



**Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri
Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo**

Devi Rovi'atus Solikhah^{1*}; Farida Yufarlina Rosita²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo; Institut Agama Islam Negeri Ponorogo¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo¹; Institut Agama Islam Negeri Ponorogo²

devirovi40@gmail.com^{1*}, fyrosita@iainponorogo.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat diterapkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dan pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post test* pada kelas eksperimen yang meningkat, dan adanya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa, dibuktikan dengan hasil uji independent sample t test, yang menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439, dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Kemampuan Berbicara*





PENDAHULUAN

Peserta didik berperan sebagai subjek dalam belajar memiliki kewajiban untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, dan memecahkan masalah (Thobroni & Arif, 2013). Harapannya, supaya pelaksanaan kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas peserta didik dari yang belum paham menjadi paham. Namun, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar juga harus nyaman dan menarik, sehingga guru ataupun peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar serta mendapatkan hasil yang maksimal. Perbedaan kemampuan yang dimiliki peserta didik menjadi tantangan guru supaya dapat memahamkan siswa atas materi yang disampaikan.

Media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk menunjang dan menarik perhatian siswa, sehingga dapat membangkitkan semangatnya dalam belajar (Junenda, 2021). Seperti yang diketahui bahwa dengan memperagakan media pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi menarik dan aktif, sehingga dalam mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasakan bosan. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Beragamnya jenis media pembelajaran, maka penting bagi pendidik untuk memilih dengan tepat dan cermat, supaya media pembelajaran dapat digunakan tepat guna (Putri & Hidayati, 2016). Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dan untuk mempermudah penyampaian materi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Darmawan yang menjelaskan bahwa, penerapan media pembelajaran yang sesuai akan lebih cepat memberi pemahaman kepada siswa terkait materi yang disampaikan (Kustandi & Darmawan, 2020). Salah satunya pada pembelajaran bahasa, yang sebagian besar guru menerapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dari empat kemampuan dasar berbahasa. Kemampuan dasar berbahasa tersebut di antaranya yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap kemampuan dasar berbahasa terdapat dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam kehidupan peserta didik, salah satunya yaitu kemampuan berbicara yang dimiliki peserta didik. Berbicara merupakan suatu sarana paling utama yang menggunakan bahasa sebagai mediana dalam membina hubungan timbal balik dengan masyarakat. Agar dapat berbicara dengan baik seorang pembicara harus menguasai kosa kata, lafal, dan struktur kalimat yang akan dipakai. Selain itu, juga dibutuhkan adanya penguasaan materi dan ide pokok yang akan disampaikan. Angganti menjelaskan bahwa kemampuan berbicara setiap peserta didik berbeda, bergantung pada karakteristik masing-masing peserta didik. Sebagian peserta didik mengalami krisis percaya diri, ada juga yang terlalu aktif, dan sebagian lain mempunyai kemampuan yang kurang dalam memahami materi pembelajaran. Kurangnya percaya diri pada diri peserta didik seperti, peserta didik tidak memiliki



keberanian dalam menyampaikan pendapat, memiliki rasa takut untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dan tidak memiliki ketertarikan untuk aktif selama pembelajaran. Beberapa masalah yang telah terjadi tersebut menjadi penghambat berkembangnya kemampuan berbicara peserta didik. (Angganti, 2016) Hal itu karena kemampuan berbicara memerlukan adanya rasa percaya diri dalam diri peserta didik, maka kepedulian guru sangat dibutuhkan dalam memahami setiap peserta didik serta untuk melatih dan mengembangkan kemampuan bicaranya..

