



Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 101870 Desa Sena

Widya Amalia¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ widyaamalia301998@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 101870 Desa Sena. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SDN 101870 Desa Sena. Dan sampel dalam penelitian ini adalah Kelas IV SDN 101870 dengan Jumlah 28 Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tet post-test dan pre-test dan kuesioner. Teknik Analisis Data Dalam penelitian ini penulis menggunakan Uji Validitas. Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah Keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan normalized gain diperoleh hasil Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu nilai signifikan nilai pre test yaitu $0,149 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal, dan pada nilai signifikan post test yaitu $0,200 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. nilai Sig, (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar tanpa media dan hasil belajar dengan menggunakan media dari data pretest dan posttest atau hal ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar berseri sangat berpengaruh dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa terlihat nilai Sig, (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan berbicarasiswa.

Kata Kunci

Media Gambar Berseri, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa nasional dan sebagai identitas Bangsa Indonesia. Karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang strategis dalam kurikulum sekolah. Belajar bahasa ialah belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis. Kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa terwujud dalam empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya (Tarigan, 2012: 4-19). Penguasaan keempat keterampilan tersebut menjadi sasaran utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki setiap individu dengan tidak mengabaikan keterampilan berbahasa lainnya. Berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan (Soenardi Djiwandono, 2013:118).

Cahyani (2012), menjelaskan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan, dan keterampilan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus. Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai dengan baik. Karena sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari kita dituntut terampil berbicara untuk berkomunikasi dengan sesama. Seseorang yang terampil berbicara umumnya berani tampil di masyarakat, mudah bergaul, memiliki rasa percaya diri, dan dapat mempengaruhi orang lain. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya, jika merasa malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, tentunya kepandaian atau keterampilan berbicara itu semakin jauh dari penguasaan.

Salah satu kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar adalah 3.1.mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan maupun visual, 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan kedalam kerangka tulis. Dalam kompetensi dasar tersebut terdapat indikator yang harus dicapai siswa, salah satunya yaitu siswa mampu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis, lisan maupun visual.

Menurut Nuraeni (2012), "Banyak orang beranggapan berbicara merupakan suatu pekerjaan yang mudah dan tidak perlu dipelajari, karena berbicara merupakan kebiasaan yang kita lakukan setiap hari". Anggapan ini

ada benarnya apabila siswa berada pada situasi non formal dan bergaul saat berada di lingkungan tempat tinggalnya. Pada kondisi formal pernyataan tersebut sangat tidak tepat, karena tidak semua siswa mampu menyampaikan informasi, ide, dan gagasan di depan kelas, disebabkan masih rendahnya keterampilan berbicara siswa.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 101870 Desa Sena pada magang 3 yang dilakukan peneliti pada tahun 2020, bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara. Siswa sering kali malu atau tidak berani ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas. Hal ini dimungkinkan karena rendahnya penguasaan siswa akan topik yang dibahas sehingga siswa tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Kedua, siswa kurang terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara dan rendahnya penguasaan kosakata, kelihatan dalam menyusun kalimat yang kurang baik, dan ketidakmampuannya mengembangkan gagasan. Ketiga, siswa kurang mampu atau sulit dalam menceritakan kembali cerita yang didengar ke dalam bahasa lisan karena masih banyak siswa yang tidak fokus ketika guru sedang membacakan sebuah cerita. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah.

Sedangkan dalam lingkungan pendidikan, para siswa dituntut terampil berbicara dalam proses pembelajaran. Para siswa harus mampu mengutarakan gagasannya. Dalam kondisi ini, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 101870 Desa Sena telah berupaya untuk meningkatkan kemampuan siswa agar terampil dalam berbicara, yakni dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Tetapi hasil yang diperoleh masih belum memuaskan dan kemampuan berbicara siswa kelas IV tersebut masih rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menawarkan media pembelajaran gambar berseri dan berkolaborasi dengan guru kelas untuk membantu memperbaiki dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24), bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media gambar berseri sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Ikasari (2015: 34) mengungkapkan media gambar berseri adalah suatu alat berupa serangkaian gambar yang saling berhubungan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar siswa dapat memperoleh informasi yang terkandung dalam gambar tersebut.

Menurutnya, gambar berseri memiliki fungsi memberikan bayangan nyata kepada siswa tentang apa yang sang diceritakan, dan perhatian siswa dipusatkan pada satu objek yakni apa yang digambarkan.

Media gambar berseri merupakan media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Dengan demikian penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide atau gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu siswa dalam merangkai kata-kata dengan baik yang bisa menghasilkan sebuah gagasan yang utuh.

Diharapkan media gambar berseri dapat menjadi solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar.

Menurut Brown dkk (dalam Sudjana, 2015: 12), ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 101870 Desa Sena"

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Reseach & Develoment*). Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013)..Konsep yang digunakan adalah pengembangan media gambar berseri dan metode pengembangan pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2013).

Menurut (Sugiyono, 2013) Populasi merupakan (*univesum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti melihat semua liku-liku yang ada di dalam populasi, oleh karena itu subjeknya

meliputi semua yang terdapat di dalam populasi, maka juga disebut sensus. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SDN 101870 Desa Sena. Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang di teliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang di ambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan oleh penulis ini adalah dengan metode sensus berdasarkan pada ketentuan (Sugiyono, 2013). sampel penelitian ini adalah Siswa Kelas VI SDN 101870 dengan Jumlah 28 Siswa.

Dalam penelitian R&D, terdapat beberapa macam model prosedur. Prosedur dalam penelitian R&D menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Pengembangan yang dimaksud diantaranya adalah Model Dick & Carey, Model Jolly & Bolitho, Model Borg & Gall, Model Pengembangan 4-D, dan Model Pengembangan ADDIE. Merujuk dalam penelitian ini, model pengembangan yang menjadi acuan yaitu model pengembangan ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan sesuai dengan model ADDIE, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi yang dimaksud antara lain:

Validasi Produk Media Gambar Berseri

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media maka media gambar berseri yang telah dibuat dapat diterapkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, materi atau gambar yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran.

Hasil persentase nilai total dari empat variabel diperoleh 91,02% yang meliputi 90% untuk format dan isi materi kategori sangat baik, 87,5% untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru kategori sangat baik, 91,6% untuk aspek efektifitas bagi guru kategori sangat baik, dan 95% untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran. Persentase dari aspek format dan isi materi mendapat skor 90% kategori sangat baik.

Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa, yakni media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan. Maka dalam pemanfaatannya, media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan. Didalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal salah satunya adalah kemudahan memperoleh media. Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar. Pada aspek efektifitas bagi guru mendapat persentase skor 96% dengan kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut menjadi dasar dari aspek efektifitas dalam pembelajaran yang dalam validasi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat baik. Selain melakukan validasi materi, produk media pembelajaran yang telah dibuat juga harus melalui tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli media.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang dipilih peneliti didalam penggunaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli mediatentang hasil validasi angket ahli media, diperoleh hasil persentase nilai total dari ketiga variabel sebesar 93,1%. Pada aspek tampilan media gambar berseri memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. ciri-ciri gambar yang baik diantaranya adalah (1) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat, serta (2) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek keterpaduan isi/materi memperoleh persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa manfaat penggunaan media gambar berseri salah satunya adalah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Selanjutnya aspek komunikasi visual memperoleh persentase 95,8 %. Hal ini menjelaskan bahwa salah satu manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: mengembangkan daya imajinasi siswa dan mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat. Selain itu manfaat dari penggunaan media gambar berseri adalah membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.

Uji Kelayakan Media Gambar Berseri

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media gambar berseri keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tiga kriteria sebagai acuan penilaian maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak. Proses uji kelayakan media gambar berseri dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV SDN 101870 Desa Sena. Adapun persentase yang diperoleh dari masing-masing variabel adalah 87,5% dengan kategori sangat baik untuk aspek tampilan dari media gambar berseri, Manfaat dari media pendidikan adalah meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi terjadinya verbalisme. Senada dengan itu, penggunaan media dapat membantu merangsang perhatian siswa terhadap materi yang sedang disampaikan dan juga agar tidak menimbulkan persepsi lain dalam proses belajar mengajar.

Uji Efektifitas Media Gambar Berseri

Dalam menguji efektifitas produk media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan dua cara, yakni hasil keterampilan berbicara sebelum menggunakan media pembelajaran gambar berseri dan hasil keterampilan berbicara setelah menggunakan media pembelajaran gambar berseri. Kedua hasil keterampilan berbicara tersebut kemudian diujikan dengan menggunakan uji normalized gain. Berdasarkan uji normalized gain diperoleh hasil sebesar 0,200 dengan standart deviasi 4.22264 dan sampel yang digunakan 28 siswa.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran gambar berseri efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media gambar berseri karena dengan media gambar berseri siswa belajar tidak monoton dan di rangsang untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk mencari tau isi dari gambar tersebut dan hasil pemahaman mereka terhadap gambar tersebut membuat siswa berani berbicara dengan berpendapat sesuai penalaran masing-masing siswa, selain itu dengan media gambar berseri siswa terlihat tertarik dan semangat untuk belajar mata pelajaran tersebut, sehingga memudahkan guru untuk menjelaskan tentang materi yang telah di sampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan

observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan normalized gain diperoleh hasil Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu nilai signifikan nilai pre test yaitu $0,149 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal, dan pada nilai signifikan post test yaitu $0,200 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. nilai Sig, (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar tanpa media dan hasil belajar dengan menggunakan media dari data pretest dan posttest atau hal ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar berseri sangat berpengaruh dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa terlihat nilai Sig, (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Boediono. 2012. *Aspek dalam Berbicara*. Jakarta: Binacipta.
- Burhan Nurgiyantoro. 2015. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Cahyani, Isah. 2012. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Djago Tarigan. 2011. *Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Gilar, Leksono. 2013. *Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Kedunglegok*. Skripsi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adtya Bakti.
- Ikasari, Emirita Ratna Dwi. 2015. *Pengembangan Media Gambar Berseri dalam Pembelajaran Menulis Kelas 1 SD Kaliurang 2 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. FKIP, Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Jean Piaget, 2012. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia
- Kartika Budi. 2011. *Berbagai Strategi untuk Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMU, Efektifitasnya, dan Sikap Mereka pada Strategi Tersebut*. Yogyakarta: Widya Dharma Edisi April