

**PENGARUH METODE PARTISIPATORI BERBANTUAN MEDIA BONEKA
TANGAN KELUARGA TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN BERBICARA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo Kecamatan
Salaman Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Aprila Dwi Risti

16.0305.0024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan dasar yaitu mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Keempat keterampilan tersebut terkait antara satu dengan yang lainnya. Siswa harus dapat menguasai keempat keterampilan tersebut karena sangat penting, tidak hanya dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam kehidupan masyarakat. Keterampilan berbahasa tidak datang begitu saja dalam diri seseorang melainkan harus ada latihan atau praktik yang dilakukan. Diantara empat keterampilan berbahasa yang paling banyak dilakukan oleh setiap orang adalah berbicara.

Berbicara memiliki peranan sosial yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Keterampilan berbicara seseorang menunjukkan kecerdasan dan dapat menentukan kesuksesannya. Berbicara merupakan sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus menerus. Tanpa dilatih, seseorang yang pendiam akan terus menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk menyuarakan pendapatnya ke orang lain.

Keterampilan berbicara menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011: 241), keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Berbicara atau kegiatan komunikasi lisan adalah kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan dan

perasaannya secara lisan kepada orang lain. Keterampilan berbicara termasuk sulit diajarkan karena menuntut kesiapan, mental, dan keberanian siswa untuk tampil di depan orang lain. Jadi Keterampilan berbicara memiliki peranan penting bagi siswa sekolah dasar yaitu sebagai alat komunikasi kepada orang lain, dengan berkomunikasi lancar maka akan didapat umpan balik atau respon yang baik. Sebaliknya jika dalam berkomunikasi tidak lancar atau kurang baik maka respon atau umpan balik yang didapat tidak sesuai yang diharapkan.

Siswa pada umumnya mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi yang diberikan guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa dan kurang mampu mengembangkan keterampilan bernalar dalam melakukan berbicara. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat mereka tidak mampu mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik. Sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya.

Permasalahan-permasalahan di atas juga terjadi pada siswa kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas II SD pada hari Jumat tanggal 12 Agustus 2020. Di peroleh informasi bahwa anak-anak di kelas II dengan jumlah 20 siswa masih memiliki keterampilan berbicara yang masih rendah pada saat kegiatan pembelajaran sehingga respon yang diharapkan oleh guru tidak tercapai. Beberapa faktor yang melatarbelakangi

masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa yakni, (1) siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga siswa jarang memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik, (2) siswa kurang percaya diri dan merasa takut dalam berbicara kepada guru, (3) kurangnya kesempatan yang dimiliki siswa untuk melatih keterampilan berbicaranya dikarenakan tidak terbiasa berbicara di depan kelas, penggunaan bahasa siswa dalam berbicara masih kurang, (4) proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Uraian dari kondisi tersebut adalah bukti bahwa belum semua siswa memiliki keterampilan berbicara yang cukup, hal ini tidak boleh dibiarkan secara terus menerus karena akan menghambat pada masa perkembangannya.

Melihat dari semua permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dibutuhkan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satu metode alternatif yang akan dipilih oleh peneliti adalah metode Partisipatori berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga terhadap peningkatan keterampilan berbicara bercerita siswa kelas II SD di Desa Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Solusi ini diterapkan karena metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bercerita siswa. Metode partisipatori akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam metode partisipatori siswa berlaku sebagai

subjek. Media yang digunakan juga dapat memudahkan siswa dalam berbicara karena dengan adanya boneka tangan keluarga siswa akan lebih mudah untuk memainkan imajinasi dan menuangkan ide-ide kreatif mereka dalam bercerita. Dengan dibantu metode dan media yang inovatif diharapkan akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Metode partisipatori merupakan metode yang akan menjadikan siswa aktif, dinamis dan berlaku sebagai subjek, namun bukan berarti guru harus pasif, tetapi guru harus aktif dalam memfasilitasi belajar siswa dengan suara, gambar, tulisan dinding, dan sebagainya. Guru pandai berperan sebagai mediator, dan kreatif. Metode partisipatori atau partisipatif menempatkan siswa sebagai sentral pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan luas untuk mencari informasi secara mandiri, menemukan fakta, serta memecahkan persoalan yang menjadi kajian dalam suatu topik pembelajaran (Setyanto, 2014).

Media pembelajaran perlu untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara serta kepercayaan diri dari peserta didik. Media pembelajaran dalam hal ini yang digunakan guru sebelumnya masih kurang inovatif sehingga peneliti membuat salah satu alternatif media yang dipilih berupa media boneka tangan keluarga. Media boneka tangan keluarga dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa dimana nantinya peserta didik akan dibagi dalam beberapa kelompok dan bercerita menggunakan media boneka tangan keluarga di depan kelas.

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan cara belajar siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, agar siswa tidak hanya pandai secara teoritis tetapi dalam praktik mereka juga mempunyai potensi yang sama baiknya. Maka peneliti memilih metode Partisipatori dan media Boneka Tangan Keluarga untuk mengetahui pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat konsep tersebut sebagai bahan penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya keterampilan siswa berbicara pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan membaca bacaan dan kesulitan dalam berhitung.
3. Metode yang digunakan kurang bervariasi.
4. Kurang dalam penyediaan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya keterampilan siswa berbicara pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Metode yang digunakan kurang bervariasi
3. Kurang dalam penyediaan media pembelajaran untuk mendukung proses KBM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode Partisipatori berbantuan media Boneka Tangan Keluarga dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Partisipatori berbantuan media Boneka Tangan Keluarga terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian berikutnya yang berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa SD.

2. Praktis

- a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode berbicara siswa SD.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD.

d. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif melalui metode partisipatori.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih maka akan semakin terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan (Saddhono dan slamet, 2012:36).

Menurut Fauziaah (2011:7) mengungkapkan bahwa “Berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi) yang diekspresikan untuk menyampaikan buah pikiran atau gagasan. Menurut Tarigan (2012:16) menyatakan Berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu : Pembicara, Isi pembicaraan, Saluran, Penyimak (pendengar), dan Tanggapan dari penyimak.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah keterampilan yang harus dilatih secara terus menerus agar dapat mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi), menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang kepada orang lain dengan bahasa yang jelas.

2. Aspek Keterampilan Berbicara

Menurut Azizah (2013:11) mengungkapkan faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara adalah unsur kebahasaan, unsur non kebahasaan, dan unsur isi. Unsur kebahasaan meliputi: (1) ketepatan pengucapan atau pelafalan bunyi yaitu pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat dengan cara berlatih mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. (2) penempatan tekanan, nada, jeda, intonasi dan ritme yang sesuai akan mempengaruhi daya tarik tersendiri dalam berbicara bahkan merupakan faktor penentu dalam keefektifan berbicara. (3) pemilihan kata dan ungkapan yang baik, konkret, dan bervariasi. (4) penerapan struktur/ susunan kalimat yang jelas. Sedangkan unsur non kebahasaan meliputi : (1) keberanian, dalam hal ini keberanian yang dimaksud adalah keberanian mengungkapkan pendapat seperti menceritakan pengalaman dan keberanian berpihak pada gagasan yang diyakini kebenarannya. (2) kelancaran dalam berbicara sangat ditentukan oleh penguasaan kosa kata dan bahan/materi yang baik. (3) ekspresi/gerak-gerik tubuh diperlukan sebagai penunjang kegiatan berbicara agar lawan bicara atau penonton lebih memahami maksud yang disampaikan oleh pembicara.

Menurut Ari (2012:8) ada empat aspek keterampilan berbicara, yaitu:

- a) Keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan sosial menuntut agar kita mengetahui : apa yang harus

dikatakan, bagaimana cara mengatakannya, dimana mengatakannya, kapan tidak mengatakannya.

- b) Keterampilan semantic (*semantic skill*) adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh keterampilan semantic maka harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna-makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketetapan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata. Dengan penggunaan cara ini kata-kata dapat masuk dengan cepat dan mudah ke dalam pikiran.
- c) Keterampilan fonetik (*phonetic skill*) adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial. Keterampilan ini merupakan suatu unsur dalam hubungan-hubungan perorangan yang akan menentukan apakah seseorang diterima sebagai anggota kelompok atau sebagai orangb luar.
- d) Keterampilan vocal (*vocal skill*) adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara yang jelas, bulat dan bergema menandakan orang yang berbadan tegap dan terjamin, sedangkan suara yang melengking, berisik, atau serak parau memperlihatkan kepribadin yang kurang menarik dan kurang meyakinkan.

B. Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga

1. Metode Partisipatori

a. Pengertian Metode

Dalam bahasa Inggris, *method* berarti cara. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka metode adalah cara yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2009:94).

Menurut Sudjana (2010:76) mengartikan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Iskandarwassid, dkk, 2013: 56).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan suatu proses kegiatan pembelajaran guna mempermudah tercapainya suatu tujuan pembelajaran dan terciptanya hubungan dengan siswa.

b. Pengertian Metode Partisipatori

Metode partisipatori merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan siswa secara penuh. Siswa

merupakan bentuk keberhasilan dari proses pembelajaran. Peserta didik di tempatkan sebagai subjek belajar. Metode partisipatori diterapkan ketika guru mengharapkan peran siswa secara penuh.

c. Langkah-Langkah Metode Partisipatori

1) Perencanaan

Perencanaan diperlukan karena guru memerlukan pedoman konkret ketika akan melakukan pengajaran baik di dalam kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*).

2) Persiapan

Persiapan mencakup pemilihan, penyusunan, dan penyampaian informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dengan situasi dan kondisi baik pengajar maupun pembelajar, metode, media dan peralatan yang diperlukan pengajar untuk menyampaikan informasi.

3) Pelaksanaan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya.

4) Evaluasi

Guru mengadakan evaluasi akhir pembelajaran setelah proses kegiatan pembelajaran selesai.

5) Refleksi

Guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang sudah diajarkan serta memberikan motivasi kepada siswa.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Partisipatori

1) Kelebihan Metode Partisipatori

- a) Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri, karena peserta didik diberi kesempatan yang luas berpartisipasi.
- b) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c) Tumbuhnya suasana demokrasi dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar diantara siswa.

2) Kelemahan Metode Partisipatori

- a) Membutuhkan waktu yang relatif lama dari waktu pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b) Pembicaraan dapat menyimpang dari arah pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Media Boneka Tangan Keluarga

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar membutuhkan adanya media pembelajaran yang mempunyai arti cukup penting. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

Menurut (Bahri Dkk, 2010:120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Menurut Azhar (2011:4) menyatakan media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Asyar (2012:8) media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan sehingga terjadi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

b. Media boneka Tangan Keluarga

Pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka

(Gunarti, 2010:5). Media boneka yang digunakan dalam penelitian ini berupa media boneka tangan keluarga. Media ini menggunakan bahan dasar dari kain flannel. Boneka tangan keluarga ini terdiri dari 4 boneka yaitu 2 boneka laki-laki dan 2 boneka perempuan, boneka diletakkan dalam kotak yang sudah di *desain* oleh peneliti dengan bentuk persegi panjang dan sudah dilapisi dengan kain flannel . Terdapat dua saku di dalam kotak yang bertuliskan “undian” dan “cerita”. Saku undian untuk menentukan nomer undian dari masing-masing kelompok untuk memperoleh gambar cerita. Nomer undian terdiri dari angka 1 sampai 5. Sedangkan saku cerita terdapat kumpulan gambar-gambar yang akan dikerjakan oleh siswa sesuai dengan nomer undian yang diperoleh. Boneka tangan keluarga ini dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi media boneka tangan keluarga selain sebagai media pembelajaran, juga dapat sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak dan mengembangkan daya visual anak serta dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

c. Fungsi Media

Salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses pembelajaran. Fungsi media menurut Pupuh (2007:67) sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian anak

- 2) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terkesan verbalitas (kata-kata tertulis atau lisan)
- 4) Pembelajaran lebih komunikatif dan interaktif
- 5) Menghilangkan kebosanan anak dalam belajar
- 6) Meningkatkan motivasi belajar anak dalam mempelajari sesuatu

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna bagi guru dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pemahaman belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan Keluarga

- 1) Kelebihan Media Boneka Tangan Keluarga
 - a) Menjadikan pembelajaran lebih aktif
 - b) Menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar karena anak-anak dapat bermain menggunakan media boneka tangan sehingga anak-anak menganggap dapat belajar sambil bermain
 - c) Siswa terlibat langsung dalam menggunakan media
- 2) Kekurangan Media Boneka Tangan Keluarga

- a) Pengelompokkan anggota siswa tergantung dengan jumlah media yang ada
 - b) Perlu waktu yang relatif lama dalam pembuatan media
- e. Bahan dan Cara Pembuatan Media Boneka Tangan Keluarga
- 1) Bahan dan alat

Tabel 1
Alat dan Bahan Pembuatan Media Boneka Tangan Keluarga

Alat	Bahan
1. Penggaris	1. Kain Flannel
2. Gunting	2. Mata Boneka
3. Pisau kecil	3. Kapas
4. Pensil 2b dan 8b	4. Lem tembak
5. Penghapus	5. Benang jahit
6. Alat lem tembak	6. Kertas print gambar
7. Jarum jahit	7. Kotak besar

- a. Cara pembuatan media
 - 1) Siapkan Alat dan Bahan yang dibutuhkan



- 2) Buat pola badan boneka dan gunting sesuai pola yang sudah dibuat



- 3) Selanjutnya buat pola kepala boneka dan gunting



- 4) Jahit sisi pinggir badan boneka, sisakan bagian bawah boneka dan tangan boneka



- 5) Jahit juga sisi pinggir kepala boneka, sisakan sedikit lubang untuk memasukkan kapas



- 6) Kemudian isi kepala boneka dengan kapas sampai penuh dan jahit kembali
- 7) Selanjutnya buat pola tangan boneka, dan tempelkan serta jahit kembali



8) Badan dan Kepala boneka yang sudah jadi, kemudian disatukan



9) Berikan hiasan pada badan boneka agar menyerupai baju boneka



10) Berikan rambut pada boneka



- 11) Pasangkan mata boneka dan mulut, selanjutnya boneka sudah selesai dibuat



- 12) Langkah selanjutnya, buatlah kotak boneka, kemudian di lapi seluruh bagian menggunakan kain flannel dan berikan tulisan “Boneka Tangan Keluarga”



- 13) Kemudian pada bagian dalam kotak buatlah tulisan “Ayo Bermain” menggunakan kain flannel dan tempelkan pada sisi bagian atas. Selanjutnya buat 2 saku kemudian di jahit selanjutnya tempelkan pada sisi kanan dan kiri berikan kancing. Pada atas saku sebelah kanan bertuliskan “Undian” dan sebelah kiri bertuliskan “Cerita”



- 14) Pada saku sebelah kanan terdapat nomer undian untuk pemilihan cerita



- 15) Pada saku sebelah kiri terdapat kumpulan cerita



- 16) Media Boneka Tangan Keluarga siap digunakan



Gambar 1 Media Boneka Tangan Keluarga

- 2) Langkah-langkah penggunaan media
 - a) Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 4 anggota
 - b) Masing-masing kelompok diberikan lembar kerja siswa

- c) Masing-masing kelompok maju ke depan secara bergantian dan mempraktikkan soal yang diperintahkan menggunakan media boneka tangan keluarga
- d) Pada soal berikutnya setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil nomer undian soal pada saku sebelah kanan yang ada di dalam media boneka tangan keluarga
- e) Kemudian ambil soal sesuai nomer undian pada saku sebelah kiri yang ada di dalam media boneka tangan keluarga
- f) Setiap kelompok berdiskusi untuk menceritakan kegiatan tokoh yang ada di dalam gambar
- g) Masing-masing kelompok maju ke depan dan setiap anggota kelompok memilih tokoh yang akan diceritakan di depan kelas menceritakan kegiatan tokoh yang ada di dalam perintah soal.
- h) Hasil yang mereka bicarakan di depan kelas kemudian dituliskan kembali pada lembar jawaban siswa

Tabel 2
Perbedaan Metode Partisipatori Tanpa Media dengan Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga

Metode Partisipatori Tanpa Media	Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga
1. Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berpartisipasi	1. Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berpartisipasi dalam sebuah kelompok dengan dibantu oleh media yang konkrit
2. Metode pembelajaran yang memberikan motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	2. Metode pembelajaran yang memberikan motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan akan menjadi lebih menarik lagi dengan adanya media boneka tangan keluarga
3. Tumbuhnya suasana demokrasi dalam pembelajaran sehingga terjadi interaksi dialog dan diskusi untuk saling belajar diantara siswa	3. Tumbuhnya suasana demokrasi dalam pembelajaran sehingga terjadi interaksi dialog dan diskusi untuk saling belajar diantara siswa dan dengan bantuan media akan lebih mempermudah siswa dalam interaksi berkomunikasi
	4. Media boneka tangan keluarga dapat menumbuhkan kreatifitas dan rasa percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan perbedaan pembelajaran menggunakan metode partisipatori tanpa menggunakan bantuan media dan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga, pembelajaran yang menggunakan bantuan media dapat menumbuhkan keaktifan suasana kelas dan semangat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Tanpa menggunakan media siswa akan cenderung

kurang aktif dan cepat merasakan bosan karena kurang ada yang mampu menarik perhatian siswa.

C. Pengaruh Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara

Metode pembelajaran partisipatori merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan siswa secara penuh. Siswa merupakan bentuk keberhasilan dari proses pembelajaran. Peserta didik ditempatkan sebagai subjek belajar. Metode partisipatori diterapkan ketika guru mengharapkan peran siswa secara penuh. Metode pembelajaran ini akan digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan tema tugas sehari-hari. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Selain dengan metode pembelajaran yang tepat dibutuhkan juga bantuan media yang mendukung untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media yang digunakan berupa media boneka tangan keluarga, media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih percaya diri dan mampu mengembangkan daya imajinasi dari siswa. Dengan metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan saling bekerjasama dalam berinteraksi dengan guru maupun teman yang lainnya pada saat mengikuti pembelajaran.

Metode pembelajaran dan media yang sudah dipilih peneliti cocok digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan

berbicara karena siswa tidak hanya dijelaskan secara teoritis tetapi siswa juga dapat bermain menggunakan media yang sudah disediakan.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh M. Ardiansyah pada tahun 2016. Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode partisipatori terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode partisipatori terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dibuktikan dengan data penelitian yang diperoleh rata-rata hasil belajar matematika dengan menggunakan metode partisipatori sebesar 78,50 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika dengan menggunakan metode ekspositori sebesar 70,95. Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode partisipatori lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode ekspositori. Secara keseluruhan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode partisipatori dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Isnani pada tahun 2013. Penelitian ini membahas tentang peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Dibuktikan dengan hasil penelitian sebagai berikut hasil pembelajaran siklus 1 berdasarkan naskah percakapan pada dasarnya sudah

mengalami peningkatan, rata-rata nilai keterampilan berbicara siklus I yang diperoleh sebesar 77,0 dengan presentase ketuntasan mencapai 51%. Hasil pembelajaran siklus II proses pembelajaran bermain peran berdasarkan naskah drama mengalami peningkatan. Rata-rata nilai keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 81,5 dengan presentase ketuntasan mencapai 88%. Secara keseluruhan hasil penelitian ini terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus II dengan menggunakan metode bermain peran.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Yulia Tri Rahayu pada tahun 2018. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode partisipatori untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia kelas VI SDN 6 Temanggung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode partisipatori dan metode kerja kelompok dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dengan presentase 55%, siklus II dengan presentase 67,5%, dan siklus III dengan presentase 85%. Hasil keseluruhan dari penelitian ini dengan menerapkan metode partisipatori dan metode kerja kelompok pada mata pelajaran bahasa Indonesia hasilnya sangat baik dan kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana.

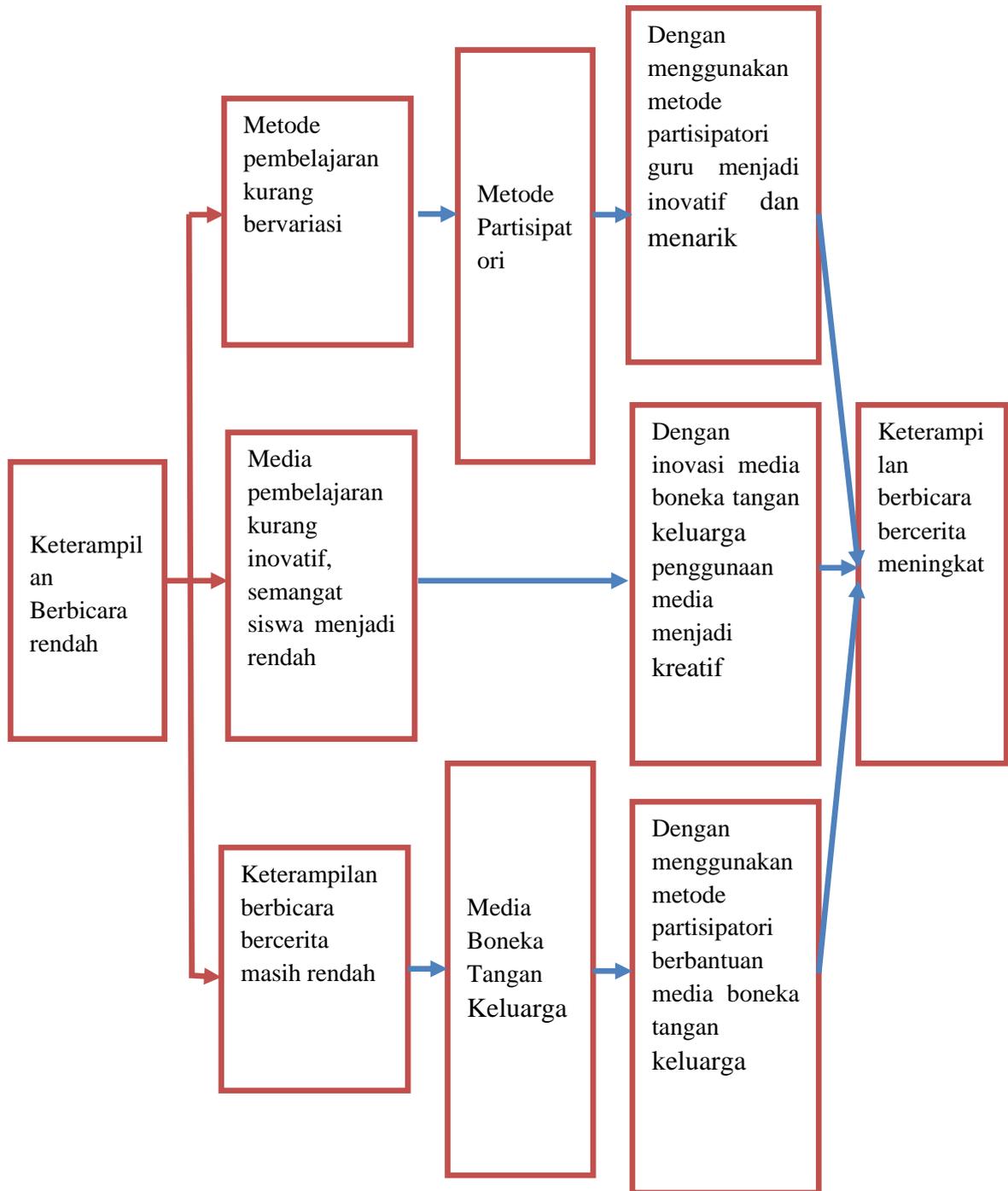
Dari beberapa peneliti di atas sudah membahas tentang metode partisipatori dan hasil yang diperoleh juga signifikan meningkat dari hasil sebelum diberikan perlakuan dengan metode partisipatori. Namun belum ada

yang menggunakan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga, sehingga peneliti memilih judul ini sebagai bahan penelitian yang akan digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode partisipatori, akan tetapi belum ada yang menggunakan bantuan media boneka tangan keluarga untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media boneka tangan keluarga yang digunakan akan di desain menarik sehingga menimbulkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode dan media yang digunakan dalam penelitian ini nantinya diharapkan dapat lebih meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II.

E. Kerangka Pemikiran

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, pesan, dan informasi yang tertanam dalam pikiran, media penyampaiannya bisa melalui lisan atau tulisan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peneliti dalam hal ini menemukan permasalahan pada keterampilan berbicara siswa di kelas II sekolah dasar. Keterampilan berbicara pada umumnya dapat dilakukan oleh semua orang, tetapi berbicara yang terampil hanya sebagian orang yang mampu melakukannya. Berdasarkan observasi peneliti menemukan penyebab keterampilan berbicara siswa rendah yaitu metode pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa kurang bersemangat, dan kurangnya inovasi media pembelajaran serta keterampilan berbicara bercerita yang masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo dan diharapkan akan membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat menumbuhkan kekompakkan siswa dalam tim dan akan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara bercerita siswa.



Gambar 2 Alur kerangka berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, yang dinyatakan dalam bentuk kalimat. Pernyataan tersebut diformulasikan dalam bentuk variabel dapat diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II di Desa Banjarharjo Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design*. Rancangan eksperimen *one-group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu melakukan *pretest* (tes awal) sebanyak 1 kali dengan menggunakan metode yang biasa yang digunakan oleh guru tanpa menggunakan alat bantu media. Selanjutnya diadakan *treatment* sebanyak 4 kali dengan pembelajaran menggunakan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga dengan tema yang sama akan tetapi materi berbeda. Dan dilakukan pengambilan hasil akhir berupa *posttest* sebanyak 1 kali untuk mengetahui peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa kelas II.

Tabel 3
One-Group Pretest-Posttest Design

<hr/> $O_1 X O_2$ <hr/>

Keterangan : O1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi Perlakuan)
X : Perlakuan dengan Menggunakan Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga
O2 : Nilai *Posttest* (Setelah diberi Perlakuan)
(Sugiyono,2018)

B. Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2013 : 39-58) Variabel merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang contohnya sikap, motivasi, keterampilan, ukuran, bentuk, dll dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian yang diambil yaitu “ Pengaruh Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara” maka variabel-variabel yang mencakup dengan judul di kelompokkan menjadi dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018 : 64) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah “Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga”.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018 : 64) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sesuai dengan masalah yang diteliti maka yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Keterampilan Berbicara Siswa”

C. Definisi Operasional Variabel

Guna menghindari penafsiran yang kurang tepat terhadap judul, maka penulis perlu memberikan penjelasan definisi operasional yang digunakan, yaitu :

1. Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga

Metode partisipatori adalah metode pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan siswa secara penuh. Siswa merupakan bentuk keberhasilan dari proses pembelajaran. Peserta didik di tempatkan sebagai subjek belajar. Metode partisipatori diterapkan ketika guru mengharapkan peran siswa secara penuh. Pembelajaran menggunakan Metode Partisipatori dan Media Boneka Tangan Keluarga merupakan sebuah pembelajaran dimana dengan menggunakan metode partisipatori dan menggunakan media boneka tangan keluarga sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Penggunaan media boneka tangan keluarga di dalam pembelajaran yang menggunakan metode partisipatori nantinya siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok akan menerangkan bagiannya sesuai dengan materi menggunakan bantuan dari media boneka tangan keluarga. Media boneka tangan keluarga ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa di depan kelas dengan menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang harus dilatih secara terus menerus agar dapat mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi), menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang kepada orang lain dengan bahasa yang jelas. Peningkatan keterampilan berbicara siswa merupakan keberhasilan siswa dalam menerima materi dan mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan praktek pada pembelajaran. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu penggunaan intonasi yang sesuai, dapat menggunakan pilihan kata yang baik dan konkret, mampu menggunakan susunan kalimat yang jelas, kosa kata dan bahan/materi yang sesuai, mampu menunjukkan keberanian dalam mengutarakan pendapat/jawaban.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terdapat dalam judul Pengaruh Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara. Maka pengelompokkan subjek penelitian dibagi menjadi 3 komponen yaitu :

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar

jumlah yang ada pada obyek/ subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo pada tahun ajaran 2020.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018 : 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri di Desa Banjarharjo dengan jumlah 20 siswa pada tahun ajaran 2020.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016:81) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, karena menggunakan semua jumlah anggota populasi sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian berarti latar dan keadaan yang akan dijadikan lokasi penelitian. Penelitian bertempat di Desa Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Menurut Arikunto dalam Dadang dan Narsim (2015:48) mengatakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan

intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dengan kata lain tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja Menurut Nurgiyantoro (2012: 142), tes kinerja disamakan dengan tes praktik, praktik melakukan suatu aktivitas sebagai bukti capaian hasil belajar. Tes kinerja/perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Hasil nilai tes ini diperoleh dengan mengamati siswa ketika sedang bercerita di depan kelas bersama kelompoknya dengan menggunakan media boneka tangan keluarga.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati, instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa soal *pretest* dan *posttes* yang mana soal tes yang dirancang dan dikembangkan peneliti yaitu tes unjuk kerja, pertama siswa akan dijelaskan oleh guru terkait dengan materi yang akan dipelajari kemudian siswa belajar menggunakan media boneka tangan keluarga yang dipandu oleh guru untuk membantu dalam kegiatan berbicara. Guru akan memberikan soal yang akan dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Proses pengerjaan dinilai oleh guru dengan beberapa aspek yang sudah ditentukan oleh guru.

Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam praktik berbicara menurut Nurgiantoro (2001:290) mencakup: (1) tekanan, (2) ucapan, (3) struktur kalimat, (4) kelancaran, (5) pengungkapan materi wicara, (6) keberanian.

Berikut table kisi-kisi penilaian keterampilan berbicara.

Tabel 4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang diteliti	Aspek Penilaian	Indikator	Nomer Item
1.	Keterampilan berbicara	Kebahasaan	a. Tekanan	1) Penggunaan intonasi yang sesuai
			b. Ucapan	1) Pemilihan kata yang baik, konkret, dan bervariasi
			c. Struktur Kalimat	1) Susunan kalimat jelas
			d. Kelancaran	1) kosa kata dan bahan/materi yang baik
		Non Kebahasaan	e. Pengungkapan Materi Wicara	1) Mengungkapkan materi yang sesuai
		f. Keberanian	1) Keberanian dalam mengutarakan pendapat/jawaban	

Tabel 5
Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Lanjutan

Komponen penilaian kinerja dalam keterampilan berbicara	Skor	Indikator
Tekanan	4	Mampu menggunakan tekanan yang sangat tepat
	3	Mampu menggunakan tekanan yang tepat
	2	Mampu menggunakan tekanan akan tetapi kurang tepat
	1	Belum mampu menggunakan tekanan dengan tepat
Ucapan	4	Mampu menggunakan ucapan yang sangat tepat
	3	Mampu menggunakan ucapan yang tepat
	2	Mampu menggunakan ucapan akan tetapi kurang tepat
	1	Belum mampu menggunakan ucapan dengan tepat
Struktur Kalimat	4	Mampu menggunakan struktur kalimat dengan sangat tepat
	3	Mampu menggunakan struktur kalimat dengan tepat
	2	Mampu menggunakan struktur kalimat akan tetapi kurang tepat
	1	Belum mampu menggunakan struktur kalimat dengan tepat
Kelancaran	4	Mampu berbicara dengan Sangat lancar
	3	Mampu berbicara dengan lancar
	2	Mampu berbicara akan tetapi kurang lancar
	1	Belum mampu berbicara dengan lancar
Pengungkapan Materi Wicara	4	Pengungkapan materi wicara yang sangat sesuai dengan cerita
	3	Pengungkapan materi wicara yang sesuai dengan cerita
	2	Pengungkapan materi wicara yang kurang sesuai dengan cerita
	1	Pengungkapan materi wicara yang sangat kurang sesuai dengan cerita
Keberanian	4	Sangat berani berbicara di depan kelas
	3	Berani berbicara di depan kelas
	2	Kurang berani berbicara di depan kelas
	1	Sangat kurang berani berbicara di depan kelas

Lembar penilaian kinerja siswa digunakan untuk menilai hasil pekerjaan siswa dalam penelitian ini. Penilaian kinerja siswa digunakan

untuk mengetahui hasil dari keterampilan berbicara siswa kelas II di Desa Banjarharjo Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Nilai yang didapat nantinya akan diubah dalam total skor nilai keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

H. Validitas

Menurut Sugiyono (2016: 267) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Validitas juga dapat diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh butir-butir tes mampu mengukur apa yang akan diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau *expert judgement* yaitu dengan mengkonsultasikan lembar penilaian kinerja siswa yang digunakan dalam instrumen penelitian ini kepada dosen Universitas Muhammadiyah Magelang yaitu bapak Rasidi, M.Pd. Validator

melakukan penilaian terhadap silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi ajar, LKS (Lembar Kerja Siswa), media pembelajaran, dan lembar penilaian kinerja siswa yang layak untuk penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini ada beberapa tahapan :

1. Tahap *Pretest* (Tes Awal)

Siswa diberi *pretest* dengan jumlah siswa sebanyak 20 akan di bagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok nantinya akan bercerita di depan kelas sesuai dengan materi yang diberikan oleh peneliti dengan menggunakan metode yang biasa diajarkan oleh guru. *Pretest* ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment.

2. Tahap *Treatment* (Perlakuan)

a. *Treatment 1*

Pertemuan pertama siswa akan diberikan pembelajaran dengan tema 3 Tugasku Sehari-Hari pada subtema 1 Tugasku Sehari-Hari di Rumah. Dengan KD 4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dilingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. Pada pembelajaran 1 siswa memperkenalkan diri sendiri di depan kelas dengan bahasa daerah masing-masing menggunakan metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga. Siswa diminta untuk

membuat kelompok kecil dan berdiskusi untuk bercerita didepan kelas sesuai dengan materi yang diberikan dengan menggunakan media boneka tangan keluarga. Tahap *treatment* ini diikuti oleh 20 siswa kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2020 pada jam 08.00- 09.30 WIB.

b. *Treatment 2*

Pertemuan kedua siswa akan diberikan pembelajaran dengan tema 3 Tugasku Sehari-Hari pada subtema 1 Tugasku Sehari-Hari di Rumah. Dengan KD 4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dilingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. Pada pembelajaran 2 siswa diminta memperkenalkan anggota keluarga dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan non kebahasaan dengan menggunakan metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga. Siswa diminta untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya dan berdiskusi untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan materi yang diberikan dengan menggunakan media boneka tangan keluarga. Tahap *treatment* ini diikuti oleh 20 siswa kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2020 pada jam 08.00-09.30 WIB.

c. *Treatment 3*

Pertemuan ketiga siswa akan diberikan pembelajaran dengan tema 3 Tugasku Sehari-Hari pada subtema 1 Tugasku Sehari-Hari di

Rumah. Dengan KD 4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dilingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. Pada pembelajaran 3 siswa diminta untuk menceritakan tugas sehari-hari bersama keluarga dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan non kebahasaan dalam berbicara menggunakan metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga. Siswa diminta untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya dan berdiskusi untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan materi yang diberikan dengan menggunakan media boneka tangan keluarga. Tahap *treatment* ini diikuti oleh 20 siswa kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2020 pada jam 08.00-09.30 WIB.

d. *Treatment 4*

Pertemuan keempat siswa akan diberikan pembelajaran dengan tema 3 Tugasku Sehari-Hari pada subtema 1 Tugasku Sehari-Hari di Rumah. Dengan KD 4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya dilingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. Pada pembelajaran 4 siswa diminta menceritakan tugasku sehari-hari bersama keluarga sesuai dengan gambar dan memperhatikan aspek kebahasaan dan non kebahasaan dengan menggunakan metode partisipatori dan media boneka tangan keluarga. Siswa diminta untuk

berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya dan berdiskusi untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan materi yang diberikan dengan menggunakan media boneka tangan keluarga. Tahap *treatment* ini diikuti oleh 20 siswa kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2020 pada jam 08.00-09.30 WIB.

3. Tahap *Posttest* (Tes Akhir)

Setelah diberi perlakuan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap keterampilan berbicara dengan menggunakan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga, selanjutnya siswa akan diberikan soal *posttest* yang berbeda dengan soal *pretest*.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan.

1. Uji Prasyarat

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas skor penilaian kinerja siswa dalam keterampilan berbicara menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS 24 *for windows* dengan taraf

signifikansi 5%. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas menurut (Santoso, 2015:38) sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun tidak terkontrol. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data. Berdasarkan hasil normalitas data maka akan dapat ditentukan alat uji yang sesuai digunakan. Setelah melalui uji prasyarat data terkumpul analisis *menggunakan uji paired sample T-test* dengan taraf signifikansi 0,05 berbantuan *SPSS versi 24 for windows*. Model uji beda tersebut digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga dan sesudah diberi perlakuan menggunakan Metode Partisipatori Berbantuan Media Boneka Tangan Keluarga. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*Treatment*) tertentu pada sampel yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga, maka diperoleh kesimpulan yaitu adanya pengaruh metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga pada siswa kelas II di Desa Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada keterampilan berbicara siswa. Perbedaan hasil dari unjuk kerja keterampilan berbicara ditunjukkan dengan hasil analisis uji paired sample T-test yaitu signifikansi menunjukkan angka $0,000 < 0,05$. Artinya metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga dengan mengajak siswa praktik secara langsung memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II SD.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memberikan fasilitas kepada guru untuk menunjang kreativitas dan inovasi yang akan dilakukan oleh guru kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik dan menarik melalui metode partisipatori berbantuan media boneka tangan keluarga.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan metode partisipatori dengan bantuan media boneka tangan keluarga dalam proses kegiatan belajar

mengajar. Dikarenakan metode ini berhasil untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa serta menimbulkan rasa antusias aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan media yang berbeda atau dapat ditambahkan dengan inovasi-inovasi lainnya agar dapat lebih menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. 2016. *Pengaruh Metode Partisipatori Terhadap Hasil Belajar Matematika. SAP Vol. 1 No. 1*
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chaer, A. 2000. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dr. M. Sobry Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Finoza, L. 2003. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi
- Gunarti, W. 2010. *Pengertian Media Boneka*. Jakarta: Sarana Bobo
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Hisyam Zaini, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (*Center for Teaching Staff Development*)
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Indonesia
- Iskandarwassid, Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Isnani. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates, E-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 77
- Nurgiantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Puji Santosa. 2011. *Materi dan pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahayu, Y. T. 2018. Penerapan Metode Partisipatori Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Tamanagung Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016-2017. *ELSE (Elementary School Education Journal)* , 79
- Saddhono, Kundharu dan St, Y. Slamet. 2012. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (*Teori dan Aplikasi*). Bandung: Karya Putra Darwati
- Sadiman, A. d. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali
- Sudjana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Saleh, A. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tarigan, H. 2015. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa