

## STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DENGAN FLASH CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

**Khosi'in<sup>1</sup>, Sugiarti<sup>2</sup>**  
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu<sup>1,2</sup>  
khosi'in88@mail.uinfasbengkulu.ac.id

### *Abstrak*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan Penggunaan Media Ular Tangga dengan Media *Flash Cards* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 67 Kota Bengkulu, yang terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas A dan B dengan jumlah siswa 40 orang. Peneliti mengambil 2 kelas ini untuk dijadikan sampel yaitu kelas VA berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode eksperimen. Dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes soal Esay dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan Uji t. Ditemukan bahwa hasil *posstest* Siswa kelas VA yang menggunakan media pembelajaran Ular tangga yaitu dalam katagori sedang, sebanyak 17 orang siswa (85%) mendapatkan nilai 68,4 sampai 90,6. Dan hasil belajar kelas VB yang menggunakan media pembelajaran *Flash Cards* sebanyak 16 orang siswa (80%) mendapatkan nilai antara 68,1 sampai 81,9. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan anatara media ular tangga dan *flash cards* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa indonesia di SDN 67 Kota Bengkulu. Dengan perhitungan Uji t dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,601 > 2,021$ ).

**Kata kunci:** *Media Ular Tangga, Media Flash Cards, Kemampuan Berbicara.*

### *Abstract*

*This study aims to determine the differences in the use of snake and ladder media and flash cards in Indonesian language subjects in class V of 67 Elementary Schools in Bengkulu City, which are divided into 2 classes, namely class A and B with 40 students. Researchers took these 2 classes to be the sample, namely the VA class with 20 people as the experimental class and 20 people to the VB class as the control class. This type of research is a quantitative study with an experimental method approach. And data collection techniques using observation, test questions Esay and documentation. Data collection techniques using the t test. It was found that the results of the student *posstest* class VA who used the snake and ladder learning media were in the medium category, as many as 17 students (85%) got grades 68.4 to 90.6. And the learning outcomes of class VB using *Flash Cards* learning media as many as 16 students (80%) get scores between 68.1 to 81.9. The results of the study can be concluded that there are differences between the media of snakes and ladders and flash cards on the speaking ability of grade V students in Indonesian subjects at SDN 67 Bengkulu City. With the calculation of the t test where  $t_{count} > t_{table}$  ( $2.601 > 2.021$ ).*

**Keywords:** *Media Snakes and Ladders, Media Flash Cards, Talking Ability.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sejalan dengan undang-undang Sisdiknas pasal 1 tentang Pendidikan dan tujuan RI. Untuk mewujudkan tujuan itu maka peran guru sebagai pendidik bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, dan melakukan bimbingan serta pelatihan terhadap anak didik agar pendidikan yang dilaksanakan dapat berhasil.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang berikutnya. Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik dalam berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 dapat tercapai dengan peran serta tenaga pendidik dalam menunjang penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Upaya mencapai penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari pembelajaran yang diselenggarakan oleh berbagai satuan pendidikan formal maupun informal. Perangkat pembelajaran tidak terlepas dari model, metode, teknik, strategi, serta media pembelajaran. Semuanya saling melengkapi agar pembelajaran berkualitas dapat terwujud.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang kreatif demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pelaksanaan pengajaran, komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan disajikan secara terpadu. Artinya dalam pembelajaran guru dapat memfokuskan pada salah satu komponen. Dalam satu pertemuan guru dapat membagi waktu dan menentukan satu fokus komponen pada bagian waktu tertentu. Dapat juga dalam satu pertemuan guru menggunakan keseluruhan waktunya terfokus pada satu komponen dan memfokuskan komponen lainnya pada pertemuan lain.

Di dunia pendidikan, bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia menempatkan bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah mendapat pembagian waktu pembelajaran yang banyak. Pembelajaran bahasa Indonesia haruslah berisi usaha-usaha yang dapat membawa serangkaian keterampilan. Keterampilan tersebut erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari pikiran. Semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis.

