

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 3 SDN 19 AMPENAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

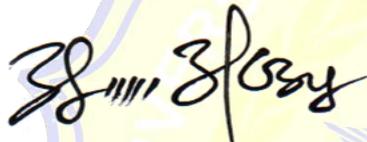
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 3 SDN 19 AMPENAN**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 5 Februari 2024.

Dosen Pembimbing I



Arpan Islami Bilal, M. Pd
NIDN.0806068101

Dosen Pembimbing II

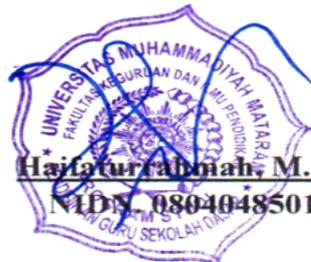


Baiq Desi Milandari, M. Pd
NIDN. 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN,
Universitas Muhammadiyah Mataram**

Ketua Program Studi



Haifaturrahman, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 3 SDN 19 AMPENAN**

Skripsi atas Nama Sulfani Damayanti telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 7 Februari 2024

Dosen Penguji

1. Arpan Islami Bilal, M. Pd (Ketua Penguji)
NIDN. 0806068101
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota 1)
NIDN. 0804048501
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota 2)
NIDN. 0806068802



(.....)



(.....)



(.....)

Mengesahkan:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muammadiyah Mataram menyatakan bahwa ;

Nama : Sulfani Damayanti

NIM : 2020A1H022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan**

Menyatakan asli skripsi ini karya saya sendiri yang berjudul Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan. Adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun

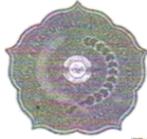
Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karya orang lain yang telah di publikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 7 Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan



Sulfani Damayanti
2020A1H022



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULFANI DAMAYANTI
NIM : 2020A1H022
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU 28 DESEMBER 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081353862948
Email : sulvanidompu@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS 3 SDN 10 AMPENAN

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 335

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 04 Februari 2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



SULFANI DAMAYANTI
NIM. 2020A1H022

Iskandar, S.Sos.,M.A. ulj
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULFANI DAMAYANTI
NIM : 2020A1H022
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU, 28 DESEMBER 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
No. Hp/Email : 081353862948 / sultanidompug@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS 3 SDN 19 AMPENAN

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 04 Februari 2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



SULFANI DAMAYANTI
NIM. 2020A1H022

my Iskandar, S.Sos., M.A. udj
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Tentang Harapan, Tiada Yang Paling Pasti Selain Harapan Seorang Hamba
Kepada TuhanNya, Maka Dari Itu Permudahkanlah Ya Allah”

-Sulfani_Dmynt-

“Setiap Orang Pasti Mempunyai Mimpi, Begitu Juga Saya, Namun Bagi Saya
Yang Paling Penting Adalah Bukan Seberapa Besar Mimpi Yang Kamu Punya,
Tapi Adalah Seberapa Besar Usaha Kamu Untuk Mewujudkan Mimpi Itu”

-Nazril Irham-



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim.....

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan”. Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafaat darinya Aamiin.

Dengan segala kerendahan hati, karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Syukur alhamdulillah yang sebesar besarnya kepada sang pemilik langit dan bumi yang selalu memberikan kekuatan, kesabaran, keikhlasan dan kelancaran dalam setiap langkah dan perjuanganku dalam melewati proses pendewasaan hidup sehingga diri ini bisa sampai di titik sekarang ini.
2. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Syafruddin H. Hamdu dan Ibu Dahlia yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah berhenti mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya untuk kelancaran dan kesuksesan seorang anak perempuan kesayangannya.
3. Teruntuk kakak dan adikku tercinta, kakanda Lilis Wijayanti, abangnda Muhammad Aryanto, kakanda Eva Srimulyanti, dan adikku tercinta M. David Erlangga. Terimakasih sudah memberikan dukungan dan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
4. Teruntuk Saudaraku serta sahabat terbaikku Yeni Helamalia Putri dan Nursoviatun Rizqi terimakasih telah memberi dukungan selama ini.
5. Teruntuk seseorang yang baik hati tidak perlu saya menyebutkan identitasnya, terimakasih telah menjadi bagian dari proses selama ini.
6. Tidak lupa pula kepada teman serta sahabatku yang selalu setia dalam menemani hari-hari ini, memberikan dukungan disetiap langkah ini dan mau berjuang hingga akhir.

7. Terimakasih kepada keluarga besar yang telah banyak memberikan banyak motivasi sehingga ananda mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd selaku Dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penulisan proposal penelitian sampai terselesaikanya skripsi ini.
9. Kepada Ibu Baiq Desi Milandari, M. Pd selaku Dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penulisan proposal penelitian sampai terselesaikanya skripsi ini.
10. Kepada dosen-dosen PGSD yang senantiasa memberikan ilmunya selama 3,5 tahun ini.
11. Kepada almamater tercinta
12. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram, 21 Januari 2024

Sulfani Damayanti
NIM 2020A1H022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi ” Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan”. Skripsi ini mengkaji pengaruh media boneka jari yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Arpan Islami Bilal, M.Pd. selaku dosen pembimbing I.
5. Baiq Desi Milandari, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II.
6. H. Muhammad Zabani, S.Pd selaku kepala Sekolah SDN 19 Ampenan yang telah memberikan izin penelitian serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai support system saat penulis sedang dalam kesusahan, dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, 21 Januari 2024

Penulis,

Sulfani Damayanti

NIM 2020A1H022

Sulfani Damayanti. 2020A1H022. **“Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan”**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Arpan Islami Bilal, M.Pd

Pembimbing 2 : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Ampenan. Populasi dalam penelitian ini yaitu 231 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4.936 serta signifikan 0,000. Untuk t_{tabel} dicari pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi $=0,05$) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,048. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak, Jadi sebagaimana kaidah dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-test* dapat di simpulkan, bahwa ada pengaruh media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 3 SDN 19 Ampenan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Boneka Jari, Keterampilan Berbicara

Sulfani Damayanti. 2020A1H022. "The Effect of Finger Puppet Media on Improving Students' Speaking Skills at the Grade 3 of SDN 19 Ampenan". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Arpan Islami Bilal, M.Pd
Second Supervisor : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of finger puppet media on improving the speaking skills of Grade 3 students at SDN 19 Ampenan. The approach used in this study is a quantitative approach. The type of research used is Quasi Experimental. This research was conducted at SDN 19 Ampenan. The population in this study was 231 students. The sample used in this study consisted of 30 students. The data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, and documentation with data analysis techniques including validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. This study shows that the results of hypothesis testing calculations with the help of the SPSS 20.00 program for windows using the Independent Sample T-Test technique at a significance level of 5%, obtained a t (calculated) value of 4.936 and a significance of 0.000. For the t -table, it was searched at a significance level of 5% with degrees of freedom (df) $n-2$ or $30-2 = 28$. With a two-sided test (significance = 0.05), the results obtained for the t -table were 2.048. Since the t -calculated value is greater than the t -table value, H_a is accepted and H_o is rejected. So, according to the basic rules of decision-making in independent sample T-test, it can be concluded that there is an influence of finger puppet media on students' speaking skills in Theme 5 Subtheme 1 Learning 1 Grade 3 of SDN 19 Ampenan in Academic Year 2023/2024.

Keywords: Learning Media, Finger Puppet, Speaking Skills

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

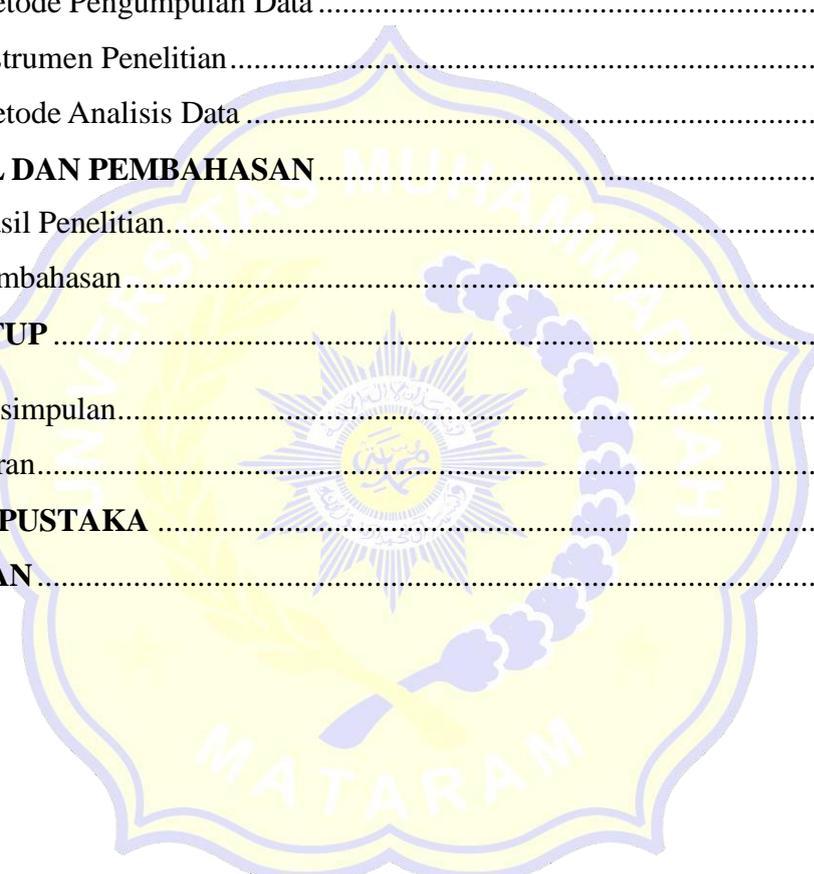


Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

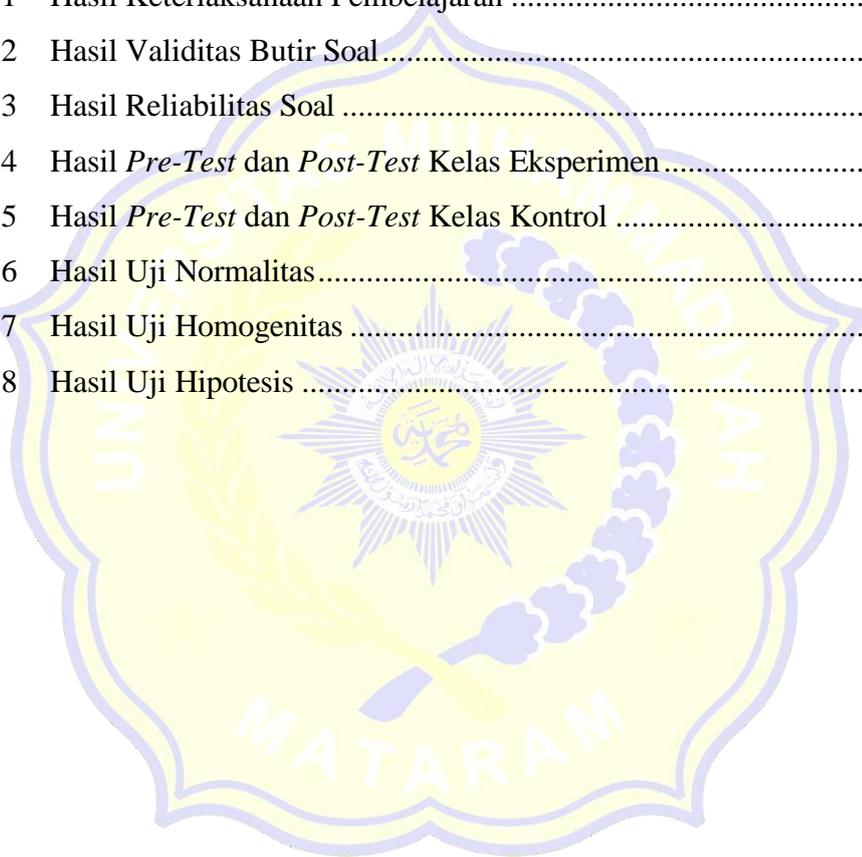
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Operasional	9
II. LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Kajian Pustaka	13
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis	31

III. METODE PENELITIAN	32
3.1 Rancangan Penelitian	32
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	34
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	34
3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian.....	34
3.5 Variabel Penelitian.....	36
3.6 Metode Pengumpulan Data	37
3.7 Instrumen Penelitian.....	39
3.8 Metode Analisis Data	44
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian.....	50
4.2 Pembahasan	62
V. PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian	33
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	36
Tabel 3.3	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	37
Tabel 3.4	Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 3.5	Lembar Observasi Kelas Kontrol	41
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Keterampilan Berbicara	42
Tabel 4.1	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	51
Tabel 4.2	Hasil Validitas Butir Soal	52
Tabel 4.3	Hasil Reliabilitas Soal	54
Tabel 4.4	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.5	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	56
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas	59
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Boneka Jari	22
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	31



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berbahasa merupakan alat ukur dalam meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Terdapat empat aspek dalam keterampilan berbahasa, adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Jika ingin berkomunikasi dengan baik, mencakup empat keterampilan berbahasa yang harus dilatihkan kepada siswa. Salah satu aspek yang mendukung untuk meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa dengan baik dan benar, yaitu dengan berbicara menggunakan kaidah kebahasaan yang baik dan menguasai banyak kosa kata. Berbicara juga diartikan sebagai satu dari keempat keterampilan berbahasa yang berkembang seiring dengan kehidupan anak, dan didahului oleh keterampilan menyimak.

Berbicara adalah salah satu aspek yang diperlukan bagi perkembangan Bahasa anak dari keterampilan berbicara tersebut. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa aktif dan produktif. Di dalam kehidupan manusia sehari-hari sangat membutuhkan keterampilan berbicara, yang paling utama dalam berinteraksi antara seorang individu dengan individu lainnya dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Darmaki & Hidayati, 2019:9).

Dalam keterampilan berbicara siswa di SDN 19 Ampenan kenyataannya masih banyak siswa yang belum maksimal dan menguasai

keterampilan berbicara tersebut. Rendahnya keterampilan berbicara siswa terlihat dari bagaimana siswa yang kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, siswa yang kesulitan untuk mengemukakan ide atau pendapat dan menceritakan pengalaman dengan sederhana, siswa yang tidak bisa memberikan informasi, siswa yang sulit dalam memberikan pertanyaan dan merasa malu jika ingin bertanya, serta keterbatasan siswa dalam memilih kosa kata untuk berbicara dengan orang lain. Hal ini juga menunjukkan bahwa yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa salah satunya yaitu terdapat faktor-faktor seperti faktor internal maupun eksternal. Pengaruh dari faktor internal meliputi motivasi, kepercayaan dalam diri, serta minat siswa. Sedangkan pengaruh dari faktor eksternal seperti pengaruh keadaan lingkungan dan menggunakan Bahasa ibu. Lemahnya keterampilan berbicara siswa salah satunya minimnya dukungan lingkungan Bahasa, baik lingkungan dalam kelas maupun lingkungan luar kelas.

Di sekolah siswa harus berbicara menggunakan kosa kata yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya maupun guru disekitarnya, dapat didengarkan oleh orang tua dan juga guru. Sehingga siswa akan jauh lebih mudah dalam mempelajari dan mengaplikasikan apa yang didengar dan dilihat. Oleh karena itu, bahasa anak bisa dinilai dari berbagai macam kata yang anak lontarkan saat berbicara dengan orang-orang disekitar lingkungannya. Jadi rendahnya keterampilan berbicara siswa di SDN 19

Ampenan ini menjadi salah satu permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti.

Menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat perkembangan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun yaitu: 1) Mengulang kalimat sederhana. 2) Bertanya menggunakan kalimat yang benar. 3) Pertanyaan dijawab sesuai dengan apa yang ditanyakan. 4) Menyebut kosa kata yang dihafal. 5) Memberikan pendapat yang jelas kepada orang-orang disekitarnya. 6) Menyampaikan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. 7) Mengulang dan menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. 8) Memperkaya kosa kata. 9) Serta berpartisipasi dalam percakapan.

Berdasarkan hal tersebut, sejak dini anak harus dilatih dan diberikan pembelajaran terkait keterampilan berbicara. Dengan bantuan media maka guru akan lebih mudah memanfaatkan dan memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain agar suasana tidak jenuh. Dan bisa ditarik kesimpulan bahwa, keterampilan berbicara siswa kelas 3 di SDN 19 Ampenan ini sangatlah rendah dan jauh dari kata baik. Tentunya dengan adanya hal seperti ini, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media yang cocok dan tepat.

Dengan memanfaatkan dan menggunakan media, siswa bisa terbantu dengan fasilitas media yang efektif untuk mendorong pembelajaran yang mengandung bagian-bagian perkembangan fisik, perkembangan kognitif,

sosial emosi, serta perkembangan daya intelektual. Kreatifitas seorang guru hendaklah memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang bagaimana cara agar keterampilan berbicara anak meningkat. Dengan memanfaatkan media edukasi yang baik, yang dimana salah satu media yang berfungsi untuk memperagakan dan memberikan pengetahuan siswa dengan bantuan media unik dan menarik.

Maka dengan adanya media sebagai salah satu alternatif bagi siswa-siswi agar ada keinginan untuk belajar, dan juga untuk mendapatkan perubahan dalam diri setiap manusia lebih khususnya untuk siswa dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara. Jadi bisa kita pahami secara bersama-sama bahwa, dengan memanfaatkan media boneka jari ini memudahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya. Dimana siswa yang awalnya masih ditemukan menggunakan bahasa yang tidak jelas, berbicara dengan teman sebayanya masih menggunakan bahasa daerah, bagaimana siswa berbicara dengan gurunya, serta kosa kata yang digunakan oleh siswa. Maka dengan adanya permasalahan tersebut, siswa akan terbantu dengan adanya pengaruh media pembelajaran yaitu boneka jari.

Boneka jari merupakan salah satu boneka yang dibuat khusus yang berbentuk unik dan kecil yang ketika dimainkan dimasukkan di dalam jari tangan lalu dimainkan sesuai yang diperankan. Selain itu, boneka jari mampu dijadikan sebagai media yang dapat memperjelas suatu penyampaian bahan ajar. Selain itu, siswa menggunakan media boneka jari

akan terangsang dan terlibat aktif dalam berinteraksi. Boneka jari ini, dapat mendekatkan guru dengan siswa, jadi terjadilah sebuah percakapan antara guru dengan siswa. Bagi siswa, boneka jari tersebut selain dapat membantu mengembangkan bahasa anak, siswa juga bisa melatih jari jemari tangan, memperkaya daya imajinasi anak dan mendorong anak untuk berkreaitivitas, serta mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong-royong (Zaman dan Hernawan, 2014:3-5).

Dengan menggunakan media boneka jari yang sesuai dengan karakter anak yaitu, belajar sambil bermain, media boneka juga mudah didapat dan sangat disukai oleh anak-anak zaman sekarang. Selain itu, media boneka jari ini juga salah satu media konkret dan sesuai pada tahap belajar anak yang secara nyata. Media boneka jari digunakan oleh anak yang dapat membuat anak merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Sehingga untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa saat ini bisa memfasilitasi siswa dengan boneka jari tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru wali kelas 3 di SDN 19 Ampenan, peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya keterampilan berbicara siswa, sehingga peneliti ingin meninjau lebih dalam tentang penyebab siswa yang kurang lancar dalam berbicara yang benar, baik bagaimana cara pengucapan kosa kata, intonasi saat berbicara, serta bagaimana komunikasi siswa antara siswa yang lain maupun dengan gurunya, dan orang-orang di lingkungannya. Untuk memecahkan masalah

pada keterampilan berbicara tersebut, maka peneliti tertarik menggunakan media boneka jari yang efektif mampu untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, agar kedepannya siswa bisa menguasai keterampilan berbicara yang tepat dan benar sesuai dalam pelajaran yang diajarkan gurunya. Namun dengan adanya belajar yang bervariasi ini tidak hanya menuntut siswa untuk selalu terpaku pada materi yang diberikan oleh gurunya, adanya bantuan media boneka jari tersebut, guru maupun siswa bisa belajar sambil bermain supaya siswa lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran yang tidak menciptakan kejenuhan dan rasa bosan siswa.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini semoga bisa memberikan manfaat, adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Kontribusi teoritis yang dibuat oleh peneliti dapat menambah wawasan, khususnya bagi teori-teori yang berhubungan dengan keterampilan berbicara. Kontribusi ini diharapkan membantu memajukan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar, berkontribusi pada studi bahasa Indonesia dan berfungsi sebagai landasan teoritis untuk kemajuan penelitian di masa yang akan datang, terutama yang melibatkan pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

Terdapat manfaat praktis dalam penelitian ini, yaitu :

a. Bagi Sekolah

Kontribusi yang ditemukan peneliti ini dapat dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan informasi serta merefleksikan proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Dapat mendorong sekolah yang kaya akan pengetahuan dan loyalitasnya.

b. Bagi Guru

Dapat mengembangkan daya intelektual guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan dengan pengaruh media boneka jari sebagai alat peraga yang efektif dapat

meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sehingga guru yang menggunakan media tersebut mampu dalam mengajarkan kepada siswa didik terkait keterampilan berbicara.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, supaya keterampilan berbicara siswa mendapatkan hasil yang terbaik dengan bantuan media boneka jari didalam materi keadaan cuaca pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD di tema 5 subtema 1, dengan tujuan pembelajaran: 1) Dengan membaca teks dengan menggunakan media boneka jari, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar. 2) Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif dengan bantuan media boneka jari.

d. Bagi Peneliti

Dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara. Sebagai upaya untuk menambah wawasan dan menambah pengalaman peneliti tentang pengaruh media boneka jari yang efisien. Selain itu peneliti memastikan dengan bantuan media boneka jari ini dapat mencapai hasil yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.5 Batasan Operasional

Adapun istilah-istilah yang harus didefinisikan secara operasional dalam penelitian, yaitu :

1.5.1 Media Pembelajaran

Media adalah salah satu fasilitas untuk proses kegiatan belajar yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menambah pengetahuan peserta didik. Hal ini bisa dinyatakan yaitu pada saat penggunaan media sebagai alternatif informasi yang dihasilkan dan proses interaksi antara pemberi informasi dan yang menerima informasi.

1.5.2 Media Boneka Jari

Boneka jari adalah boneka yang dihasilkan dari kain fanel yang dibentuk pola yang menyerupai bentuk manusia, binatang, buah dan yang lainnya, yang saat dipraktekan dengan dimasukkan ke dalam jari-jemari tangan manusia dan dimainkan sesuai dengan karakter yang mainkan. Dengan permainan boneka jari yang dimaksudkan didalam penelitian ini adalah pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 3.

1.5.3 Keterampilan Berbicara

Keterampilan merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi dari komunikasi yang baik maupun benar dengan memperlihatkan pikiran, perasaan guna untuk menyampaikan makna kepada individu lainnya, agar individu bisa mengetahui informasi apa yang sedang didengarkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini yaitu Pengaruh Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 SDN 19 Ampenan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang terdahulu, dimana penelitian tersebut dilakukan oleh :

Abdul Mu'az (2021) dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo”. Berdasarkan temuan penelitian, peneliti mendapatkan hasil dari analisis data maupun pembahasan. Sehingga mendapatkan hasil bahwa, pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini bisa dilihat pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti yang dibuktikan dari hasil perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $4,261 > 1,691$ dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan H_0 ditolak.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan yang sekarang yaitu, yang pertama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yang kedua sama-sama menerapkan media boneka jari. Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah yang pertama, peneliti mengukur variabel kemampuan bercerita siswa. Kedua peneliti menggunakan *design one group* kelas eksperimen, dikarenakan pelaksanaan penelitian untuk kelas kontrol

tidak memadai, maka hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja. Sedangkan penelitian sekarang memakai dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan pelaksanaan penelitiannya di SDN 19 Ampenan.

Nita Widya Dinata (2022) judul penelitian “Penggunaan media boneka jari melalui metode bercerita: pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di Pendidikan anak usia dini Al-Akbar Kabupaten Indragiri Hilir”. Berdasarkan temuan penelitian, adapun hasil *pre test* didapat 264 dengan nilai rata-rata 17,6. *Treatment* (perlakuan) didapat 36 dengan jumlah 720 dengan hasil presentase 1,800%. *Post-test* (sesudah pemberian perlakuan) didapat 360 dengan nilai rata-rata 24. Selain itu ada uji Wilcoxon yang perbandingannya $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ ($0,0666 \leq 25$). Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya terdapat pengaruh metode bercerita pada kelompok A di pendidikan Anak usia dini Al-Akbar sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan yang sekarang salah satunya yaitu, pertama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Kedua menggunakan variabel bebas media boneka jari. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu pelaksanaan penelitian dilakukan di PAUD. Peneliti saat ini mengajar pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menggunakan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SD.

Afining Dina Ariyanti (2014), dengan judul penelitian “Pengaruh terapi bermain sandiwara boneka jari terhadap perubahan respons psikologis

stress hospitalisasi pada anak usia *Toddler* (1-3 tahun)”. Berdasarkan temuan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pra eksperimental* dengan desain *pre-post*. Peneliti menggunakan populasi 15 orang anak *toddler* di ruang Melati RSI Jemursari Surabaya. Sampel penelitian ini sejumlah 13 orang dengan tehnik *purposive sampling*. Variabel independen penelitian ini yaitu terapi bermain sandiwara boneka jari. Variabel dependennya yaitu respons psikologis stress hospitalisasi pada anak usia *toddler*. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Data dianalisis dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* dengan tingkat signifikansi $p \leq 0.05$. Hasil penelitian menunjukkan terapi bermain sandiwara boneka jari memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan respons psikologis stress hospitalisasi pada anak usia *toddler* dengan $p=0.001$.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaannya yaitu yang pertama pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afining Dina Ariyanti (2014), melihat respons psikologis stress anak. Dan yang membedakan dengan penelitian sekarang adalah peneliti fokus pada siswa kelas 3 SD, kemudian lokasi tempat dan waktu yang dilakukan peneliti.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2017:3), Jika dilihat secara umum media terdiri dari orang, benda atau peristiwa yang memberikan pesan atau informasi dan keadaan yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Media pembelajaran yang meliputi pengaturan sekolah, buku teks, serta hal-hal yang bisa membantu seseorang.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Asyar (2012), media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa menyampaikan atau menyalurkan pesan dan informasi dari sumber secara tersusun, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran yang interaktif kondusif dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan alat visual, teknik, serta metode yang akan digunakan ketika pendidik menyampaikan proses kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat membantu seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran menjadi salah satu jembatan untuk berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu guru bisa dengan

gampang memfasilitasi siswa dan mampu meningkatkan rasa ingin siswa dalam belajar, dengan menerapkan media yang bervariasi tentunya siswa akan cenderung antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan rasa bahagia dan ketertarikannya dalam proses belajar.

Berdasarkan paparan para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu atau alat peraga yang dapat diterapkan untuk menyampaikan informasi dan pesan dan mendukung peserta didik pada situasi dan kondisi tertentu didalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran. Selain itu juga, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam merangsang keterampilan berbicara siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu komponen sumber dan hasil belajar yang terdapat unsur instruksional guna untuk merangsang anak agar aktif dalam belajar.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Humalik (Arsyad, 2017:19), Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, mampu menginspirasi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas belajar, serta mampu memberikan pengaruh psikologis untuk peserta didik. Oleh karena itu, mengidentifikasi dengan

memanfaatkan media visual sebagai pendidikan secara meningkat akan mengakibatkan kelancaran dalam proses pembelajaran yang menyampaikan informasi dan pesan serta materi yang diajarkan.

Menurut Sanaky (2013) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai daya tarik yaitu: 1) Memperlihatkan obyek sebenarnya. 2) Dapat meniru dari obyek sesungguhnya. 3) Membuat konsep tidak beraturan ke konsep yang lebih kongkrit. 4) Menyamakan cara pandang. 5) Membantu agar tidak terhambat waktu, tempat, dan jumlah serta jarak. 6) Menyajikan kembali informasi secara konsisten. 7) Menciptakan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran terlaksana.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sarana untuk berinteraksi, sarana untuk menyampaikan pendapat, membantu mempermudah masalah terbatasnya ruang dan waktu maupun lainnya. Selain itu juga dapat membantu sebagai sarana relaksi atau hiburan, dan untuk keperluan ineraksi dan komunikasi social, serta dapat difungsikan sebagai sarana untuk mengontrol serta pengawasan untuk masyarakat.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2017:28) adapun manfaat media pembelajaran, yaitu :

1. Peserta didik termotivasi untuk belajar, dengan media tersebut siswa sangat antusias dan lebih tertarik untuk belajar.
2. Dengan menggunakan bahan ajar yang sudah diperjelas, maka peserta didik mampu mendalami dengan lebih baik serta menerapkannya untuk menguasai, dan demi mencapai target dari pembelajaran.
3. Supaya peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan. Selain itu, tidak membuat guru merasa kewalahan, menggunakan metode belajar yang lebih bervariasi, serta yang paling penting saat guru mengajar disetiap mata pelajaran.
4. Peserta didik lebih banyak terlibat aktif dalam aktivitas belajar dikarenakan peserta didik tidak sebatas menyimak, tetapi mereka juga ikut berpartisipasi dalam aktivitas lain seperti, menerapkan, mengamati, mengaplikasikan, bermain serta meniru contoh lainnya.

Menurut Rohani & Isran (2018:94-95) manfaat lain dari media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Media pembelajaran mampu menjabarkan dengan jelas penyajian pesan maupun informasi, sehingga bisa

memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

2. Media pembelajaran dapat menarik perhatian anak dan mendorong anak untuk lebih termotivasi dalam belajar, interaksi secara langsung langsung antara peserta didik maupun orang disekitarnya.
3. Dan media tersebut dapat meningkatkan dan memberikan solusi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif bisa meningkatkan rasa perhatian dan antusias siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran yang menarik, peserta didik secara langsung termotivasi dan terdorong kemauan untuk belajar dan mengikuti dalam proses kegiatan belajar. Selain dari itu, dengan media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik untuk menguasai konsep belajar dengan sempurna dan jauh lebih aktif, dengan melalui pemanfaatan gambar dan sebagainya bisa memberikan informasi secara nyata dan konkret. Oleh karena itu, memudahkan peserta didik terarah untuk mengerti lebih dalam terkait pembelajaran yang diajarkan pendidik.

Selain itu dengan pemanfaatan media tersebut, bisa mempermudah guru untuk mengelola keadaan dan suasana belajar yang bervariasi, belajar yang tidak hanya terpaku pada

metode atau cara mengajar dengan ceramah akan tetapi dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang membantu guru dalam mengondisikan kelas maupun siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang kaya akan manfaatnya yang dapat memotivasi peserta didik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran, dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif peserta didik lebih terangsang untuk tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Jadi berdasarkan pengertian di atas, manfaat media pembelajaran tersebut mampu mengembangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, dengan menggunakan media visual yang mampu menarik perhatian siswa maka siswa akan sangat antusias dan berpartisipasi dalam mengikuti proses belajar. Dengan bantuan media pembelajaran siswa dapat belajar mandiri dan mempraktikkan langsung terkait media boneka jari yang difasilitasi.

2.2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2017:35) mengatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman teknologi modern media pembelajaran sangat berkembang. Oleh karena itu, dengan teknologi yang maju media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi empat macam yaitu media dengan teknologi yang dicetak, audiovisual,

media yang berbasis computer, serta media teknologi yang dirancang menggunakan rancangan yang dicetak maupun digital.

Dalam masalah ini menunjukkan adanya sumber ajar yang mencakup kedalam klasifikasi teknologi seperti buku dan juga bahan ajar visual statis, dimana awalnya dibuat dengan menggunakan rancangan maupun rangkaian alat yang maksimal atau fotografis. Grafik, teks, gambar, maupun yang dibuat oleh teknologi cetak media tersebut. Dengan menggunakan alat elektronik serta tekhnisi sebagai suatu tekhnik atau cara untuk menyamaikan pesan audio maupun visual yang sering disebut dengan audio visual.

Djamarah dan Zain (2006:124) Mengklasifikasikan beberapa ragam media ke dalam tiga bagian adalah media auditif, media visual dan juga media audio visual. Media dengan versi hanya menghasilkan suara dan bunyi saja disebut dengan media Auditif, sedangkan media yang mampu menampilkan gambar atau hanya bisa dilihat secara nyata dan jelas disebut dengan media visual, dan kemudian media yang mampu dilihat dengan mata yang jelas dan nyata yang artinya mempunyai gambar serta memiliki unsur bunyi yaitu disebut dengan media audio visual.

Jadi media pembelajaran tersebut dikelompokkan sesuai dengan versi dan fungsinya menurut para ahli dijelaskan diatas

yang dikelompokan dari media auditif, media visual, dan media audio visual, media hasil dari komputer, serta media campuran.

2.2.2 Media Boneka Jari

2.2.2.1 Pengertian Boneka Jari

Boneka jari merupakan boneka yang dirancang dari bahan flanel lalu dibentuk pola dengan karakter yang diinginkan contohnya seperti singa dan lainnya. Secara khusus boneka tersebut disusun dengan sebaik rupa, lalu dimasukkan ke jari jemari tangan anak, sehingga manusia atau anak-anak bisa memainkan boneka tersebut (Delvi, 2014:2)

Selain dari itu kegunaan media boneka jari ini yang dijadikan sebagai media pembelajaran juga difungsikan sebagai alat untuk berbicara, bercerita juga bisa untuk melakukan dialog, dan pada saat kegiatan belajar sangat baik dimainkan oleh guru dengan peserta didik. Mainan edukatif dari media boneka jari ini banyak memberikan manfaat seperti, dari sisi pembuatannya yang cukup mudah dan bahan yang mudah didapatkan, tentunya bermanfaat terutama bagi para guru di sekolah. Boneka jari adalah boneka yang pergerakannya menggunakan jari Kristianto (2016: 53).

Dari beberapa pendapat para ahli bisa diartikan bahwa media boneka jari dapat memberikan stimulus sensorik dan motorik kepada siswa didik, kretivitas dan imajinasi siswa akan

berada ketika memainkan boneka jari. Ketika memainkan boneka jari siswa cenderung bisa memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Namun lebih khususnya siswa bisa berbicara ataupun berkomunikasi dengan baik, siswa dapat berlatih berbicara dengan berinteraksi dengan boneka jari sehingga secara terus-menerus siswa akan terbiasa meningkatkan keterampilan berbicara saat berkomunikasi dengan individu dan kemampuan berbicara di depan umum.

Media boneka jari merupakan media edukatif, dimana mainan yang kecil dan lucu yang dapat menarik perhatian pengguna. Selain manfaatnya untuk hiburan, boneka jari ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran, dengan menggunakan atau memanfaatkannya dengan baik. Boneka jari yang dimasukkan ke dalam jari tangan ini walaupun kelihatan simple namun dapat menarik perhatian bagi pengguna. Dengan bantuan boneka jari yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, maka siswa atau anak didik yang memainkan boneka jari tersebut akan cenderung dan terangsang untuk mau belajar.

2.2.2.2 Langkah-langkah Penggunaan Media Boneka Jari

Media boneka jari yaitu salah satu media yang akan diperagakan dalam kegiatan belajar mengajar dan akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan dimasukkan ke jari tangan dan

dimainkan sesuai karakter yang disukai, itulah cara memainkan boneka tersebut (Utariani, 2015:5).

Adapun contoh gambar media boneka jari di bawah ini :



Gambar 2.1 Boneka Jari

Adapun langkah-langkah penggunaan media boneka jari, adalah:

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dengan jelas, dengan begitu guru akan dapat mengetahui apakah dengan menggunakan boneka jari sudah tepat untuk proses KBM.
2. Rancanglah cerita bebas boneka jari sesuai dengan materi dan dapat dimengerti oleh siswa.
3. Agar pembelajaran tidak membosankan, maka diperlukannya suasana yang nyaman dengan hendaknya guru memainkan

boneka jari dengan diselingi nyanyian agar menarik perhatian siswa, sehingga siswa juga bisa ikut bernyanyi bersama-sama.

4. Untuk memainkan boneka jari ini tidak memerlukan waktu yang lama.
5. Hendaknya isi dalam cerita yang dibuat terlebih dahulu harus sesuai usia serta daya imajinasi siswa.
6. Siswa dengan bantuan guru memainkan boneka jari untuk melatih berbicara dengan baik dan jelas
7. Secara bergantian siswa memainkan boneka jari.
8. Jika permainan sudah selesai, guru hendaknya mengajak siswa untuk berdiskusi terkait informasi keadaan cuaca yang diceritakan.

2.2.2.3 Kelebihan Media Boneka Jari

Purwaty (Rakhimahwati, 2018:6), mengemukakan adanya kelebihan dari penerapan boneka jari, yaitu:

1. Tidak makan waktu dan tempat, juga persiapan yang tidak menghabiskan biaya yang banyak.
2. Sangat mudah dimainkan dan tidak menyulitkan keterampilan.
3. Mampu meningkatkan daya imajinasi siswa.
4. Menarik minat bagi pembaca dan yang lainnya.

Boneka jari dapat membantu siswa membangun imajinasi dan keterampilan social, keterampilan berbicara dengan sering

melatih berbicara sesuai kaidah dan dengan cara mendengarkan cerita teman dan orang lain. Dapat mendorong dan memotivasi anak untuk mengeluarkan ide dan gagasan serta perasaan dengan bantuan media boneka jari.

2.2.2.4 Kekurangan Media Boneka Jari

Menurut (Arzani & Marzoan, 2019: 381) adapun kekurangan dari media boneka jari adalah:

1. Untuk menyiapkan media boneka jari guru harus memerlukan waktu yang cukup seperti, kreatif, mengekspresikan, suara, juga aktivitas di dalam ruang.
2. Guru harus memahami setiap karakter anak, karena karakteristik anak adalah salah satu rintangan.
3. Dalam memainkan boneka jari, guru kesulitan memisahkan antara suara boneka satu dan yang lainnya.

2.2.3 Keterampilan Berbicara

2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Berbicara

Dalam empat keterampilan berbahasa yang didahului oleh keterampilan menyimak, berbicara juga sebagai suatu yang berkembang seiring dengan kehidupan anak, (Tarigan, 2015:3). Berbicara merupakan suatu keahlian berkomunikasi dengan lawan bicaranya (Setyonegoro, 2013:68).

Menurut Made dkk (2016:3) Dalam keterampilan berbahasa berbicara termasuk dalam bagian keterampilan

berbahasa. Saat umur anak 5-6 tahun, anak mampu aktif berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya, karena saat itu anak sedang aktif dalam berbicara. Saat kecil anak sudah bisa menguasai perkembangan keahsaannya seperti menarik perhatian orang lain saat ia berbicara. Dengan berbagai macam cara anak dalam berbicara seperti menanyakan sesuatu, berdialog, terkadang bernyanyi. Saat anak kecil, mereka lebih banyak menggunakan bahasanya sendiri untuk bermain dengan teman sebayanya. Dengan berbahasa banyak memberikan kontribusi untuk perkembangan anak, contohnya seperti meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Keterampilan berbicara yang dimaksud yaitu keahlian dan kecerdasan siswa saat menuturkan kalimat yang baik dan benar dalam memberikan pesan tertentu, yaitu dengan menuturkan kata-kata tersebut dengan melihat kembali respon yang sejalan dengan yang dibicarakan. Keterampilan berbicara merupakan penyampaian ide, pikiran, gagasan, dan perasaan terhadap individu lain dengan menuturkan Bahasa lisan yang tepat. Oleh karena itu, bisa dimengerti oleh individu lainnya. Keterampilan berbicara siswa ini bukan hanya menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk memberikan informasi, sehingga menjadi sebuah kalimat yang di susun dari kata-kata yang sesuai kaidah bahasa,

hal ini membuat seseorang atau individu dapat menyampaikan ide yang ingin diungkapkan.

Menurut (Tarigan, 2015:31) Keterampilan berbicara adalah keahlian seseorang dalam menyampaikan bunyi-bunyi artikulasi atau diksi kalimat untuk memberikan mimik wajah yang tepat, mengungkapkan perasaan, memberikan ide dan wawasan, maupun menirukan apa yang dilihat dengan mempraktekannya.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang atau individu dalam berbicara atau menyampaikan isi pesan serta mengungkapkan pendapat, ide atau gagasan seseorang. Terampil dalam berbicara baik yang disampaikan dengan cara lisan atau secara langsung dengan jelas dan tepat, dan keterampilan berbicara dengan cara terususun dan tertata rapi baik dari kosa kata yang diucapkan, pengucapan yang jelas dan tepat, dan cara mengungkapkan perasaan atau pikiran yang terstruktur, agar keterampilan dalam berbicara seseorang itu mencapai target. Melalui keterampilan berbicara yang baik, cara seseorang untuk menyampaikan pesan menjadi terarah dan nyambung sesuai dengan konteks yang ada, dengan memiliki keterampilan berbicara ini seseorang atau individu bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarganya, gurunya, serta teman-teman sebayanya.

Sejak dini anak harus dilatih keterampilan berbicaranya agar ketika besar mereka akan menjadi lebih mudah dan terbiasa dalam berbicara yang baik dan benar. Keterampilan berbicara bukan hanya sekedar untuk memperbaiki bagaimana kelancaran dalam berbicara, namun melatih menggunakan kosa kata yang jelas, intonasi yang benar dan artikulasi yang tepat. Keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan orang sekitar, seperti berkomunikasi dengan teman sebayanya, berkomunikasi dengan gurunya, hingga saat berinteraksi dengan orang-orang disekitar lingkungan keluarganya harus berkomunikasi yang baik. Jadi, dengan bantuan media tersebut, maka keterampilan berbicara siswa bisa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan pengertian keterampilan berbicara di atas, maka dapat disimpulkan yaitu keterampilan berbicara merupakan keterampilan dalam mengucapkan kosa kata yang benar, bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, mengungkapkan, serta menyampaikan ide, gagasan dan perasaan. Interaksi dan aktivitas siswa yang bisa dilakukan adalah dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu-individu yang ada di lingkungan lainnya.

2.2.3.2 Indikator Keterampilan Berbicara

Adapun indikator dari keterampilan berbicara (Tarigan, 2015:28) dibawah ini :

1. Ketepatan Vokal

Ketepatan vokal yang dimaksud yaitu: pengucapan huruf-huruf dan vokal dengan benar, tidak menggunakan Bahasa asing saat berbicara.

2. Intonasi Suara

Yang dimaksud dengan intonasi suara yaitu, saat berbicara bisa mengatur nada bicara dan berhenti saat ada pemenggalan kata yang jelas.

3. Ketepatan Ucapan

Di dalam ketepatan ucapan seperti: menggunakan kata atau diksi yang tepat saat berbicara.

4. Urutan Kata Yang Tepat

Dalam hal ini mencakup : yaitu saat berbicara mampu mengurutkan kata yang tepat dan tidak mengulang kata yang sama.

5. Kelancaran

Kelancaran adalah saat berbicara dengan lancar tanpa adanya jeda yang lama dan tersendat saat percakapan berlangsung, sehingga terlihat tidak berdiam diri dan lancer.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 19 Ampenan, ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, dan harus dipastikan ketika pendidik mampu menguasai media yang efektif untuk dijadikan bahan

acuan saat belajar, menarik, bervariasi serta membuat siswa senang. Peserta didik yang ada di kelas 3 di SDN 19 Ampenan tidak berpartisipasi, tidak ada kesadaran, serta keterampilan berbicara sangat rendah, dikarenakan minimnya fasilitas media yang dapat menarik perhatian siswa dan guru masebut mengandalkan poster-poster sederhana, yang kurang bervariasi dan menyenangkan dan membuat peserta didik kurang antusias dan jenuh dalam aktivitas pembelajaran. Karena karakter siswa kelas 3 SD yang masih jauh dari kata baik, artinya tidak ingin belajar dan hanya mengutamakan bermain, sehingga dari itu harus diberikan fasilitas yang baik dalam mengajar dan mendidik siswa, terutama dalam menguasai pembelajaran yang bervariasi.

Peserta didik seharusnya jangan dibatasi dalam artian berikan mereka kebebasan untuk memperoleh belajar yang mereka sukai maupun mereka inginkan, dengan hal itu dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran tercapai sesuai ketentuan. Peserta didik kelas 3 SD lebih condong banyak karakter atau sikap yang tidak minat untuk belajar dan hanya bermain. Upaya untuk menanamkan dan menambah wawasan serta jangkauan media, maka peneliti mengangkat sebuah media pembelajaran yang bervariasi dan yang menyenangkan yaitu dengan memfasilitasi media boneka jari pada pembelajaran siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.

Keterampilan berbicara pada siswa bisa ditingkatkan dengan melalui beberapa macam aktivitas yang menyenangkan dan bervariasi bagi siswa. Seperti pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan memanfaatkan media boneka jari tersebut dapat

dilaksanakan dengan aktivitas bercakapan, dan dapat dipastikan pembelajaran anak tercapai terutama keterampilan berbicara yang maksimal.

Berdasarkan paparan tersebut, media boneka jari dipilih sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan. Sehingga yang dilakukan ini agar siswa lebih terampil dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan dengan individu lainnya, dan bukan menjadi siswa yang tidak terampil saat berbicara dan proses kegiatan belajar. Maka adanya media boneka jari ini menjadi harapan bagi siswa untuk bisa berbicara dengan baik dan benar tanpa ada rasa takut, menggunakan kosa kata yang baik, tidak menggunakan bahasa daerah dalam proses komunikasi di sekolah, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini :

Masih rendah keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.



Menyusun langkah-langkah pembelajaran dari RPP, menentukan tema dan media pembelajaran.



Solusinya yaitu, dengan melaksanakan kegiatan belajar dengan menerapkan media boneka jari, mampu membuat siswa untuk meningkatkan terampil dalam berbicara.



Meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19

Ampenan meliputi (ide, gagasan, pendapat, dan perasaan) kepada individu lain dengan bahasa lisan dan dapat mudah dipahami.

Gambar 2.2. Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Dari beberapa kajian teori maupun kerangka berpikir yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, hipotesis bisa dirumuskan yaitu :

H_0 = Tidak terlihat adanya pengaruh yang positif menggunakan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.

H_a = Terlihat adanya pengaruh yang positif pembelajaran menggunakan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 19 Ampenan, peneliti membuktinkannya dengan cara melakukan penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif (*quantitative approach*). Menurut Sugiyono (2017:9), untuk mendapatkan data yang tepat maka peneliti menggunakan metode kuantitatif yang bermakna.

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti ini merupakan studi eksperimental semu, yang digunakan untuk melakukan pengujian secara langsung pengaruh suatu variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab dan akibat. Diketahui bahwa *quasi-experimental* atau *pseudo-experiment* sama dengan *true-experiment*, yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis desain kelompok kontrol yang tidak sama (desain kelompok kontrol yang tidak seimbang). Sehingga yang menjadi subjek dari penelitian ini yaitu kelas yang diberikan perlakuan (eksperimen) dan kelas kontrol. Jadi kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran yang biasa, dan yang diberikan perlakuan adalah kelas eksperimen yang diberi media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Instrumen untuk membantu mengukur keterampilan berbicara siswa dilakukan observasi in-group dan lembar angket. Jadi yang mendapatkan perlakuan dengan alat peraga yaitu kelompok eksperimen dengan media pembelajaran yaitu media boneka jari.

Tabel 3.1

Desain dalam penelitian ini, yaitu :

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	Y	O ₄

(Sumber : Sugiyono, 2019:231)

Ket. :

- O₁ : Pada kelas eksperimen diberikan *Pre-test*.
- O₂ : Pada kelas eksperimen diberikan *Post-test*.
- O₃ : Pada kelas kontrol diberikan *Pre-test*.
- O₄ : Pada kelas kontrol diberikan *Post-test*.
- X : Media boneka jari diberikan pada kelas eksperimen.
- Y : Media gambar diberikan pada kelas kontrol.

Ada beberapa tahapan yang digunakan oleh peneliti, yaitu meliputi 3 tahap adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah-langkah, yaitu :

1. Tahap Perencanaan

Dalam penelitian ini adapun cakupan yang harus dipersiapkan, adalah :

- a. Materi yang akan diajarkan kepada siswa terlebih dahulu disiapkan.
- b. Merancang RPP yang didalamnya terdapat media boneka jari.
- c. Membuat instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan lembar angket.
- d. Menyiapkan bahan ajar dan media boneka jari

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini yang akan dilaksanakan peneliti yaitu :

- a. Melaksanakan aktivitas observasi.
- b. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media boneka jari dan di kelas kontrol diberikan media gambar dengan bahan ajar yang sama.
- c. Diberikan angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur untuk mengevaluasi siswa.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan :

- a. Melakukan analisis data yang telah diteliti .
- b. Menarik kesimpulan dari hasil data yang diteliti.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di SDN 19 Ampenan. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini pada 15-19 Januari tahun pelajaran 2024.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini mencakup ruang lingkup sebatas pada materi tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 Cuaca dan keadaan cuaca. Penggunaan media boneka jari yang hanya digunakan dikelas 3 SDN 19 Ampenan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi menurut Darmadi (2014:55) merupakan jumlah seluruh objek atau subjek yang akan menjadi sumber data pada suatu

penelitian dengan ciri khas yang telah ditetapkan sebelumnya yang bertujuan untuk mendapatkan hasil maupun dimanfaatkan untuk dipelajari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bisa tarik kesimpulannya yaitu populasi diartikan seluruh jumlah objek yang diteliti. Populasi peserta didik yang tercatat di SDN 19 Ampenan 231 orang siswa.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sudarmanto (2016:118) yaitu separuh dari jumlah keseluruhan atau populasi dan telah disatukan berdasarkan cara yang sudah ditentukan oleh peneliti. Dikarenakan pada dasarnya jumlah sampel diambil dari sebagian populasi, sampel yang akan diambil harus dari populasi.

Menurut Sugiyono (2016:124) mengemukakan bahwa sampling jenuh untuk metode penggunaan sampel yang dipakai separuh dari jumlah populasi untuk dijadikan sampel. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, terdapat 15 peserta didik kelas 3A yang bertujuan untuk digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol terdapat 15 orang peserta didik kelas 3B, sehingga jumlah keseluruhan sebanyak 30 orang siswa dijadikan sampel.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	III A	15 Orang
2.	III B	15 Orang

3.5 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dibagi menjadi dua variabel (variabel bebas dan variabel terikat). Menurut (Sugiyono, 2014:61) Variabel bebas atau variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan yang variabel terikat. Sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau diakibatkan oleh variabel bebas. Jadi penggunaan media boneka jari merupakan variabel bebas penelitian. Sedangkan keterampilan berbicara peserta didik adalah variabel terikat.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik untuk mengumpulkan data didalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Pelaksanaan observasi yang dilakukan sebagai acuan untuk mengukur adanya tingkat hasil belajar yang dilakukan dengan media boneka jari pada inti pembahasan keterampilan berbicara di tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 tentang cuaca. Untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas peneliti

melakukan observasi. Dalam kegiatan tersebut dibutuhkan dua orang pengamat guna menilai partisipasi peserta didik dalam aktivitas belajar. Adapun rumus yang akan digunakan adalah, f_{hitung} dan dianalisis :

$$\frac{\text{Jumlah ketuntasan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{f_{hitung}}{h} \times 100\%$$

Persentase keterlaksanaan pembelajaran bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2017:118)

3.6.2 Angket

Pada penelitian ini menggunakan angket. Dengan penggunaan angket tertutup, yaitu angket yang sudah ada pertanyaannya dan telah disediakan jawaban alternatif yang dapat dipilih oleh responden. Angket adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diisi/dijawab oleh responden.

Penelitian ini menggunakan teknik angket dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pada penelitian ini menggunakan tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 pada peserta didik kelas 3 yang akan dilaksanakan saat pembelajaran dengan menggunakan komponen-komponen keterampilan berbicara. Angket disebarakan dengan 2 angket adalah :

a. *Pre-test*

Digunakan sebelum melaksanakan KBM, dan *pre-test* untuk mengukur bagaimana peserta didik sebelumnya sudah mempelajari materi tersebut.

b. *post-test*

Dilakukan pada saat proses kegiatan belajar yang telah dilaksanakan, sama-sama untuk mengukur belajar siswa.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274), Dokumentasi merupakan teknik untuk mengumpulkan semua data yang mencakup subjek atau variabel yang berisi tulisan, transkrip, buku, koran, majalah, agenda, dan lain-lain.

Selama proses kegiatan belajar dan mengajar, kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikumpulkan dan di jadikan data seperti gambar/foto saat berkegiatan dengan teknik dokumentasi. Bukan hanya itu, nama siswa juga termasuk data, total keseluruhan peserta didik, juga peserta didik khusus yang ingin diteliti pada siswa kelas 3

SDN 19 Ampenan. Untuk meningkatkan data penelitiannya maka harus menggunakan dokumentasi.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Lembar Observasi

Adapun instrumen yang akan dipakai saat penelitian untuk mengumpulkan data yang mencakup kegiatan selama proses belajar.

Tabel 3.4

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.

No	Komponen yang Diukur	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.				
	b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa di depan.				
	c. Guru memeriksa kehadiran siswa				
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi terhadap siswa.				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan bercerita tentang cuaca dan Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan materi.				
	b. Guru memfasilitasi siswa dengan media boneka jari dan bagaimana cara memainkannya.				
	c. Guru menerapkan penggunaan media boneka jari dengan cara terlebih dahulu guru menyiapkan skenario tentang keadaan cuaca.				
	d. Guru memberikan contoh dalam penggunaan media boneka jari yaitu				

	dengan cara memainkan sebuah boneka yang dimasukkan kedalam jari, kemudian dengan sambil menggerakkan jari dan boneka tersebut, sambil berbicara.				
	e. Guru dan siswa belajar sambil bermain, jika salah satu siswa mendapatkan giliran pertama maka dia akan memainkan media boneka jari untuk melatih keterampilan berbicara.				
	f. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam bertanya.				
	g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainya untuk menggunakan media boneka jari tersebut.				
	h. Setelah selesai, guru mengajak siswa untuk berdiskusi terkait cerita keadaan cuaca yang telah dilaksanakan.				
	i. Siswa diberikan kesempatan untuk mengikuti nyanyian yang sedang diajarkan oleh guru sambil memainkan boneka jari.				
	j. Guru dan siswa melakukan “ice breaking” tepuk semangat.				
3.	Kegiatan Penutup				
	a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.				
	b. Guru memberikan tes evaluasi.				
	Jumlah Skor				

Skor :

1 = Tidak dikerjakan

2 = Bila dikerjakan tapi kurang

3 = Bila dikerjakan dengan baik

4 = Bila dikerjakan sangat baik

Tabel 3.5

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.

No	Komponen yang Diukur	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.				
	b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa di depan.				
	c. Guru memeriksa kehadiran siswa.				
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi terhadap siswa.				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan bercerita tentang cuaca dan Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan materi.				
	b. Guru memfasilitasi siswa dengan media gambar dan memperlihatkan pada siswa.				
	c. Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati gambar, guru dan siswa belajar sambil bermain yaitu saling berbicara.				
	d. Guru memberikan contoh gambar tentang cuaca.				
	e. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan Keaktifan siswa dalam bertanya.				
	f. Guru dan siswa melakukan “ice breaking” tepuk semangat.				
3.	Kegiatan Penutup				
	a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.				
	b. Guru memberikan tes evaluasi.				
	Jumlah Skor				

3.7.2 Lembar Angket

Penilaian angket keterampilan berbicara ini sesuai dengan aspek dan indikator. Indikator keterampilan berbicara menurut (Tarigan, 2015:) meliputi : intonasi suara, ketepatan vokal, ketepatan ucapan, urutan kata yang tepat, kelancaran. Berikut tabel kisi-kisi angket :

Tabel 3.6
Kisi-kisi Angket Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Deskriptif	Item
1.	Ketepatan vokal	Peserta didik mampu dalam pengucapan konsonan secara benar.	1,2,3
		Peserta didik mampu mengucapkan kata-kata atau kalimat dengan vokal yang baik dan benar.	
		Peserta didik tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara.	
2.	Intonasi suara	Peserta didik mampu mengucapkan kata atau kalimat dengan intonasi suara berdasarkan tanda tanda baca.	4.5.6,7,8
		Peserta didik mampu dan terampil berbicara saat pemenggalan kata.	
		Peserta didik mampu mengucapkan bunyi atau kata-kata.	
		Peserta didik mampu mengucapkan kata dengan nada dalam berbicara yang jelas,	

		serta kecepatan dalam berbicara.	
		Peserta didik mampu mengekspresikan diri menggunakan kata dan kalimat yang baik dan benar.	
3.	Ketepatan ucapan	Peserta didik mampu dalam pemilihan kata.	9,10,11
		Peserta didik mampu mengucapkan diksi kata atau kalimat dengan tepat.	
		Peserta didik mampu berbicara dengan penggunaan kalimat, serta menggunakan kosa kata yang benar.	
4.	Urutan kata yang tepat	Peserta didik mampu mengurutkan kata yang tepat sesuai isi.	12,13,14
		Peserta didik mampu mengucapkan kata atau kalimat dengan tidak mengulang-ulang kata.	
		Peserta didik mampu dalam pengucapan kata-kata yang dilakukan dengan tepat dan urut.	
5.	Kelancaran	Peserta didik bisa berbicara dengan lancar dalam suatu pembicaraan tidak tersendat atau berdiam diri.	15,16,17
		Peserta didik mampu dalam pembicaraan yang lancar dan tidak terkesan dibuat-buat.	
		Peserta didik lancar dan terampil dalam berbicara, tidak mengulang kata terlalu lama dan mampu berbicara dengan lancar dari awal hingga akhir.	

3.8 Metode Analisis Data

3.8.1 Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan derajat yang sesuai dengan data yang sebenarnya dilakukan di suatu objek dengan data yang diperoleh oleh peneliti (Sugiyono, 2017:125). Perhitungan validitas soal dengan cara membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ 5% yaitu item soal dikatakan valid, namun dikatakan tidak valid jika nilai hitung $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Jika variabel yang diteliti sudah memenuhi standar yang tepat dan mampu mengukur data tersebut, maka instrumen data tersebut dikatakan valid (Taniredja, 2014:42).

Setelah instrumen telah dinyatakan secara tersusun dalam penelitian ini, validitas alat ukur diuji menggunakan kelompok responden yang lain namun mempunyai cirikhas yang satu. Jika instrumen sudah diuji, selanjutnya menghitung korelasi peritem untuk mengetahui apakah data valid atau tidak dengan menggunakan aplikasi SPSS Windows versi 20.0, namun adapun rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka perkiraan yang akan digunakan untuk menguji data sebelumnya pada persamaan, yaitu :

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(\sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = jumlah siswa

$\sum x$ = jumlah nilai variabel X

$\sum y$ = jumlah nilai variabel Y

$\sum xy$ = jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum x^2)$ = jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum y^2)$ = jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat nilai variabel Y

Tiap butir soal bisa dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jika r_{hitung} telah diketahui dikonfirmasi dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan melakukan banding r_{hitung} dan r_{tabel} yaitu :

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal dikatakan valid.
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid.
- Adapun taraf yang digunakan 5% - 0,05 yang signifikan.

Tabel 3.8.1

Interprestasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

(Sugiyono, 2016)

b. Uji Reliabilitas

Mahmud (2011: 167) menjelaskan reliabilitas merujuk pada tingkat keandalan, konsistensi maupun akurat suatu alat ukur atau instrumen dalam menghasilkan data yang konsisten dan dapat digunakan. Dalam konteks ini, reliabilitas dapat mengukur sejauh mana alat ukur bisa memberikan hasil yang sama jika digunakan dalam waktu yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen, maka menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* dengan aplikasi SPSS. Landasan pemakaian ketetapan pada uji realibilitas, adalah : apabila nilai sig $\geq 0,05$, bisa dikatakan data realibel, dan sebaliknya apabila nilai sig $\leq 0,05$, sehingga data tidak realibel.

Tabel 3.8.2

Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen

Harga r	keterangan
0.00-0,20	Sangat rendah
0.21-0,40	Rendah
0.41-0,60	Sedang

0.61-0,80	Tinggi
0.81-1,00	Sangat tinggi

(Suharsimi, 2013)

3.8.2 Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, merujuk pada serangkaian evaluasi menerapkan tehnik statistik dengan menggunakan angket. Sebelum melakukan pengujian, adapun ujian terlebih dahulu dengan uji normalitas untuk memeriksa data mendekati distribusi normal dan uji homogenitas. Sesudah uji persyaratan, kemudian melakukan uji hipotesis dengan rumus uji-t.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana sampel data berdistribusi normal atau tidak dan salah satu yang dilakukan dengan uji *Kolmogrov-smirnof* yang memakai program analisis statistik SPSS 20.0 *for windows*. Apabila nilai taraf signifikansinya lebih dari 0,05 sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui homogen atau tidaknya kedua sampel maka digunakan uji homogenitas. Dengan menggunakan Aplikasi SPSS 20.0 *for Windows* dengan teknik uji Levene yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu memudahkan perhitungan uji homogenitas. Uji Levene merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengevaluasi homogenitas varians antar

kelompok sampel, dan untuk memeriksa variabilitas atau dispersi data sejalan diantara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *levene tes*, yaitu: jika nilai sig $\geq 0,05$, demikian data homogeny, dan sebaliknya kalua nilai sig $\leq 0,05$, sehingga data tidak homogeny.

3.8.3 Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, dkk, 2018:379). Uji hipotesis adalah penguraian masalah dan struktur konseptual karena hipotesis ialah tindakan provisional dari identifikasi permasalahan penelitian yang dikemukakan.

Setelah itu analisis statistik dengan menggunakan rumus *independent test*. Yaitu rumus yang diterapkan untuk mencoba hipotesis pada penelitian ini.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan:

- \bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol
- s^1 : Standar deviasi nilai kelompok ekperimen
- s^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Pada uji coba hipotesis dipergunakan keputusan analisis uji-t adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis variasi H_a diterima, namun apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5% $\alpha = 0,05$.

Gambar 6.
Pemberian
Post-test
Dengan Media
Gambar Kelas
Kontrol.

