

**PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BUTTATIANANG II
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**NUR ASMIRA
4516103058**



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

2022

**PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BUTTATIANANG II
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

NUR ASMIRA

4516103058

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BOSOWA

2021

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERCEKITA
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BUTTATIANANG II
KOTA MAKASSAR

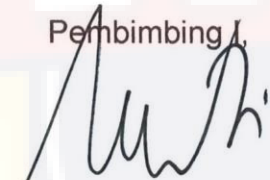
Disusun dan diajukan oleh

NUR ASMIRA
NIM 4516103058

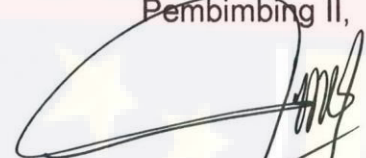
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 27 Januari 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,

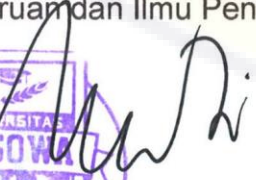
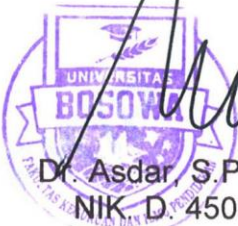

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0922097001

Pembimbing II,



Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0917028802

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Asmira

NIM : 4516103058

Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas
IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik bagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 28 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Nur Asmira

ABSTRAK

Nur Asmira. 2022. Skripsi. Pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Asdar dan Nursamsilis Lutfin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita. Penelitian ini di laksanakan di UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar tahun ajaran 2021.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media gambar pembelajaran keterampilan bercerita tergolong rendah dan setelah menggunakan media gambar pembelajaran keterampilan bercerita tergolong tinggi. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,134$ dan $t_{Tabel} = 1,833$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7,134 > 1,833$.

Kata Kunci: Media Gambar, keterampilan bercerita

ABSTRACT

Nur Asmira. 2022. Skript. Influence of visual media on the storytelling skill of class IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Makassar. Teacher Training and Education Faculty of Bosowa University. Guided by Asdar and Nursamsilis Lutfin.

This study is aimed at recognizing the impact pictures have on storytelling skills. The study was conducted at UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Makassar in academic year 2021.

This study indicates that the use of visual media affects the storytelling skills of the fourth graders. This indicates that before using picture media, the storytelling learning skill is low and after using picture media, the storytelling learning skill is high. Based on the results of already assessments, the use of visual media has an impact on the level of storytelling skills class IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Makassar after getting $t_{count} = 7.134$ and $t_{table} = 1.833$, then obtained $t_{count} > t_{table}$ or $7.134 > 1.833$.

Keywords: Visual media, storytelling skills

KATA PENGANTAR

Bismillahi rahmani rahim

Alhamdulillah wa syukurillah. Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah Swt. Karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Salawat dan salam tidak lupa dikirimkan kepada Nabiullah Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau yang tetap istiqamah di jalan-Nya.

Tak lupa penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. M. Saleh Pallu., M. Eng. selaku Rektor Universitas Bosowa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Bosowa yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta arahan dan bimbingan kepada penulis dengan penuh kesabaran.
7. Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Jainuddin, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.

8. Kepada Kepala Sekolah dan Guru UPT SPF SD Inpres Buttatianang II yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu peneliti selama proses penelitian.
9. Mama, Bapak, dan keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moral dan moril mulai dari buaian hingga saat ini.
10. Suamiku dan putriku tercinta Andi Alesha Almahyra Hidayat yang menjadi penyemangatku.
11. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan terimakasih banyak atas dukungannya.

Semoga Allah SWT membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan.

Wassalam.

Makassar, 28 Agustus 2021

Nur Asmira

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. <u>Kajian Teori</u>	6
B. <u>Penelitian yang Relevan</u>	28

C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Lokasi	32
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	65
LAMPIRAN.....	67
RIWAYAT HIDUP	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian.....	32
Tabel 3.2 Penilaian instrumen.....	68
Tabel 3.3 Kategori penilaian keterampilan bercerita	40
Tabel 4.1 Perolehan nilai rata-rata <i>pre test</i>	44
Tabel 4.2 Distribusi dan persentase <i>pre test</i>	45
Tabel 4.3 Kategori skor <i>pre test</i>	46
Tabel 4.4 Deskripsi nilai <i>pre test</i>	47
Tabel 4.5 Distribusi dan persentase <i>pre test</i>	48
Tabel 4.6 Penilaian nilai <i>post test</i>	50
Tabel 4.7 Distribusi dan persentase <i>Post test</i>	51
Tabel 4.8 Kategori skor <i>post test</i>	52
Tabel 4.9 Deskripsi nilai <i>post test</i>	53
Tabel 4.10 Penilaian rata-rata <i>post test</i>	54
Tabel 4.11 Uji normalitas.....	56
Tabel 4.12 Uji homogenitas	56
Tabel 4.13 Hasil uji <i>paired test</i> (uji T).....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir..... 31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penilaian instrumen	68
Lampiran 2 Lembar obsevasi	70
Lampiran 3 Profil sekolah.....	71
Lampiran 4 Daftar Hadir Siswa	72
Lampiran 5 Uji Normalitas	73
Lampiran 6 Uji Homogenitas.....	75
Lampiran 7 Uji T.....	76
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	77
Lampiran 9 Surat izin penelitian	83
Lampiran 10 surat keterangan selesai penelitian	83
Lampiran 11 Media gambar	84
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menguasai keterampilan berbahasa. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa dan juga merupakan sasaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara dapat berkembang dengan baik apabila didukung oleh keterampilan berbahasa lainnya yaitu, menyimak, membaca dan menulis.

Menurut Mariana dan Zubaidah (2015: 167), rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada keterampilan berbicara diharapkan bisa mewadahi kemampuan berbahasa siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga pembelajaran berbicara tercipta kebermaknaan. Pembelajaran yang bermakna ini penting karena memberikan landasan pengetahuan yang kuat pada siswa. Siswa yang diberikan pengalaman belajar yang baik oleh guru akan mempunyai fondasi ilmu yang baik pula untuk meneruskan kejenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Buttatianang II kota Makassar yaitu proses pembelajaran yang dilakukan pada keterampilan bercerita, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga belum menggunakan metode ataupun media yang tepat, sehingga belum dapat mewadahi tumbuhnya keterampilan bercerita. Akibatnya, siswa belum mempunyai bekal yang baik dalam keterampilan bercerita. Keadaan

tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang berminat terhadap pembelajaran bercerita.

Berkaitan dengan kurangnya perhatian guru terhadap pembelajaran bahasa lisan di SD seperti yang dikemukakan dalam penelitian Supriyadi (2005: 178) tentang kegiatan berbicara di SD, hasilnya menunjukkan bahwa hanya sedikit perhatian yang diberikan guru pada pengembangan bahasa lisan di sekolah dasar. Berdasarkan kurangnya perhatian guru SD terhadap keterampilan berbicara serta belum optimalnya keterampilan berbicara siswa. Untuk itu, perlunya guru melakukan perubahan dalam mengajar. Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan metode dan media pembelajaran berbicara, khususnya bercerita. Dengan demikian, siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Melihat fenomena permasalahan tersebut, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran keterampilan berbicara khususnya bercerita. Pembelajaran bahasa hendaknya dilaksanakan dengan efektif sehingga dapat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Bercerita merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang perlu dilakukan secara efektif. Menghadirkan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar.

Penggunaan media gambar pada kegiatan pembelajaran bercerita dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dan berani untuk bercerita di depan kelas. Dengan menggunakan media gambar diharapkan dapat membantu siswa lancar bercerita. Siswa bercerita dengan menunjukkan

sebuah gambar, melalui media gambar siswa mengamati dan mengidentifikasi tentang gambar tersebut setelah itu siswa membuat cerita dari gambar, kemudian setiap siswa bercerita ke depan dengan menggunakan media gambar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, akan digunakan media gambar untuk membantu siswa bercerita. Hal tersebut berdasarkan bahwa media gambar dapat melatih imajinasi siswa dalam bercerita dan menarik perhatian siswa dalam belajar, maka hal ini akan dibuktikan secara empiris pada penelitian”Pengaruh Media Gambar terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar”

Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat.
2. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
3. Tidak tersedianya media gambar dalam pembelajaran berbicara/bercerita di sekolah tersebut.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, masalah dalam penelitian ini dibatasi menggunakan media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dipaparkan rumusan masalah adalah adakah pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar setelah menggunakan media gambar.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi guru

Menambah pengetahuan guru, untuk lebih kreatif dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran agar tidak monoton.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik. Selanjutnya siswa semakin terampil dalam bercerita.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pengetahuan bagi sekolah, agar meningkatkan kualitas pembelajaran

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman peneliti untuk bahan penelitian menciptakan media yang lebih kreatif agar dapat membantu mempermudah proses pembelajaran.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk memberikan wawasan sebagai penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara Teoretis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan berupa media yang dapat membantu dalam pembelajaran dan bermanfaat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan bercerita.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengubah pola pikir serta perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Slameto (2010: 2) mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pendapat Djamarah dkk. (2010: 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang individu sehingga terciptanya perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Jadi bisa disimpulkan jika seseorang telah belajar namun hasilnya nol besar berarti dia belum bisa dikatakan belajar.

Karena sudah jelas dipaparkan di atas bahwa arti belajar yang sesungguhnya harus mencapai sebuah hasil (setelah belajar) yaitu perubahan.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang disengaja dan bertujuan agar siswa memperoleh hasil belajar. Dalam kegiatan ini pembelajaran terjadi karna interaksi siswa dan guru.

Menurut Komalasari (2011: 3), Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa melalui perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar. Selain itu pula diartikan sebagai teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) siswa.

Menurut Triatno (2008: 39), ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu teori belajar kognitivisme, teori

belajar konstruktivisme, dan teori belajar behaviorisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses dimana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

a. *Teori Kognitivisme*

Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

b. *Teori Konstruktivisme*

Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang

diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

c. *Teori Behaviorisme*

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya tnteraksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah laku nya. Menurut teori ini hal yang paling penting adalah input (masukan) yang berupa

stimulus dan output (keluaran) yang berupa respon. Menurut teori ini, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap dianggap tidak penting diperhatikan karenan tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apasaja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini lebih mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting adalah faktor penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi maka responpun akan dikuatkan. Jadi, penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

2. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Nurgiyantoro (2013: 409) bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting

yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Hal serupa juga dijelaskan menurut Bachir (2005: 10), bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan berbagai pengalaman

Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan bercerita memiliki arti kecakapan seseorang dalam menuturkan cerita dengan memperhatikan beberapa hal yaitu artikulasi, ekspresi, tata bahasa yang digunakan serta penyampaian yang mudah dipahami oleh pendengar cerita.

b. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam

penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita.

c. Tujuan Bercerita

Berdasarkan, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2001: 277) yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.

Menurut Mudini dan Salamat Purba (2009: 4), menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut:

1) Mendorong atau menstimulasi

Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar.

2) Meyakinkan

Maksud dari meyakinkan yaitu apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

3) Menggerakkan

Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

4) Menginformasikan

Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya.

5) Menghibur

Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud mengembirakan atau menyenangkan para pendengarnya.

Dari penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

d. Manfaat Bercerita

Menurut Musfiroh (2005: 95), ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- 2) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- 3) Memacu kemampuan verbal anak
- 4) Merangsang minat menulis anak
- 5) Membuka cakrawala pengetahuan anak

Sedangkan, Bachir (2005: 11), mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Dari uraian yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

e. Penilaian Keterampilan Bercerita

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita. Observasi merupakan

suatu teknik dalam melakukan evaluasi yang di dalamnya terdapat serangkaian pengamatan yang harus dilakukan oleh pengamat atau guru.

Menurut Nurgiyantoro (2010: 57), membedakan observasi menjadi dua macam yaitu observasi berstruktur dan tak berstruktur. Dalam observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang telah disusun secara sistematis. Sedangkan, observasi tak berstruktur tidak membatasi pengamat dengan kerangka kerja tertentu.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan kerangka kerja yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek dalam bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut Nurgiyantoro (2010: 410), meliputi:

- 1) ketepatan isi cerita
- 2) ketepatan penunjukkan detil cerita
- 3) ketepatan logika cerita
- 4) ketepatan makna seluruh cerita
- 5) ketepatan kata
- 6) ketepatan kalimat
- 7) kelancaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Media merupakan bagian dari salah satu komponen dari proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan

pemahaman yang luas tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, peraturan atau pengantar. Menurut Suwana (2005: 127), mengemukakan bahwa media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara.

Sedangkan pendapat dari Anitah (2008: 2), mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan tersebut. setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dengan demikian guru atau dosen, bahan ajar, lingkungan adalah media.

Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (*Hardware*) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (*Software*). Sebagai contoh bila guru membuat gambar/tulisan pada transparansi kemudian di proyeksiakan melalui OHP, maka bahan/materi pada transparan tersebut dinamakan perangkat lunak (*Software*) sedangkan OHP itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran pada layar.

Dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pesan/materi kepada siswa agar konsep yang abstrak dapat di kongkritkan dan mudah dipahami

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Inovasi dalam dunia pendidikan menuntut kreativitas dari tenaga kependidikan. Media pembelajaranpun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Jika dulu media hanya dilakukan dengan manual namun sekarang sudah dimasukkan unsur-unsur animasi dari komputer sehingga lebih menarik, jika dilihatpun tidak monoton.

Berdasarkan klasifikasinya, jenis-jenis media pembelajaran dapat dikeompokkan menjadi lima jenis, yaitu: (1) Media Grafis, (2) Media Gambar dan Ilustrasi Fotografi, (3) Media Bandanya, (4) Media Proyeksi, (5) Media Audio, (6) Multimedia.

Mengingat beraneka ragamnya media pembelajaran yang masing masing mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, maka kita harus berusaha memilih dengan cerma agar dapat digunakan secara tepat. Dengan kata lain tidak ada suatu media yang dapat digunakan untuk mencapai segala macam hasil yang diharapkan dan untuk segala jenis pelajaran. Dari berbagai penelitian di bidang media dan desain system instruksional, yang dapat dirumuskan hanyalah pedoman umum atau pedoman pokok untuk melakukan berdasarkan berbagai macam variable yang terdapat dalam suatu system instruksional.

c. Media Gambar

Media gambar adalah media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layer. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layer. Guru memilih ini karena praktis. Menurut

Sadiman (2003: 21), media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Sedangkan menurut Hamalik (2004: 95), media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor.

Berpijak dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarna-warni dan disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

1) Kelebihan Media Gambar

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan media gambar menurut Sadiman (2006: 40), diantaranya adalah:

- a) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja.
- e) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

2) Kelemahan Media Gambar

Disamping memiliki keunggulan, media gambar juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah:

- a) Gambar menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

e. Syarat media gambar

Menurut Sadiman (2006: 25), ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

1. Harus Autentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan suatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samaikanlah sesuai dengan banyak benda yang ditemukannya.

2. Sederhana

Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.

3. Ukuran Relatif

Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya.

Hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

4. Gambar sebaiknya mengandung gerak gambar yang baik menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada saat guru mencoba mengajarkan strategi ini, penekanan perlu dilakukan bahwa gambar atau diagram yang dibuat tidak perlu sempurna, terlalu bagus atau terlalu detail. Hal ini perlu digambar atau dibuat diagramnya adalah bagian-bagian terpenting yang diperkirakan mampu memperjelas permasalahan yang dihadapi. Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar diperoleh dari majalah atau buletin dll. Kalau terpaksa tidak dapat menggambar dengan bagus guru dapat menggambar dengan sederhana. Manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

- 1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa

Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa.

2) Mempermudah pengertian siswa

Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud.

3) Memperjelas bagian-bagian penting

Melalui gambar dapat pula memperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas.

4) Menyingkat suatu uraian panjang

4. Langkah-langkah penggunaan media gambar dalam keterampilan bercerita

Adapun langkah-langkah atau skenario pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Langkah I (Kegiatan Awal)

- 1) Guru memberi salam, berdoa dan mengabsen siswa.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar rajin dalam belajar.
- 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
- 4) Guru menyiapkan media gambar yang akan diajarkan.

b. Langkah II (Kegiatan Inti)

- 1) Guru menjelaskan sifat-sifat gambar yang akan diajarkan.
- 2) Guru menjelaskan fungsi-fungsi objek gambar yang diajarkan.
- 3) Guru menjelaskan perbedaan objek-objek gambar yang akan diajarkan.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan gambar yang telah diajarkan.

- 5) Guru memberi kesempatan untuk menjelaskan fungsi-fungsi objek gambar yang diajarkan.
 - 6) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
 - 7) Peneliti memberikan tugas tes secara individu kepada siswa untuk menceritakan di depan teman-temannya sesuai tema yang telah ditentukan oleh peneliti.
 - 8) Guru dan peneliti menilai hasil tes siswa
- c. Langkah III Kegiatan Akhir (Penutup)
- 1) Guru bersama siswa menarik kesimpulan
 - 2) Guru memberikan nasehat

5. Syarat-syarat penggunaan media gambar dalam pembelajaran:

- a. Mempergunakan gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik.

Hal tersebut dilakukan dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itu mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa membandingkan kelompok hewan bertulang belakang dengan tidak, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok. Hal itu sebagaimana ditegaskan oleh Soekartawi yang menyatakan bahwa "penggunaan media gambar yang baik adalah untuk mencapai tujuan tertentu dan penggunaannya sesuai dengan tujuan yang akan dicapai".

b. Memadukan gambar-gambar kepada pelajaran

Keefektifan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dipakai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pelajaran. Gambar-gambar yang *real* sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran, karena maknanya akan membantu pemahaman para siswa dan cara itu akan ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari.

c. Mempergunakan gambar-gambar yang efektif

Menggunakan gambar yang sedikit lebih baik daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. "Penggunaan gambar sebaiknya lebih efektif, jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik dari pada dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih". Banyaknya ilustrasi gambar-gambar secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dipengaruhi oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan perhatian pada gagasan utama. Sekali gagasan dibentuk dengan baik, ilustrasi tambahan bisa berfaedah memperbesar konsep-konsep permulaan. Penyajian gambar hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan memperagakan konsep-konsep pokok artinya apa yang terpenting dari pelajaran itu. Lalu diperhatikan gambar yang menyertainya, lingkungannya, dan lain-lain berturut-turut secara lengkap.

d. Mengurangi penambahan kata-kata pada gambar

Mengurangi penambahan pada gambar-gambar sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru. Melalui gambar itulah mereka akan memperoleh kejelasan tentang istilah verbal.

e. Mendorong pernyataan yang kreatif

Melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu. "Dengan media gambar pelajar akan lebih memahami suatu tulisan"

f. Mengevaluasi kemajuan kelas

Memanfaatkan gambar dengan baik secara umum maupun secara khusus akan dapat mengevaluasi kemajuan kelas. Jadi guru bisa mempergunakan gambar datar, slides atau transparan untuk melakukan evaluasi belajar bagi para siswa. Pemakaian instrumen tes secara bervariasi akan sangat baik dilakukan guru, dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensif serta menyeluruh.

g. Memilih gambar yang baik dalam pengajaran

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

h. Keaslian gambar

Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tidak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli.

i. Kesederhanaan

Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.

j. Bentuk item

Hendaknya si pengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.

k. Perbuatan

Gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.

l. Fotografi

Siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.

m. Artistik

Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar.

Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Kriteria-kriteria memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

6. Menggunakan gambar dalam kelas

Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurang jelasan. Akan tetapi gambar juga menjadi tidak efektif, apabila terlalu sering digunakan dalam waktu yang tidak lama. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan cara, menulis pertanyaan tentang gambar, menulis cerita, mencari gambar-gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Pengajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel,

digantung atau diproyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

7. Mengajar siswa membaca gambar

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar siswa membaca gambar:

a. Warna

Siswa sangat tertarik pada gambar-gambar berwarna. Umumnya pada mulanya mereka mengamati warna sebelum mereka mengetahui nama warna, barulah ia tafsirkan. Pada umumnya mereka memiliki kriteria tersendiri tentang kombinasi warna. Melatih menanggapi, membedakan, dan menafsirkan warna.

b. Ukuran

Dapat dibandingkan mana yang lebih besar antara seekor ayam dengan seekor sapi, mana yang lebih tinggi antara seorang manusia dengan gereja, dan sebagainya.

c. Jarak

Maksudnya agar anak dapat mengira-ngira jarak antara suatu obyek dengan obyek lainnya dalam suatu gambar, misalnya jarak antara puncak gunung latar belakangnya.

d. Sesuatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan

Mobil yang sedang diparkir yang nampak dalam sebuah gambar, dalam gambar terdapat sebuah simbol-simbol gerakan.

e. Temperatur

Bermaksud anak memperoleh kesan apakah di dalam gambar temperaturnya dingin atau panas. Bandingkan gambar yang menunjukkan musim salju dan gambar orang-orang yang berada dalam keadaan membuka pakaian. Maka dapat dibedakan temperatur rendah dan keadaan panas.

B. Penelitian yang Relevan

1. Malinda Oktovia Prakticha dan Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. (2017) dalam Jurnal yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN Di Kecamatan Pace Nganjuk”.

Penelitian tersebut pada dasarnya memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu: (1) pemilihan variabel bebas yang merupakan Media Gambar dan variabel terikat yaitu Keterampilan Bercerita, (2) teknik pengumpulan data dan Instrumen penelitian yang masing-masing menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes atau tugas.

Sedangkan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu: (1) subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian yang merupakan lokasi penelitian, (2) metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu *One group Pretest-Posttest Design* yang rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal sebelum peneliti memberi tes akhir kepada sekelompok sampel peneliti, sedangkan

penelitian di atas menggunakan metode *Non-equivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

2. Siti Mariana dan Enny Zubaidah (2015) dalam Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul”.

Penelitian tersebut pada dasarnya memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu: (1) pemilihan variabel terikat yaitu Keterampilan Bercerita, (2) teknik pengumpulan data dan Instrumen penelitian yang masing-masing menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes atau tugas.

Sedangkan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu: (1) variabel bebas yang digunakan peneliti merupakan media gambar sedangkan variabel bebas yang digunakan penelitian di atas menggunakan media boneka tangan, (2) subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian yang merupakan lokasi penelitian

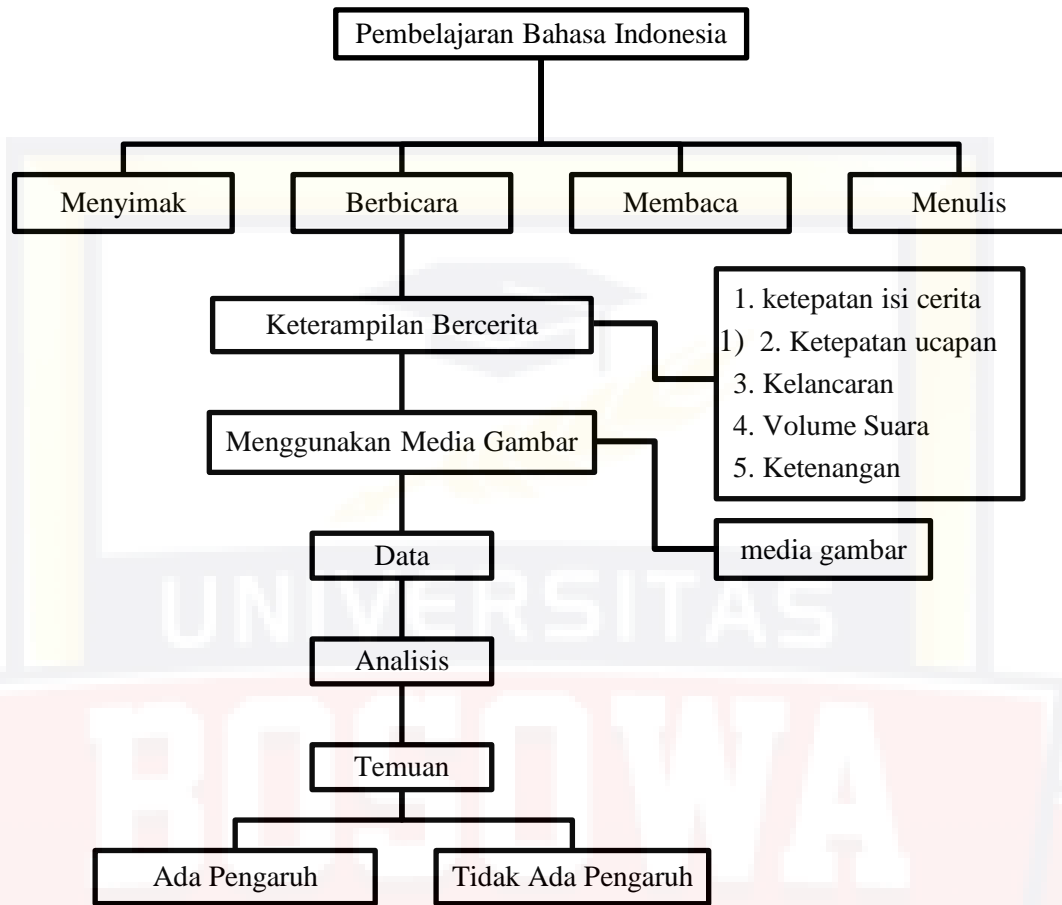
C. Kerangka Berpikir

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Tujuan pembelajaran berbicara adalah agar siswa mempunyai pemahaman yang baik dan sesuai dengan pesan yang disampaikan

melalui media gambar dalam kegiatan berbahasa di sekolah dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kondisis awal di UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar pada proses pembelajaran guru belum menggunakan media, tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mudah sekali melupakan materi yang sudah diberikan.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas, maka peneliti memandang perlu mengkaji secara lebih mendalam mengenai pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar. Dengan memberikan tes berupa penugasan keterampilan bercerita melalui penggunaan media gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan, hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi

1. Jenis penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif karena bertujuan untuk membuktikan teori terhadap fakta-fakta yang ada di lapangan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group pretest-posttest design* yaitu rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada sekelompok sampel penelitian. Adapun urutan desain penelitian terlihat jelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1

One-group pretest-posttest design

Tes Awal (O)	Perlakuan (X)	Tes Akhir (O)
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : perlakuan (treatment) Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar

Dengan desain penelitian tersebut, dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar tahun pelajaran 2021/2022. Untuk mengetahui atau melihat ada dan tidaknya

pengaruh keterampilan bercerita siswa dengan penerapan penggunaan media gambar, dapat terlihat dari perbedaan hasil tes yang dilakukan sebelum diterapkan media dengan setelah diterapkannya media. Jadi, dengan penelitian ini akan terlihat yang ditimbulkan dari diterapkannya penggunaan media gambar terhadap keterampilan siswa dalam bercerita.

2. Lokasi penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF Sekolah Dasar Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 selama 3 hari pada bulan juli 2021.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyono, 2009: 2).

- a. Variabel independen atau variabel bebas adalah karakteristik yang dapat memberikan pengaruh atau dampak dari variabel dependen. Di dalam penelitian ini, variabel disebut pula variabel X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar.

- b. Variabel dependen, variabel ini biasa juga disebut variabel tidak bebas (terikat atau tergantung) adalah kondisi atau karakter yang berubah atau muncul ketika peneliti memperkenalkan, mengubah atau mengganti variabel bebas. Variabel dependen disebut pula variabel Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional, setelah kita mendapatkan penjelasan tentang variabel yang disertai dengan jenis-jenisnya, perlu pula dipahami bahwa keberadaan variabel dalam sebuah penelitian harus didefinisikan secara operasional. Langkah ini dilakukan untuk mengarahkan peneliti untuk mengukur variabel yang telah ditetapkan. Ada tiga macam cara untuk menyusun definisi operasional yaitu: 1) menekankan pada kegiatan apa yang perlu dilakukan, 2) menekankan pada bagaimana kegiatan itu dilakukan, 3) menekankan pada sifat-sifat statis dari hal yang didefinisikan.

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel-variabel yang dimaksud dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Keterampilan bercerita

keterampilan bercerita memiliki arti kecakapan seseorang dalam menuturkan cerita dengan memperhatikan beberapa hal yaitu artikulasi, ekspresi, tata bahasa yang digunakan serta penyampaian yang mudah dipahami oleh pendengar cerita. Indikator keterampilan bercerita :

- 1) ketepatan isi cerita
- 2) Ketepatan ucapan
- 3) Kelancaran
- 4) Volume Suara
- 5) Ketenangan

b. Media Gambar

Menurut Sadiman (2003: 21), media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian, maka mutlak diperlukan adanya suatu data dan informasi dari obyek yang diteliti. Dan obyek penelitian itu adalah populasi, dari populasi ini peneliti akan mendapatkan sebuah data dan informasi. Menurut Sugiyono (2009:117) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya." Sedangkan Sudjana (2005:6) mengatakan bahwa populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, kuantitatif

maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Dari pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah sekumpulan obyek yang akan diteliti, yang berlandaskan kesamaan sifat dan karakteristik sehingga dapat diperoleh data yang berfungsi untuk penarikan sebuah kesimpulan. Dan populasi yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar yang terdiri dari 10 orang, yaitu laki-laki 6 orang dan perempuan 4 orang tahun ajaran 2021.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2009: 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan menurut Abduljabar dan Jajat (2012: 14) berpendapat bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang akan dijadikan obyek penelitian. Dalam penarikan sampel untuk sebuah penelitian, sampel harus mewakili atau representatif. Karena dari sampel yang mewakili tersebut dapat diperoleh sebuah data dan informasi kebenaran dari jumlah total populasi. Dari pendapat di atas maka dapat diperoleh sebuah kesimpulan dari pengertian sampel. Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik sama dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Sugiyono (2015: 57), mengemukakan bahwa sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Jadi pengambilan sampel berjumlah 1 kelas yang berjumlah 10 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah teknik pemberian tugas/tes. Pertama-tama dilakukan observasi lapangan untuk mengetahui jumlah dan keadaan siswa.

Teknik tes terbagi menjadi 2 yaitu :

- a. *Pretest* adalah tes awal sebelum diberikan perlakuan. Pada kegiatan *pretest*, siswa ditugaskan untuk bercerita pengalaman pribadi siswa yang menarik.
- b. *Posttest* adalah tes akhir setelah diberikan perlakuan. Pada kegiatan *posttest*, siswa diberikan tugas bercerita dengan tema yang ditentukan oleh peneliti.

Waktu yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah empat kali pertemuan dengan 1 x 40 menit. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan observasi lapangan untuk mengetahui jumlah dan keadaan siswa.
- b. Pertemuan pertama peneliti melakukan pembelajaran bercerita dengan

menguraikan konsep dalam bercerita kepada siswa.

- c. Peneliti memberikan *pretest* berupa tugas bercerita pengalaman pribadi siswa yang menarik untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam bercerita.
- d. Peneliti dan guru mengamati proses bercerita siswa dengan mengisi lembar tes dan memberi skor hasil *pretest*.
- e. Peneliti melakukan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar (*treatment*).
- f. Peneliti memberikan tugas bercerita menggunakan media gambar dengan tema gotong royong.
- g. Pada pertemuan kedua, peneliti kembali melakukan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran.
- h. Peneliti memberikan tugas bercerita menggunakan media gambar dengan tema halaman rumah siti.
- i. Pada pertemuan ketiga siswa diberi tugas kembali pada kegiatan *posttest* ini dengan bercerita berdasarkan tema cita-cita..
- j. Peneliti dan guru kembali mengamati proses bercerita siswa dengan mengisi lembar tes dan memberi skor hasil *posttest*.

Adapun langkah pertama yang dilakukan dalam membuat daftar skor mentah yang terdiri atas beberapa kisi-kisi yang menjadi penilaian peneliti

yaitu:

- a. Kesesuaian isi dengan tema pembicaraan yang tengah berlangsung.
- b. Ketepatan ucapan yaitu ketepatan dalam pengucapan kata-kata ketika bercerita. Semakin tepat peserta didik mengucapkan kata-kata, maka semakin baik keterampilan berbicaranya.
- c. Kelancaran yaitu kemampuan peserta didik mengucapkan kata-kata tanpa jeda atau jeda dengan menggunakan kata 'e...e'.
- d. Volume suara yaitu tinggi rendahnya suara siswa ketika bercerita. Bukan karena asal volume suara besar saja, namun lebih kepada tingkat semangat peserta didik. Semakin terang dan jelas terdengar suara peserta didik maka akan semakin baik.
- e. Ketenangan yaitu tidak gugup dan kaku pada saat berbicara. Hal itu juga diperlukan agar peserta didik rileks dan kemungkinan tidak melakukan gerakan diluar konteks pembicaraan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa, tes penugasan bercerita dalam bahasa Indonesia dapat dilihat pada lembar lampiran tabel 3.2 instrumen penelitian.

Rumus menghitung perolehan siswa yaitu:

$$\text{Nilai Perolehan Siswa} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Pedoman aspek penilaian tersebut, guru dapat mengetahui keterampilan bercerita siswa mencapai kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Penilaian pada masing-masing aspek disesuaikan dengan tingkat kepentingan setiap unsur yang dinilai. Skor semua unsur kemampuan bercerita tertinggi idealnya sebesar 100. Nilai tersebut, dapat diketahui kategori nilai yang dicapai siswa.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang dimaksud untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan tabel distribusi frekuensi. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan kategori keterampilan bercerita siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara

Skor	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Sedang
60-69	Rendah
0-59	Sangat Rendah

Sumber: UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

2. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dengan

menggunakan uji-t namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Pengujian normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data yang mengikuti populasi berdistribusi normal. Kriteria yang digunakan adalah hasil belajar dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai p-value $> \text{sig } \alpha=0,05$ sementara untuk pengujian homogenitasnya digunakan tes of homogeneity of variance yang bertujuan untuk mengetahui variansi kedua data homogenya. Data hasil belajar yang diperoleh dikatakan homogenya jika p-value $> \text{sig } \alpha= 0,05$.

Pengujian hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah digunakan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t dimana pengujian ini digunakan dengan bantuan komputer, yaitu program IBM SPSS Statistics versi 24. Kriteria pengujian Hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda yaitu ada *Pre-Test* dan *Post-Test* pada seluruh sampel siswa kelas IV yang memenuhi kriteria yang berjumlah 10 orang siswa. Pembelajaran bercerita dibagi menjadi dua bagian, pertama pemberian *Pre-Test*, siswa diminta bercerita dengan tanpa menggunakan media, atau dengan kata lain metode konvensional, bercerita pengalaman menarik siswa. Kedua, pada pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar.

1. Deskripsi hasil penelitian

a. Observasi awal

Pada hari rabu tanggal 21 Juli 2021 peneliti melakukan observasi awal di UPT SPF SD Inpres Buttatianang IV Kota Makassar di mana peneliti melakukan tahap perkenalan kepada guru. Serta melakukan tanya jawab kepada gurunya mengenai jumlah siswa, keaktifan siswa, dan pada saat proses belajar mengajar apakah sering menggunakan media atau model pembelajaran.

Setelah itu peneliti melakukan tahap perkenalan kepada siswa yang dijadikan sampel yaitu kelas IV dengan jumlah 10 orang serta menanyakan

tentang materi yang akan diajarkan kepada siswa tersebut yaitu materi keterampilan bercerita.

b. Pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media gambar

Pada hari Kamis tanggal 22 Juli 2021 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media gambar. Peneliti memberikan materi tentang keterampilan bercerita. Dan pada saat peneliti menjelaskan materi keterampilan bercerita, siswa terlihat jenuh dan kurang bersemangat. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai keterampilan bercerita.

c. Deskripsi hasil *Pre-Test*

Pada hari Kamis tanggal 22 Juli 2021 setelah pembelajaran tanpa menggunakan media gambar, siswa diberi tugas tes menceritakan pengalaman menarik mereka. Adapun nilai tes siswa bisa digambarkan dengan melalui analisis deskriptif. Analisis statistik deskriptif menggambarkan perolehan nilai siswa mulai yang tertinggi hingga yang terendah. Dari hasil analisis data, keterampilan bercerita tanpa menggunakan media pada seluruh sampel siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II kota Makassar (*pre test*), dengan jumlah 10 orang siswa yang dianalisis diperoleh gambaran sebagai berikut:

Tabel 4.1 perolehan nilai *pre test*

No	Nama Siswa	Aspek yang di nilai					Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian isi dengan tema	Ketepatan ucapan	Kelancaran	Volume Suara	Ketenangan		
1	STR	3	4	4	4	4	19	76
2	AW	3	2	2	3	3	13	52
3	MSH	4	4	3	3	3	17	68
4	AM	3	2	3	2	3	13	52
5	DA	3	3	3	3	3	15	60
6	MA	4	4	3	3	3	17	68
7	DSP	4	3	4	3	4	18	72
8	FA	3	3	3	3	3	15	60
9	FAF	3	3	2	2	4	14	56
10	MJ	3	4	2	4	3	16	64

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.1 di atas bahwa untuk menghitung skor perolehan nilai siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai perolehan siswa} = \frac{\text{skor yang dicapai siswa} \times 100}{\text{Skor maksimal}} = \dots$$

Analisis statistik deskriptif menggambarkan perolehan skor siswa mulai yang tertinggi hingga yang rendah. Berikut ini disajikan gambaran skor tertinggi hingga yang terendah beserta frekuensinya yang dicapai oleh siswa.

Tabel 4.2 frekuensi dan persentase skor hasil *pre-test*

No.	Skor mentah	Frekuensi	Persentase (%)
1	52	2	20%
2	56	1	10%
3	60	2	20%
4	64	1	10%
5	68	2	20%
6	72	1	10%
7	76	1	10%
Jumlah		10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.2 hasil pembelajaran *Pre – Test* keterampilan bercerita sebelum menggunakan media, penggambaran tingkat pencapaian hasil pelajar yang dapat diperoleh nilai siswa dari yang tertinggi yaitu 76 yang diperoleh satu orang siswa sedangkan nilai yang terendah yaitu 52 diperoleh juga oleh satu orang siswa.

Adapun perolehan nilai siswa dari nilai tertinggi hingga yang terendah hasil pembelajaran keterampilan bercerita sebelum menggunakan media, nilai tertinggi sampai nilai terendah secara berurutan dapat diuraikan sebagai berikut: sampel yang memperoleh nilai 52 sebanyak 2 orang siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 56 sebanyak 1 orang siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 60 sebanyak 2 orang siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 64 sebanyak 1 orang siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 68 sebanyak 2 orang siswa (20%), sampe yang memperoleh nilai 72 sebanyak 1 orang siswa(10%), urutan terakhir sampel memperoleh nilai tertinggi yaitu 76 sebanyak 1 orang siswa (10%).

Adapun kategori hasil pembelajaran keterampilan bercerita sebelum menggunakan media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Kategorisasi hasil *Pre test*

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi(f)	Persentase(%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	0	0%
70-79	Sedang	2	20%
60-69	Rendah	5	50%
0-59	Sangat Rendah	3	30%
Jumlah		10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat digambarkan bahwa perolehan nilai untuk klasifikasi di atas menunjukkan bahwa kelompok sangat tinggi memiliki rentan nilai 90-100, kelompok tinggi rentan nilai 80-89, kelompok sedang memiliki rentan nilai antara 70-79, kelompok rendah memiliki rentan nilai antara 60-69 dan kelompok sangat rendah memiliki rentan nilai 59 ke bawah.

Hasil dari klasifikasi pada pembelajaran pada tahap *Pre-Test* keterampilan bercerita sebelum menggunakan media menunjukkan bahwa tidak seorang pun siswa yang memperoleh klasifikasi sangat tinggi, klasifikasi tinggi. *Pre-Test* yang telah dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa siswa hanya memperoleh klasifikasi sedang yang dicapai sebanyak dua orang (20%),

klasifikasi rendah yang dicapai sebanyak lima orang siswa (50%), sedangkan klasifikasi sangat rendah diperoleh sebanyak tiga orang siswa (30%) dan itu menunjukkan masih rendahnya hasil belajar keterampilan bercerita siswa sebelum menggunakan media gambar.

Hasil analisis statistik deskriptif yang berkaitan dengan nilai pembelajaran bercerita sebelum menggunakan media gambar di atas dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi nilai hasil *pre-test*

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	10
Range	24
Nilai terendah	52
Nilai tertinggi	76
Rata-rata (mean)	62,8
Standar Deviasi	8,23
Variansi	67,733
Sum	628

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 3.6 di atas dapat digambarkan bahwa dari 10 orang siswa yang dijadikan sampel penelitian untuk pembelajaran bercerita sebelum menggunakan media masih memperlihatkan nilai rata-rata yang cenderung rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya menyentuh pada angka 62,8.

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu harus memperoleh nilai 70. Maka hasil belajar siswa sebelum

menggunakan media gambar dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas. Sehingga diperoleh nilai frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi dan persentase hasil *pre-test*

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	>70	Tuntas	2	20%
2	<70	Tidak Tuntas	8	80%
Jumlah			10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase nilai keterampilan bercerita sebelum menggunakan media gambar siswa kelas IV pada UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar adalah hanya dua orang dari jumlah sampel siswa yang mendapat nilai >70 sedangkan siswa yang mendapat nilai <70 sebanyak 8 orang (80%) dari seluruh jumlah sampel.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hanya dua orang siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sedangkan yang sisanya dikatakan tidak tuntas.

d. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Gambar

Pada hari Kamis tanggal 22 Juli 2021 melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita dengan perlakuan (*treatment*) menggunakan media gambar. Peneliti menjelaskan cara bercerita menggunakan media gambar yang baik. Siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media.

Kemudian siswa diberikan tugas tes pertama bercerita menggunakan media gambar dengan tema gotong royong yang diambil dari rujukan gurunya yaitu aplikasi Kipin School pada Android.

Pada hari Jumat tanggal 23 Juli 2021, peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita dengan perlakuan (*treatment*) menggunakan media gambar.

Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai materi keterampilan bercerita setelah menggunakan media gambar. Kemudian siswa diberikan tugas tes kedua bercerita menggunakan media gambar dengan tema halaman rumah Siti yang diambil dari rujukan gurunya yaitu aplikasi Kipin School pada Android.

e. Deskripsi hasil *Post – Test*

Pada hari Sabtu tanggal 24 Juli 2021, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai keterampilan bercerita. Dan setelah itu peneliti melakukan pemberian tes akhir (*post test*) yaitu bercerita cita-citaku.

Adapun nilai hasil tes bercerita dapat digambarkan melalui analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.6 perolehan nilai *post test*

No	Nama Siswa	Aspek yang di nilai					Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian isi dengan tema	Ketepatan ucapan	Kelancaran	Volume Suara	Ketenangan		
1	STR	4	4	5	5	4	22	88
2	AW	4	4	3	5	3	19	76
3	MSH	4	5	5	4	3	21	84
4	AM	5	2	3	5	3	18	72
5	DA	5	3	5	3	3	19	76
6	MA	5	3	4	5	4	21	84
7	DSP	4	4	3	4	3	18	72
8	FA	4	3	4	5	4	20	80
9	FAF	4	3	4	3	4	18	72
10	MJ	4	4	5	5	4	22	88

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.6 di atas bahwa untuk menghitung skor perolehan nilai siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai perolehan siswa} = \frac{\text{skor yang dicapai siswa} \times 100}{\text{Skor maksimal}} = \dots$$

Analisis statistik deskriptif menggambarkan perolehan skor siswa mulai yang tertinggi hingga yang rendah. Berikut ini disajikan gambaran skor tertinggi hingga yang terendah beserta frekuensinya yang dicapai oleh siswa.

Tabel 4.7 frekuensi dan persentase *post-test*

No.	Skor mentah	Frekuensi	Persentase (%)
1	68	1	10%
2	72	1	10%
3	74	2	20%
4	76	1	10%
5	78	1	10%
6	84	2	20%
7	86	1	10%
8	88	1	10%
Total		10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat digambarkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 88 yang diperoleh oleh satu orang siswa, sedangkan skor terendah 68 diperoleh oleh satu orang siswa. Perolehan skor terendah sampai yang tertinggi secara berurutan dapat diuraikan sebagai berikut: skor terendah yang diperoleh oleh siswa, yaitu 68 yang diperoleh satu orang siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 72 sebanyak satu orang siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 74 sebanyak dua orang siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 76 sebanyak satu orang siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 78 sebanyak satu orang (10%), sampel yang memperoleh nilai 84 sebanyak dua orang siswa (20%), sampel yang

memperoleh nilai 86 sebanyak satu orang siswa (10%), dan sampel yang memperoleh nilai 88 sebanyak satu orang siswa (10%).

Adapun kategori skor *Post-Test* hasil pembelajaran keterampilan bercerita setelah menggunakan media gambar dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 Kategorisasi skor *post test*

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi(f)	Persentase(%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	4	40%
70-79	Sedang	5	50%
60-69	Rendah	1	10%
0-59	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dapat digambarkan bahwa perolehan nilai untuk klasifikasi di atas menunjukkan bahwa kelompok sangat tinggi memiliki rentan nilai 90-100, kelompok tinggi memiliki rentan nilai 80-89, kelompok sedang memiliki rentan nilai antara 70-79, kelompok rendah memiliki rentan nilai antara 60-69 dan kelompok sangat rendah memiliki rentan nilai 59 ke bawah.

Hasil belajar keterampilan bercerita *Post-Test* yang telah dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh klasifikasi nilai tinggi yang memiliki rentan nilai 80-89 diperoleh sebanyak empat orang

siswa dengan persentase (40%), sedangkan siswa yang memperoleh klasifikasi nilai sedang yang memiliki rentan nilai 70-89 diperoleh sebanyak lima orang siswa dengan persentase (50%), siswa yang memperoleh klasifikasi nilai rendah yang memiliki rentan nilai 60-69 diperoleh sebanyak satu orang siswa dengan persentase (10%) dan siswa yang memperoleh klasifikasi sangat rendah dengan rentan nilai dibawah nilai 59 tidak ada lagi, itu menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan bercerita siswa setelah menggunakan media gambar menunjukkan bahwa hasil belajar *Post-Test* mengalami perubahan nilai yang signifikan dengan hasil belajar *Pre-Test* keterampilan bercerita siswa UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

Adapun hasil analisis statistik deskriptif nilai pembelajaran bercerita setelah menggunakan media gambar di atas dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Deskripsi nilai hasil *post test*

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	10
Range	20
Nilai terendah	68
Nilai tertinggi	88
Rata-rata (mean)	78,4
Standar Deviasi	6,72
Variansi	45,156
Sum	784

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat digambarkan bahwa dari 10 orang siswa yang dijadikan sampel penelitian untuk pembelajaran bercerita setelah menggunakan media masih memperlihatkan nilai rata-rata yang cenderung sedang. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa menyentuh pada angka 78,4.

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu harus memperoleh nilai 70. Maka hasil belajar siswa setelah menggunakan media gambar dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas. Sehingga diperoleh nilai frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Distribusi dan persentase Kriteria hasil *post test*

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	>70	Tuntas	9	90%
2	<70	Tidak Tuntas	1	10%
Jumlah			10	100%

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase nilai keterampilan bercerita setelah menggunakan media gambar siswa kelas IV pada UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar adalah siswa yang mendapat nilai >70 sebanyak 9 orang siswa (90%) sedangkan siswa yang mendapat nilai <70 sebanyak 1 orang (10%) dari seluruh jumlah sampel.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa 9 orang siswa telah memenuhi dan dapat dikatakan tuntas dan 1 orang siswa tidak mencapai

dan dapat dikatakan tidak tuntas. Siswa yang berada dalam kategori tuntas jumlahnya lebih banyak dibanding jumlah siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Adapun nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dari yang sebelumnya yaitu 78,4.

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar, maka data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer dengan program IBM SPSS versi 24. Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebelum melakukan uji t atau uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji t atau uji hipotesis. Adapun uji tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan Shapiro Wilk, untuk mengetahui apakah data yang mengikuti populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap skor masing-masing kelompok dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh perhitungannya dilakukan dengan bantuan komputer dengan program IBM *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 24. Adapun kriteria data data dikatakan berdistribusi normal dengan melihat

signifikansi $> 0,05$. Hasil pengolahan data dengan menggunakan teknik Shapiro Wilk dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11 Uji normalitas

Tests of Normality				
Eksperimen		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pre - test eksperimen	0,950	10	0,667
	Post - test eksperimen	0,939	10	0,538

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.11 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada skor Pre-test $0,667 > 0,05$ sedangkan pada skor Post-test $0,538 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas variabel

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian data adalah sama atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji kesamaan varian (homogenitas) dengan uji F Levene test. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12 Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,489	1	18	0,493

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan dengan program SPSS versi 24, diperoleh nilai signifikansi $0,493 > \alpha (0,05)$, dapat disimpulkan bahwa sampel Pre-test dan Post-test yaitu sampel pembandingan yang diajar dengan tanpa menggunakan media dan sampel yang diajar dengan menggunakan media gambar memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk keperluan hipotesis digunakan statistika inferensial dengan bantuan program IBM SPSS versi 24 yaitu Statistika uji t, dalam hal ini (uji t berpasangan atau paired sample).

Tabel 4.13 Hasil uji *Paired Test* (Uji T)

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest Eksperimen - PostTest Eksperimen	-15,600	6,915	2,187	-20,547	-10,653	7,134	9	0,000

Sumber data diolah 2021

Dari tabel 4.13 di atas merupakan uji hipotesis yang menggunakan uji t dimana nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis (H1) dalam penelitian ini dinyatakan diterima dan Ho ditolak.

Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh di kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar dengan materi keterampilan bercerita dengan menggunakan media gambar. Setelah dilakukan *pre test* dan *post test*, dimana *pre test* yaitu hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia dengan materi keterampilan bercerita sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *post test* yaitu hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah menggunakan media gambar, bentuk *pre test* dan *post test* adalah tes bercerita.

Adapun pelaksanaannya sebagai berikut: Pada hari Kamis tanggal 22 Juli 2021 Peneliti memberikan materi tentang keterampilan bercerita. Lalu pada saat peneliti menjelaskan materi keterampilan bercerita, siswa kebanyakan diam dan siswa terlihat jenuh.

Setelah itu, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai keterampilan bercerita. Kemudian siswa diberi tugas menceritakan pengalaman menarik mereka, yang kemudian dijadikan hasil *pre test*.

Pada kegiatan *pre test* ini, siswa tidak terampil dengan baik karena guru hanya terkesan memberikan banyak penjelasan sehingga siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat dalam menghadapi pembelajaran, sehingga ketika diadakan

tes bercerita, terlihat dari hasil siswa belum mampu memahami dengan baik apa yang dimaksud dengan bercerita, bahkan cerita yang mereka sampaikan itu sekedar berbicara saja tidak menunjukkan cara-cara bercerita yang baik.

Pada saat mereka diberikan kesempatan untuk bertanya hanya sebagian kecil saja yang aktif, sehingga guru harus lebih aktif dalam mengarahkan proses pembelajaran. Pada saat kegiatan bercerita berlangsung kebanyakan siswa terlihat tidak terampil menceritakan pengalamannya. Selain itu, kurangnya penguasaan tata bahasa dan penggunaan kata-kata yang variatif ditunjukkan oleh sebagian siswa pada kelas ini. Hal ini dikarenakan alasan kurang percaya diri, mereka malu-malu tampil di depan teman-temannya dan sebagian karena gugup. Itu terjadi karena mereka tidak terbiasa. Selama ini dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini metode yang dipakai oleh pengajar hanya sebatas guru menerangkan dan siswa mencatat lalu mengerjakan soal.

Selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita dengan perlakuan menggunakan media gambar. Peneliti menjelaskan cara bercerita menggunakan media gambar yang baik. Siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar serta lebih aktif bertanya. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh peneliti tidak pernah digunakan oleh gurunya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemudian siswa diberikan tugas tes pertama bercerita menggunakan media gambar dengan tema gotong royong yang diambil dari rujukan gurunya yaitu aplikasi kipin school pada android.

Pada hari jumat tanggal 23 Juli 2021, peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita dengan perlakuan (treatment) menggunakan media gambar.

Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai materi keterampilan bercerita setelah menggunakan media gambar. Kemudian siswa diberikan tugas tes kedua bercerita menggunakan media gambar dengan tema halaman rumah siti yang diambil dari rujukan gurunya yaitu aplikasi kipin school pada android.

Adapun pelaksanaan dari tes akhir (*post test*) sebagai berikut: Pada hari sabtu tanggal 24 Juli 2021, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi keterampilan bercerita. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai keterampilan bercerita. Dan setelah itu peneliti melakukan pemberian tes akhir yaitu bercerita tema cita-citaku.

Adapun pembelajaran berbicara/bercerita pada *Post-test* setelah menggunakan media gambar cukup efektif dibandingkan dengan pada saat *pre-test*. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* yang diperoleh siswa menyentuh pada angka 78,4 sedangkan nilai rata-rata *post test* yang diperoleh siswa hanya pada angka 62,8.

Dihadirkannya sebuah gambar dalam pembelajaran bercerita cukup menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, pada saat kegiatan bercerita berlangsung siswa nampak lebih semangat. Pada umumnya siswa sudah

menangkap pesan yang terdapat dalam media gambar tersebut, sehingga mereka lebih menguasai cerita yang disampaikan. Meskipun siswa masih memiliki kendala pada aspek tata bahasa, penggunaan kosa kata yang belum variatif namun penguasaan tema kelancaran dan ketenangan dalam bercerita menunjukkan hasil yang cukup memuaskan.

Penggunaan media gambar dalam bercerita sangat membantu siswa dalam merangsang ide dalam bercerita. Hal ini yang membuat nilai perolehan siswa berpengaruh signifikan setelah menggunakan media gambar. Seperti yang telah dijelaskan di atas tentang pembelajaran metode konvensional yang tanpa menggunakan media pembelajaran, terdapat banyak masalah dalam penyampaian bahan ajar ke peserta didik. Hal yang paling mendasar adalah terlalu didominasinya kegiatan pembelajaran oleh guru sehingga siswa terkesan bosan dalam melakoni proses pembelajaran. Berbeda dengan penerapan media gambar, siswa sangat antusias karena pembelajaran dengan menggunakan media gambar adalah hal baru bagi mereka dan sangat variatif dalam proses pembelajarannya. Siswa lebih suka bercerita dengan bantuan media gambar karena akan mempermudah dalam merangkai kata-kata dalam proses bercerita. Oleh sebab itu penggunaan media gambar ini dalam pembelajaran bercerita ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan pelajaran karena didukung oleh media gambar yang memudahkan siswa dalam memperoleh ide untuk bercerita, selain itu media juga memiliki implikasi yang positif bagi siswa.

Hal tersebut juga ditunjukkan oleh uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang telah dilakukan diperoleh nilai t hitung sebesar 7,134

dengan t tabel sebesar 1,833 dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa t hitung ternyata memenuhi kriteria pengujian dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan selisih 5,301. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran bercerita dilaksanakan dengan menggunakan media gambar, agar siswa menjadi lebih aktif dan bebas mengeksplorasi ide yang mereka miliki.

UNIVERSITAS

BOSOWA



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitan dan pembahasan peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media gambar pembelajaran keterampilan bercerita tergolong rendah dan setelah menggunakan media gambar pembelajaran keterampilan bercerita tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,134$ dan $t_{Tabel} = 1,833$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7,134 > 1,833$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Siswa disarankan agar lebih giat lagi belajar terutama mengasah keterampilan bercerita dan mempelajari dengan baik materi yang sudah diberikan oleh pihak sekolah maupun sumber belajar lainnya seperti internet, buku, dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

2. Bagi guru

Guru diharapkan mampu melanjutkan penggunaan media gambar dan mampu memvariasikan media gambar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran bercerita sesuai dengan kondisi peserta didik.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dimasa-masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : mitra Sertifikasi Guru Surakarta.
- Bachir, S. Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta : Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mariana, S., dan Zubaidah, E. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*. Jurnal Prima Edukasia, 3(2), 166-176.
- Mudini & Salamat Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE.
- Sadiman, A. S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. 2006. *Media Pengajaran (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta CV Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar

Supriyadi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya.

Suwana. 2005. *Macam-macam Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.

Triatno. 2008. *Dasar-dasar Pembelanjaan Perusahaan*. Penerbit GPFE: Yogyakarta.





LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Tabel 3.2 Penilaian Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1.	Kesesuaian isi dengan tema pembicaraan	a. Isi pembicaraan sesuai dengan tema	5
		b. Cukup sesuai dengan tema pembicaraan	4
		c. Topik pembicaraan kurang sesuai tema	3
		d. Hanya sedikit menguasai tema pembicaraan	2
		e. Sangat tidak menguasai tema pembicaraan	1
2.	Ketepatan ucapan	a. Jika pengucapan bunyi bahasa sudah tepat, jelas, mudah dipahami, dan keefektifan komunikasi sudah baik	5
		b. Jika pengucapan bunyi bahasa sudah tepat, dapat dipahami, vokalisasi jelas, namun keefektifan komunikasi masih kurang	4
		c. Jika penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi, cukup sesuai, serta pembicaraan cukup menarik	3
		d. Jika penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi, cukup sesuai, serta pembicaraan kurang menarik	2
		e. Jika pengucapan bunyi sangat tidak jelas dan intonasi tidak tepat	1
3.	Kelancaran	a. Cara bercerita lancar dari awal sampai akhir, jeda tepat	5
		b. Cara bercerita lancar, jeda kurang tepat	4
		c. Cara bercerita agak tersendat, jeda kurang tepat	3
		d. Cara bercerita sering tersendat, jeda tidak tepat	2
		e. Cara bercerita tersendat-tersempit, jeda tidak tepat	1

4.	Volume Suara	a. Sangat nyaring dan sangat jelas	5
		b. Nyaring dan jelas	4
		c. Cukup nyaring dan jelas	3
		d. Tidak nyaring dan tetapi jelas	2
		e. Tidak nyaring dan tidak jelas	1
5.	Ketenangan	a. Tenang dalam berbicara	5
		b. Tenang tetapi agak ragu	4
		c. Gugup dalam berbicara tetapi tidak menggunakan gerakan yang tidak sesuai dengan materi pembicaraan	3
		d. Gugup dan kaku serta menggunakan gerakan yang tidak sesuai dengan materi pembicaraan	2
		e. Gugup kaku serta malu menatap teman-temannya sehingga hanya menunduk sambil berbicara.	1
	Jumlah Skor		25

(Nurgiyantoro, 2012: 406-416) Skor maksimal ;25

Nilai perolehan siswa = $\frac{\text{skor yang dicapai siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$

LAMPIRAN 2

Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru dalam pengelolaan pembelajaran menggunakan media gambar

Subjek yang dipantau : Peneliti

Tempat : UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar

Kelas : IV

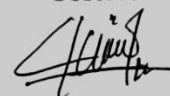
Pelaku pemantau : Guru kelas IV

Tujuan : Mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Membuka pelajaran	✓		Terlaksana
2.	Melakukan apersepsi dan motivasi	✓		Terlaksana
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Terlaksana
4.	Menjelaskan materi tentang keterampilan bercerita	✓		Terlaksana
5.	Memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya materi tersebut	✓		Terlaksana
6.	Menyiapkan media gambar yang akan diajarkan	✓		Terlaksana
7.	Menjelaskan pembelajaran menggunakan media gambar	✓		Terlaksana
8..	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas kepada siswa	✓		Terlaksana
9.	Memberikan tugas tes kepada siswa untuk bercerita menggunakan media gambar	✓		Terlaksana
10.	Evaluasi hasil tes siswa	✓		Terlaksana
11.	Menarik kesimpulan	✓		Terlaksana
12.	Menutup pelajaran dengan doa dan salam	✓		Terlaksana

Makassar, 22 Juli 2021

Observer



Guru kelas IV

LAMPIRAN 3

Profil Sekolah			
1	Nama Sekolah	SD INPRES BUTTATIANANG II	
2	NPSN	40312151	
3	Jenjang Pendidikan	SD	
4	Status Sekolah	Negeri	
5	Alamat Sekolah	Jl. Muh Jufri Lr 6 No. 3	
6	RT / RW	1	/ 1
7	Kode Pos	90215	
8	Kelurahan	Rappojawa	
9	Kecamatan	Kec. Tallo	
10	Kabupaten/Kota	Kota Makassar	
11	Provinsi	Prov. Sulawesi Selatan	
12	Negara	Indonesia	
13	Posisi Geografis	-5,125	Lintang
		119,4407	Bujur
14	Jumlah guru	29	
15	Jumlah siswa	280	
16	Ruang kelas	11	
17	Ruang guru	1	
18	Perpustakaan	1	
19	Kepala sekolah	Hj. Sumiati S.Pd	

LAMPIRAN 4

DAFTAR HADIR SISWA

No.	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	STR	✓	✓	✓
2	AW	✓	✓	✓
3	MSH	✓	✓	✓
4	AM	✓	✓	✓
5	DA	✓	✓	✓
6	MA	✓	✓	✓
7	DSP	✓	✓	✓
8	FA	✓	✓	✓
9	FAF	✓	✓	✓
10	MJ	✓	✓	✓

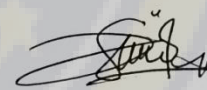
Makassar, 22 Juli 2021

Mengetahui,

Guru



peneliti



Nur Asmira

LAMPIRAN 5

UJI NORMALITAS

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Eksperimen		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pre - test eksperimen	,136	10	,200 [*]	,950	10	,667
	Post - test eksperimen	,198	10	,200 [*]	,939	10	,538

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

a. Lilliefors Significance Correction

Descriptives

Eksperimen		Statistic	Std. Error		
Hasil belajar siswa	Pre - test eksperimen	Mean	62,8000	2,60256	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56,9126	
			Upper Bound	68,6874	
		5% Trimmed Mean	62,6667		
		Median	62,0000		
		Variance	67,733		
		Std. Deviation	8,23003		
		Minimum	52,00		
		Maximum	76,00		
		Range	24,00		
		Interquartile Range	14,00		
		Skewness	,121	,687	
		Kurtosis	-1,083	1,334	
	Post - test eksperimen	Mean	78,4000	2,12498	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73,5930	
			Upper Bound	83,2070	
		5% Trimmed Mean	78,4444		
		Median	77,0000		
		Variance	45,156		
		Std. Deviation	6,71979		
		Minimum	68,00		
		Maximum	88,00		
Range		20,00			
Interquartile Range		11,00			
Skewness	,047	,687			
Kurtosis	-1,347	1,334			

Tests of Normality							
	Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pre - test eksperimen	,136	10	,200 [*]	,950	10	,667
	Post - test eksperimen	,198	10	,200 [*]	,939	10	,538
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							



LAMPIRAN 6**UJI HOMOGENITAS**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil belajar siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,489	1	18	,493

ANOVA					
Hasil belajar siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1216,800	1	1216,800	21,557	,493
Within Groups	1016,000	18	56,444		
Total	2232,800	19			

LAMPIRAN 7

UJI – t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest Eksperimen - PostTest Eksperimen	-15,600	6,915	2,187	-20,547	-10,653	7,134	9	,000



BOSOWA

LAMPIRAN 8

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar
 Kelas / semester : IV (Empat) / 2
 Tema 6 : Cita-citaku
 Sub Tema 1 : Aku dan cita-citaku
 Pembelajaran : 1
 Alokasi waktu : 4 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.6 Menggali isi dan amanat gambar yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.6 Bercerita dengan singkat sesuai dengan isi, dengan menggunakan kalimat efektif dan bahasa santun.

Indikator

- 3.6.1 Mengamati aspek-aspek keterampilan bercerita.
- 4.6.1 Membuat kesimpulan tentang aspek-aspek keterampilan bercerita.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi aspek-aspek keterampilan dengan benar.
2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang aspek-aspek keterampilan bercerita secara terperinci.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2x40 menit) *pretest* dan perlakuan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan dimulai dengan berdoa bersama 2. Melaksanakan apersepsi mengenai materi pelajaran yang lalu 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana pembelajaran hari ini 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru melakukan pembelajaran bercerita dengan menguraikan konsep bercerita. 2. Guru memberikan <i>pretest</i> berupa tugas secara individu kepada siswa untuk menceritakan pengalaman menariknya di depan teman-temannya. 3. Guru mengamati proses bercerita siswa dengan memberi skor. 4. Peneliti melakukan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar. 5. Peneliti memberikan tugas bercerita menggunakan media gambar dengan tema gotong royong. 	70 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama peneliti menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. 3. Peneliti mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam 	5 menit
---------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

Pertemuan 2 (1x40 menit) Media gambar

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan dimulai dengan berdoa bersama 2. Melaksanakan apersepsi mengenai materi pelajaran yang lalu 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana pembelajaran hari ini 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran bercerita dengan menguraikan konsep bercerita. 2. Menjelaskan pengertian berbicara, jenis-jenis berbicara, dan cara menuangkan ide dalam bentuk bercerita dengan menggunakan media gambar. 3. Memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang dinilai dalam bercerita. 4. Peneliti memberikan tugas secara individu kepada siswa untuk bercerita menggunakan media gambar dengan tema halaman rumah siti. 5. Guru mengamati proses bercerita siswa dengan memberi skor. 	60 menit

Penutup	1. Siswa bersama penelitian menyimpulkan materi pembelajaran.	5 menit
	2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.	
	3. Peneliti mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam	

Pertemuan 3 (1x 40 menit) *posttest*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan dimulai dengan berdoa bersama 2. Melaksanakan apersepsi mengenai materi pelajaran yang lalu 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana pembelajaran hari ini 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran bercerita dengan menguraikan konsep bercerita. 2. Peneliti memberikan <i>posttest</i> berupa tugas secara individu kepada siswa untuk bercerita sesuai dengan tema cita-cita 3. Guru mengamati proses bercerita siswa dengan memberi skor. 	30 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama peneliti menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Siswa bersama peneliti melakukan refleksi. 3. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. 4. Peneliti mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam 	5 menit
---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku pedoman guru tema : Cita-citaku kelas 4 (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2013).
2. Buku siswa tema : Cita-citaku kelas 4 (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2013).

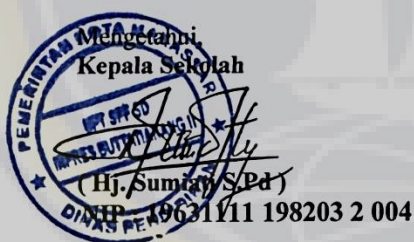
F. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah dan penugasan.

G. PENILAIAN

- a. Jenis penilaian : tes bercerita
- b. Teknik penilaian : Instrumen/pedoman penskoran terlampir

Makassar, 21 Juli 2021



Peneliti

(Nur Asmira Yunus)

Nim : 4516103058

LAMPIRAN 9

Surat izin penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.177/FKIP/Unibos/VI/2021

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SD INPRES BUTTATIANANG II
di –
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Nur Asmira Yunus
NIM : 4516103058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

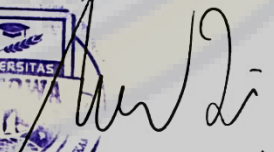
**Pengaruh Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SD
Inpres Buttatianang Kota Malassar**

Schubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 29 Juni 2021

Dekan,





Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

LAMPIRAN 10

Surat keterangan selesai penelitian

	PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPT SPF SD INPRES BUTTATIANG II ALAMAT: JL. MUH. JUFRI LR. 6 NO. 3 KODE POS 90215	
<u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u> Nomor: 421.2/010/UPT SPF SDI BT II/TL/VIII/2021		
Yang bertanda tangan di bawah ini		
Nama	: Hj. Sumiati S.Pd	
Nip	: 19631111 198203 2 004	
Pekerjaan/ Jabatan	: Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Buttatianang II	
Alamat	: Jl. Teuku umar 11 lorong 6 No.8	
Menyatakan Bahwa :		
Nama	: Nur Asmira	
Nim	: 4516103058	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Universitas Bosowa)	
Alamat	: Jl.Muh. Jufri Lr. 6 No. 3	
<p>Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Buttatianang II dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul “Pengaruh Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Buttatianang II Kota Makassar” selama 4 hari mulai tanggal 21-24 Juli 2021.</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
Makassar, 23 Agustus 2021 Kepala Sekolah  Hj. SUMIATI S.Pd NIP. 19631111 198203 2 004		

LAMPIRAN 11

Media gambar
1. Tema Gotong Royong



BOSOWA

Tema Halaman Rumah Siti



LAMPIRAN 12**Dokumentasi penelitian****1. Dokumentasi tanpa menggunakan media gambar**

2. Dokumentasi pembelajaran menggunakan media gambar





RIWAYAT HIDUP



Nur Asmira, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 08 Januari 1998. Anak ke dua dari tiga bersaudara. Ayahnya bernama H. Muh. Yunus.S dan ibunya bernama Hj. Haslinda. Penulis memulai pendidikannya di SD Inpres Buttatianang 1 Makassar pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2010. Selanjutnya, pada tahun yang sama ia melanjutkan sekolah menengah pertama SMP Negeri 4 Makassar dan tamat pada tahun 2013. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke SMK Negeri 8 Makassar dan tamat pada tahun 2016. Setelah itu ia melanjutkan pendidikan di salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang terdapat di kota Makassar dan terdaftar sebagai mahasiswa angkatan 2016 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.