



**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SDN 101864 GUNUNG RINTIH
T.P 2023/2024**

***MODEL OF THE INFLUENCE OF PROBLEM-BASED LEARNING
(PBL) WITH THE HELP OF ANIMATED MEDIA SPEAKING
SKILLS IN THE EYES INDONESIAN LANGUAGE LESSONS
SDN 101864 GUNUNG RINTIH T.P 2023/2024***

Elisa Febria Br Sitepu, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality,
Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: elisafebria01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat dari keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media video animasi di kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih. Jenis penelitian ini adalah merupakan penelitian kuantitatif Teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian. Rubrik bertujuan untuk menilai siswa dalam berbicara referensi terkait kebutuhan analisis dan pertimbangan dalam melihat pengaruh media yang dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa media untuk video animasi keterampilan berbicara pada kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih dinyatakan ada pengaruh untuk digunakan pada proses pembelajaran. Metode penelitian ini adalah Quasi Eksperimen berbentuk kontrol group pretes-posttes design. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101864 Gunung Rintih T.A 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 46 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sejumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sejumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran Video Animasi

Abstract

This research aims to determine the level of students' reading skills using animated video media in class IV at SDN 101864 Gunung Rintih. The type of research is



quantitative research. The data collection technique uses an assessment rubric. Where the rubric aims to assess students in speaking references related to the need for analysis and consideration in seeing the influence of the media created. This shows that the media for animated videos on speaking skills in class IV of SDN 101864 Gunung Rintih is stated to have an influence on being used in the learning process. The type of research was Quasi Experimental in the form of a control group pretest-posttest design. This research was carried out at SDN 101864 Gunung Rintih FY 2023/2024. The population was all class IV students, totaling 46 students. The sample in this research was class IV A with 24 students as the experimental class and class IV B with 22 students as the control class.

Keywords: Influence, Animated Video Learning Media

PENDAHULUAN

Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang produktif yang membantu pendengar mendapatkan pendapat, konsep, keterangan, pengalaman, dan pengetahuan. Menurut Sihabuddin (2019:49), berbicara adalah keterampilan berbahasa karena bahasa memiliki aturan agar orang yang mendengarnya dapat memahami apa yang mereka katakan. Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan atau mengatakan maksud, ide, pendapat, pikiran, dan perasaan yang disusun dan dibangun.

Contoh nyata dari kemampuan siswa untuk berkomunikasi efektif adalah pendapat mereka. Siswa harus dapat mengungkapkan pendapat mereka tentang apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan secara lisan atau tulisan disebut presentasi gagasan. Pendidikan adalah upaya sistematis yang dilakukan secara sadar untuk membuat lingkungan belajar-mengajar yang memungkinkan anak didik untuk mencapai potensi diri mereka. Pendidikan membantu seseorang menjadi lebih cerdas, moral, kepribadian, spritualitas, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.



Semua mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran, dan bahasa Indonesia adalah salah satunya. Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam pembangunan berbagai ilmu pengetahuan serta meningkatkan daya pikir manusia. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia di sekolah dasar biasanya dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan. Dengan demikian, kecerdungan pembelajaran bahasa Indonesia saat ini menyebabkan guru berfokus pada metode ceramah, kurangnya partisipasi siswa, dan siswa yang kurang aktif. Hal ini akan berdampak pada bagaimana siswa belajar.

Siswa menjadi lebih aktif secara fisik, mental, dan emosional sebagai hasil dari pelajaran yang berkualitas. Seperti yang diharapkan, pelajaran keterampilan berbicara untuk siswa SD saat ini belum mencapai hasil yang diharapkan. Setiap siswa memiliki kemampuan bertanya yang penting; di sekolah, kemampuan ini mulai diajarkan. Bertanya adalah aktivitas yang terjadi setiap hari di rumah, di pasar, dalam perjalanan, di sekolah, atau di mana saja. Kondisi berikut merupakan bagian dari proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, yang dilakukan oleh sekolah, terutama guru bahasa Indonesia. Untuk membantu siswa menjadi terampil berbicara, peran guru sangat penting.

Proses pembelajaran yang menyenangkan harus digunakan untuk mendorong pencapaian tujuan pendidikan siswa, terutama selama pembelajaran bahasa. Belajar bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk berlatih dan belajar keterampilan berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Diharapkan generasi masa depan akan cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya jika mereka dapat berbicara dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbicara yang sangat penting untuk melahirkan generasi masa depan yang cerdas dan kreatif. Siswa yang memiliki kemampuan berbicara yang baik memiliki kemampuan untuk menyalurkan ide dan perasaannya secara cerdas sesuai dengan situasi dan



konteks saat berbicara. Sebagai pendidik, guru harus memiliki model yang tepat untuk menyampaikan ide kepada anak didiknya, yaitu model pembelajaran berbasis masalah.

Situasi pemahaman tutur bermasalah yang muncul dalam beberapa catatan harian observasi terjadi di sekolah tempat observasi ini dilakukan. Berdasarkan data semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, SDN 101864 Gunung Rintih hanya memperoleh nilai rata-rata 63,63. Belum mencapai KKM yang ditetapkan atau 70, keberhasilan proses pembelajaran hanya 40%, padahal proses pembelajaran berhasil jika 70% sudah memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal). Rendahnya nilai keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa siswa mempunyai kelemahan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa Sekolah SDN 101864 Gunung Rintih selama kegiatan belajar ke rumah, proses belajar mengajar, dan keterampilan berbicara, kondisi (1) siswa terlihat belum siap untuk berpartisipasi. di kelas ada siswa yang mengambil buku dan alat tulis, ada pula yang saat guru memberikan bahan pelajaran, (2) siswa kesulitan berbicara, siswa terlihat tidak berani mengemukakan pendapat, (3) siswa tidak berani. tampak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, ada siswa yang berbicara dengan teman sekelasnya, (4) siswa pada umumnya tidak mau bertanya, meskipun kurang memahami materi yang disampaikan, siswa sering menundukkan kepala, (5) Pembelajaran bahasa Indonesia tidak menggunakan strategi pembelajaran inovatif.

BAHAN DAN METODE

Populasi penelitian penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih T.A 2023/2024 yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah siswa sebanyak 46 orang. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan beberapa



metode. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti.

Sampel penelitian di kelas IV-A sebanyak 24 siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran hidup berbasis masalah, dan di Kelas IV-B, kelas pembandingan penelitian ini berjumlah 22 siswa yang tidak diberi model pembelajaran berbasis masalah. model pembelajaran berbasis penggunaan lingkungan animasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini besar sampelnya adalah seluruh anggota populasi atau seluruh sampel yang berjumlah 46 siswa. Analisis yang digunakan adalah perhitungan uji normalitas rata-rata data, uji homogenitas, uji hipotesis (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kedua kelas diberikan perlakuan berbeda, awalnya kedua kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B diberi tes awal. Tes awal dilakukan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa antar kelas eksperimen dan kontrol. Hasil rata-rata tes awal di kelas IV-A dan IV-B dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.1 Nilai Rata-Rata Tes Awal Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata Nilai Tes Awal
Eksperimen	61,4557
Kontrol	36,5454

Tabel 4.1 perolehan rata-rata tes awal siswa untuk kelas eksperimen = 61,4557 dan nilai rata-rata tes awal untuk kelas kontrol 36,5454 Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan hasil yang diperoleh dari rata-rata siswa.



Tabel 4.7 Hasil Normalitas Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas	t_o	t_{tabel}
IV-A (menggunakan media vidio animasi dongeng)	-45,99562	0,0064
IV-B (pembelajaran konvensional)	0,45854	0,0188

Uji normalitas kelas Eksperimen IV-A $t_o < (L(0,5)(20)$ atau $-45,99562 < 0,0064$ maka $\alpha=5\%$ dari jumlah siswa 24 karena $t_o > t_{tabel}$ maka H_o diterima, sehingga data observasi kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji normalitas kelas kontrol IV-A $t_o < (L(0,5)(20)$ atau $0,45854 < 0,0188$ maka $\alpha=5\%$ dari jumlah siswa 22 karena $t_o > t_{tabel}$ maka H_o diterima, sehingga data observasi kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.1.3 Hasil Homogenitas Varians Data Sebelum Perlakuan dan Sudah Perlakuan

Kelas	f_{hitung}	$f_{tabel (0,05)}$
IV-A	0,438589941	0,004927751
IV-B	0,269841514	0,004927751

Uji homogenitas varians pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi dongeng dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh $F=0,269841514$ dan $= 0,004927751$ atau $= 5\%$ berdasarkan kriteria hipotesis $F = 0,269841514$ Maka diterima sehingga dinyatakan data observasi kelas eksperimen menerapkan media video animasi dongeng kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional.

Uji homogenitas varians IV-A menggunakan media video IV-B pembelajaran konvensional diperoleh $F= 0,438589941$ dan $=0,0049277551$ atau $=5\%$ berdasarkan kriteria hipotesis $F=0,004927751$, maka diterima sehingga dinyatakan data observasi kelas IV-A dengan menggunakan media video animasi dongeng dan kelas IV-B pembelajaran konvensional homogen atau sama.



KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi pada tahun ajaran 2022/2023. Peneliti menganalisis pembelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah pembelajaran tradisional.

Rata-rata hasil belajar kelas V-A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah 83,8, dan rata-rata hasil postes kelas V-B dengan menggunakan standar pendidikan sebagai kelas acuan adalah



43,1. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah Nurrohmatul .2020 .*Strategi Belajar Mengajar* .Yogyakarta .Gosyen Publishing.
- Aqib Zainal & Amrullah Ahmad. *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran Disekolah*. Yogyakarta : Pustaka Referensi.
- Aqib Zainal & Irwan Hendrix. 2019 .*Bahasa Indonesia Kelimuan*.Yogyakarta. Andi Offset.
- Firdaus Ngatifudin .2022. *Animasi Dalam Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Online.Diakses Tanggal 3 November 2023 Jam 20.00 Dari <https://Btkp-Diy.Or.Id/Artikel/Animasi-Dalam-Media-Pembelajaran>.
- Hidayat Isnu . 2019. *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta : Diva Press.
- Huriah Titih. 2018 . *Metode Student Center Learning*.Jakarta.Prenadamedia Group.
- Husaini Fira. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta. Quadrant.
- Marziqi Lib.2019. *Keterampilan Berbicara*. Surabaya. Istana Grafika.
- Muammar.2018. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar: Teori Dan Praktik*. Mataram : Sanabil.
- Nafi'ah Anisatun Siti. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nukman Y. Eva & Setyowati Erni C. 2021. *Bahasa Indonesia*. Jakarta. Isbn.
- Prihatin Yulianah. 2019. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Ratumanan & Rosmiati Imas. 2020. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok. Pt. Rajagrafiindo Persada.
- Ridwan Abdullah Sani .2019. *Strategi Belajar Mengajar*.Depok: Pt Rajagrafindo Persadanta.
- Ruang Guru.2022. *Cerita Dongeng*. Yogyakarta.Online.Diakses Tanggal 3 November 2023 Jam 20.00 Dari <https://Www.Ruangguru.Com/Blog/Dongeng>.
- Sihabuddin.2019.*Terampil Berbicara Dan Menulis*.Yogyakarta.Arsaka.
- Suardi & Marwan.2019 *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Dua Satria Offsef.
- Suardi & Syofrianisda. 2019.*Belajar Dan Pembelajaran* . Yogyakarta : Dua Satria Offset.