Hasil observasi pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV C MI Ma'arif Cekok, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran peserta didik cenderung pasif. Suasana kelas kurang kondusif karena pelaksanaan belajar mengajar hanya dengan ceramah, tanpa adanya media pembelajaran yang diperagakan. Alasan peneliti memilih kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran utamanya kemampuan berbicara siswa yang masih sangat kurang. Kemampuan berbicara kelas IV harusnya sudah sampai pada tahap perkembangan operasional konkret yaitu kemampuan berpikir logis meningkat. Piaget dalam buku Suralaga menjelaskan bahwa pada masa operasional konkret peserta didik sudah bisa berpikir secara operasional dan penalaran logis tentang kejadian-kejadian yang konkret (Suralaga, 2021). Seharusnya kemampuan berbicara siswa sudah semakin baik, karena kemampuan berpikir siswa meningkat dari tahap sebelumnya. Namun faktanya dalam pelaksanaan pembelajaran saat siswa ditunjuk menyampaikan di depan kelas mereka tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan, siswa merasa malu, dan kurang percaya diri. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi di lapangan dan pentingnya kemampuan berbicara, maka diperlukan adanya inovasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik, supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara peserta didik.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri merupakan sebuah media yang menjadi salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. Papan dan kartu misteri dijadikan sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini terdiri dari roda putar dan kartu misteri. Media roda putar termasuk media yang sangat menarik bagi peserta didik, sehingga dalam penggunaannya peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar. Media roda putar dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru (Solichah et al., 2021).

Melihat kondisi praktik kemampuan berbicara siswa dan teori tersebut, peneliti ingin melakukan eksperimen untuk menguji media pembelajaran papan dan kartu misteri, yang diterapkan sebagai alternatif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Terdapat penelitian terdahulu untuk memperkuat penelitian ini, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nila Tresno Angganti (2016) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Misteri Board*) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian



menunjukkan bahwa, implikasi dari penerapan media pembelajaran bahasa papan misteri (*mystery board*) bagi siswa yaitu dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara serta dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam diri siswa. (Angganti, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Samsul, pada jurnal kreatif Tadulako online (2014) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan." Hasil temuan penelitian, ditunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Galumpang melalui metode latihan telah dinyatakan tuntas, baik secara individu maupun secara keseluruhan (klasikal) sesuai hasil yang diperoleh dari observasi awal, siklus I dan siklus 2. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Galumpang. Metode yang digunakan adalah metode latihan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN 1 Galumpang tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan tes yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) adanya peningkatan prosentase kemampuan berbicara dari 40% pada pra-tindakan menjadi 60% pada siklus satu, dan (2) terjadi peningkatan prosentase kemampuan berbicara secara signifikan dari 60% pada siklus satu menjadi 80% pada siklus dua. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan metode latihan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 1 (Samsul, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Addiniah Sukmawati Wulandari (2013) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar". Hasil temuan penelitian, ditunjukkan bahwa persentase siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan pada indikator secara keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan pemberian tindakan bermain roda gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 6 – 7 tahun SDN Rawamangun 15 Pagi, Jakarta Timur (Wulandari, 2013).

Terdapat poin khusus yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah terdahulu. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel yang mempengaruhi kemampuan berbicara peserta didik. Adapun variabel yang mempengaruhi tersebut yaitu penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Media pembelajaran ini juga berbeda dengan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu. Peneliti sudah menyiapkan misteri pertanyaan yang harus diselesaikan, dan nama-nama sejumlah siswa yang dituliskan pada media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini sengaja digunakan untuk membiasakan dan mengasah kemampuan berbicara peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan tampil lebih percaya diri. Dengan harapan, setelah peserta didik terlatih dan terbiasa berbicara dengan bantuan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini, kemampuan berbicaranya meningkat.

Berdasarkan uraian masalah yang dihadapi guru tersebut, peneliti ingin



membuktikan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat diterapkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dan pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo. Dengan latar belakang inilah, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo".

