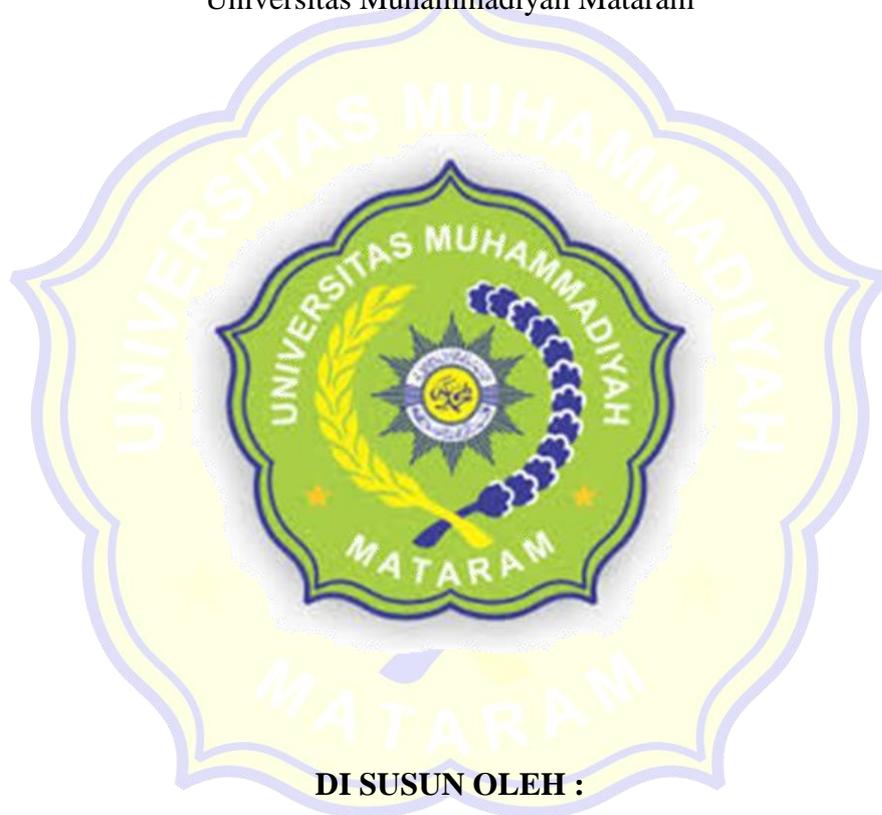


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBANTUAN INSHOT
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
PADA TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

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



DI SUSUN OLEH :

Puput Mariati
Nim. 117180012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBANTUAN INSHOT
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
PADA TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 12 Februari 2021

Dosen Pembimbing I



Islahudin, M.Pfis
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,



Haifurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBANTUAN INSHOT
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
PADA TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

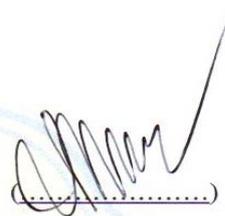
Skripsi atas nama Puput Mariati telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Senin, 15 Februari 2021

Dosen Penguji

1. Islahudin, M.Pfis
NIDN 0824048301

(Ketua)



(.....)

2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN 0825059102

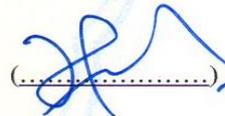
(Anggota)



(.....)

3. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

(Anggota)



(.....)

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan



Dr. Hf. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN: 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Puput Mariati

Nim : 117180012

Alamat : KH. Ahmad Dahlan No. 2 Pagesangan Indah Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, Februari 2021.

Yang membuat pernyataan,



Puput Mariati
NIM 117180012



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Nama : Puput Mariati
NIM : 117180012
Tempat/Tgl Lahir : Sari-Sape, 14-11-1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 359 533 810 /puputmariaz3@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengaruh Penggunaan Media Video berbantuan mshot terhadap Peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV Sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *YMS*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 10 Maret 2021

Penulis



6000
ENAM RIBU RUPIAH
Puput Mariati
Puput Mariati
NIM. 117180012

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Puput Maniati
NIM : 117180012
Tempat/Tgl Lahir : Sari - Sape 14 - 11 - 1999
Program Studi : P.GSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 359 533 810 / Puputmaniatiss@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

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 penggunaan Media Video berbantuan Inshot terhadap Peningkatan Keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV sekolah dasar tahun Pelajaran 2020/2021

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 10 Maret 2021

Penulis


Puput Maniati
NIM. 117180012

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

MOTTO

“Tidak ada yang tidak mungkin kalau kita tetap berusaha, bersabar dan berdo’a”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”**.

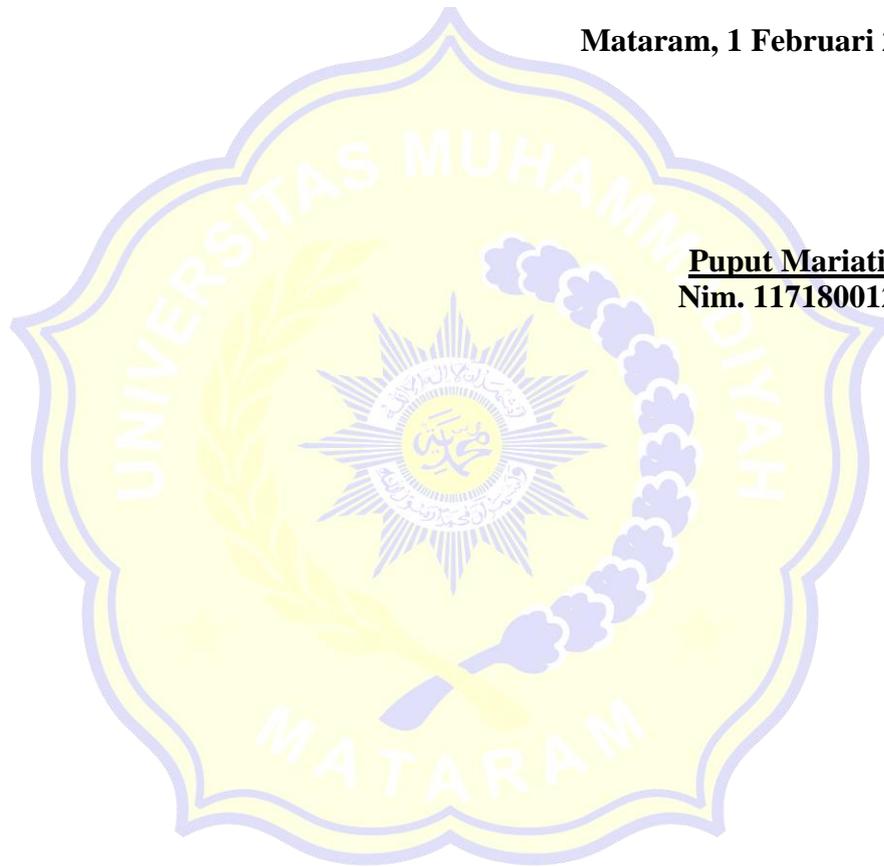
Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Islahudin, M.Pfis selaku pembimbing ke I
5. Ibu Yuni Maryati, M.Pd selaku pembimbing ke II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 1 Februari 2021

Puput Mariati
Nim. 117180012



ABSTRAK

Puput Mariati. 2021. “**Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Islahudin, M.Pfis

Pembimbing 2 : Yuni Maryati, M.Pd

ABSTRAK

Media video merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran yang menonton. Rumusan dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV SDN Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 40 siswa terdiri dari 20 siswa kelas IV di SDN 1 Sangiang sebagai kelas eksperimen dan siswa 20 siswa kelas IV SDN Inpres Sangiang sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *sample t-test*. Hasil 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 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6.064 \geq 2,024$), atau nilai $sig \leq 0,05$ ($0.000 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hasil ditunjukkan dari nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 70,8. Setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berupa video nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 80,4. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol adalah sebesar 61,5. Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 65,4.

Kata Kunci: Media Video, Keterampilan Berbicara

ABSTRACT

Puput Mariati. 2021. "The Impact of using Inshot Supported Videos as Media on Improving Speaking Skills in Theme 7 of Class IV Elementary Schools in the 2020/2021 academic year ". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I : Islahudin, M.Pfis

Supervisor II : Yuni Maryati, M.Pd

ABSTRACT

Video media is a mutually supportive combination of pictures and sound that can arouse the viewer's emotions and thoughts. The formulation of this study is the influence of the use of inshot-assisted Video media on developing speech skills for the academic year 2020/2021 on the subject of 7 grade IV SDN Sangiang. The sample used was 40 students consisting of 20 fourth grade students at SDN 1 Sangiang as an experimental class and 20 grade IV students at SDN Inpres Sangiang as a control class, while observation, testing and recording were the data collection techniques. The validity test, the reliability test, was the test tool used, while the data analysis used the normality test, the homogeneity test and the t test using the independent t-test sample formula. The results of this analysis show that the results of the hypothesis test calculation with the aid of the SPSS 20.00 for windows software using the Independent Sample T-Test test technique obtained a value of $t_{count} \geq t_{table}$ ($6.064 \geq 2,024$), or a $sig \leq 0,05$ ($0.000 \leq 0,05$) at a significance level of 5%. So H_0 is rejected and H_a is accepted. The findings are seen from the experimental group's pretest average value of 70.8. The average post-test score of the experimental group increased to 80.4 after obtaining treatment with Video learning media. Meanwhile, the control group's pre-test average value was 61.5. The average post-test score of the control group increased to 65.4.

Keywords: *Video Media, Speaking Skills*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PLAGIARISME	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Yang Relevan	7
2.2 Kajian Teori.....	10
2.2.1 Media Video	10
2.2.2 Aplikasi Inshot.....	26
2.2.3 Keterampilan Berbicara.....	32
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD.....	39
2.3 Kerangka Berpikir	44
2.4 Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	47

3.1 Metode dan Desain Penelitian	47
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	49
3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	50
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.5 Variabel Penelitian.....	52
3.6 Instrumen Penelitian	53
3.7 Prosedur penelitian	59
3.8 Uji Coba Instrumen.....	60
3.9 Metode Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	66
4.1 Deskripsi Data Penelitian	66
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	66
4.1.2 Data observasi Ketraksanaan.....	68
4.2 Hasil Uji Instrument	69
4.2.1 Uji Validitas.....	69
4.2.2 Uji Reabilitas	70
4.3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa	71
4.3.1 Hasil Data Belajar Kelas Kontrol	71
4.3.2 Hasil Data Belajar Kelas Eksperimen	72
4.4 Teknik Analisa Data	73
4.4.1 Normalitas	73
4.4.2 Uji Homogenitas.....	74
4.4.3 Hasil Uji Hipotesis	75
4.5 Pembahasan	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data nilai UAS siswa kelas IV SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang	3
Tabel 2.1 Rubrik penilaian.....	39
Tabel 2.2 Rubrik Penilaian	40
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	49
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV di SDN Sangiang dan SDN Inpres	50
Tabel 3.3 Data Siswa Kelas IV di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021	51
Tabel 3.4 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	53
Tabel 3.5. Kisi-kisi Lembar Tes Keterampilan Berbicara Tema 4 Sub Tema 1 siswa kelas IV	55
Tabel 3.6. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen	55
Tabel 3.7 Kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol.....	57
Tabel. 3.8 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	59
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan media video berbantuan inshot dan media gambar	70
Tabel 4.2. Hasil validitas butir soal.....	72
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas	72
Tabel 4.4. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	73
Tabel 4.5. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 4.7. Uji Homogenitas	76
Tabel 4.8. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	77



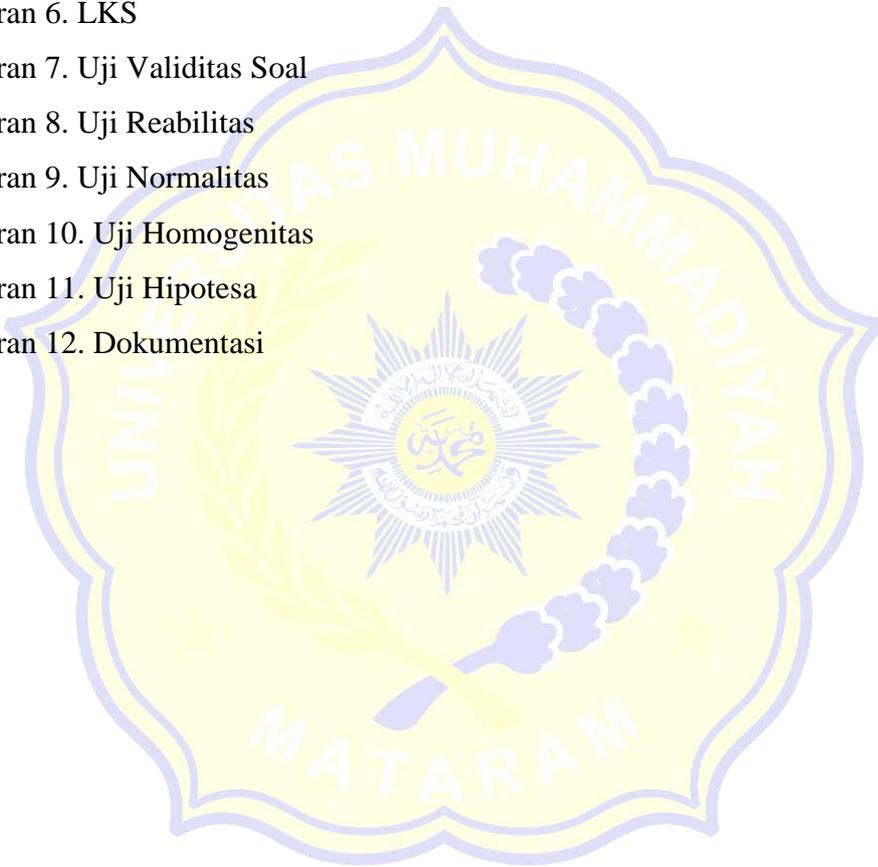
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	49
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP
- Lampiran 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3. Lembar Validasi RPP
- Lampiran 4. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara
- Lampiran 5. Soal Dan Jawaban Soal
- Lampiran 6. LKS
- Lampiran 7. Uji Validitas Soal
- Lampiran 8. Uji Reabilitas
- Lampiran 9. Uji Normalitas
- Lampiran 10. Uji Homogenitas
- Lampiran 11. Uji Hipotesa
- Lampiran 12. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan, yang menjadi salah satu tempat untuk melatih seseorang dalam terampil berbahasa. Pendidikan bisa didapatkan melalui pembelajaran formal maupun informal. Di lembaga yang bersifat formal seperti sekolah, keberhasilan suatu pendidikan dan pengetahuan dapat dilihat dari hasil prestasi belajarnya. Pendidikan dapat di peroleh dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Salah satu tempat untuk memperoleh pendidikan adalah sekolah. Isjoni (2006:91) menjelaskan bahwa, “Sekolah adalah tempat menuntut ilmu pengetahuan dan wadah untuk mengembangkan keterampilan dan insituisi dalam proses perubahan sikap dan perilaku para siswa” Dalam pembelajaran proses belajar merupakan proses interaksi siswa, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajarnya. Namun, permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan perkembangan situasi dan kondisi lingkungan yang ada. Informasi dari kebudayaan, serta ilmu teknologi juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Ilmu yang diberikan pendidik diharapkan bisa membentuk pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta sikap dan kepercayaan pada siswa.

Pembelajaran yang berkualitas merupakan hal yang diharapkan oleh kedua pihak antara guru dan siswa hal itu dapat terjadi apabila terjalin interaksi yang baik, untuk mendapatkan intraksi yang baik antara guru dan siswa maka perlunya terjalin komunikasi yang baik pula antara keduanya. Untuk itu siswa harus memiliki keterampilan berbicara yang dapat membantu siswa untuk menjalin komunikasi yang baik dengan guru. Keterampilan berbicara sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk

mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan hal ini sejalan dengan pendapat (Candra Waisnawati 2015).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas Sdn 1 Sangiang dan Sdn Inpres Sangiang bahwa kebanyakan kelas IV jarang mengajukan pendapat atau memberikan pertanyaan . hal ini terjadi pada setiap proses pembelajaran, jikapun siswa bertanya terkadang bahasa yang digunakan tidak tertata dan masih mencampurkan bahasa yang biasa mereka gunakan pada teman sebayanya, dan sebagian kecil siswa yang lain sudah menggunakan bahasa yang baik tetapi masih kaku dalam menyampaikan siswa tidak dapat memilih kata-kata yang sesuai dengan apa yang ingin mereka tanyakan.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti pada kelas IV di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang bahwa kebanyak siswa masih kaku dalam mengungkapkan pendapat atau sekedar ingin bertanya dan sebagaian siswa memilih untuk diam walaupun tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru hal ini terjadi karena siswa masih bingung dalam memilih kata-kata yang sesuai ketika ingin mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa tidak paham terhadap materi yang diajarkan. Hal ini jelas akan mempengaruhi hasil belajar yang dimiliki siswa karena siswa tidak berani untuk mengungkapkan pendapat dan menanyakan kembali pembelajaran yang tidak dipahami. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan menggunakan buku paket sehingga proses pembelajaran terasa membosankan kebanyakan siswa sibuk sendiri, untuk itu diperlukan media yang memiliki strategi dalam proses pembelajaran.

Hal ini di karenakan media-media pembelajaran menjadi prantara informasi pengetahuan yang di sampaikan oleh guru kepada siswa begitu pula dengan media video

dimana tersebut dapat di manfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar menurut Rosyid, sa'Diyeh dan Septiana (2019, 81)

Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru jika selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab maka untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara perlunya penggunaan media yang menarik dan interaktif dan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:2) bahwa seseorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran antara lain: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk beluk proses belajar; (4) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (5) pemilihan dan penggunaan media pendidikan (6) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan (7) media pendidikan dalam setiap pembelajaran dan (8) usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Sementara itu, Arsyad (2013:4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dari beberapa jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media audio-visual adalah media yang mencakup 2

jenis media yaitu audio dan visual. Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:124), media video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Arsyad (2011:9) berpendapat bahwa belajar dengan menggunakan indra ganda (video), yaitu indra pendengaran dan penglihatan akan memberikan keuntungan bagi siswa karena siswa bukan hanya melihat gambar yang sesuai dengan materi tetapi siswa juga dapat mendengarkan ungkapan atau bacaan yang dihasilkan oleh media video Arsyad dan Mukti (2013:17) menyebutkan faktor-faktor yang harus diperhatikan untuk menjadikan pembicaraan yang baik yaitu factor kebahasaan dan nonkebahasaan. Misalnya ketepatan ucapan, pemilihan kata, kenyaringan dan kelancaran dalam pembicaraan.

Berdasarkan permasalahan yang di paparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV SDN Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah: “bagaimana pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pertumbuhan dan perkembangan Khazanah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya dan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi tentang media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa, bagi peneliti dan pembaca yang ingin mengkaji lebih mendalam terkait dengan judul permasalahan tersebut khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Bagi guru

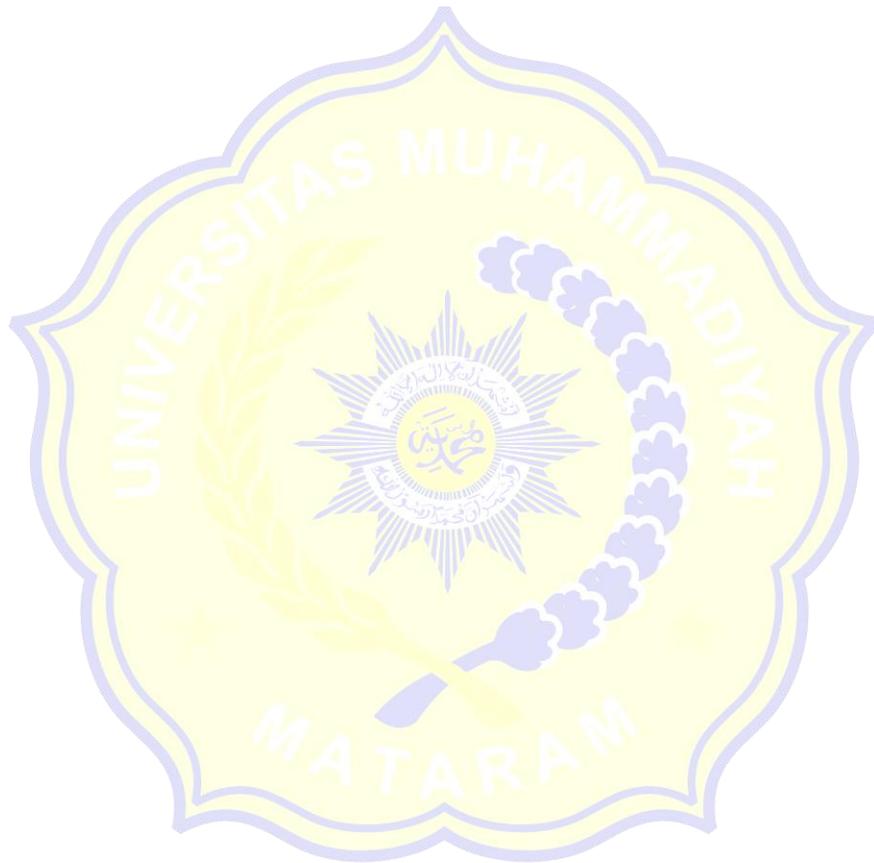
Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran tema 7 subtema 1.

3. Bagi siswa

Memberikan dan menjadikan siswa senang, responsif, aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan media video berbantuan inshot dalam proses pembelajaran dalam rangka peningkatan keterampilan berbicara siswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan oleh Luvita Duri Igustiyan (2015) yang berjudul “pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kutabanjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis hasil uji statistik diperoleh nilai thitung sebesar 2,827 dengan $p = 0,007$. Oleh karena nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa media video berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Kutabanjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Luvita Duri Igustiyan sama-sama menggunakan media audio visual, sementara perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, pada penelitian sebelumnya terdapat muatan materi keterampilan berbicara saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan materi tematik yang termuat dua mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, dan IPA, perbedaan lain terdapat pada lokasi penelitian sebelumnya di SD Negeri 3 Kutabanjarnegara sedangkan pada penelitian ini lokasinya di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang beralamat di jalan lintas sangiang Kecamatan Wera.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Kurnia (2015) yang berjudul “pengaruh penggunaan media Video terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V”. Hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata kemampuan siswa sebelum menggunakan media audiovisual adalah 63,64 dan rata-rata kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan media audiovisual adalah

78,72. Hasil perhitungan data dengan uji t diperoleh kesimpulan H_a diterima atau disetujui dan H_o ditolak. Setelah itu dilakukan perhitungan *effect size*, diperoleh harga $ES =$ dan berdasarkan kriteria *effect size* termasuk kategori tinggi. Dari penjelasan perhitungan tersebut, ini berarti terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan sebesar dan termasuk kategori tinggi..

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini Kurnia sama-sama menggunakan media audio visual, sementara perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, pada penelitian sebelumnya terdapat muatan materi kemampuan berbicara saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan materi tematik yang termuat dua mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, dan IPA, perbedaan lain terdapat pada lokasi penelitian sebelumnya di SD Negeri 14 Pontianak Selatan sedangkan pada penelitian ini lokasinya di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang beralamat di jalan lintas sangiang Kecamatan Wera.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Listiana (2011) yang berjudul “Penggunaan media video untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia di kelas V SDN Bareng 5 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan aktifitas dan kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Indonesia Kota Malang. Perolehan rata-rata aktifitas belajar siswa meningkat, dari rata-rata pratindakan ke siklus I sebesar 67%, dari siklus I ke siklus II sebesar 2% dan dari pratindakan ke siklus-2 mengalami peningkatan sebanyak 73%. Perolehan rata-rata kemampuan berbicara meningkat, dari rata-rata pratindakan ke siklus I sebesar 49% dari siklus I ke siklus II sebesar 13%, dan dari pratindakan ke siklus-2 mengalami peningkatan sebanyak 68%. Berdasarkan

hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media video dapat meningkatkan aktifitas dan kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Indonesia kelas V SDN Bareng 5 Kota Malang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Listiana sama-sama menggunakan media audio visual, sementara perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, pada penelitian sebelumnya terdapat muatan materi kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan materi tematik yang termuat dua mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, dan IPA, perbedaan lain terdapat pada lokasi penelitian sebelumnya di SDN Bareng 5 Malang sedangkan pada penelitian ini lokasinya di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang beralamat di jalan lintas sangiang Kecamatan Wera.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Video

1. Pengertian Media Video

Media audiovisual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui penginderaan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Abdullah & Darmawan, (2013: 82).

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Video akan menjadi penyajian bahan ajar kepada

siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan pran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide). Hamdani, (2011: 249)

Arsyad (2014: 30), teknologi video merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar-mengajar, seperti menggunakan proyektor film atau proyektor visual yang lebar.

Media video merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan, seperti tape recorder, maka hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari sumber kepada penerima. Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat diberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. (Arsyad, 2014: 27)

Dari pemaparan yang sudah di paparkan bahwa kita bisa memahami bahwa media pembelajaran audiovisual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat

menyampaikan pesan berupa gambar dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa.

2. Tujuan media pembelajaran video

Media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar tetap fokus pada materi yang ditampilkan oleh guru, khususnya yang berkaitan dengan makna video yang menyertai teks materi tersebut. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan media visual yang digabungkan dalam pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut dapat memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, menyerdehanakan teori yang kompleks, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Rosyidi, Zaiful, dkk, 2019:81).

Media video merupakan media pembelajaran melibatkan pendengaran yang identik dengan audio dan penglihatannya yang identik dengan visual. Media ini dianggap lebih efektif dan bermakna untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan akan terlihat lebih nyata, sehingga siswa lebih cepat memahami dan terus termotivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran video merupakan hal yang sangat penting guna membantu proses pembelajaran. Media video juga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar meningkatkan proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik.

Jadi, video bertujuan memberikan pengaruh dalam menunjang interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kelas. Peran guru sebagai

penyampai pesan dalam bentuk materi, akan lebih mudah menyampaikan materinya kepada siswa sebagai penerima pesan. Selain itu, penggunaan video juga dapat mendukung terlatihnya kebiasaan dalam penggunaan IPTEK dalam dunia Pendidikan yang terus berkembang, agar wawasan tentang Pendidikan menjadi lebih luas.

3. Jenis Media Audio-Visual

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam jurnal (Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, 2014) media video terdiri dari dua macam yaitu: 1) Audio-Visual diam, yaitu media yang terdapat unsur suara serta gambar seperti bingkai suara (*sound slide*). 2) Audio-Visual gerak yaitu media yang menggabungkan unsur suara serta gambar seperti film dan video. Selain itu Syaiful Bahri (Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, 2014) juga mengemukakan hal serupa yaitu jenis media Video yang dibagi menjadi dua yaitu: 1) Audio-visual diam yaitu media yang dapat menampilkan suara serta gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara sedangkan 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara serta gambar yang dapat bergerak seperti film suara dan video-caset, televisi, OHP, serta komputer.

Deni Dermawan dan Ishak Abdulhak (2013: 84) memandang bahwa media yang merupakan alat penyampaian pesan-pesan pembelajaran terbagi kedalam berbagai jenis media video yaitu transparansi, slidem, filmstrip, rekaman, siaran radio, film, televise, vcd atau video cassette, tape, laboratorium, dan computer.

Teknologi dalam pendidikan pada dasarnya mendayagunakan media audio-elektronik sebagai media komunikasi, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para siswa. Pendayagunaan media tersebut dapat secara mandiri atau kombinasi

beberapa media. Keterlibatan pendidikan dalam komunikasi bergantung pada jenis media yang digunakan, jenis informasi yang di sampaikan metode komunikasi yang di laksanakan, pemanfaatan waktu dan tempat secara tepat, serta kemampuan komunikator/ pendidik yang bersangkutan (Ishak abduhak dan deni dermawan, 2013:84).

Jenis-jenis media audiovisual yang di maksud adalah sebagai berikut

a. Transparansi

Jenis infirmasi (bagian-bagian penting) di tulis pada lembaran trasparansi tersebut dan di sajikan melalui bantuan OHP Proses komunikasi audiens disertai dengan penjelasan secara lengkap dan menyeluruh.

b. Slide

Bahan informasi tersusun dalam satu unit yang di bagi-bagi menjadi perangkat slide yang di susun secara sistematis dan di sajikan secara berurutan. Slide satu dengan yang lainnya terlepas-lepas dan tidak bersuara. Bentuk komunikasi ini lebih efektif bila di sertai dengan penjelasan lisan atau di barengi dengan rekaman yang telah di siapkan untuk menunjukkan sajian melalui slide tersebut.

c. Filmstrip

Satuan informasi dalam media ini di sajikan secara berkesinambungan, todak terlepas-lepas, tapi sebagai unit bahan yang utuh. Media ini tidak bersuara, dan karenanya perlu dibantu dan dilengkapi dengan penjelasan verbal dan di kombinasikan dengan penjelasan melalui rekaman

d. Rekaman

Semua bahan informasi dirancang dan direkam secara lebgap audiens mengikuti sajian sebagaimana halnya mengikuti ceramah: mencatat hal-hal yang dianggap perlu, menulis pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang

belum jelas. Media ini satu arah dan dapat digunakan untuk membantu media lainnya misalnya siaran radio.

e. Siaran radio

Program siaran radio dapat dipergunakan dalam rangka pembelajaran jarak jauh. Siaran ini dapat menggunakan rekaman atau komunikator. Si pembicara mengajukan informasi/pelajaran dalam siaran langsung. Rekaman dan program radio menitikberatkan pada pendayagunaan segi pendengaran (audio), segi visual diabaikan dan komunikasi berlangsung satu arah.

f. Film

Mengombinasikan media audiovisual dan media audio. Suatu rangkaian cerita yang di sajikan dalam bentuk gambar pada layar putih disertai gerakan-gerakan dari para pelakunya. Keseluruhan bahan informasi disajikan lebih merangsang minat dan perhatian penonton atau penerima pesan.

g. Televisi

Program siaran televisi lebih unggul dibandingkan dengan siaran radio dan film, bahkan kedua media tersebut sekaligus di gunakan dalam program siaran TV. Wilayah jangkauannya lebih luas, lebih bervariasi dan menarik, dapat dirancang secara khusus atau melalui siaran langsung. Program siaran memuat banyak informasi karena adanya siaran lainnya. Sistem komunikasi berlangsung satu arah, peningkatan efektivitasnya perlu diupayakan dengan bantuan komunikasi langsung.

h. Tape atau video cassette

Media ini hampir sama dengan rekaman (*recording*), yakni meliputi rekaman gambar. Rekaman diputar ulang dan tampak gambar film yang berkombinasi dengan suara. Media ini hampir sama dengan film biasa, lebih sederhana, dan lebih praktis. Keunggulan yang dimiliki oleh rekaman, radio, film dan televisi dan juga dimiliki media ini.

Rosyidi, Zaiful, dkk, (2019:80) bahwa jenis video media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua:

1. Video diam: yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, film cetak suara.
2. Video gerak: yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-casette

Jadi, jenis media video dibedakan menjadi dua macam yaitu media video diam dan media video gerak yang mana pada tiap-tiap jenis media memiliki fungsi masing-masing. Jenis media tersebut diharapkan membantu guru dalam mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kebutuhan, bakat dan minat mereka melalui kegiatan dilakukan oleh guru sebagai tenaga pendidik yang dianggap memiliki kemampuan dibidangnya.

4. Manfaat Media Video

Penggunaan media video di dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang maksimal berupa pengetahuan (kognitif), sikap (psikomotorik), dan keterampilan (psikomotorik) selain itu media video juga dapat dimanfaatkan untuk memotivasi belajar siswa didalam

maupun di luar kelas, siswa dapat mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan media video (Jatmiko Sidi dan Mukminan, 2016:54).

Sanjaya (2010:207) Pengajaran melalui video tentu melibatkan pandangan dan pendengaran tetapi hal ini justru bermanfaat bagi guru & siswa diantaranya:

- a. Mengambil suatu objek dan diabadikan seperti guru dapat menguraikan penjelasan tentang terjadinya gerhana
- b. Memanipulasi objek tertentu dengan media pembelajaran guru menyajikan mata pelajaran yang abstrak menjadi konkret contohnya peredaran darah manusia selain itu juga dapat menampilkan sesuatu yang terlalu besar atau terlalu kecil seperti benda-benda langit atau bakteri jadi dengan menggunakan media pembelajaran semuanya menjadi lebih mudah.
- c. Meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa karena secara tidak langsung media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bahan-bahan video dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini, guru harus hadir untuk menyajikan materi dengan bantuan media agar manfaat dapat terealisasi. Adapun dampak positif/manfaat yang diberikan oleh teknologi pada dunia pendidikan yakni perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan media pembelajaran yang lebih spesifiknya lagi yakni media audiovisual menurut Dale (dalam Arsyad. 2014: 23)

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas,
- b. Membuahkan perubahan perilaku signifikan tingkahlaku siswa,

- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa,
- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa,
- f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif.aktif,
- g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak materi yang telah mereka pelajari
- h. Melengkapai pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep bermakna dapat dikembangkan
- i. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran yang nonverbalistik
- j. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

Dari penjelasan yang sudah di paparkan bahwa dapat disimpulkan bahwa media audiovisual mempunyai manfaat dapat menjalin saling pengertian sehingga materi mudah dipahami, merubah prilaku peserta didik agar lebih berkonsentrasi, membawa kesegeraan, hasil belajar lebih bermakna, memberikan umpan balik, menambah pengalaman, menambah wawasan dan waktu yang dibutuhkan lebih efisien dan menjadikan pendidik inovatif dan kreatif.

5. Langkah-Langkah Menggunakan Media Video

Langkah-langkah penggunaan media video ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara pengoprasian media tersebut, guru harus

terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. (Suprijanto. 2007: 32) Berikut akan dijelaskan saran-saran untuk menggunakan media video dalam pembelajaran agar dapat berfungsi secara optimal:

- a. Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
- b. Bahan seyogyanya hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berfikir.
- c. Guru sebaiknya mengetahui bagaimana menjalankan alat bantu.
- d. Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
- e. Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu video digunakan.
- f. Rencana mutlak diperlukan untuk membuat bahan yang disajikan dengan alat bantu lebih efektif. Beberapa alat bantu sebaiknya digunakan.
- g. Alat bantu video sebaiknya digunakan secara hati-hati dan disimpan dengan baik.

Terdapat beberapa langkah (secara umum) yang perlu diketahui dalam memanfaatkan media audio untuk kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah tersebut meliputi langkah persiapan, langkah pelaksanaan, dan langkah tindak lanjut (Daryanto, 2010: 46).

Pertama, langkah persiapan. Dalam langkah persiapan ada beberapa hal yang perlu dilakukan pendidik, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan mental siswa agar dapat berperan serta secara aktif, sehingga paling lambat sehari sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio harus sudah diberitahukan kepada siswa.
- b. Pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan program (radio, radio tape atau CD Player atau komputer atau radio satelit atau iPod atau Zune), dapat berfungsi dengan baik.
- c. Pastikan bahwa topik yang akan dibahas tersedia kasetnya atau CD atau MP3 atau Flash dan usahakan sebagai pendidik telah mempreviewnya terlebih dahulu sebelum menyajikan untuk kepentingan pembelajaran.
- d. Pastikan bahwa di ruangan tempat kegiatan pembelajaran tersedia power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program.
- e. Ruangan hendaknya sudah diatur sedemikian rupa (cahaya, ventilasi, pengaturan tempat duduk, ketenangan dan lain-lain) sehingga siswa dapat mengikutinya dengan nyaman.
- f. Jika memerlukan Lembar Kerja Siswa atau bahan penyerta, pastikan bahwa keduanya telah tersedia dengan jumlah yang mencukupi.

Kedua, langkah pelaksanaan. Pada langkah pelaksanaan hal-hal yang harus dilakukan antara lain:

- a. Usahakan posisi penyimpanan file sudah berada di tempat pemutarnya dan tinggal menekan tombol “Play” atau “On”.
- b. Usahakan siswa sudah berada ditempat kegiatan pembelajaran, setidaknya 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- c. Jelaskan kepada siswa tentang jenis mata pelajaran, topik yang akan dibahas, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- d. Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media audio, mencatat bagian-bagian yang dianggap penting, serta mengikuti berbagai instruksi (perintah) yang akan disampaikan lewat media audio.
- e. Putarkan program (audio) dengan mengklik tombol “play”.
- f. Usahakan suasana tetap tenang atau kondusif selama pemutaran program media.
- g. Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan program audio.
- h. Disamping sebagai nara sumber, pendidik juga sebagai fasilitator.

Ketiga, langkah tindak lanjut. Pada langkah tindak lanjut hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Mintalah siswa untuk menceritakan ringkasan materi pembelajaran yang berhasil mereka serap selama mendengarkan program media audio.
- b. Mintalah siswa untuk menanyakan berbagai hal yang dianggap sulit (yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang baru saja mereka pelajari melalui media audio).
- c. Sebelum pendidik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa, terlebih dahulu berikan kesempatan kepada sesama siswa untuk mendiskusikan jawabannya. Peran pendidik di sini adalah sebagai fasilitator.
- d. Jika semua pertanyaan sudah berhasil dijawab oleh teman-teman sesama siswa, maka pendidik tidak perlu menjawabnya lagi. Tugas pendidik adalah sebatas menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab selama berlangsungnya diskusi.

- e. Berikan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media audio.
- f. Jika ada tugas-tugas atau Pekerjaan Rumah yang harus dikerjakan, sampaikanlah sebelum siswa meninggalkan tempat

Dari uraian yang sudah di paparkan bahwa dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menggunakan media audio-visual memiliki 3 langkah yaitu: Persiapan, Pelaksanaan (penyajian) dan Tindak Lanjut.

6. Kelebihan dan kekurangan media video dalam pembelajaran.

Media audio-visual memiliki sejumlah keuntungan. Secara lebih khusus ada beberapa keuntungan media pembelajaran audio-visual yang belum tentu dimiliki media pembelajaran lainnya.

Ega Rima Wati (2016:62) media video memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.

- a. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya
- b. Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d. Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e. Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.

f. Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar maksudnya, kontrol sepenuhnya ditangan guru.

g. Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan.

Kelemahan media video dalam pembelajaran Kelemahan media video

Menurut Ega Rima Wati S.Pd (2016:62-63) adalah

a. Perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan

b. Komunikasi yang bersifat satu arah harus di imbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

c. Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

d. Peralatan yang mahal dan kompleks.

Dari uraian yang sudah di paparkan bahwa dapat disimpulkan bahwa media video dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah daya serap siswa dalam memahami materi yang disampaikan, dengan melihat dan mendengar langsung isi dari materi pembelajaran. Selain itu media video juga dianggap sebagai hiburan dan merupakan kegiatan yang pasif, media video juga dianggap sebagai beban karena tidak mudah dibawa ke mana-mana dan sangat bergantung pada listrik.

2.2.2 Aplikasi Inshot

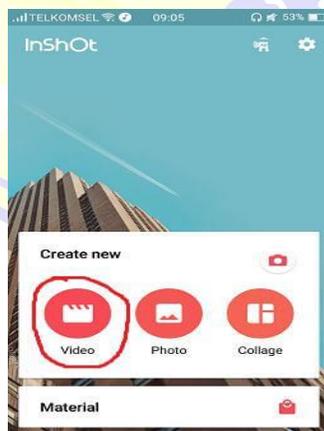
1. Definisi Aplikasi Inshot

Aplikasi edit video InShot termasuk yang cukup populer baik untuk Android maupun iPhone (iOS). Aplikasi video editor ini cukup digemari mungkin alasannya karena fitur di dalamnya yang cukup banyak, desain aplikasi yang mudah dipahami,

dan bisa dipakai gratis meskipun ada iklan. Aplikasi InShot adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dalam melakukan edit sebuah video ataupun foto. Berbeda dengan aplikasi VivaVideo, VideoShow, dan VideoPad, aplikasi InShot tidak dapat menggabungkan beberapa video ataupun foto. Aplikasi ini lebih berfokus dalam pengeditan video seperti penambahan lagu, tema, blur pada background, penambahan teks dan stiker, serta fitur-fitur lainnya yang bisa Anda gunakan. Sumber; <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-inshot/>

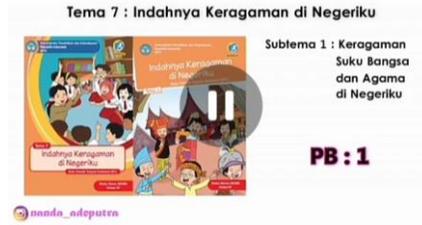
2. Gambar Media Video Berbantuan Aplikasi edit video InShot

- a. Setelah memiliki dan menginstall aplikasi InShot kemudian langkah pertama masuk ke dalam aplikasi InShot. Ketika pertama kali masuk ke dalam aplikasi InShot, Anda akan disuguhkan tiga menu yaitu *Video*, *Photo*, dan juga *Collage*. Setelah klik atau memilih menu video, maka akan muncul semua video yang Anda miliki dalam smartphone Anda. Pilihlah salah satu video yang akan Anda edit,



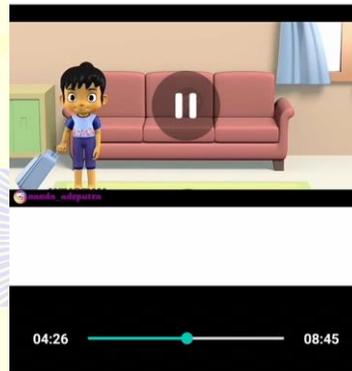
Sumber; <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-inshot/>

- b. Setelah memilih video maka akan muncul untuk memilih bentuk video yang sesuai dengan tema 7.



Sumber; <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-inshot/>

- c. Saat di proses awal memulai memilih bentuk video, kamu sudah bisa menentukan *background* apa yang ingin digunakan.



Sumber; <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-inshot/>

- d. Per kaya tampilan video kamu dengan menambahkan teks. Kemudian kamu tulis teks yang diinginkan dan bisa meletakkan teks ke tempat yang diinginkan.



Sumber; <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-inshot/>

- e. Anda dapat mengatur volume dari suara bawaan video yang Anda pilih dan juga Anda dapat mengatur volume musik yang Anda pilih dengan menggeser bulatan hijau ke kanan dan ke kiri.
3. Kelebihan dari InShot

Biasanya InShot sering digunakan oleh orang yang suka atau ingin meng-*upload* video ke berbagai media sosial. Beberapa kelebihan dari InShot, yakni:

a. Fitur *background*

Perlu diketahui *nih* hasil foto dan video dari aplikasi edit video InShot tidak *full* memenuhi *frame*, soalnya InShot memberikan fitur berupa *background* untuk bagian belakang video atau foto. *Background*-nya sendiri serupa dengan foto dan video yang sedang kamu edit tapi dibuat blur dan kamu bisa mengatur tingkat keburaman dari *background* agar terlihat menarik. Bukan cuma itu *aja*. Kalau kamu enggak suka dengan *background* blurnya, kamu bisa mengubah *background* dengan pilihan satu warna.

b. Fitur musik

Bikin video yang kamu buat di InShot semakin ‘hidup’ dengan menambahkan musik yang tersedia dalam berbagai pilihan yang dapat kamu pilih sendiri sesuai selera. (kasih gambar atau tulis lagu-lagu yang bisa dipilih). Enggak cuma itu, kamu bisa menyesuaikan volume musik.

c. Teks dan stiker

Tidak hanya bermain gambar saja, di InShot memungkinkan kamu untuk bermain dengan kata-kata juga untuk memperjelas video atau fot yang dibuat. Tersedia beragam pilihan font untuk pengeditan teks. Aplikasi video editor ini juga bisa

menambahkan stiker animasi dan emoji bergaya, kutip, dan stiker. Memperbarui mingguan.

d. Kontrol kecepatan video

Aplikasi edit video InShot memungkinkan kamu sebagai pengguna untuk menyesuaikan kecepatan video apakah ingin gerakan lambat atau cepat.

e. Memotong video, efek *slow motion* atau *timelapsed*, dan stiker bergerak atau Gif

InShot memungkinkan kamu untuk memotong bagian video (trim) yang ingin diedit sebelum maupun sesudah diimpor. Beberapa fitur *basic* yang tersedia di sini antara lain Trim (memotong), Canvas, Music, Sticker, Text, Rotate, dan Flip. InShot juga bisa mengubah ukuran mulai dari 16:9, 4x5, 1:1 dan masih terdapat fitur lainnya lagi.

f. Tersedia filter dan efek video

Kamu memungkinkan untuk menambahkan filter dan efek video sesuai yang kamu inginkan (sebutin macam-macam filter dan efek nya). Selain itu, kamu bisa menyesuaikan kecerahan, kontras, saturasi video.

g. Bisa menyesuaikan rasio video

Kamu bisa menyesuaikan rasio video yang dibuat sesuai dengan media sosial yang ingin kamu gunakan untuk meng-*share* video seperti Instagram, IGTV, Musical.ly, Facebook, Twitter, Tik Tok, atau YouTube.

h. Menggabungkan dan mengompres video

Di aplikasi edit video kamu bisa menggabungkan banyak klip video menjadi satu video untuk media sosial seperti Facebook, Messenger, Instagram, IGTV,

Musical.ly, TikTok, Twitter, bahkan YouTube. Membantu memotong, menggabungkan, mengompres, dan membagi video tanpa kehilangan kualitas.

- i. Konverter video dan pembuat *slideshow* foto
- j. Jika kamu ingin membuat tayangan slide foto, bisa menggabungkan foto untuk membuat tayangan slide dengan musik. Selain itu, aplikasi edit video ini bisa menggabungkan video dan foto.

- k. Putar dan balik video

Jika ingin memodifikasi video dengan memutar video 90 derajat secara vertikal dan horizontal.

- l. Bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD)

Hasil dari aplikasi edit video InShot bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD). Ini tentu sangat memudahkan kamu, yang ingin langsung ‘memamerkan’ hasil karya kamu.

- m. Tidak hanya untuk video, tapi juga foto

Selain video, InShot juga menjadi aplikasi terbaik untuk edit foto yang tidak terlalu berat. Saat baru pertama membuka InShot, akan muncul pilihan tiga menu dua di antaranya, yakni Photo, dan juga *Collage*. Jadi, kamu bisa menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar dengan menggunakan menu *Collage*. Terdapat banyak pilihan tata letak yang *stylish*, filter unik dan latar belakang berwarna-warni, serta latar belakang blur. Bingkai lucu.

<https://www.rahmawatieka.com/2018/12/kenalan-dengan-inshot-aplikasi-edit.html>)

2.2.3 Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah dan lain lain (Iskandarwassid, Dadang Suhendar, 2011: 241).

Berbicara adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Pesan yang diterima oleh penyimak bukanlah wujud aslinya, melainkan bunyi bahasa yang kemudian di alihkan menjadi bentuk semula yaitu ide atau gagasan yang sama seperti yang di maksudkan oleh pembicara. Keterampilan ini sebagai implementasi dari hasil simakkan peristiwa ini dikembangkan pesat pada kehidupan anak-anak. Pada masa anak-anak perkembangan begitu cepat. Karena itulah pada masa kanak-kanak inilah keterampilan berbicara mulai diajarkan (Ratna Anggraini, 2009: 3).

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Juga perlu disadari bahwa

keterampilan-keterampilan yang di perlu kan bagi kegiatan berbicara yang efektif dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lain (Tarigan, 2011: 3).

Berdasarkan beberapa pandangan pakar tentang konsep berbicara maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa siswa dalam menyampaikan ide gagasan secara lisan. Berbicara sebagai salah satu kompetensi bahasa Indonesia, selain menyimak, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan komunikasi lisan dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang paling praktis sebab penyampai pesan tidak perlu bersusah payah menyampaikan pesan. Artinya, kemampuan berbicara ini dapat dilakukan secara langsung, maupun menggunakan media komunikasi, seperti telepon dan sebagainya.

2. Teknik Teknik Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Iskandarwassid Dadang Sunendar (2011: 287) teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Ulang ucap.
- b. Lihat ucap.
- c. Permainan kartu kata.
- d. Wawancara.
- e. Permainan memori.
- f. Reka cerita gambar.
- g. Biografi.
- h. Manajemen kelas.
- i. Bermain peran.

- j. Permainan telpon.
- k. Permainan alphabet.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik-teknik pembelajaran berbicara diatas dapat dilakukan untuk tingkat pemula.

3. Penilaian dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Keberhasilan sebuah pengajaran dapat diketahui hasilnya melalui asesmen atau penilaian pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Penilaian dalam arti luas diungkapkan oleh Mehrens dan Lehmann ialah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat pilihan-pilihan keputusan. Dengan demikian proses penilaian ini direncanakan dengan sengaja untuk memperoleh informasi atau data-data tertentu.

Menilai keterampilan berbicara siswa bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Lee mengungkapkan bahwa alat penilaian (tes) itu harus dapat menilai kemampuan mengkomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana. Teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara teknik tersebut diantaranya:

a. Tes berbicara (bercerita)

Tes bercerita dilakukan dengan cara meminta siswa untuk mengungkapkan sesuatu (pengalaman atau topik tertentu). Bahan cerita akan disesuaikan dengan perkembangan atau keadaan pembicara (siswa). Sasaran utamanya berupa unsur linguistic (penggunaan bahasa dan cara bercerita) serta hal yang diceritakan ketepatan, kelancaran, dan kejelasannya.

b. Tes Diskusi

Tes diskusi dilakukan dengan cara disajikan suatu topik dan pembicara diminta untuk mendiskusikannya. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan pembicara dalam menyampaikan pendapat, mempertahankan pendapat, serta menanggapi ide dan pikiran yang disampaikan oleh peserta yang lain secara (St. Y. Slamet, 2007: 92)

Tes adalah salah satu cara untuk mengadakan penilaian dengan melakukan suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa atau serangkaian kelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku, atau prestasi siswa tersebut, yang dapat dihubungkan dengan nilai yang dicapai oleh siswa-siswa lain atau dengan nilai standar yang telah ditetapkan. Tes berbicara sebaiknya digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara realisasinya adalah diadakan tes yang menghendaki respon perbuatan (tes perbuatan) yaitu dengan meminta siswa untuk berbicara dengan guru melakukan penekoran dengan teknik seperti ini terjadi kesesuaian antara pembelajaran bahasa secara komunikatif dengan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa yang berkomunikasi (Siti Halidjah, 2010: 7).

Dapat disimpulkan bahwa kompetensi berbicara agar tercapai dengan baik maka hal-hal seperti tes bercerita dan tes diskusi yang mempengaruhi kemampuan berbicara harus dikuasai dan dipahami dengan baik serta dapat diimplementasikan dalam praktik berbicara. Kaitannya dengan siswa, maka beberapa hal di atas harus disampaikan dan dilatihkan kepada peserta didik sehingga kemampuan berbicara peserta didik akan baik.

4. Indikator Keterampilan Berbicara

1. Burhan Nurgianto (2013: 410) rentangan nilai yang digunakan dalam persebaran berbicara adalah penguasaan lafal, intonasi, kelancaran, penampilan sikap, pemahaman isi tema, intonasi dan penguasaan materi ditabulasikan menurut interval nilai. Indikatornya sebagai berikut:
 - a. Lafal adalah cara pengucapan/ mengucapkan bunyi bahasa
 - a) Pelafalan sangat jelas adalah cara pengucapan dan pengucapannya terdengar sangat jelas
 - b) Pelafalan jelas adalah cara pengucapan dan pengucapannya terdengar bagus
 - c) Pelafalan cukup jelas adalah cara pengucapan dan pengucapannya terdengar cukup bagus
 - d) Pelafalan kurang jelas adalah cara pengucapan dan pengucapannya terdengar kurang bagus
 - e) Pelafalan tidak jelas adalah cara pengucapan dan pengucapannya terdengar tidak bagus
 - b. Intonasi adalah nada pengucapan atau tinggi rendahnya nada pada kalimat yang memberikan penekanan pada kata-kata tertentu di dalam kalimat :
 - a) Intonasi kata/suku kata sangat tepat adalah penempatan tekanan dan nada dalam berbicara atau pengucapannya sudah sangat jelas
 - b) Intonasi kata/suku kata tepat adalah penempatan tekanan dan nada dalam pengucapan kalimatnya sudah tepat
 - c) Intonasi kata/suku kata cukup tepat adalah penempatan tekanan dan nada pengucapannya cukup jelas

- d) Intonasi kata/suku kata kurang tepat adalah siswa kurang menguasai aspek penempatan tekanan dan nada
- e) Intonasi kata/suku kata tidak tepat adalah siswa tidak bisa penempatan tekanan dan nada.

c. Kelancaran :

- a) Berbicara sangat lancar adalah cara membaca dan pengucapannya terdengar sangat lancar
- b) Berbicara dengan lancar adalah cara membaca dan pengucapannya terdengar sangat
- c) Berbicara cukup lancar adalah cara membaca dan pengucapannya terdengar cukup lancar
- d) Berbicara kurang lancar adalah cara membaca dan pengucapannya terdengar kurang lancar
- e) Berbicara tidak lancar adalah sebagian siswa tidak bisa cara membaca dan pengucapannya terdengar sangat lancar

d. Penampilan / sikap :

- a) Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik
- b) Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik
- c) Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri
- d) Penampilan dan sikap kurang baik dan kurang percaya diri
- e) Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri

e. Pemahaman isi / tema :

- a) Sangat memahami isi pembicaraan
- b) Memahami isi pembicaraan
- c) Cukup memahami isi pembicaraan
- d) Kurang memahami isi pembicaraan
- e) Tidak memahami isi pembicaraan

2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Mamik (2005: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu:

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik dikaitkan dengan kondisi yang dihadapi siswa atau ketika siswa menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang dibahas.

Bentuk belajar harus dirancang agar siswa bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran tematik siswa didorong untuk mampu

menemukakan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa, bahkan dialami siswa.

- 2) Efisiensi, pembelajar tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Berdasarkan uraian yang sudah di paparkan bahwa dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitakan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dan pembelajaran tematik ini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan perhatian, aktivitas belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena pembelajarannya lebih berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sbagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman

langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan yang sudah di paparkan bahwa mengenai karakteristik pembelajaran tematik dapat disimpulkan adalah bahwa dalam pembelajaran tematik lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan

diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

a. Tujuan Tematik

Unifa, (2014: 16) pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan adalah tujuan dari pembelajaran tematik ini dapat memberikan pemahaman konsep lebih bermakna, keterampilan, dan dapat kembangkan sikap positif, maupun kebiasaan baik, dapat memotivasi siswa dalam gairah belajarnya.

b. Manfaat Pembelajaran Tematik

Rusman (2013: 258) menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar siswa.
- d. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- f. Kemampuan kognitif akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
- g. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- h. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan adalah bahwa manfaat pembelajaran tematik dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak dalam menghadapi masalah.

2.3 Kerangka Berfikir

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan hidup manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa sebagai alat utamanya. Dengan demikian maka keterampilan berbicara perlu distimulasi sejak anak usia dini karena pada usia ini merupakan usia emas yang berarti bahwa saat yang tepat untuk menerima berbagai stimulasi. Keterampilan berbicara tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, keterampilan berbicara akan diperoleh melalui proses pembelajaran atau memerlukan upaya pengembangan. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah

satunya adalah media pembelajaran video. Melalui media video ini anak dapat secara langsung berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV SDN Sangiang.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada tema 7 kelas IV SDN Sangiang.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh penggunaan media video berbantuan inshot terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran siswa, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2016:107) bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media video (X) peningkatan keterampilan berbicara(Y).

Penelitian eksperimen kuasi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk nonequivalent control group design. Menurut Sugiyono (2016:79), dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik adalah bila nilai kelompok eksperimen dalam kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2017:116)

- X :Perlakuan (*treatment*) menggunakan media video
- : perlakuan menggunakan media gambar

O₁ : *Prettest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
O₂ : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃ : *Prettest* pada kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* pada kelompok kontrol

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan media pembelajaran video. Sedangkan kelas kontrol perlakuan yang diterima berupa media gambar.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pilih dua kelas subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan penggunaan media video
3. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan media gambar.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video melakukan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas control untuk terhadap peningkatan keterampilan berbicara.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sudarmanto (2013:26) populasi adalah suatu keseluruhan dari objek atau individu yang merupakan sasaran penelitian. Sedangkan Darmadi (2014:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 2 sekolah yaitu SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang.

Dengan mempertimbangkan hal-hal yang dipaparkan dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak satu kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas IV di SDN 1 Sangiang yang berjumlah 20 siswa sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian. Adapun jumlah keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 40 siswa SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang.

3.2.2 Sampel

Menurut Arikunto (2016: 95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. Apabila subyek lebih dari 100%, maka akan diambil 50% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Tabel 3.3
Data Siswa Kelas IV di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang
Tahun Pelajaran 2020/2021

Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
SDN 1 Sangiang	6	14	20
SDN Inpres Sangiang	7	13	20
Jumlah	13	27	40

Berdasarkan hasil observasi kondisi kelas di SDN Sangiang, yang tersusun secara paralel untuk semua sekolah yaitu SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang. Dengan begitu, maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random *sampling* yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui sistem undian/kocok. Hasil pengundian yang diperoleh, kelompok eksperimen yaitu SDN 1 Sangiang memiliki siswa yang berjumlah 20 dan SDN Inpres Sangiang memiliki siswa dengan jumlah 20 sebagai kelas kontrol sehingga jumlah total sampel dalam penelitian ini yaitu 40 orang.

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sangiang dan SDN Inpres Sangiang, Sangiang Wera, Bima, Nusa Tenggara Barat. Pada semester genap, bulan Januari 2021.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, observasi dan dokumentasi.

3.4.1 Rubrik

Rubrik merupakan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan kualitas kinerja siswa. Dengan menggunakan kriteria (rubrik) ini dapat memudahkan dalam proses penilaian, serta penilaian yang sifatnya subjektif dapat diminimalkan. Nurgiyantoro (2010 : 406). Penelitian ini menggunakan rubrik berisi indikator-indikator penilaian yang mencakup keterampilan berbicara. Menuliskan kata sulit dan pokok pikiran dalam setiap paragraf teks bacaan.

3.4.2 Observasi

Pendapat Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan pengaruh penggunaan media video terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Observasi ini dilakukan oleh guru untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas yang bertujuan untuk menganalisis dengan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterlaksanaan = indikator yang dicapai / jumlah indikator

$$\text{Maksimal} \times 100 \% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Indikator yang dicapai}}{\text{Jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentasi keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80 < k < 90	Baik
70 < k < 80	Cukup
60 < k < 70	Kurang
K < 60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

3.4.3 Dokumentasi

Menurut Riduwan (2014:58), dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis, nilai keterampilan berbicara siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel *independen* disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Menurut Sugiyono (2016: 61) variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media video.

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, Sugiyono (2016:61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara.

3.6 Instrumen Penelitian

Peneliti ini menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dan bagaimana peningkatan keterampilan berbicara setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan penggunaan media video. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas; lembar observasi, lembar rubrik, dan lembar soal. Adapun yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Soal

Lembar soal dalam penelitian ini yakni rubrik tentang keterampilan berbicara Tema 7 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Sangiang tahun pelajaran 2020/2021 yang berupa pedoman

observasi . Rubrik keterampilan berbicara Tema 7 Sub Tema 1 siswa dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Lembar Tes Keterampilan Berbicara Tema 4 Sub Tema 1 siswa kelas IV

No	Aspek	Nomor soal
1	Gaya dapat mengubah benda diam menjadi benda bergerak	1
2	Beberapa suku bangsa	2
3	Teks yang diamati	3

3.6.2 Lembar Observasi

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.6. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen

Media Video	Lakangkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan media video	Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, kepada siswa 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menanyakan kabar kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana kabar kalian hari ini? 5. Guru meminta salah satu siswa untuk menceritakan pengalaman yang terjadi saat menuju kesekolah.

	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi tahu siswa pembelajaran hari ini 2. Guru memberi tahu siswa bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan media video video. 3. Sebelum guru menunjukkan video 4. Guru meminta siswa untuk memperbaiki posisi, setelah siswa merapikan duduk mereka 5. Guru menunjukkan video 6. Setelah menonton video guru bertanya <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kalian pahami dalam video? 7. Guru membagi kelompok, dalam satu kelompok ada 1-3 orang siswa. 8. Siswa membuat daftar kata-kata yang sulit dari video yang di tampilkan guru Contoh: <ul style="list-style-type: none"> - Slogan artinya kalimat pendek yang menarik dan mudah di ingat. - Sensus penduduk adalah penghitungan jumlah penduduk dalam jangka waktu tertentu oleh pemerintah. - Adat artinya aturan atau kebiasaan yang telah dilakukan sejak dahulu. 9. Guru meminta siswa untuk menceritakan isi dari cerita dilihat menggunakan video video. 10. Guru menunjuk siswa untuk menceritakan kembali isi dari video dengan menggunakan bahasa sendiri. 11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani maju menceritakan apa yang dilihat
--	---------------	---

		<p>dari video menurut bahasa sendiri.</p> <p>12. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menceritakan kembali</p> <p>13. Guru menyuruh semua siswa untuk menceritakan isi video dalam bentuk kalimat.</p>
	Penutup	<p>Refleksi</p> <p>1. Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah mereka dapatkan selama belajar hari ini.</p> <p>2. Guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.</p> <p>3. Lalu pelajaran ditutup dengan doa bersama.</p>

Tabel 3.7 : kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol

Media gambar	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menggunakan media gambar	Kegiatan pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, kepada siswa 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menanyakan kabar kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana kabar kalian hari ini? 5. Guru meminta salah satu siswa untuk menceritakan pengalaman yang terjadi saat menuju kesekolah.
	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi tahu siswa pembelajaran hari ini

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberi tahu siswa bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan media gambar. 3. Sebelum guru menunjukkan gambar. 4. Guru meminta siswa untuk memperbaiki posisi, setelah siswa merapikan duduk mereka 5. Guru menunjukkan gambar 6. Setelah melihat gambar guru bertanya <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kalian pahami dalam gambar? 7. Guru membagi kelompok, dalam satu kelompok ada 1-3 orang siswa. 8. Siswa membuat daftar kata-kata yang sulit dari gambar dan teks yang di tampilkan guru Contoh: <ul style="list-style-type: none"> - Slogan artinya kalimat pendek yang menarik dan mudah di ingat. - Sensus penduduk adalah penghitungan jumlah penduduk dalam jangka waktu tertentu oleh pemerintah. - Adat artinya aturan atau kebiasaan yang telah dilakukan sejak dahulu. 1. Guru meminta siswa untuk menceritakan isi dari cerita dilihat menggunakan gambar. 2. Guru menunjuk siswa untuk menceritakan kembali isi dari gambar dengan menggunakan bahasa sendiri. 3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani maju menceritakan apa yang dilihat dari gambar menurut bahasa sendiri. 4. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menceritakan kembali dengan 5. Guru menyuruh semua siswa untuk
--	--	---

		menceritakan isi gambar dan teks dalam bentuk kalimat.
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah mereka dapatkan selama belajar hari ini. 2. Guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya. 3. Lalu pelajaran ditutup dengan doa bersama.

2. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara

Lembar observasi keterampilan berbicara bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara Tema 7 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Sangiang tahun pelajaran 2020/2021. Adapun kisi-kisi observasi keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel. 3.8 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor
Lafal	a. Pelafalan sangat jelas	5
	b. Pelafalan jelas	4
	c. Pelafalan cukup jelas	3
	d. Pelafalan kurang jelas	2
	e. Pelafalan tidak jelas	1
Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata sangat tepat	5
	b. Intonasi kata/suku kata tepat	4
	c. Intonasi kata/suku kata cukup tepat	3
	d. Intonasi kata/suku kata kurang tepat	2
	e. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	1
Kelancaran	a. Berbicara sangat lancar	5
	b. Berbicara dengan lancar	4
	c. Berbicara cukup lancar	3
	d. Berbicara kurang lancar	2
	e. Berbicara tidak lancar	1

Penampilan/ Sikap	a. Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik	5
	b. Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik	4
	c. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri	3
	d. Penampilan dan sikap kurang baik dan kurang percaya diri	2
	e. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri	1
Pemahaman isi/tema	a. Sangat memahami isi pembicaraan	5
	b. Memahami isi pembicaraan	4
	c. Cukup memahami isi pembicaraan	3
	d. Kurang memahami isi pembicaraan	2
	e. Tidak memahami isi	1

Sumber: Burhan Nurgiyantoro (2010: 406)

Keterangan:

5. Sangat Baik
4. Baik
3. Cukup baik
2. Kurang baik
1. Tidak baik

3.7 Prosedur penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap perancangan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang di butuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran tema 7 yang akan di ajarkan
- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi pembelajaran menggunakan media video
- c. Menyusun instrumen tes
- d. Menyiapkan media dan sumber belajar

2. Tahap pelaksanaan

- a. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media video pada kelas eksperimen
 - b. Pembelajaran biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama
 - c. Memberikan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Tahap akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang di dapatkan dalam penelitian
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian.

3.8 Uji Coba Instrumen

3.10.1 Uji validitas soal

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan oleh validator yaitu. Romi Hidayatullah, M.Pd Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Sampel yang digunakan 15 orang di SDN Inpres Sangiang Pulo dengan jumlah butir 3 soal. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes peningkatan keterampilan berbicara kelas IV SDN Inpres Sangiang Pulo telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut. (Taniredja, 2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Setelah dilakukan uji coba instrument, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi SPSS agar bisa diketahui valid/tidaknya butir

soal harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2016:213)

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 dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut: Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

3.10.2 Reabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilita adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan Menurut Arikunto, (2016:221) menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 20.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

(Arikunto, 2016: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{12}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Setelah diperoleh koefisien realibilitas kemudian dikonsultasikan dengan table nilai r dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{xy} > r$ table, maka instrument tersebut dinyatakan reliable.

3.9 Metode Analisis Data

Data peningkatan keterampilan berbicara (ranah kognitif) diperoleh melalui tes hasil belajar sebelum dan setelah diberikan treatment (perlakuan). Yaitu dengan memberikan penilaian rubric dan *pos-test* berupa soal essay yang telah diuji vadilitas maupun reabilitas kepada siswa. Hasil tersebut berupa skor dalam bentuk angka berkisar dari 0-100.

Untuk mengetahui apakah terdapat hasil belajar yang singnifikasi sebelum siswa diberikan perlakuan berupa media video dan setelah siswa diberikan perlakuan penggunaan media video, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk menegetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak perlu dilakuakan pengujian terhadap data sampel yang diperoleh.

1. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik statistik yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji persyaratan dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan rumus Uji-t.

a. Uji normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistic SPSS 20.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

b. Uji Homogenitas

Menurut Gunuwan (2013:87), jika sampel berasal dari distribusi sinormal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varian atau disebut uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok. Data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalnya yaitu dengan rumus SPSS.20.0 *for windows*.

2. Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (*independent-samples t test*) menggunakan program SPSS versi 20.00. Bentuk

hipotesisnya jika nilai P-value (signifikasi) (2-tailed) $\geq \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$; maka H_a diterima dan diinterpretasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan program Aplikasi *SPSS 20.0 for windows*, menggunakan rumus *independent samples T-Test*, dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

- t = nilai t yang dihitung
- \bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol
- n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen
- n_2 = jumlah anggota kelas kontrol
- S_1^2 = varians kelas eksperimen
- S_2^2 = varians kelas kontrol

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Untuk mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidak, maka nilai t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Bila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan, sehingga bisa dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran video. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu tidak signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran video. Jadi, H_a ditolak H_0 diterima.