Sekolah Dasar Negeri 67 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah Negeri yang ada di jl. Tut Wuri Handayani kel. Surabaya Kota Bengkulu. Dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa Guru Sekolah Dasar Negeri 67 Kota Bengkulu di ketahui bahwa permasalahan yang terdapat pada peserta didik adalah ketika guru masuk di dalam ruangan peserta didik lebih senang asik sendiri dan kurang memperhatikan apa yang di jelaskan oleh guru sehingga pesan yang ingin di sampaikan kurang tercapai dengan baik karena materi yang di sampaikan tidak menarik serta tidak ada media selain papan tulis dan buku cetak.

Terdapat permasalahan yang sering di anggap permasalahan kecil yang terjadi pada siswa di sekolah dasar yaitu kemampuan berbicara siswa, padahal keterampilan berbicara yang baik dan benar juga mempengaruhi kelancaran komunikasi antara siswa dengan guru ataupun di lingkungan luar masyarakat, pada kenyataannya keterampilan berbicara yang baik dan benar masih belum diterapkan secara keseluruhan karena kentalnya penggunaan bahasa daerah, maka disini dibahas lebih lanjut tentang kemampuan berbicara siswa, karena berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terdapat pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Hal ini di sebabkan oleh proses pembelajaran masih bersifat konvensional, artinya metode yang di gunakan belum bervariasi, yang hampir seluruh kegiatan pembelajarn hampir di kendalikan oleh guru. Siswa jarang di berikan kesempatan untuk memecahkan masalah sendiri, dalam hal ini siswa juga mempunyai kesulitan dalam membaca dan berbicara karena mereka masih sangat kental menggunakan bahasa daerah. Hasil belajar siswa pun terbilang rendah, khususnya berbicara mengenai materi di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia atau mempraktekan materi yang telah di sampaikan dan di ajarkan oleh gurunya dalam kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, diperlukan Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengatasi kesulitan belajar yang di alami peserta didik.

Pada umumnya guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan media buku cetak dan papan tulis, sistem pembelajaran seperti ini cenderung lebih menekankan pada tingkat hafalan tinggi sedangkan dalam penyampaian yang di lakukan kurang efektif sehingga siswa sulit memahami. Kurangnya buku paket untuk sumber belajar siswa juga menjadi pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar karena sulitnya pemahaman siswa karena guru menyampaikan materipun dengan ceramah mendikte dan peserta didik menacatat penjelasan tersebut, setelah itu di berikan tugas di kumpul pada saat jam pelajaran habis sehingga minat siswa menjadi kuarang.

Hal ini menyebabkan tingkat pemahaman siswa dan minat belajar terhadap materi yang di sampaikan oleh gurunya sulit di pahami secara keseluruhan. Bagi beberapa siswa yang mempunyai kemampuan lebih bisa memahami tapi untuk siswa yang mempunyai kemampuan standar atau bahkan di bawah rata-rata sulit untuk memahami hal ini menyebabkan apa yang di sampaikan oleh guru tidak dapat teraplikasikan secara keseluruhan. Untuk menghindarkan hal tersebut maka di butuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna serta pembelajaran yang menyenangkan.

Selain itu masih kentalnya penggunaan bahasa daerah juga menyebabkan salah satu faktor terhambatnya berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kebiasaan berbicara dengan bahasa daerah ini bisa dilihat ketika mereka sedang bermain ataupun belajar di luar jam sekolah ataupun ketika di sekolah. Ketika bermain dengan teman satu sekolah pun masih menggunakan bahasa daerah namun ada juga beberapa siswa yang mampu berbicara bahasa indonesia yang baik dan benar, di samping itu ketika guru sedang mengajar juga masih ada yang menggunakan bahasa daerah namun tidak sepenuhnya bahasa daerah bahasa yang di gunakan oleh guru pun bercampur-campur kadang bahasa daerah kadang bahasa indonesia, jadi di sini membuat siswa lebih memilih bahasa daerah nya sendiri untuk menjelaskan sesuatu atau menjawab pertanyaan, jadi perang guru juga dapat mempengaruhi dalam penggunaan bahasa terhadap kemampuan berbicara yang lebih baik.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga hal ini juga dapat menimbulkan kejenuhan dan tingkat pemahaman kurang, hal ini menyebabkan siswa tidak fokus sehingga mereka lebih memilih sibuk sendiri sehingga tak jarang pada saat guru sedang

menjelaskan siswa pun ikut berbicara dan suasana kelas pun makin tak terkendali terjadilah yang namanya siswa ribut didalam kelas, ketika hal ini terjadi seharusnya guru tidak harus menyalahkan sepenuhnya ini kesalahan terdapat pada siswa, bisa jadi hal tersebut disebabkan siswa jenuh dengan bentuk pengajaran yang sama setiap harinya, sekali lagi peran gurupun menjadi peran yang penting dalam membuat pembelajaran lebih asik dan menyenangkan serta mampu dipahami dengan baik oleh siswa.

