhatian dan motivasi. Empat prinsip ini tentunya harus diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Karena dengan terpenuhinya empat prinsip tersebut juga akan membantu tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Untuk dapat memenuhi keempat prinsip umum tersebut guru harus memahami siapa yang dihadapinya di dalam kelas. Subjek yang dihadapi oleh guru di dalam kelas adalah

anak-anak yang berusia 6-12 tahun. Dengan begitu guru harus menyesuaikan dirinya dengan masuk ke dunia anak.

Pemenuhan keempat prinsip dalam pembelajaran yang akan dilakukan juga disesuaikan dengan karakteristik anak usia 7-11 tahun (Pertwi, Suchyadi, & Handayani, 2019: 67). Untuk dapat membuat siswa termotivasi, aktif, melibatkan langsung dirinya dalam pembelajaran dan melakukan pengulangan, hendaknya guru memilih metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu metode yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah metode permainan. Banyak jenis permainan yang dapat dipadukan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti permainan kata, gambar, pertanyaan, permainan tradisional, kartu, dan lain sebagainya. Tetapi pemilihan jenis permainan tentunya harus juga disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Misalnya, jika materi yang akan diajarkan membutuhkan media kartu tentunya permainan yang dipilih juga diusahakan menggunakan media kartu.

Berbagai jenis permainan, mulai jenis permainan *puzzle*, permainan papan, permainan kartu dan berbagai permainan. Masing-masing permainan memiliki keunikan tersendiri dalam permainan. Permainan kartu memiliki daya Tarik tersendiri dari sistem permainannya yang bervariasi, sehingga permainan yang diangkat untuk solusi dari latar belakang yang dikemukakan di atas adalah sebuah permainan kartu. *Card game* merupakan salah satu permainan yang kerap dijumpai dikalangan anak-anak. Permainan kartu memiliki peran ganda selain untuk hiburan *card game* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektif.

Permainan jenis ini memiliki peraturan yang bervariasi dan cara

memainkanya tidak akan membuat orang bosan, permainan ini mempunyai interaktif dalam permainan dan memiliki pesaing atau lawan dalam bermain. Salah satu acuan permainan adalah kartu kuartet, namun pada saat masa sekarang sulit untuk menjumpai permainan kartu kuartet karena banyaknya permainan yang berupa digital atau elektronik.

Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif dimainkan bersama-sama. Kartu kuartet adalah permainan kartu untuk anak-anak yang dimainkan oleh 4 orang. Kartu permainan ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartu dan terdapat gambar di dalam sesuai dengan tema tersebut.

Guru sebagai tenaga profesional harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara serta meningkatkan penggunaan media dalam mengajarnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dan berani dalam mengakui kekurangan dirinya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara melalui Media Permainan Kartu Kuartet Kelas IV SDN Bonto-bonto Kabupaten Pangkep”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Bersumber pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, permasalahan yang terdapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya keterampilan berbicara terhadap siswa.
- b. Penerapan Kosakata rendah.

- c. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan Inovatif
- d. Tidak ada media pembelajaran Kreatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
- e. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan pada latar identifikasi masalah, maka pemecahan masalahnya dititik beratkan pada:

- a. Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet.
- b. Proses pembelajaran yang dikhususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV tentang keterampilan berbicara

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah penggunaan media permainan kartu kuartet dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep?
- b. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan

berbicara bagi siswa kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Melalui penelitian ini diharapkan guru sekolah dasar dan peneliti memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran kartu kuartet dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya guna memperoleh pengetahuan tentang penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk perbaikan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media kartu kuartet.
- b. Bagi siswa, bermanfaat untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
- c. Bagi peneliti, menambah pengalaman tentang penggunaan media kartu kuartet, menambah wawasan dan keterampilan peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang kita lakukan sehari-hari baik secara formal maupun non formal, yang dapat menumbuhkan suatu proses perubahan yang terjadi sesuai dengan apa yang telah kita lakukan.

Menurut Moh. Yamin (2015: 5-6) UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar menjadi langkah kongkrit melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai banyak hal. Belajar selanjutnya bisa merupakan sebuah kegiatan mempertarungkan cara berfikir kepada sebuah teks yang dibaca, untuk selanjutnya dapat melahirkan pemahaman-pemahaman baru atas sebuah bacaan yang sedang digelutinya. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang berproses dengan sedemikian rupa dalam proses dialektis untuk kemudian bisa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi kepentingan pembelajaran.

Belajar seyogyanya menjadi sebuah langkah pembebasan yang dapat membuat seorang pembelajar terbebas dari segala kebingungan. Dengan berbekal kebebasan yang telah mereka dapatkan tersebut, setahap-demi setahap mereka akan mampu menjahui dari kebingungan mereka. Proses belajar akan membuat para pembelajar mampu membaca kehidupan secara lebih rasional. Belajar

mempertegas harapan ideal untuk bisa melakukan kegiatan-kegiatan ilmiah berdasarkan pada kepentingan pencerdasan dan pencerahan. Menurut Deni Kurniawan (2014:8) "Belajar adalah proses aktif internal individu, dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen.

Bruner mengemukakan proses belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian, atau pengarahannya mengenai prinsip-prinsip struktur pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau perpindahan prinsip-prinsip struktur tadi kedalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi. Namun, informasi itu harus dianalisis, diubah, atau ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan dalam konteks yang lebih luas. Dalam hal ini peranan dan bantuan pengajar sangat diperlukan.

Dari pernyataan di atas belajar merupakan suatu kebutuhan setiap individu untuk dapat mengetahui suatu hal dan menggali sesuatu yang belum diketahui dengan melewati beberapa tahapan yakni tahap informasi, tahap transformasi dan tahap evaluasi dengan melalui tahap tersebut siswa atau individu yang lainnya dapat mengetahui yang ingin ia ketahui dengan baik.

Dapat dikatakan dengan belajar, manusia bisa membangun cara pandangnya sendiri tentang bagaimana seharusnya berbuat untuk kepentingan bersama juga dapat menumbuhkan respon diri untuk menjawab segala kebutuhan dan kepentingan para pembelajar supaya mereka bisa melakukan kerja nyata dan

konkrit. Belajar menjadi sebuah ciri mendasar atas terselenggaranya pendidikan yang memanusiakan manusia.

Menurut R. Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berupa perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Ahmad Susanto 2013:1).

Dari pernyataan diatas belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk mengetahui suatu hal dengan baik. Belajar tidak akan jauh dari kegiatan pembelajaran karena belajar dan pembelajaran itu merupakan dua kegiatan yang sangat berkaitan. Dari berbagai definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan gerakan dan pergerakan edukatif untuk membuat para pembelajaran memiliki pengalaman-pengalaman baru yang baik dan bermakna.

Belajar disentrunkan sebagai media melatih diri agar dapat memahami dan memahami realitas-realitas yang terjadi disekitar. Belajar direfleksikan sebagai ruang bergerak dan menggerakkan potensi serta bakat yang dimiliki para pembelajaran supaya bakat dan potensi tersebut menjadi sebuah realitas tak terbantahkan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan proses

perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Menurut Nana Sudjana, 1999:3)

Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Dengan demikian hasil belajar mencakup kedalam beberapa bidang, diantaranya bidang kognitif ialah bidang yang berhubungan dengan kemampuan siswa salah satunya dengan memahami konsep dasar materi yang dipelajari. Bidang afektif ialah bidang yang berhubungan dengan tingkat kemampuan siswa dalam perilaku atau sikap ketika mempelajari materi tersebut. dan bidang psikomotorik ialah bidang yang berhubungan dengan keterampilan siswa ketika mempraktikkan materi pembelajaran yang siswa pelajari.

Dengan melihat beberapa bidang tersebut guru dapat menyimpulkan hasil belajar yang akan diperoleh siswa dengan baik. Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses belajar, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran. Optimalisasi proses dan hasil belajar mengacu pada berbagai upaya agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik sehingga para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Para siswa dapat belajar dengan penuh semangat, aktif dalam belajar,

berani mengemukakan pendapatnya, mampu dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam pemecahan masalah. Hal tersebut ialah beberapa indikasi dari proses belajar yang berlangsung secara optimal. Pencapaian hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik pula.

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan upaya optimalisasi proses dan hasil belajar secara keseluruhan karena hakikat kualitas pembelajaran adalah merupakan kualitas implementasi dari program pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Upaya optimalisasi proses dan hasil belajar memerlukan informasi hasil *assessment* terhadap kualitas proses dan hasil belajar sebelumnya (Hamzah B, Uno, Satria Koni 2012:8).

Penilaian terhadap proses belajar tidak hanya terbatas pada membandingkan nilai sebelumnya atau nilai awal dengan nilai akhir siswa, akan tetapi juga menilai segala aktivitas siswa dalam melakukan kegiatan dan pengalaman belajar, baik keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memahami materi pelajaran dengan baik, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa, semangat dalam belajar serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Nasution, keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan

dalam diri individu yang belajar. Prinsip-prinsip keberhasilan belajar meliputi: a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar harus berkelanjutan, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen Supardi (2013: 10-12).

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar ditandai dengan adanya perubahan baik secara pengetahuan maupun perilaku individu yang belajar. Mengacu kepada pendapat Bloom tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar tipe kognitif akan terlihat dari kemampuan; mengetahui hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, memecahkan masalah dan memilih alternatif yang baik.

Keberhasilan belajar tipe psikomotor akan terlihat dalam bentuk perbuatan; mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri baik secara fisik maupun mental, peka terhadap rangsangan, mampu meniru contoh, berketerampilan secara luwes dan lincah. Keberhasilan belajar tipe afektif akan terlihat dari sikap dan perilaku, seperti; mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh, mematuhi, ikut serta aktif, mempertimbangkan suatu hal dan dapat menghargai.

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah diajarkan. Guru dapat melihat perubahan pada diri siswa salah satunya dengan menggunakan tes. Sehingga dengan tes tersebut guru akan menemukan apakah siswa secara individu telah mencapai apa yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.



c. Kemampuan Berbicara

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu: kemampuan menyimak/mendengarkan, kemampuan membaca (kedua kemampuan ini bersifat respektif), kemampuan menulis dan kemampuan berbicara (kedua kemampuan ini bersifat produktif). Kemampuan berbicara juga sebagai salah satu penunjang keberhasilan keterampilan berbahasa seseorang. Dalam praktik komunikasi yang nyata keempat keterampilan berbahasa tersebut satu sama lain saling berkaitan.

Menurut Asih (2016: 65) berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara dapat diartikan dengan bercakap-cakap. Berbicara dapat dilakukan sendiri, sedangkan bercakap-cakap selalu dilakukan oleh lebih dari seorang.

Dengan demikian keterampilan berbicara berperan sangat dominan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan menguasai keterampilan berbicara ini siswa mampu menyampaikan pemikirannya, gagasan, dan dapat berkomunikasi secara efektif.

Dari pendapat di atas keterampilan berbicara terbagi menjadi tiga bagian diantaranya berbicara interaktif, semiinteraktif dan noninteraktif. Yang masing-masing dilakukan dengan berbagai macam situasi, berbicara interaktif dilakukan dengan dua arah atau multiarah yang dilakukan dua orang atau lebih dan membutuhkan jawaban dari lawan berbicara. Sedangkan berbicara semiinteraktif dilakukan dalam satu arah, kemudian noninteraktif dilakukan satu arah dan tidak bertatap muka secara langsung.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah keterampilan kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah banyak tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sebelum matang dalam perkembangan Bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan berbahasa (Henry Guntur Tarigan, 2008:1-2).

Ciri-ciri pembicara terbaik; mereka memandang dari sudut pandang yang baru mengambil titik pandang yang tak terduga pada hal-hal yang umum; mereka mempunyai cakrawala yang luas; antusias, menunjuk minat yang besar pada apa yang mereka perbuat dalam kehidupannya; mereka tidak pernah membicarakan diri mereka sendiri; mereka sangat ingin tahu dan selalu bertanya, "mengapa?"; mereka menunjukkan empati; dan memiliki gaya bicara yang khas (Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 74).

Materi pembelajaran yang akan diajarkan dalam penelitian ini yakni, berkaitan dengan bercerita tentang peristiwa atau pengalaman siswa. Sering kita mendengar bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik, sedangkan pengalaman itu dapat diperoleh dengan melakukan secara langsung, menyaksikan kejadian yang ada, mendengar dan melihat suatu peristiwa.

Kegiatan sastra secara produktif meliputi: menulis dan berbicara; artinya menulis karya sastra sesuai dengan jenis-jenisnya (fiksi, puisi, drama) yang sesuai dengan anak (SD). Berbicara artinya menceritakan kembali dengan Bahasa yang komunikatif di depan pendengar tentang isi cerita yang pernah dibaca, didengar

atau ditontonnya dengan alat bantu yang tepat dan keterampilan berbicara yang menyenangkan (Uyu Mu'awwanah 2016: 45).

Dengan demikian materi pembelajaran bercerita tentang peristiwa atau pengalaman siswa termasuk kedalam kegiatan sastra yang akan ditempu dengan kegiatan menulis dan berbicara dimana keduanya termasuk kedalam kegiatan produktif. Tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi:

- a) Memupuk keberanian siswa
- b) Menceritakan pengalaman dan wawasan siswa
- c) Melatih siswa menyanggah/menolak pendapat orang lain
- d) Melatih siswa berfikir kritis dan logis
- e) Melatih siswa menghargai pendapat orang lain Henry Guntur Tarigan, 2008: 1-2).

Salah satu cara seseorang melakukan komunikasi antar individu dengan individu lainnya yaitu dengan keterampilan berbicara, jika keterampilan berbicara seseorang lancar maka dapat dikatakan bahwa cara berbahasanya sudah baik. Jika baik dalam berbicara maka ia akan mudah untuk mengungkapkan atau menuangkan ide dan suatu gagasan yang dimiliki.

Tes kemampuan berbicara menurut Asih (Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia, 298) dimaksudkan untuk mengukur tingkat kemampuan mengungkapkan diri secara lisan. Tingkat kemampuan berbicara ini ditentukan oleh kemampuan untuk mengungkapkan isi pikiran sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan yang sedang dilakukan, bagaimana isi pikiran disusun sehingga jelas dan mudah dipahami dan diungkapkan dengan Bahasa yang

dikemas dalam susunan tata Bahasa yang wajar, pilihan kata-kata yang tepat, serta lafal dan intonasi sesuai dengan tujuan dan sifat kegiatan berbicara yang sedang dilakukan.

Dari pendapat diatas tes kemampuan berbicara bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dengan melihat dari berbagai dimensi atau aspek penilaian keterampilan berbahasa agar dapat mngetahui sejauh mana siswa dapat menguasai keterampilan berbicara tersebut.

Keterampilan berbicara sangat berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk dapat melatih seseorang menguasai keterampilan berbicara diperlukan adanya pengajaran khusus yang diberikan oleh guru, serta adanya bantuan dari orang tua dirumah. Dengan adanya bantuan dari orang tua secara alami anak pun bisa menggunakan keterampilan berbicaranya dengan baik dan benar.

d. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan oleh semua mahluk hidup yang ada di dunia. Bahasa digunakan untuk melakukan interaksi baik interaksi dalam bidang pendidikan ataupun dalam bidang lainnya. Sehingga penting bagi bangsa Indonesia untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan mata pelajaran pokok yang harus diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena Bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan

dikemas dalam susunan tata Bahasa yang wajar, pilihan kata-kata yang tepat, serta lafal dan intonasi sesuai dengan tujuan dan sifat kegiatan berbicara yang sedang dilakukan.

Dari pendapat diatas tes kemampuan berbicara bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dengan melihat dari berbagai dimensi atau aspek penilaian keterampilan berbahasa agar dapat mngetahui sejauh mana siswa dapat menguasai keterampilan berbicara tersebut.

Keterampilan berbicara sangat berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk dapat melatih seseorang menguasai keterampilan berbicara diperlukan adanya pengajaran khusus yang diberikan oleh guru, serta adanya bantuan dari orang tua dirumah. Dengan adanya bantuan dari orang tua secara alami anak pun bisa menggunakan keterampilan berbicaranya dengan baik dan benar.

d. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan oleh semua mahluk hidup yang ada di dunia. Bahasa digunakan untuk melakukan interaksi baik interaksi dalam bidang pendidikan ataupun dalam bidang lainnya. Sehingga penting bagi bangsa Indonesia untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan mata pelajaran pokok yang harus diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena Bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan

berbahasa yang harus dimiliki siswa antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia (Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, 4).

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting diberikan diarahkan di sekolah dasar, karena Bahasa Indonesia digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara siswa dan guru, siswa dan keluarganya, siswa dengan teman sejawatnya, serta siswa dengan lingkungan masyarakatnya. Untuk menunjang kelangsungan hidup dalam berbagai aspek, seperti dalam aspek berbicara.

Dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI sangatlah harus diperhatikan, apabila terjadi ketidak selarasan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang diucapkan maka dapat kita katakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolahnya pun belum berhasil dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik.

e. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Setiap pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri untuk dicapai, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI memiliki tujuan antara lain: Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan

dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Ahmad Susanto, 2013: 245).

Seorang guru harus mengetahui tujuan pembelajaran agar dapat melakukan pemilihan materi dan menentukan metode dan media pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran dapat menjadikan guru memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan atau kondisi belajar sedemikian rupa sehingga tujuan itu tercapai. Contohnya tujuan dari suatu RPP Bahasa Indonesia dapat menceritakan pengalaman yang dialaminya. Maka lingkungan atau kondisi belajar itu pula meliputi sebuah pembelajaran yang berkaitan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mendapatkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

f. Aspek-aspek Berbahasa

Sehubungan dengan penggunaan Bahasa, terdapat empat aspek dalam berbahasa yaitu:

1) Aspek Mendengarkan

Mendengarkan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Mendengarkan terbagi menjadi dua yakni mendengarkan secara interaktif ialah mendengarkan percakapan tatap muka atau dalam telepon dimana seorang pendengar memiliki kesempatan untuk bertanya membutuhkan jawaban langsung atau penjelasan secara langsung dari seorang pembicara. Sedangkan mendengarkan secara

noninteraktif ialah mendengarkan dalam acara-acara seremonial dimana pendengar tidak memiliki kesempatan untuk bertanya, contohnya ketika mendengarkan radio, tv, film dan sebagainya.

2) Aspek Berbicara

Berbicara merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang wajib dikembangkan di MI, keterampilan berbicara memiliki kedudukan yang sangat penting terutama dalam menyampaikan sesuatu hal atau dalam berkomunikasi serta memiliki kedudukan yang setara dengan aspek Bahasa yang lainnya. Jadi berbicara ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi Bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran.

3) Aspek Membaca

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis, keterampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Tetapi, pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang telah berkembang, seringkali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan membaca (Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 128).

Dengan demikian keterampilan membaca pada hakikatnya harus dimiliki oleh setiap individu, karena ketika melakukan proses pembelajaran dengan membaca kita banyak mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan membaca juga kita dapat mengetahui suatu hal yang baru kemudian kita dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.

4) Aspek Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan Bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah symbol atau lambang Bahasa yang dapat dilihat dan disepati pemakainnya. Dengan demikian, dalam kominikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampaian pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan (Uyu Mu'awwanah, 2016: 18).

Dengan demikian keterampilan menulis ini adalah salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan ini juga sebagai salah satu kegiatan untuk menyampaikan informasi dengan cara menulis pesan, dengan menggunakan bahsa tulisan sebagai salah satu media komunikasi.

5) Media Permainan Kartu Kuartet

a. Pengertian

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunitator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan, yaitu siswa/peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan alat atau bahan penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, dan Asfah Rahman, 2017: 3).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dipergunakan orang untuk proses informasi dalam pembelajaran guna memberi motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan menurut Arif S Sadiman (2009: 17) sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau hing-speed photography.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan perangsangan yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan penggunaan media pada proses pembelajaran, dapat menambah daya tarik untuk siswa. Dalam hal ini, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Selain itu media juga dapat merubah peran guru menjadi lebih positif.

Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, meningkatkan daya tarik, perhatian pembelajaran, dan meningkatkan sistematika pembelajaran. Adapun kriteria-kriteria menurut Wahyu Sukartiningsih (2004: 56), yaitu:

- a. Tingkat keterkaitan
- b. Keterpahaman
- c. Kredibilitas
- d. Tingkat identifikasi perilaku atau kejadian
- e. Ketepatan pesan yang disampaikan
- f. Daya penuh terhadap pusat perhatian
- g. Efektif.

Dari uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa fungsi media tidak lagi sekedar merupakan alat bantu tetapi sudah merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain seperti ada pembagian tugas antara guru dengan media pembelajaran.

c. Permainan Kartu Kuartet

Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain anak-anak dapat merasakan dan menemukan kesenangannya

tersendiri. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang lupa akan waktu ketika sedang bermain, hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tidak membuat seseorang jenuh atau membosankan. “Kegiatan bermain dipadang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.”(Dani Wardani, 2009: 17).

Menurut Subhani (2014: 483), kartu kuartet adalah bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Gambar yang terdapat pada kartun beragam, mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan. Kartu kuartet ini merupakan salah satu jenis permainan kartu yang tidak asing lagi ketika dimainkan oleh anak-anak. Kartu kuartet ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartunya serta memiliki gambar didalamnya sesuai dengan tema tersebut. kartu kuartet juga bagian dari kartu gambar maka dapat dikatakan oleh Lilis Madyawati (2016: 214) bahwa;

Kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulus munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa. Menurut Pamadhi, kartu gambar mampu menghantarkan apa yang akan disampaikan memiliki kualitas yang baik, memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, actual, lengkap, sederhana, menarik dan memberikan sugesti terhadap kebenaran.

Dapat dikatakan bahwa saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan tetapi juga berfungsi sebagai media dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh seorang pengajar di *Institute of Communication Studies, University Of Leeds* yaitu *David Guantlett*, mengatakan bahwa :

Media permainan kartu pada penelitian ini adalah permainan kartu kuartet yang disajikan dengan beberapa seri kartu kuartet yang di dalamnya terdapat gambar-gambar kartun yang menarik untuk dimainkan dan memiliki tema masing-masing dalam setiap satu set kartunya. Biasanya tema kartu tersebut tertulis dibagian atas kartu kemudian terdapat beberapa kategori yang sesuai dengan tema tersebut. kategori yang sesuai dengan gambar ditandai dengan tulisan yang berwarna, sedangkan kategori yang tidak sesuai gambar ditunjukkan dengan tulisan yang berwarna hitam.

d. Langkah-langkah Bermain Kartu Kuartet

Cara bermain Kartu Kuartet menurut Quatra, yaitu:

- a. Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu. Sisanya diletakkan ditengah.
- b. Pemain pertama meminta 1 kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut nama judul seri kartu yang diminta.
- c. Pemain yang diminta harus memberi kartu yang diminta bila punya.
- d. Jika tidak ada pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya.

e. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet

1) Kelebihan

- a. Praktis mudah dibawa kemana-mana;
- b. Mudah dalam penyajian;
- c. Mudah dimainkan dimana saja;
- d. Mudah disimpan;
- e. Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kelompok kecil;
- f. Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.

2.) Kekurangan

- a. Sifatnya luwes sehingga membuat siswa terlalu asyik bermain;
- b. Efektivitas pembelajaran tergantung materi yang dipilih secara khusus;
- c. Terkadang dibutuhkan biaya yang cukup besar;
- d. Menuntut siswa untuk mengetahui alur cerita kartun.
- e. Membutuhkan waktu yang lama (Arif S, Sadiman, 78-79).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran sudah banyak dikaji. Berikut adalah beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Anisa Muji Prasyidya (2017) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta”.

Hasil dari penelitian Anisa menunjukkan adanya pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap hasil belajar matematika materi geometri bangun ruang

siswa kelas V SD Negeri Kotagede Yogyakarta. Sedangkan peneliti ini fokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media permainan kartu kuartet. Persamaan penelitian anisa dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian Anisa menggunakan variabel hasil belajar geometri bangun ruang kelas IV Kotagede 1 Yogyakarta.

Penelitian Karsono berjudul “Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar” persamaan dengan penelitian ini adalah Sama-sama menggunakan media kuartet sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian karsono dengan penelitian ini adalah penelitan Karsono digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sedangkan peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia selain itu penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian Tindakan kelas

Penelitian Fitriani Fadillah (2017) yang berjudul “Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori *Health Promotion Model*” baik Fitriani maupun penelitian ini sama-sama menggunakan media permainan kartu kuartet. Perbedaannya terletak pada penelitian Fitriani digunakan dalam masyarakat secara langsung sedangkan penelitian peneliti ini diterapkan pada siswa kelas IV SD.

Penelitian Tan, Dea Ayu Darmawan (2015) yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang” persamaannya terletak pada penggunaan media kartu kuartet. Sementara

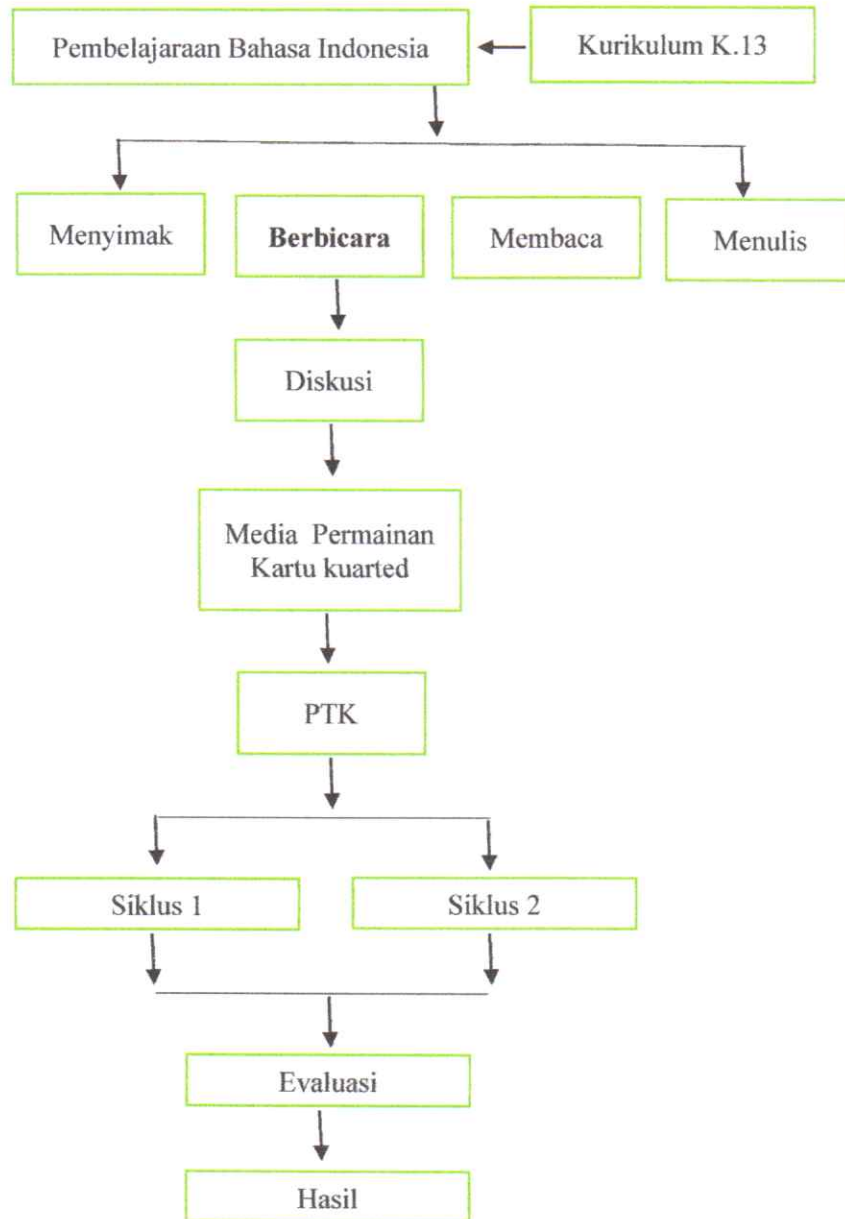
perbedaannya adalah Tan, Dea menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang sementara peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dalam peningkatan keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut memberikan dukungan serta motivasi dan relevansi keterampilan berbicara bagi seseorang. Hal ini memotivasi peneliti untuk mengangkat masalah keterampilan berbicara Siswa kelas IV SDN 2 Bontobonto kabupaten pangkep.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini berlandaskan observasi dan wawancara bersama guru kelas mengenai keterampilan membaca pemahaman siswa pada sebuah teks tetap rendah. Hal ini disebabkan tidak adanya media pendukung atau media yang inovatif dalam pembelajaran serta media yang digunakan guru sangat monoton. Padahal media adalah salah satu komponen yang berharga dalam pembelajaran yang mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang inovatif sehingga peneliti mengembangkan media Kartu Kuartet guna mengatasi permasalahan guru dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media Kartu Kuartet berbasis alam yang didalamnya dilengkapi dengan berbagai gambar cuaca yang ada di Indonesia serta kata-kata yang sesuai dengan tema yang telah dipilih oleh peneliti. Peneliti berharap media yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga kemampuan siswa dalam membaca teks cerita dapat meningkat. Kerangka berfikir penelitian digambarkan sebagai berikut.



Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu: jika media kartu kuartet digunakan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau disekolahan tempat ia mengajar atau penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran (Arikunto, 2009:10). Model penelitian yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Arikunto (2011) yang terdiri atas empat tahap yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan adalah rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bercerita atau berbicara.
2. Tindakan adalah pembelajaran macam apa yang akan dilakukan peneliti sebagai upaya peningkatan keterampilan bercerita / berbicara.
3. Observasi atau pengamatan adalah pengamatan terhadap kinerja siswa selama proses pembelajaran dan pengamatan terhadap hasil kerja siswa.
4. Refleksi adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil pengamatan sehingga dapat dilakukan terhadap proses belajar selanjutnya.

B. Lokasi dan subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bonto-bonto. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena sekolah ini mengajarkan bahasa Indonesia dari kelas IV. Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester dua tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini terdiri dari dua siklus.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Bonto-bonto yang berjumlah siswa 8. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV sudah mendapatkan pelajaran bahasa Indonesia mulai dari kelas I, sehingga siswa telah memahami materi bahasa Indonesia dasar.
- b. Alokasi waktu pelajaran bahasa Indonesia di kelas lebih banyak yaitu 160 menit dalam satu minggu. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Bonto-bonto.

C. Faktor yang diselidiki

1. Faktor Proses

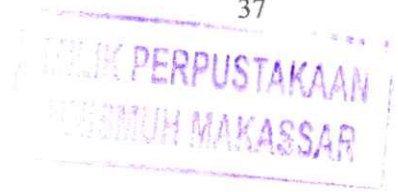
Penelitian ini menemukan kenyataan pada saat pengamatan awal di lokasi penelitian yang hasilnya kurang efektif dalam keterampilan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media permainan kartu kuartet.

2. Faktor Hasil

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas tersebut. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan tersebut yaitu melalui pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan. Menurut Burns dalam Kunandar (2008: 44) "Penelitian tindakan merupakan penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk

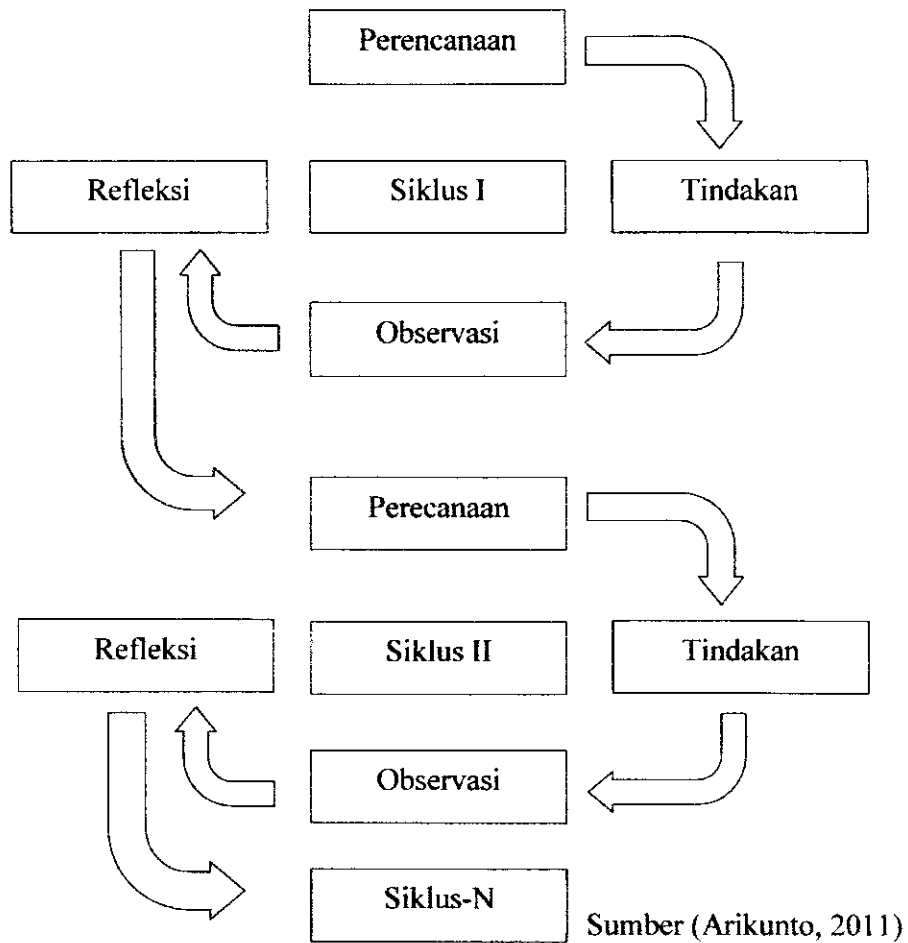


meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti, praktisi, dan orang awam.” Penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suyanto dalam Muslich (2011:9) “PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses belajar mengajar di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2008: 45).

Jenis penelitian tindakan kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kolaboratif. Peneliti akan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas IV untuk mengkaji permasalahan yang ada serta saling memberi masukan dan saran untuk keberhasilan PTK ini.

Tujuan PTK ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan kartu kuartet dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Bonto-bonto tahun ajaran 2021/2022. Model PTK ini mengacu pada model penelitian yang telah dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada tahun 1998. Tahapan-tahapan penelitiannya yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi (Kunandar, 2008: 70-76). Keempat tahap tersebut membentuk satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan yang berurutan. Apabila pada tahap akhir/refleksi tujuan penelitian belum tercapai

maka peneliti akan kembali lagi ke tahap awal yaitu tahap penyusunan rencana, begitu seterusnya tahapan yang akan dilakukan peneliti hingga tujuan penelitian tercapai.



Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas

Tahap-tahap dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus I :

a. Penyusunan rencana

Rencana PTK disusun berdasarkan kepada hasil pengamatan atau observasi yang refleksif. Hasil pengamatan atau observasi tersebut kemudian dicermati bersama untuk melihat masalah-masalah yang ada dan aspek-aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Diskusi dan konsultasi tersebut menghasilkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi masalah yang ada di kelas IV SDN 2 Bonto-bonto.
- 2) Menganalisis dan merumuskan masalah yang ada.
- 3) Menentukan materi ajar yang akan digunakan saat proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 4) Merancang dan mendiskusikan bagaimana proses belajar mengajar di kelas menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 5) Menyiapkan instrumen penelitian yang dibutuhkan seperti RPP, kartu kuartet, dan lembar observasi.
- 6) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan kelas.
- 7) Menyiapkan perlengkapan dan ruang kelas yang akan dipakai untuk pelaksanaan tindakan.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-

tindakan berikutnya untuk memperbaiki keadaan yang ada. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dengan cara bermain dengan menggunakan media kartu kuartet. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan akan dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Mengajarkan materi bahasa Indonesia yang telah dipersiapkan.
- 2) Memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana belajar berbicara bahasa Indonesia menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 3) Menerapkan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran berbicara bahasa Indonesia.
- 4) Memperkirakan kegiatan yang harus dilaksanakan dalam setiap pertemuan dengan alokasi waktu yang ada.
- 5) Menyiapkan kemungkinan tindakan-tindakan yang dapat dilakukan apabila menemui kendala-kendala saat proses belajar mengajar berlangsung.

c. Observasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan tindakan terkait. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan terkait, pengaruhnya (yang disengaja dan tidak disengaja), keadaan dan kendala tindakan yang direncanakan dan pengaruhnya, serta persoalan lain yang timbul dalam konteks terkait. Konteks terkait di sini adalah penelitian tindakan kelas. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap observasi yaitu:

- 1) Mengamati tingkah laku siswa saat proses belajar mengajar berlangsung dan perubahan-perubahan yang terjadi saat penerapan media permainan kartu kuartet.

- 2) Mengamati respon siswa saat proses belajar mengajar menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 3) Mengamati keaktifan siswa saat proses belajar mengajar menggunakan media permainan kartu kuartet baik secara individu maupun berkelompok.
- 4) Mencatat setiap kegiatan yang terjadi saat proses belajar mengajar sebagai dokumentasi penelitian berupa foto.

d. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan seperti yang telah dicatat dalam lembar observasi. Refleksi (perenungan) merupakan kegiatan analisis, interpretasi dan penjelasan terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi atas pelaksanaan tindakan. Refleksi biasanya dibantu dengan diskusi antara peneliti dan kolaborator agar dapat memberikan dasar perbaikan rencana.

- 1) Peneliti dan wali kelas melakukan refleksi berdasarkan skor praktek bercerita, dan hasil observasi siswa.
- 2) Membahas kelebihan dan kekurangan guru saat mengajar keterampilan berbicara bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 3) Mencari solusi terhadap kelemahan peneliti saat mengajar agar pada langkah selanjutnya tidak mengulangi lagi kesalahannya.
- 4) Melakukan refleksi atau merenungkan penerapan media permainan kartu kuartet terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.
- 5) Melakukan refleksi atau merenungkan hasil tes berbicara siswa setelah

diterapkannya media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Setelah peneliti dan wali kelas melakukan tahap-tahap di atas, maka akan menghasilkan beberapa rencana tindakan yang dapat dilakukan pada siklus selanjutnya. Rencana tindakan-tindakan tersebut diharapkan dapat memberikan perbaikan pada siklus selanjutnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

2. Siklus II

Pada siklus II rencana tindakan-tindakan yang dilakukan ditujukan untuk melakukan perbaikan hasil belajar siswa berdasarkan hasil refleksi atau perenungan pada siklus I. Tahap-tahap yang dilakukan peneliti pada siklus II akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Penyusunan Rencana

Setelah melakukan refleksi siklus I, peneliti kemudian menyusun rencana tindakan pada siklus II sebagai berikut.

- 1) Mengevaluasi hasil refleksi dan mendiskusikannya dengan wali kelas untuk mencari solusi perbaikan pada perlakuan tindakan selanjutnya.
- 2) Mencatat masalah-masalah yang dihadapi pada saat pemberian tindakan pada siklus I.
- 3) Menyusun rencana perbaikan tindakan berdasarkan diskusi yang telah dilakukan.

b. Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada saat mengajar seperti menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan pada siklus I dengan lebih menarik dan interaktif sehingga siswa akan lebih

mudah memahami materi. Selain itu, guru juga mengajarkan kembali kalimat-kalimat yang digunakan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan saat bermain kartu kuartet dalam bahasa Indonesia serta kosakata-kosakata yang terdapat pada kartu kuartet, sehingga siswa akan lebih lancar berbicara.

c. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan melakukan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Melakukan pengamatan terhadap penerapan media permainan kartu kuartet.
- 2) Mencatat perubahan yang terjadi setelah siswa diberikan tindakan pada siklus ini.

d. Refleksi

Setelah peneliti selesai memberikan tindakan pada siklus II, peneliti kemudian melakukan refleksi bersama wali kelas/guru. Langkah-langkah refleksi pada siklus II akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Berdiskusi dengan guru/wali kelas untuk membahas permasalahan yang muncul pada siklus ini dan berusaha mencari solusi terbaik.
- 2) Merefleksikan penerapan media permainan kartu kuartet terhadap hasil tes keterampilan berbicara siswa.
- 3) Menganalisis hasil akhir penelitian. Pada siklus II dan siklus selanjutnya, tahap-tahap penelitiannya sama dengan tahap-tahap penelitian pada siklus sebelumnya yang merupakan refleksi perbaikan dari siklus sebelumnya.

Apabila hasil penelitian yang diharapkan sudah tercapai, maka siklus dianggap sudah selesai. Berdasarkan tahap-tahap kegiatan yang dilaksanakan pada setiap siklus, hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a) Guru dapat membuat dan menerapkan permainan kartu kuartet sebagai

media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.

- b) Keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa semakin meningkat setelah diterapkannya permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil tes berbicara siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengambil data penelitian. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes dan non-test.

1. Tes Keterampilan Berbicara

Tes keterampilan berbicara merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah mengikuti tindakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Selanjutnya, hasil tes tersebut dinilai dengan cara memberikan skor terhadap lima aspek yaitu pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan gaya/ekspresi. Masing-masing aspek bahasa tersebut mempunyai rentang skor 1 sampai dengan 5. Jumlah skor dari kelima aspek tersebut dikalikan empat agar mendapatkan nilai maksimal 100. Hasil penghitungan tes berbicara tersebut menunjukkan tingkatan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 3.1 Model Penilaian Tugas Berbicara Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skala skor				
		5-1				
1	Pelafalan	5	4	3	2	1
2	Penggunaan kosakata	5	4	3	2	1
3	Tata bahasa	5	4	3	2	1
4	Kelancaran	5	4	3	2	1
5	Gaya/Ekspresi	5	4	3	2	1

Sumber: (Arikunto,2011)

2. Non-Test

Teknik non-test adalah alat penelitian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Instrumen *non-test* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Instrumen tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Observasi atau pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.2 Lembar observasi Siswa dalam pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Skala Skor		
		3	2	1
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran			
2	Perhatian dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran			
3	Minat siswa pada pembelajaran			
4	Kemauan siswa bercerita di depan kelas			

Sumber: (Arikunto,2011)

Keterangan:

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Lembar observasi ini digunakan peneliti untuk mengamati kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan kartu kuartet sesuai dengan indikator yang telah dibuat.

Tabel 3.3 Lembar observasi Guru dalam pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		3	2	1
1	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran			
2	Mengorganisasikan siswa dalam belajar			
3	Melatih keterampilan berbicara siswa			
4	Membagi siswa dalam beberapa kelompok			
5	Membimbing siswa untuk bercerita menggunakan kartu kuartet dan melaksanakan evaluasi pembelajaran			

Sumber: (Arikunto,2011)

Keterangan:

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan tes yang mengacu pada indikator dan kompetensi dasar yang diterapkan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

2. Observasi

Observasi merupakan cara penilaian dengan mengadakan pengamatan terhadap suatu hal secara langsung, teliti dan sistematis, disertai dengan kegiatan pencatatan terhadap sesuatu yang diamati (Nurgiyantoro, 2010:57). Dalam observasi ini digunakan lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran..

3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi untuk mengetahui segala sesuatu yang terjadi pada saat pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini, Dokumentasi dilakukan dengan mencatat atau mengabdikan kegiatan berupa foto atau melihat arsip-arsip (data-data dari sekolah, tes dan lembar observasi) yang dilakukan dalam penelitian. Dokumen-dokumen berupa arsip perencanaan pembelajaran serta hasil pekerjaan siswa yang dapat memberi informasi data serta dokumen berupa foto yang menggambarkan situasi pembelajaran menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

G. Teknik Analisis data

Pada penelitian ini terdapat dua kelompok data yang akan dianalisis. Data pertama yang akan dianalisis yaitu data hasil observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang berupa data aktivitas siswa dan guru, data kedua yaitu data hasil evaluasi kemampuan berbicara siswa. Analisis data yang akan dilakukan terhadap kedua data tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan siswa dan guru selama proses belajar mengajar. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak yang meliputi: rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, dan persentase yang dicapai siswa setiap siklus. Penafsiran data kuantitatif dilakukan dengan persamaan:

- a) Nilai akhir $= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
- b) Rata-rata $= \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$
- c) Ketuntasan Belajar $= \frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$
- d) Ketidaktuntasan Belajar $= \frac{\text{Jumlah Siswa Tidak Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$

H. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan tindakan terdiri atas keberhasilan proses dan hasil.

1. Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu:
 - a. Minimal 70% dari jumlah siswa berminat dan antusias dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara
 - b. Minimal 70% dari jumlah siswa aktif berperan serta selama proses pembelajaran berlangsung
 - c. Minimal 70% dari jumlah siswa memperhatikan dan konsentrasi selama proses pembelajaran berbicara (bercerita) dengan media kartu kuartet.
 - d. Minimal 70% dari jumlah siswa berani bercerita di depan kelas.

Tabel. 3.4 Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran menurut ketetapan Departemen Pendidikan Nasional (SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep)

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
90%-100%	Sangat Baik (SB)
80% -89%	Baik (B)
70 % - 79%	Cukup (C)
< 70%	Kurang (K)

(Sumber: Penilaian belajar siswa SDN 2 Bonto-Bonto)

2. Indikator keberhasilan hasil, dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam praktik bercerita dengan menggunakan media kartu kuartet. Tindakan ini dikatakan berhasil apabila minimal 70% dari jumlah siswa telah mencapai skor ≥ 70 .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sistematika penyajian dari hasil penelitian bab ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, yaitu dengan tahapan perencanaan, baik siklus I sampai dengan siklus II, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Perencanaan meliputi segala proses yang akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, seperti mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, instrumen penilaian, dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan agar pelaksanaan tindakan dapat menjamin tercapainya tujuan. Adapun pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Selasa Tanggal 1 Maret 2022 dan Kamis 3 Maret 2022, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan guru merencanakan segala upaya untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adapun rencana yang dilakukan pada siklus I adalah:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan materi bercerita yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 2) Membuat lembar observasi aktivitas siswa
- 3) Membuat lembar observasi aktivitas guru
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran kartu kuartet
- 5) Membuat lembar penilaian hasil praktek bercerita siswa

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I ini merupakan implementasi dari RPP yang telah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai observer, adapun proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada keterampilan berbicara.

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam serta mengkondisikan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa, menanyakan kabar siswa dan mengabsen kehadiran siswa menyesuaikan tempat duduk sesuai dengan pembelajaran. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa termotivasi.

Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang materi bercerita, kemudian guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang cara bermain kartu kuartet sesuai dengan langkah-langkah permainan kartu kuartet.

Setelah siswa memahami permainan tersebut, siswa bersama teman kelompoknya belajar dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setelah siswa menyelesaikan permainan kartu kuartet siswa dapat membuat cerita dengan tema sesuai kartu dan melakukan kegiatan tanya jawab antara siswa dengan guru.

Pada kegiatan selanjutnya siswa membuat cerita sesuai dengan kartu kuartet yang mereka mainkan sesuai dengan pengalaman mereka. Setiap kelompok secara bergantian maju kedepan untuk menceritakan sesuai dengan kartu tersebut sedangkan kelompok yang lainnya menyimak cerita temannya di depan kelas. Pada kegiatan ini guru dapat melihat sejauh mana siswa dapat bercerita sesuai dengan tujuan cerita makan cerita sampai dengan intonasi ketika bercerita. Dalam kegiatan ini juga guru melakukan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Pada kegiatan akhir siswa diminta untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari, pada kegiatan ini siswa terlihat berani untuk mengutarakan kesimpulan pembelajaran walaupun dengan cara bersama-sama. Setelah itu guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Kemudian guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran pengaruh dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan oleh siswa. Observasi dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan, hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I maka peneliti dan guru wali kelas IV melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, apakah tindakan itu sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau ada permasalahan baru yang terjadi pada tindakan sebagai bahan refleksi. Lembar observasi yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Data aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara sebagai berikut.

Tabel. 4.1 Aktivitas guru dalam keterampilan berbicara

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Penilaian		
		Ya	Tidak	3	2	1
1	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran	✓			✓	
2	Mengorganisasikan siswa dalam belajar	✓		✓		
3	Melatih keterampilan berbicara siswa	✓			✓	
4	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	✓		✓		
5	Membimbing siswa untuk bercerita dongeng dalam kartu kuartet	✓			✓	
	Skor			6	6	
	Jumlah			12		
	Presentase			80%		
	Kategori			Baik		

Tabel. 4.2 Aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Penilaian		
		Ya	Tidak	3	2	1
1	Keaktifan siswa	✓			✓	
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	✓			✓	
3	Minat siswa selama pembelajaran	✓			✓	
4	Keberanian siswa bercerita di depan Kelas	✓				✓
	Skor perolehan				8	
	Skor maksimal				12	
	Presentase				58%	
	Kategori				Cukup	

Berdasarkan Tabel 4.1 dan 4.2 dapat diidentifikasi bahwa aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran bercerita adalah aspek keaktifan, aspek minat siswa, aspek perhatian dan konsentrasi, dan aspek keberanian siswa bercerita di depan kelas. Pada aspek keaktifan siswa dalam kategori cukup. Pada siklus I beberapa siswa sudah mulai aktif bertanya dan merespon pertanyaan dari guru.

Aspek perhatian dan konsentrasi siswa termasuk ke dalam kategori cukup. Sebagian besar siswa masih suka bercanda dan bermain-main sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi. Aspek ini adalah aspek yang nilai rata-ratanya paling rendah sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bercerita. Pada aspek minat siswa skor dalam kategori cukup. Pada aspek ini, beberapa siswa mulai terlihat antusias selama mengikuti proses pembelajaran bercerita.

Aspek keberanian siswa dalam bercerita mendapat skor dalam kategori cukup. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang belum berani maju dan saling tunjuk dengan temannya yang lain. Beberapa siswa sudah ada yang berani maju dengan kemauannya.

Penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran bercerita pada siklus I ini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap siswa, yaitu siswa mulai termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran. Disamping itu, keberanian siswa juga mulai tumbuh dan siswa mulai berminat pada pembelajaran berbicara. Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan target yang telah ditetapkan sehingga perlu dilakukan langkah perbaikan selanjutnya.

2) Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

Penilaian pada praktik bercerita menggunakan pedoman penilaian bercerita yang mencakup beberapa aspek, diantaranya aspek pelafalan dengan skor maksimum 20, aspek kosakata dengan skor maksimum 20, aspek tata bahasa dengan skor maksimum 20, aspek kelancaran dengan skor maksimum 20, dan aspek gaya/ekspresi dengan skor maksimum 20. Berikut ini merupakan skor dari hasil bercerita siswa yang dilakukan pada saat tindakan siklus I

Tabel 4.3 Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					Jumlah	Keterangan
		A	B	C	D	E		
1	Ahmad Nadil (L)	15	15	15	15	15	75	Baik
2	Ayu Melinda (P)	15	10	10	15	15	65	Kurang
3	Asmarani (P)	20	15	15	15	15	80	Baik
4	ST. Farmazaisar (P)	10	15	15	15	15	70	Cukup
5	Lukman (L)	15	10	15	10	15	65	Kurang
6	Rama (L)	15	10	5	15	10	55	Kurang
7	Zulkifli Hamka (L)	15	10	10	10	15	60	Kurang
Rata-Rata							67,14	
Ketuntasan belajar		$\frac{3}{7} \times 100$					43%	
Ketidaktuntasan belajar		$\frac{4}{7} \times 100$					57%	

Keterangan :

A : Pelafalan

B : Kosakata

C : Tata bahasa

D : Kelancaran

E : Gaya/Ekspresi

Tahap siklus I, dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang dicapai yaitu 80 dan skor terendah yang dicapai yaitu 55. Skor rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 67,14.

Dari penjelasan tabel 4.3 mengenai skor keterampilan praktik bercerita siklus I, menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I sudah memberi dampak yang positif terhadap keterampilan bercerita siswa. Akan tetapi, hasil keterampilan praktik bercerita untuk siklus I masih belum berhasil karena masih ada siswa dari 4 siswa yang skornya belum memenuhi target dari

penelitian yaitu sebesar 70 sehingga masih harus diupayakan lagi pada siklus II (Lampiran 7).

d. Refleksi

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil tindakan siklus I, bahwa hasil observasi praktek dari keterampilan berbicara materi bercerita masih banyak siswa di kelas IV yang masih belum tuntas atau belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai.

Dilihat dari hasil evaluasi yang telah diperoleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara materi bercerita pengalaman dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar, namun belum sepenuhnya atau sebagian besar siswa dapat mencapai keberhasilan tersebut jadi perlu adanya upaya perbaikan dari peneliti ketahap selanjutnya yaitu pada siklus II untuk memperbaiki agar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara.

Setelah penelitian analisis ada beberapa tindakan atau kelemahan-kelemahan yang dapat membuat ketidak tercapaian indikator keberhasilan, antara lain sebagai berikut:

- a. Guru menggunakan bahasa yang kurang dipahami oleh siswa
- b. Guru terlalu singkat dalam menyampaikan materi
- c. Guru tidak otoriter dalam membagikan kelompok belajar

- d. Guru kurang mendampingi saat siswa sedang menggunakan media permainan kartu kuartet.

2. Pelaksanaan Siklus II

Setelah mengevaluasi tindakan pada siklus I, peneliti menyusun tindakan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul pada siklus I. beberapa hal yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tindakan pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2022 dan 9 Maret 2022, perencanaan pada siklus II secara garis besar masih sama dengan siklus I, namun peneliti membuat beberapa perbaikan agar tercapainya tujuan utama penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara. Dengan demikian tahap perencanaan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP (terlampir) mata pelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.
- 2) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan pada siklus I, beberapa alat serta bahan pembelajaran seperti buku paket bahasa Indonesia kelas IV, kartu kuartet dan sebagainya.
- 3) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa maupun aktivitas guru
- 4) Mempersiapkan lembar penilaian hasil praktek bercerita siswa.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II secara garis besar masih sama dengan pelaksanaan pada siklus I yaitu dimana siswa menggunakan media

permainan kartu kuartet pada mata pelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara, setelah itu siswa bersama teman kelompoknya membuat cerita sesuai dengan tema yang ada pada kartu kuartet tersebut, kemudian siswa bersama teman kelompoknya maju ke depan kelas secara bergantian menceritakan sesuai dengan gambar dan isi pada kartu kuartet tersebut.

Terdapat beberapa tindakan dalam langkah-langkah pembelajaran pada siklus II ini dimana peneliti memperbaiki kembali kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I berdasarkan hasil evaluasi pada tahap sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pada tahap ini guru lebih rinci dalam menjelaskan materi yang dibahas, guru mengajak siswa untuk berkomunikasi langsung dengan siswa selama menggunakan media permainan kartu kuartet. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih paham dan menyelesaikan dengan baik dan benar sesuai dengan yang diajarkan oleh guru.
- 2) Guru membagi kelompok secara otoriter, dimana pembagian kelompok ini ditentukan oleh guru sendiri serta tidak adanya campur tangan siswa atau kehendak siswa sendiri, hal ini bertujuan untuk menyesuaikan kemampuan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya.
- 3) Guru lebih menguasai kelas dan mendampingi siswa baik secara kelompok maupun individu, hal ini bertujuan untuk membimbing siswa ketika membentuk cerita dari sebuah kartu kuartet yang telah dibagikan.
- 4) Pada saat menjelaskan atau memberikan pertanyaan guru harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

c. Observasi

Berdasarkan tahap ini peneliti dan guru wali kelas IV melakukan pengamatan pada siklus II yang pembelajarannya menggunakan media permainan kartu kuartet, apakah ada permasalahan yang baru sebagai bahan refleksi. Instrumen yang peneliti gunakan ialah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas belajar siswa, dan lembar penilaian hasil belajar siswa. Hasil data pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru dan Siswa

Pada siklus II ini, proses pembelajaran dapat dikatakan baik dan pada dasarnya mengalami peningkatan dibanding siklus I. Siswa diberikan evaluasi secara umum tentang hasil bercerita mereka pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menanyakan apa saja kesulitan yang dihadapi siswa pada pertemuan sebelumnya. Guru juga memberikan pandangan terhadap hasil bercerita mereka di pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menjelaskan kembali kepada siswa mengenai kelancaran dan gaya/ekspresi dalam bercerita.

Peran siswa pada siklus II lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Keaktifan siswa meningkat yakni aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan guru, dan aktif mengerjakan tugas dari guru. Secara keseluruhan siswa memperhatikan proses pembelajaran serta berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran bercerita. Dengan digunakannya media kartu kuartet ini keberanian siswa menjadi meningkat. Selanjutnya minat siswa juga muncul diikuti dengan perhatian serta konsentrasi siswa dalam menerima pelajaran. Dalam pembelajaran siklus II, siswa semakin aktif dalam

mengikuti proses pembelajaran dan dalam hal mengerjakan tugas. Selain itu, siswa juga lebih berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan guru sudah berperan dengan baik. Guru sudah memahami apa yang harus diperbuat dan bagaimana menangani kesulitan yang dialami oleh siswa. Hal ini dikarenakan sebelum pembelajaran siklus II, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sebelumnya telah didiskusikan dan dicari penyelesaian untuk mengatasinya.

Berdasarkan lembar pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita, terlihat bahwa semua aspek pengamatan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Adapun hasil pengamatan proses pembelajaran bercerita sebagai berikut.

Tabel. 4.4 Aktivitas guru dalam keterampilan berbicara

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Penilaian		
		Ya	Tidak	3	2	1
1	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran	✓		✓		
2	Mengorganisasikan siswa dalam belajar	✓		✓		
3	Melatihkan keterampilan berbicara siswa	✓			✓	
4	Guru membimbing siswa dalam kelompok	✓		✓		
5	Membimbing siswa untuk bercerita dongeng dalam kartu kuartet	✓		✓		
	Skor perolehan			12	2	-
	Skor maksimal			15		
	Presentase			93%		
	Kategori			Baik		

Tabel. 4.5 Aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Penilaian		
		Ya	Tidak	3	2	1
1	Keaktifan siswa	✓		✓		
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	✓			✓	
3	Minat siswa selama pembelajaran	✓			✓	
4	Keberanian siswa bercerita di depan Kelas	✓		✓		
Skor perolehan				6	4	-
Skor maksimal				10		
Presentase				83%		
Kategori				Baik		

2) Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

Pada siklus II ini penerapan media kartu kuartet mengalami peningkatan. Hasil praktik bercerita pada siklus II dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					Jumlah	Keterangan
		A	B	C	D	E		
1	Ahmad Nadil (L)	20	15	15	15	20	85	Baik
2	Ayu Melinda (P)	20	20	15	15	15	85	Baik
3	Asmarani (P)	20	15	15	20	20	85	Baik
4	ST. Farmazaisar (P)	20	20	15	20	15	90	Baik
5	Lukman (L)	15	15	10	10	15	65	Kurang
6	Rama (L)	20	15	15	20	20	90	Baik
7	Zulkifli Hamka (L)	20	20	15	20	15	90	Baik
Jumlah		135	120	100	120	120	595	
Rata-Rata		19,2	17,1	14,2	17,1	17,1	85	TUNTAS
Ketuntasan Belajar		$\frac{6}{7} \times 100$					86%	
Ketidaktuntasan Belajar		$\frac{1}{7} \times 100$					14%	

Keterangan :

A : Pelafalan

B : Kosakata

C : Tata bahasa

D : Kelancaran

E : Gaya/Ekspresi

Berdasarkan Tabel 4.6 mengenai skor keterampilan praktik bercerita siklus II tersebut, dapat diketahui bahwa semua siswa telah mencapai skor \geq 20. Dari tabel 4.6 tersebut juga dapat diketahui skor rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 85. Skor rata-rata tersebut menandakan adanya peningkatan. Skor rata-rata ini telah memenuhi skor yang telah ditetapkan yaitu 70, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita. Skor rata-rata tiap aspek juga mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Refleksi yang dilakukan pada akhir siklus II bertujuan untuk mengidentifikasi kemajuan maupun kekurangan yang masih dihadapi. Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan berhasil atau tidaknya keseluruhan tindakan implementasi pembelajaran di dalam kelas terhadap peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran di siklus II didapati kekuatan-kekuatan perbaikan pembelajaran siklus II antara lain penjelasan guru dalam mengajar mudah dipahami oleh siswa. Pada proses pembelajaran untuk siklus II siswa berani dan percaya diri mengungkapkan secara lisan terkait bercerita tentang

pengalaman sesuai dengan kartu kuartet yang siswa dapatkan bersama teman kelompoknya.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia ada peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet siklus I ke siklus II terlihat ada peningkatan dalam hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilakukan bersama wali kelas IV melaksanakan pengamatan, dan pembelajaran dengan beberapa tindakan untuk siklus I sampai siklus II.

Berdasarkan hasil observasi (pengamatan) proses dan hasil, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi siswa ketika pembelajaran bercerita adalah siswa kurang berminat dan kurang antusias selama mengikuti pembelajaran bercerita dan siswa juga kurang berani bercerita di depan kelas.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan praktik bercerita di kelas tersebut perlu dilakukan adanya perbaikan-perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil guru adalah pengembangan variasi pembelajaran agar keterampilan bercerita siswa dapat meningkat. Dengan menggunakan media kartu kuartet ini, kualitas pembelajaran bercerita siswa dapat ditingkatkan.

Pada tahap siklus I, peningkatan terjadi pada semua aspek keterampilan meskipun belum terlalu signifikan yaitu skor rata-rata siklus I 64,14 dan pada tahap siklus II aspek ini benar-benar diberi perbaikan sehingga sebagian besar siswa sudah mampu bercerita dengan baik dengan skor rata-rata 85.

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan hasil bercerita siswa adalah bahwa siswa telah mampu berbicara dengan baik serta memperhatikan unsur-unsur berbicara. Peningkatan yang dialami siswa dari siklus I ke siklus II cukup tinggi dan memuaskan bagi peneliti dan wali kelas. Peningkatan yang dirasakan paling menonjol adalah siswa lebih mampu menyajikan ceritanya dengan pelafalan yang baik. Selain itu, siswa juga mampu berbicara dengan gaya/ekspresi serta berbahasa dengan lancar/tidak gugup ketika membawakan cerita di depan kelas.

Kegiatan bercerita yang dilakukan dengan bantuan media kartu kuartet telah mampu meningkatkan keterampilan berbicara dari tiap aspek yang dinilai, yaitu aspek pelafalan, aspek kosakata, aspek tata bahasa, aspek kelancaran, dan aspek gaya/ekspresi pada tiap siklusnya. Dengan demikian, media kartu kuartet ini telah meningkatkan keterampilan siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep dalam bercerita.

Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan bercerita di kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto dalam bercerita menggunakan media kartu kuartet diakhiri pada siklus II. Hal ini didasarkan pada hasil diskusi peneliti dengan wali kelas melihat sudah adanya peningkatan baik dari segi proses maupun segi hasil. Peningkatan yang terjadi sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah dengan menggunakan media kartu kuartet.

Keaktifan siswa mulai muncul dan lebih terlihat pada tahap siklus II

karena guru lebih mengkondisikan siswa untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman yang baik dari siswa mengenai media kartu kuartet juga menjadi pendukung munculnya keaktifan dan antusias siswa. Dapat dikatakan keterampilan siswa dalam bercerita sudah menunjukkan peningkatan. Perolehan hasil belajar yaitu 43% siswa tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 86% siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisi data dari bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan kartu kuartet I dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I berada pada kategori cukup dan siklus II berada pada kategori baik. Hasil belajar siswa kelas I berada pada kategori cukup dan hasil belajar siklus II berada pada kategori baik. Pencapaian hasil belajar siswa sudah sesuai dengan yang diharapkan sebab telah memenuhi aspek tingkat penguasaan siswa dan ketuntasan belajar siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada penelitian ini dinyatakan sesuai dengan apa yang diharapkan atau berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar, agar menggunakan media permainan kartu kuartet sebagai salah satu alternative dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru atau praktisi pendidikan lainnya, perlu memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Memperhatikan kegiatan-kegiatan dalam tahapan pembelajaran menggunakan media permainan kartu kuartet dengan baik sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai.

- b. Penggunaan waktu yang digunakan dalam pembelajaran dipertimbangkan semaksimal mungkin agar dapat sesuai dengan waktu yang disediakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran agar keberhasilan penggunaan media kartu kuarate lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Syahputra. 2012. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi", *Jurnal sasindo* 1. 2 (20).
- Arif, Sadiman. 2009 . *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, suharsimi.201. *penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Bumi
- Arikunto,s. 2009, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi revisi 6
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Azhar dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cecep, Kustandi dkk. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daeng, Nurjamal dkk. 2014. *Terampil Berbahasa Menyusun Karya Tulis Akademik Memandu Acara dan Meneulis Surat*. Bandung: Alfabeta.
- Dani, Wardani. 2009. *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*. Bandung: Edukasi.
- Deni, Kurniawan. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah dkk. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indah, Setiyorini dkk. 2013. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 1, No 2.
- Isah, Cahyani. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendra Pendidikan Islam Departemen Agama RI. **Jakarta** : Rineka Cipta.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Larry, King. 2008. *Seni Berbicara Kepada Siapa Saja Kapan Saja dimana Saja*. Jakarta: Granmedia Pustaka Utama.
- Lilis, Madyawati. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Mansur, Muslich. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh, Yamin. 2015. *Teori dan Metode pembelajaran*. Malang: Madani.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono dkk. 2014. "Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Di Indoensia Dalam Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pena Ilmiah* Vol 1, No. 1.
- Nana, Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. "Penilaian pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi". Yogyakarta: BPFEE-Yogyakarta.
- Rahmat, Insan dkk. 2011. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Upaya Peningkatan Permainan Materi Wayang Kulit Purwa", (skripsi, PGSD FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rochiati, Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saur, Tampubolon. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Skandar wassid dkk. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukandi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. 2013. *Tes & Asesmen di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Media Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suwarti, Ningsih. 2017. "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali" *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol 2, No 4.

- Tagliante, Christine. 1991. *L'évaluation. Paris* : CLE Internasional.
- Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*,. Bandung: Angkasa, 2008.
- Uyu, Mu'awwanah. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Banten, Pusat Penelitian Dan Penerbitan Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Iain Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Wahyu, Sukartiningsih. 2004. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar Melalui Media Kata Bergambar" *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 5, No. 1.
- Wina, Sanjaya. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yulia, Siska. 2011. "Penerapan Metode Bermain Peran (ROLE PLAYING) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini", Edisi Khusus Vol 1412, No.2,
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lampiran 13**RIWAYAT HIDUP**

Rezki Mutmainna, lahir di Paku Kabupaten Majene pada tanggal 21 April 2000. Anak kedua dari pasangan bapak suardi dan ibu sartini. Penulis menempuh pendidikan dari sekolah dasar di SDN 24 Paku 2006 dan tamat pada tahun 2012, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 6 Malunda pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMk Negeri 6 Majene pada tahun 2015 dan tamat pada tahun 2018, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2018 sampai sekarang (2022) dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).