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri

Media adalah wadah penyampaian pesan dari sumbernya yang kemudian diteruskan kepada target atau sasaran penerima pesan, berupa pesan intruksional dengan tujuan tercapainya proses belajar yang diharapkan. Menurut Kustandi dan Darmawan, media pembelajaran merupakan alat untuk membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memperjelas makna atau pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Macam-macam media pembelajaran antara lain, televisi, film, foto, radio, gambar, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan lain sebagainya (Kustandi & Darmawan, 2020). Media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran bila membawa informasi atau pesan yang memiliki tujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran. Mengingat banyaknya media pembelajaran, maka guru sebagai pendidik harus bijak dalam memilih media pembelajaran dengan cermat agar dapat digunakan tepat sasaran.

Papan dan kartu misteri merupakan media pembelajaran visual yang telah dikembangkan. Kustandi menjelaskan bahwa media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik. (Kustandi & Darmawan, 2020) Media visual merupakan media pembelajaran yang dijadikan guru sebagai alat untuk menyalurkan pesan melalui indera penglihatan. Papan dan kartu misteri terdiri atas papan putar atau yang disebut dengan roda putar dan kartu misteri. Teori yang dikemukakan oleh Matondang dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar merupakan teknik pembelajaran yang penggunaannya melibatkan seluruh peserta didik, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan (Matondang et al., 2021). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran papan dan kartu misteri yang melibatkan seluruh siswa yang ada di kelas dapat menjadikan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Roda putar merupakan sebuah benda yang berbentuk lingkaran yang bisa digerakkan berputar. Roda putar dapat didefinisikan sebagai objek yang berbentuk lingkaran dan dapat menghasilkan suatu gerakan berputar atau berkeliling untuk berganti arah. (Matondang et al., 2021) Roda putar merupakan suatu benda yang berbentuk bundar atau melingkar dan bisa digerakkan berputar-putar, bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian dari lingkaran tersebut yang



dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, kartu misteri merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini, karena arah kegiatan pembelajaran tertuang di dalamnya. Agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, maka kartu misteri yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau lainnya (Damayanti & Puspasari, 2020). Kartu misteri adalah media yang digunakan untuk membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa dalam memahami materi. Media kartu ini berisi pertanyaan ataupun pernyataan kepada peserta didik yang mendapatkan giliran dari roda putar. Karena adanya media papan dan kartu misteri ini, peserta didik menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkan bagian maju kedepan. Tentunya, sebelum maju peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu, supaya saat mendapatkan giliran bisa menjawab misteri dari kartu tersebut.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri menuntut peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan konsentrasi. Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan papan dan kartu misteri ini dapat menarik perhatian, motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Damayanti dan Puspasari juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif serta dapat mengajak peserta didik untuk lebih aktif, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan sempurna (Damayanti & Puspasari, 2020). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan atau menjawab misteri dari kartu tersebut. Dengan demikian kemampuan berbicara peserta didik dapat terlatih dan berkembang.

Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh anak, supaya bisa berkomunikasi dengan baik dan harus dibina sejak kecil. Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan bunyi artikulasi atau mengekspresikan sebuah kata, untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan atau perasaan (Subhayni et al., 2017). Berbicara juga memiliki arti sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang produktif, dan dapat mengubah pikiran maupun perasaan menjadi suatu bunyi bahasa yang memiliki makna. Berbicara erat kaitannya dengan pengucapan kata yang memiliki tujuan untuk menyampaikan perasaan, gagasan atau ide. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tumbuh pada kehidupan anak, yang diawali dengan keterampilan menyimak, dengan demikian kemampuan berbicara pada anak dapat berkembang dan dipelajari (Tarigan, 2015). Berbicara diartikan sebagai keterampilan berbahasa yang tumbuh berkembang dan meningkat dalam kehidupan anak. Kemampuan berbicara dapat dipelajari setelah proses menyimak dilakukan. Maknanya, setelah anak menyimak lawan bicaranya, dia akan belajar berucap dengan memberikan tanggapan yang diekspresikan melalui bicara. Semakin sering anak berlatih bicara, maka anak akan lebih mengetahui dan mengenal kosakata atau istilah yang baru, sehingga



kemampuan berbicara pada anak meningkat.

Berbicara pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, karena di dalamnya terdapat pesan dari suatu sumber ke sumber lain. Berbicara dengan menggunakan bahasa sebagai mediana, dijadikan sebagai sarana paling utama dalam membina pengertian dan komunikasi secara timbal balik (Alfulaila & Ngalimun, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa berbicara adalah suatu bentuk komunikasi dalam penyampai pesan atau informasi kepada penerima pesan. Kemampuan berbicara dapat mendukung proses belajar peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicaranya, baik dengan teman atau guru yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Belajar berbahasa memerlukan beberapa aspek dalam mencapai tahapan berkomunikasi yang baik. Aspek yang diperlukan dalam belajar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan aspek kedua yang dilakukan seorang dalam berbahasa, yaitu setelah aktivitas menyimak kemudian seorang dapat berucap atau berbicara (Rohana & Syamsuddin, 2021). Kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi untuk mengekspresikan atau menyampaikan perasaan, pendapat dan gagasan. Faktor yang harus diperhatikan dalam berbicara meliputi dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Adapun faktor kebahasaan di antaranya yaitu, (a) Ketepatan ucapan. (b) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi. (c) Pilihan kata (diksi). (d) Ketepatan sasaran pembicaraan. Sementara itu faktor nonkebahasaan meliputi, (a) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku. (b) Pandangan diarahkan kepada lawan bicara. (c) Dapat menghargai pendapat orang lain. (d) Gerak-gerik dan mimik yang tepat. (e) Kenyaringan suara (Maidar G & U.S., 1988). Lima indikator dalam ruang lingkup berbicara, di antaranya kelancaran atau kefasihan, lafal, intonasi, kosakata, dan pemahaman. (Sanusi, 2013) Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (a) Ketepatan pilihan kata, (b) Struktur kalimat, (c) Kelogisan (penalaran), (d) Pemahaman, dan (e) Komunkatif atau kontak mata (Sanusi, 2013).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang biasa diterapkan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2017). Desain penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*. Pada desain ini *pre test* diberikan sebelum adanya tindakan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara peserta didik. Kemudian *post test* diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir berbicara peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Dengan demikian dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah adanya tindakan, sehingga hasilnya dapat diketahui lebih akurat. Desain eksperimen yang dipakai pada penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design*, dengan jenis *Non Equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menggunakan kelas IV C sebagai kelas

eksperimen dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, dari kelas I hingga kelas VI dengan total keseluruhan 270 siswa. Adapun jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini 2 kelas. Kelas IV C dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, yang diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Kemudian kelas IV B dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol yaitu kelas tanpa adanya tindakan. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Purposive Sampling*, karena sudah memiliki tujuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk tes, dengan teknik pelaksanaan tes mengenai kemampuan berbicara siswa yaitu dengan memberikan tes lisan. Data hasil belajar didapatkan melalui *pre test* dan *post test* pada instrumen penelitian. *Pre test* dengan memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah lalu, sedangkan *post test* dengan memberikan pertanyaan mengenai materi Cerita Fiksi. Instrumen yang sudah disusun kemudian divalidasikan oleh ahli bidang Bahasa Indonesia. Seorang ahli tersebut sebagai validator pengesahan bahwa instrumen yang telah disusun oleh peneliti sudah layak dipakai untuk penelitian. Adapun komponen kemampuan berbicara yang dinilai mencakup, pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan, pemahaman, dan kontak mata.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR MAKSIMAL
1.	Pilihan Kata	20
2.	Struktur Kalimat	20
3.	Kelogisan/penalaran	20
5.	Pemahaman	20
6.	Kontak Mata	20
JUMLAH		100

Analisis statistik yang diterapkan dalam analisa data penelitian ini terdapat dua macam, yaitu statistika inferensial dan statistika deskriptif. Data kuantitatif didesain oleh peneliti dengan menggunakan uji asumsi atau uji prasyarat. Uji asumsi diperlukan untuk melihat apakah analisis yang terapkan sudah memenuhi prasyarat yang berlaku atau tidak. (Priyatno, 2016) Uji prasyarat atau asumsi dilakukan guna mengakses suatu data yang didapatkan dari hasil pengumpulan data yang berasal dari populasi dan sampel, bertujuan agar data memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25, dengan uji *Kolmogor-Smirnof* dan uji homogenitas yang diterapkan menggunakan uji *Levene*. Uji hipotesis diterapkan setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis merupakan uji-t, dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang independent (bebas).

HASIL PENELITIAN

Hasil skor yang didapatkan siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yang berjumlah 40 siswa, yaitu kelas IV B dan kelas IV C yang masing-masing terdiri dari 20 siswa. Kelas IV C sebagai kelas eksperimen diberikan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara itu, kelas IV B sebagai kelas kontrol tanpa diberikan tindakan.

Tabel 2. Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Eksperimen	20	30	85	58.35	15.732
PostTest_Eksperimen	20	75	96	84.45	5.880
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan pada tabel tersebut, hasil analisis deskriptif yang didapatkan dari *pre test* dan *post test* kelas eksperimen yaitu dengan nilai minimum sebesar 30 dan 75, dan nilai maksimal yang didapatkan sebesar 85 dan 96. Nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yang didapatkan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan, yaitu 58,35 dan 84,45. Sementara itu, nilai standar deviasi *pre test* dan *post test* kelas eksperimen yaitu 15,732 dan 5,880. Dilihat dari selisih standar deviasi yang didapatkan dari *pre test* dan *post test* yaitu 9,852. Artinya terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang diperoleh setelah diberi tindakan. Hal itu menunjukkan adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa setelah diberikan tindakan.

Tabel 3. Output Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Kontrol	20	33	85	59.75	13.345
PostTest_Kontrol	20	38	87	60.70	10.554
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan pada tabel tersebut, kelas kontrol didapatkan hasil analisis deskriptif *pre test* dan *post test* dengan nilai minimum 33 dan 38. Nilai maksimal *pre test* dan *post test* yang didapatkan 85 dan 87. Kemudian perbedaan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yaitu nilai rata-rata *pre test* 59,75 dan nilai rata-rata *post test* 60,70. Sementara itu, untuk nilai standar deviasi *pre test* dan *post test* yaitu 13,345 dan 10,554. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai yang diperoleh dari *pre test* ataupun *post test* masih tergolong rendah. Perbandingan nilai *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebesar 2,791. Hal ini menunjukkan bahwa sedikitnya perbedaan kemampuan berbicara yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis data, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas, untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data yang didapatkan. Ketentuan pengujian, jika signifikansi yang didapatkan $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikansi yang didapatkan $< 0,05$ maka

data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah data hasil uji normalitas *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4. Uji Normalitas Data Pre Test
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Pre-test Kelas Eksperimen	.117	20	.200 [*]	.969	20	.737
	Pre-test Kelas Kontrol	.111	20	.200 [*]	.986	20	.987

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa signifikansi nilai *pre test* kelas eksperimen yaitu 0,200 dan kelas kontrol 0,200. Kedua hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal.

Data yang didapatkan dari kelas sampel perlu dilakukan uji homogenitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Data sampel dapat dikatakan homogen bila nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari 0,05. Berikut adalah data hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Pre Test

Hasil Kemampuan Berbicara Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	.842	1	38
	Based on Median	.574	1	38	.453
	Based on Median and with adjusted df	.574	1	36.993	.453
	Based on trimmed mean	.834	1	38	.367

Berdasarkan data pada tabel tersebut, nilai signifikansi *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,365. Menunjukkan signifikansi $0,365 > 0,05$. Maka data tersebut menunjukkan hasil *pre test* kemampuan berbicara peserta didik homogen.

Uji hipotesis atau uji independent t test digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada kemampuan berbicara siswa baik kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Pada pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol diperlakukan tanpa tindakan, sementara kelas eksperimen diberi tindakan dengan menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Berikut adalah hasil uji independent t test pada data *pre test*.

Tabel 6. Uji Hipotesis Data Pre Test

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
-.303	38	.763	-1.400	4.613	-10.739	7.939
-.303	37.015	.763	-1.400	4.613	-10.747	7.947

Dari tabel tersebut ditunjukkan bahwa, nilai t hitung sebesar -0,303, sedangkan t tabel (df 38) dengan signifikan 5% yaitu 2,02439. Artinya t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel. Apabila diamati dari nilai signifikansi *pre test* sebesar 0,763, menunjukkan lebih besar dari 0,05. Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya



tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama.

Uji normalitas pada data hasil *post test* memiliki tujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data, melalui nilai akhir *post test* baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Berikut adalah data hasil uji normalitas *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7. Uji Normalitas Data Post Test

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen (Papan dan Kartu Misteri)	.125	20	.200*	.961	20	.555
	Post-Test Kelas Kontrol	.176	20	.103	.959	20	.522

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *post test* pada kelas eksperimen yaitu 0,200 dan nilai signifikansi kelas kontrol 0,103. Nilai signifikansi *post test* kedua kelas tersebut menunjukkan lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa data *post test* kemampuan berbicara berdistribusi normal.

Uji homogenitas *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Uji Homogenitas Data Post Test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	Based on Mean	2.791	1	38	.103
	Based on Median	2.160	1	38	.150
	Based on Median and with adjusted df	2.160	1	25.551	.154
	Based on trimmed mean	2.629	1	38	.113

Dari tabel hasil uji homogenitas *post test* tersebut, nilai signifikansi *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,103. Bila dibandingkan dengan 0,05 maka signifikansi $0,103 > 0,05$. Hal itu menunjukkan varian data *post test* kemampuan berbicara peserta didik adalah homogen.

Uji hipotesis data *post test* dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok. Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara itu, pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Berikut adalah hasil uji independen sampel t test data *post test*.

Tabel 9. Uji Hipotesis Data Post Test



t	df	Sig. (2-tailed)	t-test for Equality of Means			
			Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
8.792	38	.000	23.750	2.701	18.281	29.219
8.792	29.760	.000	23.750	2.701	18.231	29.269

Pada tabel tersebut ditunjukkan bahwa, nilai t hitung 8,792, sedangkan t tabel (df 38) dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,02439, menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439. Jika diamati dari nilai signifikansi *post test* sebesar 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan 0,05 ($0,000 < 0,05$). Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diartikan bahwa, ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

PEMBAHASAN

Penerapan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo

Media pembelajaran papan dan kartu misteri merupakan media yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, karena dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik bisa belajar sambil bermain. Sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh Matondang yang menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar (papan dan kartu misteri) dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga dapat diterimanya dengan baik (Matondang et al., 2021). Media pembelajaran papan dan kartu misteri terdiri dari papan atau roda putar dan kartu misteri. Papan atau roda putar digunakan sebagai acuan peserta didik sebelum mendapatkan kartu misteri. Jadi, pada roda putar ini telah dicantumkan nama sejumlah siswa dalam satu kelas. Kemudian roda ini diputar dan nantinya akan berhenti di salah satu nama yang ditunjuk pada tanda panah. Peserta didik yang namanya telah terpilih dari roda putar ini maju dan mengambil kartu misteri. Berikut penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada kelas eksperimen yaitu kelas IV C MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo. (a) Peneliti memberi kesempatan peserta didik untuk membaca materi cerita fiksi. (b) Peneliti memberikan penjabaran dari materi cerita fiksi yang telah dibaca peserta didik. (c) Peneliti mulai memperagakan media pembelajaran. Putar papan atau roda putar dari media pembelajaran dan tunggu sampai berhenti, perhatikan nama peserta didik yang ditunjuk panah setelah roda berhenti, kemudian peserta didik yang namanya telah ditunjuk diminta untuk maju dan mengambil kartu misteri yang telah disediakan. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk membacakan misteri dari kartu tersebut dengan lantang agar teman-temannya mendengarkan. Setelah itu, peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan yang ada pada kartu



misteri sesuai dengan pemahaman yang diperolehnya. Setelah peserta didik berhasil menjawab misteri dari kartu tersebut, guru bersama dengan teman-teman yang lain mengecek kebenarannya. Siswa yang sudah menjawabnya dengan benar diberikan *reward*, tetapi jika salah maka siswa harus meminta bantuan kepada teman yang lain untuk menyelesaikan misteri dari kartu tersebut. Bila sudah berhasil diselesaikan, sebelum kembali ke tempat duduk peserta didik harus memutar kembali media pembelajaran untuk mengetahui nama siapa yang mendapat giliran untuk maju.

Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dapat memberi pengalaman dalam belajar. Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri sangat mudah dan dapat membantu peserta didik untuk lebih percaya diri, peserta didik juga terlatih untuk berbicara di depan, sehingga kemampuan berbicara siswa dapat meningkat dengan baik. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tumbuh pada kehidupan anak, yang diawali dengan keterampilan menyimak, dengan demikian kemampuan berbicara pada anak akan berkembang dan dipelajari (Tarigan, 2015). Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri sangat tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu kegiatan pembelajaran juga berjalan dengan aktif, penuh semangat dan tidak monoton. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Matondang dkk, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar merupakan suatu gaya pembelajaran yang melibatkan semua siswa, yang membuat siswa semakin aktif dan interaktif, menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan optimal (Matondang et al., 2021). Adanya media pembelajaran papan dan kartu misteri ini, dapat melatih dan membiasakan siswa untuk berbicara di depan teman satu kelasnya. Sesuai dengan fakta di lapangan, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani menyampaikan atau menjawab pertanyaan di depan teman-temannya.

Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa

Pada awal dan akhir pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *pre test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan *post test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berbicara peserta didik kelas IV dalam materi cerita fiksi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil yang didapatkan dari pelaksanaan *pre test* ataupun *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *pre test* yang dilaksanakan di kelas eksperimen sebesar 58,35. Sementara itu, rata-rata *pre test* yang kelas kontrol sebesar 59,75. Hasil yang didapatkan dari *pre test* tersebut menunjukkan bahwa nilai atau skor kemampuan berbicara peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol hampir sama. Data yang didapatkan juga berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Adapun nilai signifikansi pada uji independent sampel t test sebesar 0,763 lebih besar dari 0,05. Menunjukkan tidak adanya perbedaan kemampuan berbicara antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.



Nilai rata-rata *post test* yang didapatkan kelas eksperimen sebesar 84,45 sedangkan nilai rata-rata *post test* yang didapatkan kelas kontrol sebesar 60,70 Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak, dan homogen atau tidaknya. Setelah dilakukan uji keduanya, hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian data yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji independent sampel t test untuk melihat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik. Uji independent sampel t test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Apabila dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal itu artinya, terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

Kemampuan berbicara siswa harus dibina supaya berkembang dengan baik. Semakin sering berlatih bicara maka peserta didik akan lebih mengetahui dan mengenal kosakata atau istilah yang baru dalam berbicara. Media pembelajaran papan dan kartu misteri juga melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran berbicara, sehingga kemampuan berbicara siswa bisa meningkat. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk terus belajar mengembangkan kemampuan berbicaranya. Kemampuan berbicara peserta didik tersebut diukur dengan indikator-indikator berbicara. Adapun indikator berbicara yang digunakan yaitu, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan atau penalaran, pemahaman, dan komunikatif atau kontak mata. Hal ini, sesuai dengan pandangan Sanusi, yang menjelaskan terdapat lima indikator dalam ruang lingkup berbicara, diantaranya kelancaran atau kefasihan, lafal, intonasi, kosakata, dan pemahaman (Sanusi, 2013).

Kemampuan berbicara sangat dibutuhkan baik sekarang ataupun di masa depan, oleh karena itu kemampuan berbicara harus dilatih dan di biasakan sejak kecil. Berbicara memiliki tujuan sebagai alat komunikasi, hiburan atau ajakan untuk meyakinkan pendengar (Subhayni et al., 2017). Oleh karena itu, peserta didik perlu dibiasakan untuk mengekspresikan diri dan mengungkapkan perasaannya melalui pembelajaran bahasa. Kemampuan berbicara merupakan aspek kedua dari empat aspek kemampuan dasar berbahasa yang dilakukan seseorang, yaitu setelah aktivitas menyimak kemudian dapat berucap atau berbicara (Rohana & Syamsuddin, 2021). Penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicaranya. Membiasakan dan melatih berbicara pada peserta didik bertujuan, supaya peserta didik mampu mempraktikkan kemampuan berbahasa yang didapatkannya untuk berbicara dalam keadaan tertentu melalui komunikasi (Hidayah, 2017). Media pembelajaran papan dan kartu misteri ini dapat membantu siswa untuk belajar dan mengasah kemampuan berbicaranya, sehingga kemampuan berbicara yang dimiliki peserta didik menjadi lebih baik lagi. Pada penelitian ini media papan dan kartu misteri disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kartu misteri berisi pertanyaan tentang materi cerita fiksi, sehingga selain dapat melatih kemampuan berbicara, siswa juga dapat dengan mudah mengingat dan memahami materi yang telah



dipelajari.

Berdasarkan pemaparan tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik. Nilai *post test* yang didapatkan dari kelas yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angganti, dimana penerapan media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat membantu peserta didik dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicaranya, karena siswa dapat bernalar dan berpikir kritis, serta dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam diri peserta didik (Angganti, 2016).

Penelitian terdahulu menjadi referensi peneliti untuk melihat ada tidaknya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan selama pelaksanaan belajar mengajar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran. Kartu misteri tersebut dapat menarik kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyampaikan jawaban secara lisan. Penggunaan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini memperlihatkan adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa, yang dapat dilihat dari hasil *post test* yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa, ditunjukkan adanya pengaruh kemampuan berbicara pada kelas eksperimen setelah diberikan tindakan dengan media pembelajaran papan dan kartu misteri. Sementara kelas kontrol yang diperlakukan tanpa adanya tindakan, menunjukkan nilai hasil *pre test* ataupun *post test* kemampuan berbicaranya masih tergolong rendah. Adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa terhadap media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat dilihat dari hasil uji independent sample t test, dengan nilai t hitung yang didapatkan sebesar 8,792, sedangkan t tabel (df 38) dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,02439. Hal itu menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439, dan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan lebih kecil dibandingkan dengan 0,05. Hal tersebut artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfulaila, N., & Ngalmun. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Aswaja Pressindo.
- Angganti, N. T. (2016). *Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (Mystery Board) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Jakarta.

- Damayanti, F., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 157–168. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p157-168>
- Hidayah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca*, 2(1), 83–98.
- Junenda, I. (2021). Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga di Kabupaten Maros. *Journal Of Education*, 1(1), 239.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Maidar G, A., & U.S., M. (1988). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Matondang, R., Leoly, A. A. N., Sahri, D., & Harahap, T. A. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*. Literasi Nusantara.
- Pebriana, G. R., Dibia, I. K., & Renda, N. T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(1), 1–10.
- Priyatno, D. (2016). *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. Gava Media.
- Putri, A. K., & Hidayati, K. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Ibriez IAIN Ponorogo*, 1(1), 98–106.
- Rohana, & Syamsuddin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Universitas Negeri Makasar.
- Samsul. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 173–192.
- Sanusi, E. (2013). *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Universitas Lampung.
- Solichah, M., Akhwani, Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92.
- Subhayni, Sa'adiah, & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV Angkasa.
- Thobroni, M., & Arif. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Wulandari, A. S. (2013). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 62–69.