Pada interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam Model, Media, Strategi pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar aktif serta menimbulkan sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh.

Beranjak dari permasalahan di atas untuk dapat menarik perhatian siswa, perlu diciptakan situasi kelas yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang merangsang proses berfikir siswa, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Jadi dengan media pembelajaran tidak hanya akan mempermudah guru namun juga akan membantu siswa untuk berpikir mengenai hal-hal konkret.

Hal ini disebabkan pada umumnya setiap siswa lebih senang di ajak belajar sambil bermain, sehingga apa yang ingin di sampaikan tercapai dan pelajaran dapat menjadi lebih menarik, dan tingkat keributan dapat berkurang dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Jadi dengan demikian dapat di simpulkan bahwa di sini guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan peserta didik dan penyampaian materi yang bisa tercapai, serta kemampuan berbicara yang baik dan benar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa pelajaran yang di sampaikan dapat di perhatikan dengan baik, dengan ini secara perlahan merubah pola belajar menjadi pembelajaran yang asik dan menyenangkan.

Jika kita lihat secara realita bahwa banyak sekali media yang bisa di terapkan pada siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, di antaranya Media Ular Tangga dan *Flash Card*. Menurut AEFT (*Association for Education and Communication*), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Maka digunakanlah media pembelajaran ular tangga dan *flash cards*. Dengan digunakannya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa didalam menerima segala informasi yang disampaikan guru, selain itu pembelajaran juga tidak hanya berpusat pada guru.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan.

Media *Flash Card* adalah menurut pendapat Susilana dan Riyana, yaitu : “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*”. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flash card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan

menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada pada flashcard tersebut.

Sedangkan berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terdapat pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Bahkan, telah disebutkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, bahwa hakikat pembelajaran berbicara pada dasarnya adalah menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, pengalaman, pendapat, dan komentar dalam kegiatan wawancara, presentasi laporan, diskusi, protokoler, dan pidato, serta dalam berbagai karya sastra berbentuk cerita pendek, novel remaja, puisi, dan drama.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini yang di gunakan adalah penelitian *eksperimen*. Metode eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam buku tulisan *Emzir* dijelaskan bahwa, penelitian eksperimental di dasarkan pada asumsi bahwa dunia bekerja menurut hukum-hukum kausal.

Metode penelitian eksperimen memiliki berbagai desain penelitian. Pada penelitian ini, desain yang di gunakan adalah *Quasi Eksperimental* (Eksperimen Semu). Dalam buku tulisan Sugiyono lebih lanjut mengatakan bahwa “*Quasi Eksperimental*” adalah jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelas kelas A mengikuti pembelajaran dengan Media Ular Tangga. Sedangkan kelas B mengikuti pembelajaran dengan Media *Flash Card*.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 67 Kota Bengkulu Kelas V berjumlah 40 yang terdiri dari 25 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Penulis mengambil populasi di kelas V berdasarkan pada beberapa faktor: a) Berada di fase kelas tinggi di Sekolah Dasar yang rasa ingin tahu dan ingin belajar masih sangat tinggi; 2) Pada usia ini mulai berkembang pada siswa adalah kemampuan berpikir secara simbolis dan mulai dapat memahami sesuatu secara bermakna tanpa memerlukan objek yang konkret atau bahkan objek yang visual dan anak mulai dapat berpikir logis tentang bagaimana gagasan yang abstrak, dan; 3) Pemilihan media Ular Tangga dan Media *Flash Card*. Jumlah masing-masing siswa kelas V SDN 67 Kota Bengkulu. Dapat di lihat dari tabel di bawah ini.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A dan V B yang berjumlah 40 orang terdiri dari 20 orang kelas V A sebagai kelas eksperimen dan 20 orang kelas V B sebagai kelas kontrol. Peneliti mengambil sampel kelas V A dan B karena prestasi antara lokal V A dan V B ini hampir sama sehingga pada waktu di laksanakan penelitian, peneliti akan mudah mencari perbedaan media ular tangga dengan media *flashcards* kelas V A dan V B.

Untuk melakukan penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas V A dan B, karena media Ular Tangga dengan media *flashcards* ini cocok diterapkan untuk kelas tinggi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kemampuan berbicara. Siswa kelas V sistem belajarnya masih belajar sambil bermain jadi, apabila media yang digunakan media ular tangga dan media *flashcards* siswa akan merasa tertarik dan penasaran untuk mengikuti proses belajar mengajar yang akan disampaikan oleh guru. Desain penelitian yang di gunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Desain Penelitian

Tabel 1  
Desain Penelitian

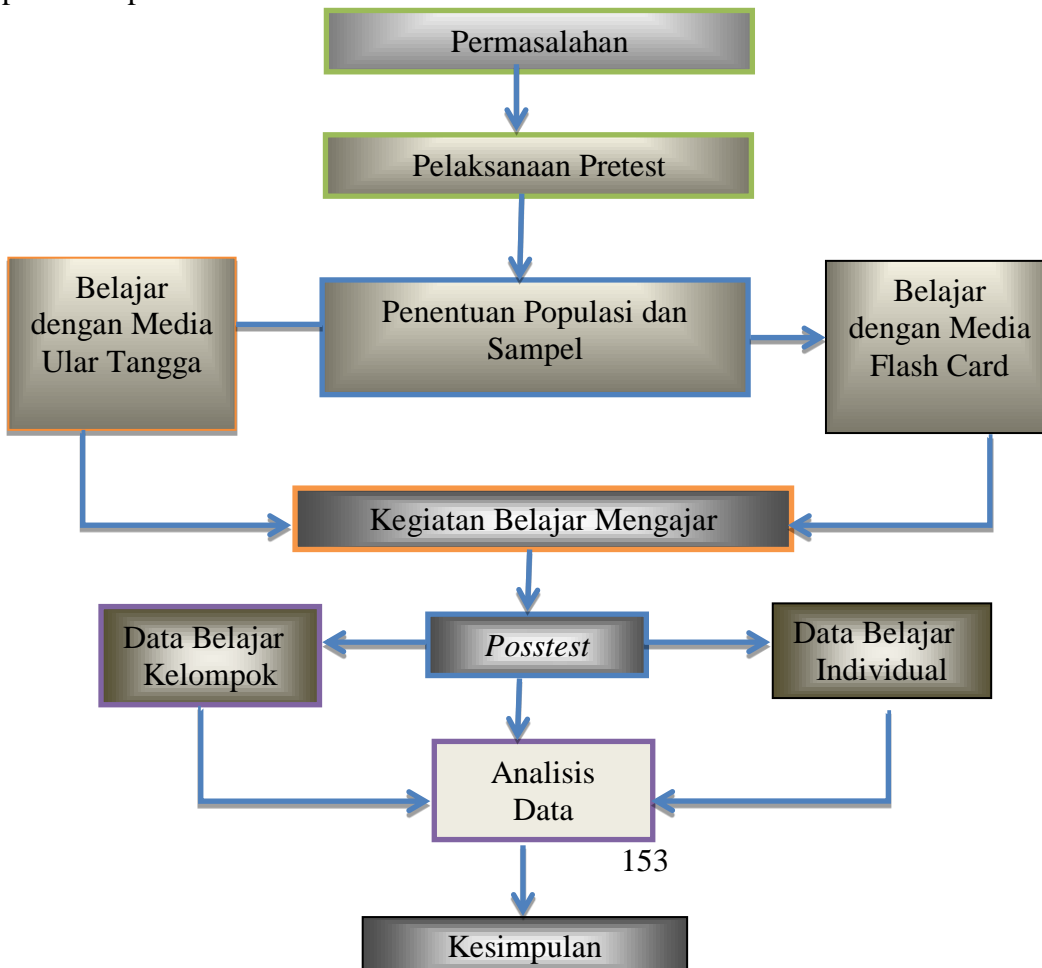
Kelas	Pretest	Perlakuan	Posstest
Kelas A	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas B	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan :

- X = Media Ular Tangga dan Media Flash Card
- O<sub>1</sub> = O<sub>2</sub> = O<sub>3</sub> = O<sub>4</sub>
- O<sub>1</sub> = Skor Pretest untuk kelompok A
- O<sub>2</sub> = Skor Posstest untuk kelompok A
- O<sub>3</sub> = Skor Pretest untuk kelompok B
- O<sub>4</sub> = Skor Posstest untuk kelompok B

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Tes diberikan pada anggota sampel sesuai dengan kemampuan berbicara yang diberikan perlakuan berlangsung. Sumber data adalah seluruh siswa kelas V dengan kelas A 20 siswa dan B 20 siswa, di mana siswa diminta untuk menjawab soal-soal secara lisan. Pendistribusian alat tes pada sampel dan waktu pelaksanaan pengambilan data (penelitian) dilakukan sesuai jadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia . data di peroleh melalui pelaksanaan.

Sebagai rambu-rambu agar peneliti tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisir secara sistematis sehingga di jadikan pedoman penelitian.



**HASIL PENELITIAN**

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa pada kelas A dengan media Ular Tangga dan kelas B dengan media *Flash Cards*. Instrumen soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian dilakukan, dan *posttest* diberikan kepada siswa di akhir penelitian.

**Kelas A (Ular Tangga)**

**Tabel 2**  
**Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V A**

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	64,84 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	64,84 – 39,16	Tengan / Sedang	12	60 %
3	39,16 ke bawah	Bawah / Rendah	4	20 %
<b>Jumlah</b>			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V A, terdapat : 4 siswa dikelompok atas/tinggi (20%), 12 siswa dikelompok tengang/sedang (60%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

**Kelas B (*Flash Cards*)**

**Tabel 3**  
**Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V B**

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	60,36 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	60,36 – 33,64	Tengan / Sedang	11	55 %
3	33,64 ke bawah	Bawah / Rendah	5	25 %
<b>Jumlah</b>			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V B , terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (20%), 11 siswa dikelompok tengang/sedang (55%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

Hasil *posttest* merupakan rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hasil test yang merupakan kemampuan berbicara yang akan dianalisis, yaitu :

**Kelas A (Ular Tangga)**

**Tabel 4**  
**Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas V A**

No	Nilai Postest	Kategori	Frekuensi	%
1	90,6 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	90,6 – 67,4	Tengan / Sedang	13	65 %
3	67,4 ke bawah	Bawah / Rendah	3	15 %
<b>Jumlah</b>			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V A , terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (20%), 12 siswa dikelompok tengang/sedang (60%), dan 2 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

**Tabel 5**  
**Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas V B**

No	Nilai Postest	Kategori	Frekuensi	%
1	81,9 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	81,9-68,1	Tengan / Sedang	11	55 %
3	68,1 ke bawah	Bawah / Rendah	5	25 %
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100 %</b>

Siswa kelas V B yang dengan menggunakan media *Flash Cards* siswa dengan persentase 75%, dalam kategori sedang dengan keterampilan siswa antara 81,69 sampai 68,1.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan pelaksanaan media ular tangga dengan media *flash cards* terhadap kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi yaitu peserta didik lebih aktif, menyenangkan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan saat guru melakukan tanya jawab.

Selain itu juga dengan menggunakan media ular tangga dan *flash cards* guru dapat menanamkan nilai-nilai seperti, ketaatan, kejujuran, kerendahan hati dan kepedulian, penanaman nilai ini disampaikan secara tidak langsung dan di visualisasikan melalui media ular tangga khususnya pada materi berbicara. Pemanfaatan media ular tangga dan *flash cards* dapat menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media ular tangga dan media *flash cards*, terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim Purwanto bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi kepada peserta didik yang menyangkut berbagai aspek keperibadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

Selanjutnya apabila peserta didik sudah memahami materi pembelajaran dengan baik maka peserta didik akan mendapatkan hasil yang baik juga, karena dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa media yang digunakan oleh guru itu berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Wasliman bahwa kemampuan belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuannya sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan berbicara yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor sekolah yang salah satunya mempengaruhi kemampuan berbicara siswa yaitu dengan media yang digunakan oleh guru.

Hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil pretest dan posttest pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6**  
**Perbandingan Hasil Belajar Kelas A dan Kelas B**

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas A dan Kelas B		
<i>Kelas</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Kelas Ular Tangga</b>	80%	85%
<b>Kelas <i>Flash Cards</i></b>	75%	80%

Begitu juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh,  $t_{hitung} = 2,601$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,601 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan anatara media ular tangga dan *flash cards* terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 67 Kota Bengkulu.



**Tabel 7**  
**Perbedaan antara media ular tangga dan *flash cards* sebagai berikut:**

Media	
Ular Tangga	<i>Flash Cards</i>
Interaksi yang lebih aktif dan menyenangkan (karena pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kelihatan lebih senang dan aktif bertanya antusias yang tinggi menunggu giliran untuk melempar dadu dan tidak merasa bahwa sesungguhnya mereka sedang belajar)	Interaksi kurang aktif dan kurang menyenangkan (karena pada saat belajar mengajar berlangsung, siswa merasa sedikit jenuh hanya mengamati media <i>Flash Cards</i> , diskusi lalu menyampaikan pendapat atau tanggapan tentang peristiwa yang terjadi pada kartu, siswa cenderung bosan hanya mendengar pendapat dari teman-teman dan di bantu penguatan oleh guru)
Situasi kelas agak sedikit ribut pada saat sedang bermain hal ini wajar karena siswa penasaran dengan langkah selanjutnya namun pembelajaran tetap berjalan sebagai mana mestinya	Situasi kelas sedikit tenang karena siswa hanya mengamati gambar dari kartu, berdiskusi lalu menyampaikan pendapat dari hasil diskusi
Siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan bertanya jawab pada saat pembelajaran berlangsung hal ini di sebabkan pembelajaran asyik dan menyenangkan jadi anggapan mereka sedang bermain padahal sedang belajar	Hanya beberapa siswa yang aktif pada proses belajar mengajar berlangsung, hal ini disebabkan kurang konsentrasinya siswa pada saat mendengarkan teman yang lain sedang menyampaikan pendapat, siswa yang aktif termasuk siswa yang kecerdasan tinggi di kelas
Siswa lebih aktif menjawab soal-soal <i>Posstest</i> dengan jelas (hal ini di karenakan pada saat proses pembelajaran telah terjalin interaksi yang aktif dan baik antara guru dan siswa)	Siswa kurang aktif menjawab soal-soal <i>Posstest</i> (hal ini di karenakan pada saat proses pembelajaran kurangnya terjalin interaksi yang aktif dan baik antara guru dan siswa jadi cenderung pasif karena hanya menjawab soal lewat <i>Flash Cards</i> )
Hasil nilai <i>Posstest</i> 85%	Hasil nilai <i>Posstest</i> 80%

Berdasarkan hasil analisis data maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut ini: Ada perbedaan antara media pembelajaran ular tangga dengan media pembelajaran *flash cards* terhadap kemampuan berbicara bahasa indonesia siswa kelas V SD Negeri 67 Kota Bengkulu. Berdasarkan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(2,601 > 2,021)$ . Di buktikan dengan nilai rata rata kemampuan berbicara Bahasa Indonesia dari hasil postest kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu  $90,6 > 81,9$ .

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang penulis lakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media ular tangga dan *flash cards* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 67 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh,  $t_{hitung} = 2,601$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $(2,601 > 2,021)$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan anatara media ular tangga dan *flash cards* terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 67 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata kemampuan Berbicara bahasa indonesia Postest kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu *Posstest* 85% > *Posstest* 80%.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggota IKPI. 2013. *Undang-Undang SISDIKNAS*. Bandung: Fokus Media,
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar Garis-Garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Ahmad, H. 2013. “*Jurnal Penelitian Kemampuan Siswa Berbicara Dengan Metode Diskusi*”, no.1
- Mahnun, N. 2012. “*Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*”, no. 1
- Nugrahani, R. 2007 “*Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*” no. 1
- Sugiyono, 2006. “*metode penelitian kuantitatif kualitatif R & D*”, (Bandung: ALFABETA).
- \_\_\_\_\_ 2007. “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*”, (Bandung: Alfabeta).
- \_\_\_\_\_ 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta).