

LAPORAN HASIL PENELITIAN



PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI GAME BERBASIS MUATAN LOKAL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

PENELITI

Dr. SUSILAWATY, M.Pd
DESSY DWITALIA SARI, M.Pd

(KETUA)
(ANGGOTA)

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV SD
2. Bidang Penelitian : PGSD
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Dr. Susilawaty, M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP/ NIDN : 19591126 198710 2 001/ 26115908
 - d. Pangkat/ Golongan : Penata/ IIC
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
 - f. Fakultas/ Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan / PG-PAUD
 - g. Alamat/ Kantor : Jl. Brigjen H. Hasan Basry, Pangeran,
Banjarmasin

Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan,
70123
 - h. Telpon/ HP/ Faks/E-mail : 081348605922
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1 orang
 - a. Nama Anggota I : Dessy Dwitalia Sari, M.Pd.
5. Jangka Waktu Penelitian : 6 Bulan
6. Jumlah yang diajukan : Rp. 5.000.000,-
7. Luaran : 1. Artikel terbit di Jurnal Terindeks Sinta

Banjarmasin , 18 Februari 2019

Mengetahui,
Dekan FKIP ULM

Ketua Pelaksana,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP. 196508081993031003

Dr. Susilawaty, M.Pd.
NIP. 195911261987102001

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat ULM,

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.
NIP. 196805071993031020

**Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal terhadap
Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV SD**

IDENTITAS

a. Identitas Ketua Pengusul

1. NIDN : 26115908
2. Nama Pelaksana : Dr. Susilawaty, M.Pd.
3. Pangkat dan Jabatan : Penata/ IIC
4. Email Pengusul : susilawati.unlam@gmail.com
5. Anggota Pengusul 1 :
 - a) NIDN : -
 - b) Nama Pelaksana : Dessy Dwitalia Sari
 - c) Pangkat dan Jabatan: Tenaga Pengajar/ III B
 - d) Email Pengusul : dwitalia13@gmail.com
 - e) ID Sinta : -
 - f) H-index :

b. Identitas Usulan

- Judul PPM : Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal
terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD
- Biaya Ususalan : 5.000.000,- (lima juta rupiah)
- Target Capaian :
 1. Artikel diterbitkan di jurnal terakreditasi sinta

c. Lembaga Pengusul

1. Nama unit lembaga pengusul : Universitas Lambung Mangkurat

ABSTRAK

Media *Monopoly Games* Berbasis Muatan Lokal dapat digunakan untuk memudahkan siswa kelas IV dalam keterampilan berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *Monopoly Games* Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experimental*. Adapun penelitian ini menggunakan tiga kelas yaitu kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin dengan pembagian kelas IVA sebagai kelas kontrol, kelas IVB sebagai kelas eksperimen I dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media Monopoli Games Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, serta (2) besarnya perbedaan pengaruh penggunaan media Monopoli Games Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara dengan nilai *gain score* sebesar 6,242 pada kelas eksperimen I dan 6,144 pada kelas eksperimen II.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Pengembangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal.....	6
1. Pengertian Monopoli Game.....	6
2. Peralatan Monopoli Game	6
3. Penggunaan Monopoli Gae Berbasis Muatan Lokal	7
B. Keterampilan Berbicara.....	8
1. Pengertian Berbicara.....	8
2. Metode Pengajaran Berbicara.....	9
3. Mengembangkan Keterampilan Berbicara	10
4. Penilaian Keterampilan Berbicara	12
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	14
D. Kerangka Pikir.....	15
E. Hipotesis Penelitian	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Peneitian	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	19
D. Variabel Penelitian	19
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	20
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	21
G. Teknik Analisis Data	22

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	26
1. Pra Eksperimen.....	26
2. Eksperimen	28
3. Pasca Eksperimen	31
B. Hasil Uji Hipotesis	34
1. Uji Prasyarat Analisis	34
2. Uji Hipotesis	38
C. Pembahasan	40
1. Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal terhadap Keterampilan Berbicara.....	41
2. Besarnya Perbedaan Pengaruh Media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dan Pembelajaran Ekspositori terhadap Keterampilan Berbicara	43

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	47
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pedoman Penilaian Jacobovist dan Gordon	13
Tabel 2.2. Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara.....	13
Tabel 3.1. Desain Penelitian	17
Tabel 4.1. Rangkuman Hasil Pretest Keterampilan Berbicara	27
Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Postest Keterampilan Berbicara.....	32
Tabel 4.3. Frekuensi Postest Keterampilan Berbicara Eksperimen I	32
Tabel 4.4. Frekuensi Postest Keterampilan Berbicara Eksperimen II	33
Tabel 4.5. Frekuensi Postest Keterampilan Berbicara Kontrol	34
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Keterampilan Berbicara	35
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data Postest Keterampilan Berbicara	36
Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Keterampilan Berbicara	37
Tabel 4.9. Hasil Uji Homogenitas Data Postest Keterampilan Berbicara	38
Tabel 4.10. Hasil Uji Hipotesis <i>Paired sample t-test</i>	39
Tabel 4.11. Hasil Uji Hipotesis <i>Independent sample t-test</i>	40
Tabel 4.12. Rangkuman Hasil <i>Gain Score</i> Keterampilan Berbicara.	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian	16
Gambar 4.1 Grafik Persentase Hasil Pretest Siswa yang Telah Lulus KKM Keterampilan Berbicara	41
Gambar 4.2. Grafik Rangkuman Rata-Rata Hasil Pretest Dan Posttest Keterampilan Berbicara.....	42
Gambar 4.3. Diagram Batang Rangkuman Hasil Keterampilan Berbicara	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting terhadap kemajuan bangsa. Pendidikan yang dikelola dengan baik akan menghasilkan kualitas pendidikan yang baik pula. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah internasional. sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 35 menyebutkan,

Standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya mengembangkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga membentuk dan mengembangkan sikap serta memberikan bekal keterampilan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Demi terciptanya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sejalan. Proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan pendidik yang memahami materi, tetapi juga mampu menyampaikan materi kepada peserta didik. Kebermaknaan pembelajaran pada peserta didik tidak terlepas dari peran strategi dan model pembelajaran yang digunakan, serta media yang mampu menjembatani antara pengetahuan dan pemikiran peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, serta dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar. Media juga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Pada konteks ini media yang digunakan adalah media permainan disesuaikan dengan mata pelajaran

dan materi yang disampaikan. Media permainan menjadi langkah yang tepat dalam perkembangan sosial dan moral anak karena anak belajar mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Permainan menjadi begitu penting bagi anak-anak karena mempunyai kesempatan yang sama untuk lebih kreatif, inovatif baik kelompok maupun individual.

Pada pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus teliti, agar penggunaan media menjadi lebih efektif. Penelitian ini menggunakan media monopoli dengan berdasar pada muatan lokal, sehingga tidak hanya mengenalkan permainan kepada peserta didik tetapi juga membelajarkan muatan lokal kepada mereka. Pemilihan media monopoli game dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan.

Permainan monopoli dipilih dengan alasan guru belum pernah menggunakan permainan tersebut dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Konsep permainan monopoli pada pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan dalam hal keterampilan berbicara yang dikuasai oleh peserta didik. Permainan monopoli ini telah dimodifikasi untuk memudahkan peserta didik dalam mengikuti jalannya permainan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap mudah bagi sebagian peserta didik, namun masih saja belum mendapatkan nilai yang memuaskan. Bahasa Indonesia merupakan disiplin ilmu yang juga sarana mengkomunikasikan antar disiplin ilmu yang lainnya. Melalui penggunaan monopoli game berbasis muatan lokal ini diharapkan dapat melatih kemampuan berbicara siswa kelas IV SD. Mengajarkan peserta didik untuk mengolah topik yang disediakan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan memanfaatkan media monopoli game berbasis muatan lokal. Media permainan dikembangkan sendiri dengan disesuaikan pada

keadaan dan karakteristik peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia kurang variatif sehingga membuat siswa jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Penerapan media pembelajaran kurang beragam untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Kurangnya media yang melatih keterampilan berbicara peserta didik.
4. Pembelajaran keterampilan berbicara didominasi oleh guru sehingga siswa kurang kreatif dalam mengembangkan topik pembicaraan.
5. Belum diketahui pengaruh media monopoli game terhadap keterampilan berbicara peserta didik.
6. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan, informasi dan pengetahuan menggunakan bahasa yang baik dan benar di muka umum.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diteliti perlu dibatasi agar pelaksanaan penelitian lebih terarah dan fokus. Masalah yang ditemukan di kelas IV siswa SD Pasar Lama 3 Banjarmasin adalah kurangnya keterampilan berbicara peserta didik dalam mengembangkan suatu topik pembicaraan dan belum diketahuinya perbedaan pengaruh penggunaan monopoli game terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan monopoli game berbasis muatan lokal dan media pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin?
2. Seberapa besar perbedaan pengaruh media monopoli game berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan monopoli game berbasis muatan lokal dan media pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh media monopoli game berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoretis untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori pembelajaran yang telah ada sehubungan dengan masalah yang diteliti. Lebih jelasnya manfaat teoretis adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui media monopoli game berbasis muatan lokal.

- b. Sebagai bahan kajian untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang perbedaan pengaruh monopoli game berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, membantu siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian akan memberikan sumbangan yang berharga dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal

1. Pengertian Monopoli Game

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui transaksi pembelian, penyewaan, dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya juga ditetapkan.

2. Peralatan Monopoli Game

Untuk memainkan Monopoli, peralatan-peralatan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

- a. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Pada monopoli game berbasis muatan lokal bidak pemain diganti dengan siswa, agar terjadi komunikasi langsung antar pemain dan siswa yang melihat atau sebagai penonton.
- b. Dua buah dadu berisi enam angka.
- c. Kartu hak milik untuk setiap properti.
- d. Papan permainan dengan petak-petak. Papan permainan dibuat dengan bahan spanduk yang besar sehingga dapat dimainkan dengan banyak pemain.
- e. Daftar pertanyaan kepemilikan. Pertanyaan kepemilikan diberikan kepada pemain untuk membeli properti yang ada dalam permainan. Pertanyaan seputar muatan lokal daerah.

- f. 32 rumah dan 12 hotel dari kertas. Rumah biasanya berwarna hijau, sedangkan hotel warna merah.
- g. Kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

3. Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal

Umumnya banyak orang bermain monopoli sebagai hiburan semata, akan tetapi seiring dengan perkembangan model pembelajaran dan media pembelajaran, monopoli dapat digunakan sebagai salah satu media dalam menumbuhkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penggunaan monopoli sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang pertama adalah untuk menarik minat siswa belajar. Ketika minat siswa dalam belajar sudah tergugah maka selanjutnya tugas guru adalah mengarahkan.

Sebagian besar guru dan siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui bahwa terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang mudah dilakukan, tetapi ketika siswa diminta mempraktekannya langsung di depan kelas mereka bingung dan tidak tahu apa topik pembicaraan yang akan disampaikan.

Penggunaan media monopoli menjadi salah satu jembatan siswa untuk lebih mudah mengungkapkan suatu topik. Cara permainannya adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi menjadi 4 sampai 6 kelompok. Setiap kelompok menunjuk satu temannya sebagai pemain dalam bidak monopoli.
- b. Pemain melakukan hompimpa sebelum dimulainya permainan untuk menunjuk pemain pertama.
- c. Pemain pertama melempar dadu dan berjalan sesuai dengan jumlah dadu yang muncul.

- d. Pada petak monopoli yang diduduki pemain ditawarkan untuk membeli properti.
- e. Apabila pemain ingin membeli properti pada petak tersebut pemain harus menjawab pertanyaan dari guru yang bertugas sebagai wasit permainan.
- f. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dari guru, maka petak tersebut dapat dimiliki olehnya.
- g. Pemain dapat bertanya kepada kelompoknya yang terdiri dari siswa-siswa yang tidak masuk dalam bidak permainan.
- h. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan seputar muatan lokal yang ada di daerah sekitar tempat tinggalnya,

B. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi, karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Nurgiyantoro (2001:276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara.

Selanjutnya berbicara menurut Mulgrave (melalui Tarigan, 2008:16) merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah ia bersikap tenang atau dapat

menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

Oleh karena itu, kemampuan berbahasa lisan merupakan dasar utama dari pengajaran bahasa karena kemampuan berbahasa lisan (1) merupakan mode ekspresi yang sering digunakan, (2) merupakan bentuk kemampuan pertama yang biasanya dipelajari anak-anak, (3) merupakan tipe kemampuan berbahasa yang paling umum dipakai.

Berdasarkan pengertian berbicara yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan aktivitas mengekspresikan, mengungkapkan, menyampaikan gagasan, ide, informasi, kepada orang lain atau kelompok secara lisan atau verbal.

2. Metode Pengajaran Berbicara

Pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi metode pengajaran. Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Menurut Tarigan (2008: 106) ada 4 metode pengajaran berbicara antara lain:

a. Percakapan

Percakapan adalah pertukaran pikiran atau pendapat mengenai suatu topik tertentu antara dua atau lebih pembicara. Greene dan Petty dalam Tarigan (2008: 106). Percakapan selalu terjadi dua proses yakni proses menyimak dan berbicara secara simultan. Percakapan biasanya dalam suasana akrab dan peserta merasa dekat satu sama lain dan spontanitas. Percakapan merupakan dasar keterampilan berbicara baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

b. Bertelepon

Menurut Tarigan (2008: 124) telepon sebagai alat komunikasi yang sudah meluas sekali pemakaiannya. Keterampilan menggunakan telepon bisnis, menyampaikan berita atau pesan. Penggunaan telepon menuntut syarat-syarat tertentu antara lain: berbicara dengan bahasa yang jelas, singkat dan lugas. Metode bertelepon dapat digunakan

sebagai metode pengajaran berbicara. Melalui metode bertelepon diharapkan siswa didik berbicara jelas, singkat dan lugas. Siswa harus dapat menggunakan waktu seefisien mungkin.

c. Wawancara

Menurut Tarigan (2008: 126) wawancara atau interview sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya wartawan mewawancarai para menteri, pejabat atau tokoh-tokoh masyarakat mengenai isu penting. Wawancara dapat digunakan sebagai metode pengajaran berbicara, pada hakekatnya wawancara adalah bentuk kelanjutan dari percakapan atau tanya jawab. Percakapan dan tanya jawab sudah biasa digunakan sebagai metode pengajaran berbicara.

d. Diskusi

Diskusi sering digunakan sebagai kegiatan dalam kelas. Metode diskusi sangat berguna bagi siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara dan siswa juga turut memikirkan masalah yang didiskusikan. Menurut Kim Hoa Nio dalam Tarigan (2008: 128) diskusi ialah proses pelibatan dua atau lebih individu yang berintraksi secara verbal dan tatap muka, mengenai tujuan yang sudah tentu melalui cara tukar menukar informasi untuk memecahkan masalah.

3. Mengembangkan Keterampilan Berbicara

Proses belajar bahasa di sekolah, siswa mengembangkan sikap keterampilan secara vertikal maksudnya mereka sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna makin lama keterampilan tersebut menjadi sempurna dalam arti strukturnya menjadi semakin benar, pilihan kata semakin tepat dan kalimat semakin bervariasi Ahmad Rofi'udin dan Darmayati Zuhdi (2001/2002: 7) mengemukakan ada tiga cara untuk mengembangkan secara vertikal keterampilan berbicara:

- a. Menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru).
- b. Mengembangkan bentuk ujaran yang dikuasai.

- c. Mendekatkan/mensejajarkan dua bentuk ujaran sendiri yang belum benar dengan ujaran orang dewasa (terutama guru) yang sudah benar.

Pengajaran berbicara yang selama ini dilakukan menganggap bahwa berbicara sebagai suatu kegiatan yang berdiri sendiri. Pada praktiknya, pengajaran berbicara dilakukan dengan meminta siswa berdiri di depan kelas untuk berbicara. Siswa lain diminta menyimak tidak mengganggu. Siswa yang mendapat giliran akan terekam, akibatnya pengajaran berbicara di sekolah kurang menarik. Agar seluruh siswa terlibat dalam kegiatan hendaknya diingat bahwa hakekatnya kegiatan berbicara berhubungan dengan kegiatan lain seperti menyimak, membaca serta berkaitan dengan pokok pembicaraan.

Tugas guru adalah mengembangkan pengajaran berbicara agar aktifitas kelas dinamis hidup dan diminati siswa. Tompkins dan Hoskisson dalam Ahmad Rofi'udin dan Darmayati Zuhdi (2001/2002: 8) mengemukakan proses pembelajaran berbicara dengan beberapa jenis kegiatan yaitu :

- a. Percakapan
Percakapan merupakan bentuk ekspresi lisan yang alami dan bersifat tidak resmi. Siswa diberi kesempatan bercakap-cakap dalam kelompok kecil. Mereka belajar tentang peranan kemampuan berbicara dalam mengembangkan pengetahuan.
- b. Berbicara estetik
Teknik bercerita yang dilakukan setelah membaca suatu karya sastra. Hal penting dalam memilih cerita antara lain: cerita sederhana, alur jelas, pelaku tidak banyak mengandung dialog.
- c. Berbicara untuk menyampaikan informasi atau mempengaruhi
Kegiatan melaporkan informasi secara lisan, wawancara dan debat. Topik yang dipilih dikembangkan secara mandiri, kemudian disajikan tanpa membuka atau membaca catatan. Siswa lain menyimak dan mengajukan pertanyaan.
- d. Kegiatan dramatik
Kegiatan dramatik melatih siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas melalui berbagai pengalaman dan mencoba menafsirkan naskah secara mandiri.

Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain dalam kesempatan yang bersifat informal. Namun, kesempatan berbicara di depan kelas merupakan kondisi yang harus diciptakan karena bermanfaat bagi pembelajaran untuk mempelajari aspek-aspek pragmatik dan aspek-aspek lain dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa. Pada penelitian ini siswa diminta menyajikan informasi berkaitan dengan muatan lokal di daerahnya kepada siswa lain dan kemudian siswa lain menanggapi dengan memberikan pertanyaan.

4. Penilaian Keterampilan Berbicara

Kegiatan penilaian dengan tes perlu dilakukan, hal ini digunakan untuk mengurangi unsur subjektifitas. Jika hanya mengandalkan penilaian melalui teknik observasi maka kemungkinan terjadi unsur subjektifitas. Menurut Nurgiyantoro (2001:58) tes berbicara merupakan suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa. Tes dalam penelitian ini adalah tes praktik berbicara, yaitu dengan cara siswa maju kedepan kelas mempresentasikan budaya yang mereka ketahui di Banjarmasin. Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara siswa.

Panduan penyekoran menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon (Nurgiyantoro, 2001:290) yang telah dimodifikasi. Penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1 Pedoman Penilaian Jakobovist dan Gordon

No	Aspek yang dinilai	Tingkatan Skala
1	Keakuratan Informasi (sangat buruk – akurat sepenuhnya)	1 2 3 4 5
2	Hubungan antar informasi (sangat sedikit – berhubungan sepenuhnya)	1 2 3 4 5
3	Ketepatan Struktur dan kosakata (tidak tepat – tepat sekali)	1 2 3 4 5
4	Kelancaran (terbata-bata – lancar sekali)	1 2 3 4 5
5	Kewajaran urutan wacana (tidak normal – normal)	1 2 3 4 5
6	Gaya pengucapan (kaku – wajar)	1 2 3 4 5
Jumlah Skor		...

Modifikasi dilakukan sehubungan dengan keperluan penilaian dalam berbicara. Adapun aspek penilaian dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebagai berikut.

Tabel 2.2 Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pelafalan					
2	Volume Suara					
3	Pilihan Kata					
4	Intonasi dan Jeda					
5	Kelancaran					
6	Percaya Diri					

Keterangan skor tabel:

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Tidak Baik

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan tentang pengaruh penggunaan media monopoli game berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara antara lain.

Penelitian dari Chakiki (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media monopoli *smart games* terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian dengan uji Hipotesis sebesar $1,8155 < 1,67943$ dan signifikan $0,181 > 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan antara pretest eksperimen dan kontrol. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar $2,9088 > 1,67943$ dan signifikan $0,52 < 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD.

Penelitian Munawaroh (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian dengan uji Hipotesis sebesar 3,360. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan antara pretest eksperimen dan kontrol. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 1,671.

Allukmana, Restianah (2015), hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan memanfaatkan media permainan monopoli. Nilai rata-rata kelas eksperimen 75,55 menjadi 80,15 dan nilai kelas kontrol 75,9 menjadi 77,7 dan diperoleh t_{hitung} 3,78 dan t_{tabel} 2,68. Hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja atau alternatif (H_a) yaitu media permainan monopoli efektif terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab.

D. Kerangka Pikir

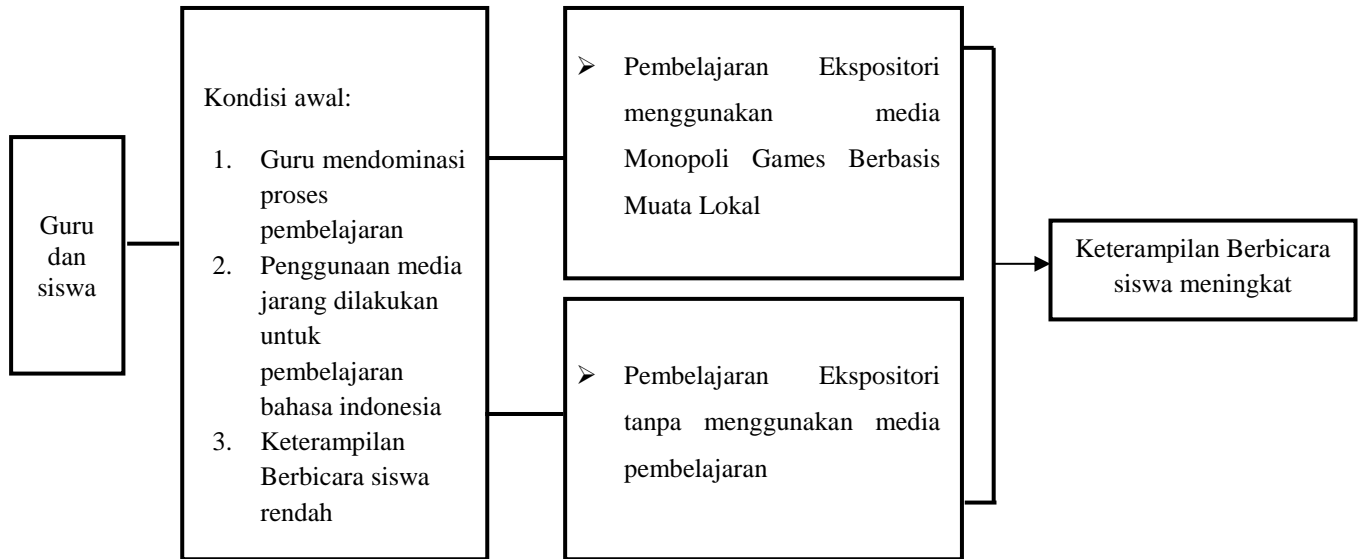
Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa, karenanya kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kemajuan pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, intelek, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan terus-menerus dilakukan baik secara inovatif. Dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, maka diperlukanlah suatu inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan suatu upaya perubahan yang bermanfaat atau pembenahan bagi pelaksanaan proses pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan diperoleh melalui suatu proses pembelajaran yang interaktif dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa secara utuh. Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya dipengaruhi oleh kualitas guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa. Penggunaan media juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keterampilan berbicara akan mudah dikembangkan jika siswa diberi kesempatan mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, untuk mengembangkan kemampuan ini siswa memerlukan konteks yang bermakna misalnya berbicara dengan gur, bercerita, bermain peran, dan lain-

lain. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat diberikan kepada siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan berbicara. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori, kajian penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah.

1. Terdapat perbedaan pengaruh Media Monopoli Games Berbasis Muatan Lokal dan belajaran ekspositori tanpa menggunakan media terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.
2. Besarnya perbedaan pengaruh Media Monopoli Games Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori tanpa menggunakan media terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperiment* tipe *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimental semu karena peneliti tidak mungkin melakukan kontrol atau manipulasi pada semua variabel yang relevan kecuali beberapa dari variabel-variabel yang diteliti.

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. *Pretest-posttest* digunakan untuk memperkuat bukti empiris bahwa memang ada pengaruh yang positif dari *pretest* dan *posttest* serta adanya perbedaan antara hasil penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian akan menggunakan 2 kelompok yang berbeda yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen ada 2 kelas, sedangkan kelompok kontrol satu kelas. Kelompok eksperimen menggunakan media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dan kelompok kontrol menggunakan media yang biasa digunakan guru pada kelas tersebut. Adapun desain penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat tabel 5.1.

Tabel 3.1 Desain Eksperimental

KELAS	PRETEST	PERLAKUAN	POSTEST
Kontrol	O ₁	X _C	O ₂
Eksperimen 1	O ₃	X _T	O ₄
Eksperimen 2	O ₅	X _T	O ₆

Keterangan:

X_T : Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal

X_C : Non Media

O₁ : *Pretest* kelompok kontrol

- O_2 : *Posttest* kelompok kontrol
- O_3 : *Pretest* kelompok eksperimen pertama
- O_4 : *Posttest* kelompok eksperimen pertama
- O_5 : *Pretest* kelompok eksperimen kedua
- O_6 : *Posttest* kelompok eksperimen kedua

(Johnson & Christensen, 2012: 301, 303, 319)

Tes awal (*pretest*) diadakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan pengaruh pada kondisi awal. Pada akhir perlakuan dilihat perbedaan pengaruh pencapaian *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen ($O_4 - O_3$ dan $O_6 - O_5$) dan perbedaan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol ($O_2 - O_1$). Kemudian *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dibandingkan dengan postes kelompok kontrol yang biasa menggunakan media gambar ($O_6 - O_4 - O_2$).

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah : 1) melakukan prasurvei dan mengajukan perizinan ke sekolah, 2) pembuatan instrumen, validasi instrumen dan uji coba instrumen, 3) mengadakan koordinasi dengan guru, 4) melaksanakan tes awal (*pretest*), baik terhadap kelompok eksperimen maupun terhadap kelompok kontrol. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk melihat kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, 5) melaksanakan pembelajaran dengan media gambar pada kelompok kontrol, sedangkan pada kelompok eksperimen dengan media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal 6) melaksanakan tes akhir (*posttest*), baik terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian bermanfaat untuk membatasi daerah dari variabel-variabel yang diteliti. Tempat penelitian akan dilaksanakan di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Januari sampai dengan Juli Tahun Pelajaran 2019/2020. Pemilihan waktu disesuaikan dengan waktu pelaksanaan pembelajaran pada materi tersebut yang diajarkan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas IVA, IVB, dan IVC.

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2011: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk memilih sampel dari populasi ada beberapa teknik pengambilan sampel atau teknik sampling. Macam-macam teknik sampling menurut Sugiyono (2011 : 81) yaitu ada dua yakni *Probabiliy Sampling* dan *Non Probability Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu dalam bentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti agar dipelajari sehingga memperoleh informasi mengenai hal-hal yang terkait kemudian ditarik kesimpulan.

1. Identifikasi variabel

Variabel dalam penelitian eksperimen ini ada 2 macam, yaitu:

- a. Variabel bebas (*independent variable*), adalah media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal (X) yang diterapkan pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

- b. Variabel terikat (*dependent variable*), yaitu keterampilan berbicara (Y_1) pada siswa kelas IV SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal

Monopoli merupakan salah satu permainan yang masuk kedalam jenis *Board Game*. Jenis permainan menggunakan komponen lembaran persegi seperti papan yang bahannya dapat bermacam-macam. Pada penelitian ini Monopoli Game yang akan digunakan berbahan spanduk, sehingga aman dan tahan lama. Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan memasukkan muatan lokal dalam petak-petak permainan. Siswa berlomba-lomba menguasai petak dalam permainan dengan menjawab pertanyaan yang bertemakan muatan lokal di Banjarmasin.

- b. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dengan melafalkan bunyi-bunyi menggunakan artikulasi dan kata-kata sebagai wujud untuk mengekspresikan, mengungkapkan, menyatakan suatu ide atau gagasan kepada orang lain dan kelompok secara lisan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, karena dari data tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan atas variabel-variabel yang diteliti. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan tes uji praktik untuk

mengukur keterampilan berbicara siswa. Tes dilaksanakan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diselenggarakan pada awal pembelajaran, tujuannya untuk mengukur keterampilan berbicara siswa sebelum perlakuan diterapkan. Sedangkan *posttest* diselenggarakan pada akhir pelaksanaan pembelajaran, digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan pada akhir pembelajaran.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes keterampilan berbicara. Tes tersebut harus memenuhi persyaratan meliputi: validitas isi dan reliabilitas yang dilakukan dengan cara melakukan *try out* (uji coba). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara. Tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa baik keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan. Tes diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tes yang diberikan berupa soal yang harus dijawab siswa dengan menceritakan sesuatu yang diketahui mengenai muatan lokal yang ada di Banjarmasin.

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Instrumen penelitian harus melewati uji coba kepada sejumlah responden sebelum digunakan, sehingga menghasilkan data yang akan dianalisis untuk mengetahui instrumen tersebut layak atau tidak untuk dijadikan alat pengumpulan data dalam penelitian tersebut. Pengujian instrumen meliputi uji validitas dan reabilitas.

1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri adalah validitas isi. Validitas isi pada instrumen diuji dengan cara meminta pertimbangan ahli (*expert judgment*) oleh validator. Validitas isi dilakukan oleh ahli materi yang dimaksudkan untuk mengetahui aspek kebenaran, kelayakan dan kualitas dari instrumen dengan melihat kesesuaian item tes yang disusun peneliti dengan Standar Kompetensi

dan Kompetensi Dasar. Saran dari ahli materi dianalisis secara kualitatif dan dipertimbangkan untuk merevisi instrumen tes keterampilan berbicara.

2. Reabilitas Instrumen

Reliabilitas instrument berkaitan dengan kesalahan pengukuran yaitu sejauh mana konsistensi hasil pengukuran apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok subjek yang sama pada waktu yang berbeda. Uji ini dilakukan setelah melakukan uji validitas, sehingga hanya butir valid yang diuji. Reliabilitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *Statistical Package for the Social Science (SPSS) 16.0 for windows*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum SDi^2}{SD^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien *Alpha Cronbach*

k = Banyaknya item tes

SDi^2 = Varians skor peserta didik pada item tertentu

SD^2 = Varians skor total

(Reynolds, *et al*: 2010: 103)

Suatu instrument penelitian mengindikasikan memiliki realibilitas yang memadai jika koefisien *alpha Cronbach* > atau = 0,70. Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika hasil uji reliabilitasnya > r tabel.

G. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* keterampilan berbicara pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Data ini meliputi mean, median, modus, standar deviasi, skor minimum dan skor maksimum akan disajikan dalam bentuk tabel dan histogram sehingga penyajian data akan lebih mudah dipahami. Perhitungan statistik ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*.

2. Uji Prasyarat Analisis

Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan uji statistik inferensial, untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data berguna untuk menentukan teknik statistik yang akan digunakan. Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, untuk itu perlu digunakan statistik nonparametris. Skor prestasi belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Alasan menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*, yaitu karena uji ini digunakan untuk menguji data yang berskala interval dan ratio. Agar lebih mudah maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS16 untuk menguji normalitas suatu data. Jika uji normalitas data menunjukkan data tersebut normal, maka analisis diteruskan dengan uji homogenitas varians.

b. Uji Homogenitas

Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Uji hipotesis mengenai homogenitas varians dilakukan dengan uji F yang dilakukan pada taraf signifikan 5%.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Harga F hitung dibandingkan dengan F tabel, $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varians homogen, apabila harga F hitung $> F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis data dengan uji t. Pengujian hipotesis dengan uji beda rata-rata univariat menggunakan *independent t-test* dan *paired sample t-test*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0. for windows*.

a. Uji *paired sample t-test*

Uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada subyek yang sama. Bila perlakuan tidak memberi pengaruh, maka perbedaan rata-rata adalah nol. Syarat *paired sample t-test* yaitu:

- Data harus berdistribusi normal
- Data berskala interval/rasio

Hipotesis

H_0 : Rata-rata skor kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah sama

H_1 : Rata-rata skor kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah tidak sama

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$

Kriteria keputusan:

H_0 ditolak jika nilai signifikansi < 0.05 atau $|t_{hitung}| > t_{tabel}$.

b. Uji *Independent sample t-test*

Uji *independent sample t-test* adalah uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan rerata antara dua kelompok bebas. Kelompok bebas artinya kelompok yang tidak berpasangan. Syarat uji *independent sample t-test* yaitu:

- Skala interval/rasio
- Kelompok data saling bebas/tidak berpasangan

- Data berdistribusi normal
- Tidak terdapat outlier
- Variansi homogen

Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan pengaruh antara kelas eksperimen I yang menggunakan media monopoli Game berbasis muatan lokal dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada keterampilan berbicara.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara.

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh kelas eksperimen I dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara.

2. Perbedaan pengaruh antara kelas eksperimen II yang menggunakan media monopoli Game berbasis muatan lokal dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada keterampilan berbicara.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara.

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh kelas eksperimen I dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara.

Kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima jika

$|t_{hitung}| > t_{tabel}$ atau nilai *Sig 2 tailed* $< 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dideskripsikan untuk memperoleh gambaran yang mendukung pembahasan dari hasil penelitian. Data pada penelitian ini terdiri dari data sebelum perlakuan diberikan (pretest) dan data sesudah perlakuan diberikan (posttest) baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui gambaran awal keterampilan berbicara. Sedangkan data setelah perlakuan diberikan untuk mengetahui keterampilan berbicara setelah diadakan perlakuan. Data hasil penelitian ini dideskripsikan sesuai dengan alur pelaksanaan penelitian, yaitu praeksperimen, eksperimen dan pasca penelitian.

1. Pra Eksperimen

Pretest dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2019 pada pukul 07.30 di kelas IV B eksperimen I dan pada pukul 10.00 di kelas IV C eksperimen II, serta pada tanggal 13 Maret 2019 di kelas IV A sebagai kelas kontrol SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Pretest tersebut digunakan untuk mengetahui gambaran awal mengenai keterampilan berbicara siswa. Pelaksanaan pretest pada ketiga kelas berlangsung secara tertib dan di bawah pengawasan guru tanpa diketahui oleh siswa bahwa mereka sedang dalam penelitian.

a. Hasil pretest keterampilan berbicara

1) Data hasil pretest keterampilan berbicara

Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen I adalah kelas IVB dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen II, serta kelas IVA sebagai kelas kontrol. Hasil pretest keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Pretest Keterampilan Berbicara

Deskripsi	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen I	Kelas Eksperimen II
Total Responden	32	32	32
Nilai Tertinggi	15	16	16
Nilai Terendah	12	12	13
Rata-rata nilai	13,094	13,844	13,813
Standar deviasi	0,893	0,9197	0,8206

2) Deskripsi Data Pretest Keterampilan Berbicara

a) Kelas Eksperimen I

Hasil pretest kelas IV B eksperimen I SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 16 dan nilai terendahnya adalah 12. Rata-rata kelas yang diperoleh adalah sebesar 13,844 dengan standar deviasi sebesar 0,9197.

b) Kelas Eksperimen II

Hasil pretest kelas IV C eksperimen I SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi

yang diperoleh siswa adalah 16 dan nilai terendahnya adalah 12. Rata-rata kelas yang diperoleh adalah sebesar 13,813 dengan standar deviasi sebesar 0,8206.

c) Kelas Kontrol

Hasil pretest kelas IV A kontrol SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 12. Rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 13,094 dengan standar deviasi sebesar 0,893.

Hasil pretest kelas eksperimen I,II dan kontrol dalam keterampilan berbicara tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Ini berarti keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin relatif sama, sehingga perubahan kemampuan setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen akan dapat dibedakan dengan jelas pada hasil kelas kontrol.

2. Eksperimen

Pada pelaksanaan kelas eksperimen akan membuktikan perbedaan pengaruh pembelajaran menggunakan media monopoli games dan pembelajaran ekspositori tanpa media terhadap keterampilan berpikir kritis yang dilakukan pada kelas IV B dan IV C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Sementara itu, penelitian di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori tanpa media dilakukan di kelas IV A SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

a. Deskripsi Perlakuan Kelas Eksperimen

Pembelajaran dilakukan selama 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen I dan II berjalan dengan baik. Pembelajaran menggunakan media monopoli games di masing-masing kelas berlangsung sesuai dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan meskipun menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media monopoli games dengan materi muatan lokal Kalimantan Selatan. Perlakuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2019 pada pukul 07.30 di kelas IV B dan pada tanggal yang sama pukul 10.00 di kelas C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Sesuai dengan kesepakatan guru dan peneliti, pada hari pertama perlakuan yang diberikan adalah melakukan tanya jawab mengenai muatan lokal yang ada di Kalimantan Selatan. Siswa bersama dengan guru mempelajari materi muatan lokal Kalimantan Selatan yang ada disekitar mereka terlebih dahulu untuk mengetahui pengetahuan dasar yang dimiliki siswa. Selanjutnya guru mulai memperkenalkan media monopoli games kepada siswa. Guru menjelaskan cara bermain kepada siswa tentang media monopoli games berbasis muatan lokal.

Kegiatan diawali dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok dan memilih salah satu anggota kelompok sebagai pemain dalam media monopoli. Setiap kelompok menunjuk satu orang dari kelompoknya untuk bermain. Ketika permainan dimulai dan siswa

mendapat giliran pertanyaan dari guru, maka siswa tersebut harus menjawab dengan benar. Apabila siswa yang bertugas sebagai pemain tidak dapat menjawab, maka anggota dari kelompoknya wajib membantu.

Pertemuan kedua pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2019 pada pukul 07.30 di kelas IV B dan pada pukul 10.00 di kelas IV C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Pembelajaran masih berhubungan dengan materi muatan lokal Kalimantan Selatan. Siswa kembali bermain dengan media monopoli games berbasis muatan lokal. Kali ini siswa lebih lancar dalam menjawab pertanyaan dari guru. Siswa sudah tidak malu dan takut dalam menjawab, meski masih terdapat siswa yang belum berani mengungkapkan ide atau gagasannya.

Pertemuan ketiga siswa sudah mampu memainkan media monopoli games berbasis muatan lokal dengan baik dan lancar. Kelas eksperimen I dan II sama-sama melakukan pembelajaran pada tanggal 26 Maret 2019 pada jam yang berbeda, kelas IV B pada pukul 07.30 dan kelas IV C pada pukul 10.00. Siswa tampak senang dan bersemangat ketika belajar menggunakan media monopoli games berbasis muatan lokal ini. Banyak siswa yang sudah berani berbicara mengungkapkan ide dan gagasannya. Pada pertemuan akhir ini hampir semua siswa bergantian menjawab pertanyaan guru tentang muatan lokal Kalimantan Selatan.

b. Kelas Kontrol

Siswa kelas kontrol juga sama-sama melakukan pembelajaran dengan Bahasa Indonesia dengan materi Muatan Lokal Kalimantan Selatan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ekspositori. Materi dijelaskan guru melalui ceramah tanpa menggunakan media. Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dimulai pada tanggal 13 Maret 2019 dan berakhir pada pertemuan ketiga pada tanggal 27 Maret 2019. Pada proses pembelajaran di kelas kontrol guru menjelaskan materi pembelajaran. Guru mulai dengan menjelaskan muatan lokal Banjarmasin atau yang ada di lingkungan sekitar siswa. Siswa menyimak pembahasan materi dari guru. Di akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dijelaskan.

3. Pasca Eksperimen

Pelaksanaan pasca eksperimen ditandai dengan dilakukannya posttest keterampilan berbicara siswa. Posttest dilaksanakan pada tanggal 2 April 2019 pada pukul 07.30 untuk kelas eksperimen I yaitu kelas IV B dan pada pukul 10.00 untuk kelas eksperimen II yaitu kelas IV C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Posttest dilakukan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media monopoli games berbasis muatan lokal, selain itu juga untuk membandingkan hasil pengaruh yang dimiliki oleh media

monopoli games berbasis muatan lokal dengan pembelajaran ekspositori tanpa media terhadap keterampilan berbicara.

a. Data Hasil Postest Keterampilan Berbicara

Postest yang dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama berjumlah 32 siswa. Adapun hasil postest keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Postest Keterampilan Berbicara

Deskripsi	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen I	Kelas Eksperimen II
Total Responden	32	32	32
Nilai Tertinggi	24	26	27
Nilai Terendah	20	21	21
Rata-rata nilai	23,43	23,31	24,06
Standar deviasi	0.8007	1,281	1,366

b. Deskripsi Data Postest Keterampilan Berbicara

1) Kelas Eksperimen I

Hasil postest pada kelas eksperimen I terhadap keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 26 dan nilai terendahnya adalah 21 dengan nilai rata-rata sebesar 23,31 serta standar deviasi sebesar 1,281. Semua siswa dinyatakan lulus untuk keterampilan berbicara. Frekuensi siswa yang lulus KKM dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3. Frekuensi Pretest KB Lulus KKM Kelas Eksperimen I

Lulus KKM	Frekuensi	Persentase (%)
Lulus (≥ 70)	32	100
Tidak lulus	0	0

Dari tabel 4.3 terlihat bahwa semua siswa kelas IV B atau kelas eksperimen I lulus semua pada keterampilan berbicara. Dengan nilai tertinggi 86,6. (konversi nilai dapat dilihat pada lampiran).

2) Kelas Eksperimen II

Hasil posttest pada kelas eksperimen II terhadap keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 27 dan nilai terendahnya adalah 21 dengan nilai rata-rata sebesar 24,06 serta standar deviasi sebesar 1,366. Semua siswa dinyatakan lulus untuk keterampilan berbicara. Frekuensi siswa yang lulus KKM dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.4. Frekuensi Posttest KB
Lulus KKM Kelas Eksperimen I**

Lulus KKM	Frekuensi	Persentase (%)
Lulus (≥ 70)	32	100
Tidak lulus	0	0

Dari tabel 4.4 terlihat bahwa semua siswa kelas IV C atau kelas eksperimen II lulus semua pada keterampilan berbicara. Dengan nilai tertinggi 90. (konversi nilai dapat dilihat pada lampiran).

3) Kelas Kontrol

Hasil posttest pada kelas kontrol terhadap keterampilan berbicara menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 24 dan nilai terendahnya adalah 20 dengan nilai rata-rata sebesar 23,43 serta standar deviasi sebesar 0,8007. Terdapat 1 siswa yang belum lulus untuk keterampilan berbicara. Frekuensi siswa yang lulus KKM dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.5. Frekuensi Postest KB
Lulus KKM Kelas Kontrol**

Lulus KKM	Frekuensi	Persentase (%)
Lulus (≥ 70)	31	96,8
Tidak lulus	0	0

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa semua siswa kelas IV A atau kelas kontrol terdapat satu siswa yang belum lulus pada keterampilan berbicara. Nilai tertinggi kelas kontrol 76,6.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian terhadap hipotesis penelitian sebelumnya perlu dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Syarat yang harus dipenuhi oleh kelas eksperimen I dan II serta kelas kontrol harus memiliki varians yang sama (homogen) dan data ketiga kelompok berdistribusi normal. Ketiga kelas baik kelas eksperimen I, II dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji lanjut. Pengujian yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari masing-masing variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Klomogorov-Smirnov* bantuan *Microsoft Excel*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas data adalah:

H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Data bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

1) Uji Normalitas Data Pretest

Hasil uji normalitas data awal penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Keterampilan Berbicara

Test	Data	Nilai Signifikansi			Kesimpulan
		Kelas Eks I	Kelas Eks2	Kelas Kontrol	
Pre	Keterampilan Berbicara	0,232	0,974	0,655	Data berdistribusi normal

Pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas pada pretest keterampilan berbicara di kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.232 yang lebih besar dari 0.05 sehingga kesimpulannya H_0 diterima, yang berarti data awal kelas eksperimen I berdistribusi normal. Hasil uji di kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,974 yang lebih besar dari 0,05 sehingga juga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji di kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,655 yang juga lebih dari 0,05 sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data tersebut, dapat disimpulkan bahwa data-data pretest keterampilan berbicara pada kelas eksperimen I, II dan kelas

kontrol mempunyai sebaran data yang normal pada keterampilan berbicara.

2) Uji Normalitas Data Posttest

Hasil uji normalitas posttest keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Keterampilan Berbicara

Test	Data	Nilai Signifikansi			Kesimpulan
		Kelas Eks I	Kelas Eks2	Kelas Kontrol	
Post	Keterampilan Berbicara	0,456	0,206	0,253	Data berdistribusi normal

Pada tabel 4.7 terlihat bahwa hasil uji normalitas pada posttest keterampilan berbicara di kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,456 yang mana lebih besar dari 0,05 sehingga kesimpulannya adalah H_0 diterima, yakni data akhir kelas eksperimen I berdistribusi normal. Hasil uji di kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,206 yang lebih besar dari 0,05 sehingga juga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji di kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,253 yang juga lebih dari 0,05 sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data tersebut, dapat dinyatakan bahwa data-data posttest keterampilan berbicara pada kelas eksperimen I, II dan kelas kontrol mempunyai sebaran data yang normal pada keterampilan berbicara.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai varian yang homogen maupun tidak. Analisis uji homogenitas menggunakan uji Lavene's.

1) Uji Homogenitas Data Pretest

Hasil uji homogenitas data pretest keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Keterampilan Berbicara

Variabel	Kelas	<i>Levene statistic</i>	df1	df2	Sig.	Ket
Keterampilan Berbicara	Eks 1	2,022	1	31	0,161	Homogen
	Eks 2	2,022	1	31	0,161	Homogen

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pretest* keterampilan berbicara pada kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi 2,022 serta pada kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi 2,022 yang mana lebih besar dari 0,05. Oleh karena signifikansi keduanya lebih besar daripada 0,05, data *pretest* keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varian.

2) Uji Homogenitas Data Postest

Hasil uji homogenitas data postest keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.9. Uji Homogenitas Data Posttest
Keterampilan Berbicara**

Variabel	Kelas	<i>Levene statistic</i>	df1	df2	Sig.	Ket
Keterampilan Berbicara	Eks 1	3,904	1	31	0,056	Homogen
	Eks 2	3,904	1	31	0,056	Homogen

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas varian data *posttest* keterampilan berbicara pada kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi 0,056 serta pada kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi 0,056 yang mana lebih besar dari 0,05. Oleh karena signifikansi keduanya lebih besar daripada 0,05, data *posttest* keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varian.

2. Uji Hipotesis

Pengujian prasyarat analisis menunjukkan bahwa distribusi data yang diperoleh telah normal dan homogen. Untuk itu, dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis dengan uji univariat.

Uji univariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan penggunaan media monopoli games berbasis muatan lokal dengan pembelajaran ekspositori tanpa media. Kriteria keputusannya dengan $\alpha =$

0,05, H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansinya $< 0,05$. Pengujian ini dilakukan pada posttest saja.

a. Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Hasil uji hipotesis *paired sample t-test* pada keterampilan berbicara di kelas eksperimen I dan II dibandingkan dengan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10. Hasil Uji Hipotesis *Paired sample t-test* Keterampilan Berbicara

<i>Kelas</i>	<i>t_{hitung}</i>	<i>Db</i>	<i>t_{tabel}</i>	<i>Sig.</i>	<i>Keterangan</i>
Kelas eksperimen I	-9,572	32	2,037	0,000	H_0 ditolak
Kelas Eksperimen II	-15,174	32	2,037	0,000	H_0 ditolak
Kelas kontrol	-10,184	32	2,037	0,000	H_0 ditolak

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa masing-masing kelas memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai mutlak $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, hipotesis H_0 ditolak;

- (1) Rata-rata skor kelompok eksperimen 1 pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah tidak sama.
- (2) Rata-rata skor kelompok eksperimen II pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah tidak sama.
- (3) Rata-rata skor kelompok kontrol pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah tidak sama.

Kesimpulannya adalah ada perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara dikelas eksperimen I, eksperimen II setelah mengikuti pembelajaran dengan media monopoli games berbasis muatan lokal.

b. Uji Hipotesis *Independent sample t-test*

Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* keterampilan berbicara di kelas eksperimen I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Hasil Uji Hipotesis *Independent sample t-test* Keterampilan berbicara

<i>Kelas</i>	<i>t_{hitung}</i>	<i>Db</i>	<i>t_{tabel}</i>	<i>Sig.</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Postest</i> KB I dan kontrol	8,719	31	2,005	0,000	H ₀ ditolak
<i>Postest</i> KB II dan kontrol	8,719	31	2,005	0,000	H ₀ ditolak

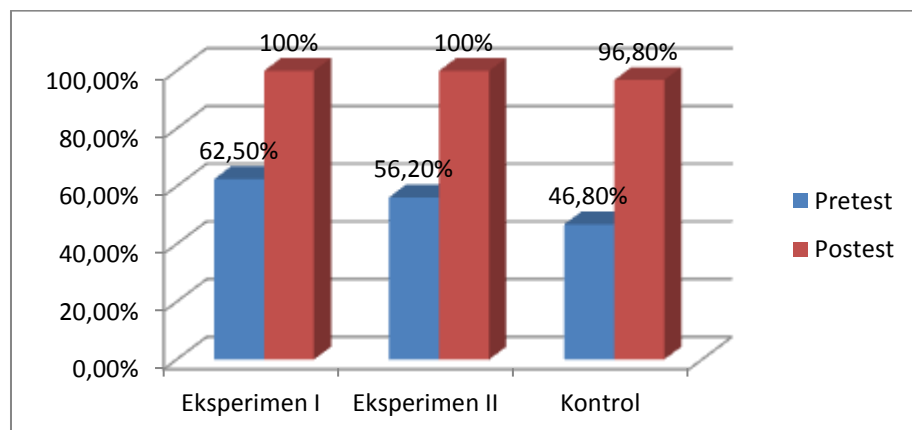
Dari tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada keterampilan berbicara I dan kontrol sebesar $0,000 < 0,05$ atau nilai mutlak $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga h_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan pengaruh kelas eksperimen I dan kontrol pada keterampilan berbicara. Tabel diatas juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada keterampilan berbicara II dan kontrol sebesar $0,000 < 0,05$ atau nilai mutlak $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga h_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan pengaruh kelas eksperimen II dan kontrol pada keterampilan berbicara.

C. Pembahasan

Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan perbedaan pengaruh penggunaan media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Berikut aan dijelaskan pengaruh penggunaan media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara secara terperinci.

1. Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal terhadap Keterampilan Berbicara

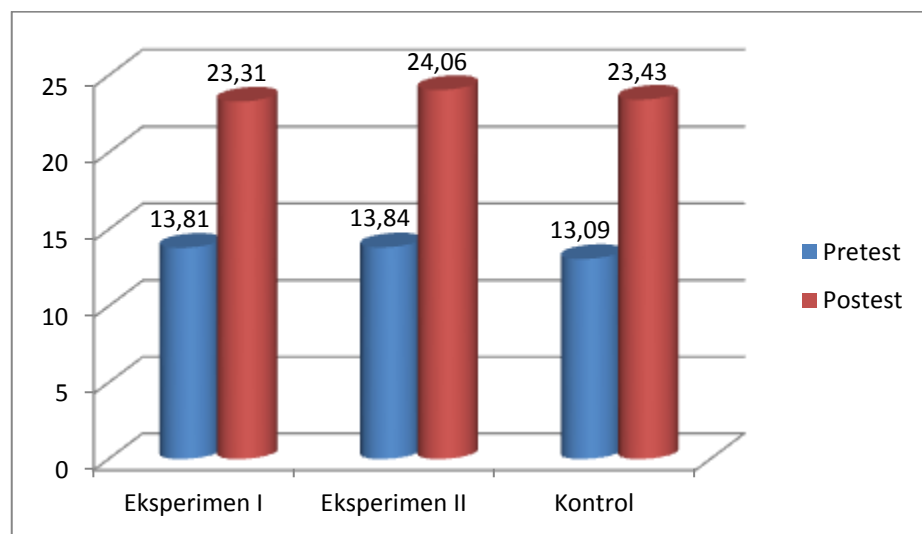
Berdasarkan analisis diskriptif diketahui bahwa perbedaan baik dari persentase jumlah siswa yang lulus KKM maupun rata-rata nilai keterampilan berbicara yang cukup signifikan di kelas eksperimen. Jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebesar 70 juga meningkat jika dibandingkan dari hasil pretest dan posttest keterampilan berbicara. Perbandingan persentase jumlah siswa yang telah lulus KKM dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 4.1. Grafik Persentase Hasil Pretest Siswa yang Telah Lulus KKM Pada Keterampilan berbicara

Pada gambar 4.1 menunjukkan adanya perbedaan pengaruh persentase yang cukup signifikan siswa yang lulus KKM pada kelas eksperimen I yakni dari 62,5% menjadi 100% atau naik sebesar 37,5%. Begitu pula di kelas eksperimen II yang meningkat dari 56,2% menjadi 100,00% atau naik sebesar 43,8%. Sementara itu, kelas kontrol juga meningkat dari 46,8% menjadi 96,8% atau naik sebesar 50%. Hasil ini memang menunjukkan bahwa

persentase siswa yang lulus KKM pada keterampilan berbicara baik di kelas eksperimen I, II, dan kelas kontrol, sama-sama mengalami peningkatan. Namun, jika dilihat kembali dari kenaikan nilai rata-rata kelas, kelas eksperimen mengalami kenaikan yang hampir sama dengan kelas eksperimen I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 4.2. Grafik Rangkuman Rata-Rata Hasil Pretest Dan Posttest Keterampilan berbicara

Pada gambar 4.2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen I dengan nilai rata-rata sebesar 23,31 yang mulanya 13, dan nilai rata-rata di kelas eksperimen II sebanyak 24,06 yang awalnya 13,84. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest keterampilan berbicara di kedua kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol juga menunjukkan perbedaan sebesar 10,34 yakni dari 13,09 menjadi 23,43. Hasil menunjukkan bahwa media monopoli games berbasis muatan lokal lebih memberikan perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berbicara. Hal ini diperkuat melalui penghitungan statistika

dengan *independent sample t-test* dengan membandingkan posttest kelas eksperimen I dan II dengan kelas kontrol. Hasil uji memperlihatkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 di kelas eksperimen I dan 0,000 di kelas eksperimen II, yang mana keduanya $< 0,05$. Dan diperkuat dari hasil penghitungan statistika dengan *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} kelas eksperimen 1 sebesar -9,572, kelas eksperimen II sebesar -15,174 dan kelas kontrol -10,184. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara dikelas eksperimen I, eksperimen II setelah mengikuti pembelajaran media monopoli games berbasis muatan lokal dan kelas kontrol yang menggunakan model ekspositori tanpa media monopoli. Hal ini membuktikan bahwa media monopoli games berbasis muatan lokal memiliki kelebihan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal dan pembelajaran ekspositori terhadap Keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

2. Besarnya Perbedaan Pengaruh Media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dan Pembelajaran Ekspositori terhadap Keterampilan Berbicara

Hasil analisis data berdasarkan nilai rata-rata permasing-masing kelas pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada keterampilan berbicara. Nilai diperoleh dari konversi skala Likert menggunakan rumus berikut.

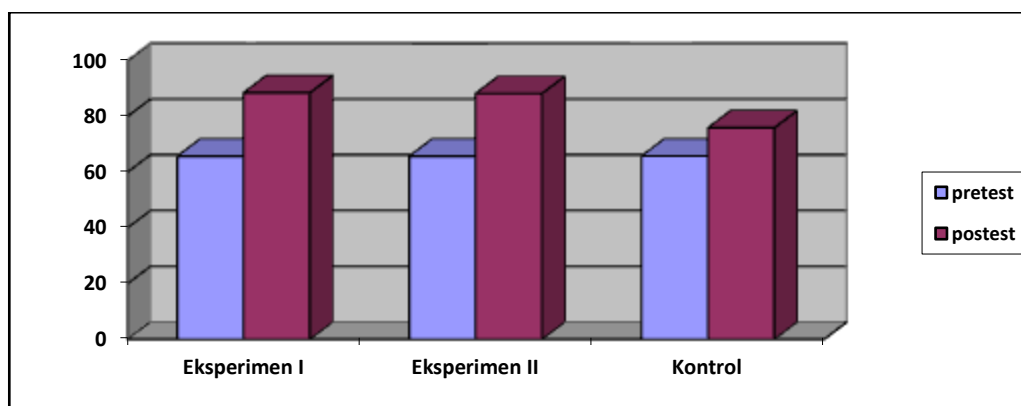
$$N = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Setelah dikonversi kedalam bentuk nilai, dilakukan perhitungan hasil *gain score* keterampilan berbicara.

Tabel 4.12. Rangkuman Hasil *Gain Score* Keterampilan Berbicara

Kelas	Sub Indikator	Nilai Mean		Gain score
Eksperimen I	Pretest	65,600	77,000	6,242
	Posttest	88,400		
Eksperimen II	Pretest	65,652	76,902	6,144
	Posttest	88,152		
Kontrol	Pretest	65,682	70,758	
	Posttest	75,833		

Berikut penggambaran hasil analisis data melalui diagram batang berdasarkan permasing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang mewakili *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.3. Diagram Batang Rangkuman Hasil Keterampilan Berbicara

Gambar diatas menunjukkan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol pada keterampilan berbicara. Pada keterampilan berbicara kelas eksperimen I diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* ($88,400 > 65,600$); pada kelas eksperimen II ($88,152 > 65,652$) dan

pada kelas kontrol diketahui nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($75,833 > 65,682$). Rata-rata kelas eksperimen I sebesar 77,000 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 70,758. Begitu juga pada rata-rata kelas eksperimen II sebesar 76,902 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 70,758. Dan nilai gain skore dari kelas eksperimen I ke kelas kontrol sebesar 6,242 serta nilai gain skore dari kelas eksperimen II ke kelas kontrol sebesar 6,144.

Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa besarnya perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori dinyatakan diterima. Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media memiliki nilai rata-rata lebih tinggi pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran ekspositori tanpa media

Keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal dengan pembelajaran tanpa menggunakan media terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Hal ini dikarenakan media monopoli games berbasis muatan lokal lebih menyenangkan dan menarik minat belajar siswa. Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju

komunikasikan. Bermula dari pendapat tersebut media menjadi jembatan pengantar ilmu pengetahuan atau konsep yang hendak dipelajari.

Berangkat dari hasil penelitian dan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli games berbasis muatan lokal lebih memberikan perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Melalui penerapan media monopoli games berbasis muatan lokal di kelas membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
2. Besarnya perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin, dibuktikan dengan nilai *gain score* keterampilan berbicara eksperimen I sebesar 6,242 dan eksperimen II sebesar 6,144.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, serta dengan memperhatikan keterbatasan penelitian, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Disarankan kepada guru atau pendidik bahwa mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi muatan lokal tidak hanya dilakukan dengan ekspositori dan tanpa menggunakan media pembelajaran, tetapi mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan terlibat langsung terhadap objek yang diamati sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.

- b. Guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran di kelas, tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, namun juga pada pembelajaran lainnya, sehingga menimbulkan pembelajaran yang efektif.
2. Bagi Peneliti lainnya
- a. Disarankan kepada para peneliti berikutnya agar dapat melakukan penelitian dengan memperluas materi yang digunakan dalam penelitian, sehingga memungkinkan generalisasi yang sama.
 - b. Perlu dikembangkan lagi penelitian yang membandingkan media monopoli games dengan materi lain, untuk menguji perbedaan pengaruh maupun keefektifannya terhadap variabel terikat lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad rofi'udin dan Darmiyati Zuhdi. 2001/2002. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Depdikbud Dirjen Dikti PPTK.
- Allukmana, Restianah. (2015). *Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Semarang. Skripsi: Semarang.
- Chakiki, Iqomatul. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Smart Games terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas IV SD Se-Kecamatan Lakarsantri*. Universitas Negeri Surabaya. Skripsi: Surabaya.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Johnson, Burke & Christensen, Larry. (2012). *Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches (4th Edition)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Munawaroh, Vivi Salisatul. (2018). *Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Walisongo. Skripsi: Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Reynolds, R. C., et al. (2010). *Measurement and Assessment in Education. (2nd ed.)*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.