

## **PENGARUH METODE STORYTELLING BERBANTUAN KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

Ketut Prabawardani<sup>1</sup>, Anak Agung Gede Agung<sup>2</sup>, Desak Putu Parmiti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: prabawardani96@gmail.com<sup>1</sup>, agungtps2056@gmail.com<sup>2</sup>,  
dskpt\_parmiti@yahoo.co.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang disebabkan oleh kurangnya media dan metode pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 64,47, sedangkan KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Storytelling berbantuan komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik pada siswa kelas V Gugus XI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan nonequivalent posttest only control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah 70 orang siswa kelas V Gugus XI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Sampel penelitian ini berjumlah 40 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan teknik observasi langsung partisipan yang dibantu dengan rubrik penilaian keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode Storytelling berbantuan komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik dengan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Nilai  $t_{hitung} = 49,514$ , sedangkan nilai  $t_{tabel} = 2,042$ .

**Kata kunci :** *keterampilan* berbicara bahasa Indonesia, storytelling

### **Abstract**

This research was conducted due to the low Indonesian speaking skills caused by the lack of media and learning methods to supported Indonesian learning with the average still below the minimum exhaustiveness criteria (KKM) is 64.47, while the KKM that has been set for the subjects of Indonesian language is 65. This research aims to determine the effect of Storytelling method comic-assisted on Indonesian speaking skills between groups of students who were taught by Storytelling method with comic-assisted and students who were not taught by Storytelling method with comic-assisted students in fifth grade Gugus XI Buleleng sub-district Buleleng District in academic year 2017 / 2018. The population in this research is 70 students of fifth grade Gugus XI Buleleng Sub-District Buleleng District of academic year 2017/2018. The sample of this study amounted to 40 students. This research is classified as quasi experimental research (quasi experiment) with nonequivalent posttest only control group design. Data collection method used is the method of observation with participant direct observation techniques assisted with rubric assessment of Indonesian speaking skills. The

collected data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis (t-test). The results of this research indicate that there is a significant effect of comic-assisted Storytelling method on Indonesian speaking skills between groups of students who are taught by Storytelling method with comic-assisted and unedged students group by comic-assisted Storytelling method with  $t_{value}$  is greater than  $t_{table}$  ( $t_{value} > t_{table}$ ). The value of  $t_{count} = 49,514$ , while the value of  $t_{table} = 2.042$ .

**Keywords:** Indonesian speaking skill, storytelling

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bangsa Indonesia yang menjadi mata pelajaran wajib di sekolah, baik itu di tingkat dasar, menengah maupun di tingkat pendidikan tinggi. Walaupun Bahasa Indonesia telah menjadi bahasa ibu di Indonesia akan tetapi untuk mempelajari bahasa Indonesia yang baku memerlukan teknik khusus. Mempelajari bahasa Indonesia tidak hanya mengenai kata benda atau sekadar membuat kalimat, akan tetapi mempelajari bahasa Indonesia harus memiliki kemauan dan kemampuan karena sejatinya bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang paling sulit untuk diresapi.

Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2014:38) pada tingkat sekolah dasar masih berada pada tingkat operasional konkret. Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling penting dalam upaya keseluruhan pendidikan, sehingga pembelajaran yang dilakukan harus nyata/konkret. Dalam Pendidikan di Indonesia bahasa memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia menempatkan Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Hairuddin, dkk (2007:3-23) menyatakan "pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis". Penerapan metode pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang bersangkutan akan sangat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara tidak langsung kemudahan yang didapatkan oleh siswa, akan berdampak baik untuk meningkatkan nilai keterampilan berbicara pada siswa itu sendiri.

Dibia, dkk (2007:1) menyatakan bahwa kegiatan pendidikan dan pengajaran Bahasa Indonesia sejak Kurikulum 1994 sampai dengan kurikulum 2006 dikembangkan menjadi pendidikan dan pengajaran keterampilan berbahasa. Keterampilan itu meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, membaca dan menulis yang diajarkan secara terpadu dengan bidang studi lain. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang berperan dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Artinya, antara komponen yang satu dengan komponen yang lain memiliki kaitan yang erat, saling mendukung, dan saling menunjang. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi juga siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Arini, dkk (2006:49) "keterampilan berbicara atau berbahasa lisan merupakan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu untuk berpartisipasi dengan lingkungannya."

Pada dasarnya setiap individu mampu untuk berbicara, tetapi tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam berbicara. Keterampilan berbicara harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena berbicara secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Pada kenyataannya di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak begitu

diminati oleh siswa. Permasalahan ini terlihat pada rendahnya tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Masalah yang dihadapi oleh guru Bahasa Indonesia sendiri berupa sulitnya mencari media yang menarik dan meningkatkan minat siswa untuk berbicara di depan kelas.

Jurusan Teknologi Pendidikan memiliki peranan penting untuk memberikan solusi dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru yang merasa kesulitan pada saat membuat media pembelajaran menarik yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Menurut Mahadewi (2014:2) di Indonesia sendiri, Teknologi Pendidikan sebenarnya telah lama tumbuh walaupun nama Teknologi Pendidikan mulai muncul sebagai nama sebuah jurusan di Fakultas Ilmu Pendidikan di IKIP Jakarta pada tahun 1976 dan diikuti oleh perguruan tinggi lainnya di Indonesia. Lahirnya Teknologi Pendidikan di Bali dimulai pada tahun 1998 sebagai sebuah jurusan di Fakultas Ilmu Pendidikan STKIP Singaraja (Undiksha sekarang).

Menurut Tegeh (2008:20) menyatakan bahwa kajian kawasan Teknologi Pendidikan AECT mengeluarkan definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 yaitu "Educational technology is the study and ethcila practice of fasilitating learning and improving perfomance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources (Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etika memfasilitasi belajar dan meningkatkan belajar dan meningkatkan performa dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses sumber yang secara teknologi sesuai). Sedangkan pada tahun 2008 AECT (dalam Mahadewi, 2014:9) mengeluarkan lagi pengertian Teknologi Pendidikan yang baru yaitu "teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktek etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat." Mahadewi, (2014:19)

mengungkapkan bahwa pada dasarnya Teknologi Pendidikan merupakan teori dan praktek tentang bagaimana memfasilitasi belajar peserta didik melalui media dan sumber belajar yang dirancang, dikembangkan, dimanfaatkan, dikelola, dan dinilai dengan sistematis agar tercapainya tujuan pembelajaran/pendidikan yang diharapkan.

Jurusan Teknologi Pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, baik proses pembelajarannya maupun dalam membangun sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri dapat mudah terlaksana. Oleh karena itu dilaksanakannya Program Pengalaman Lapangan (PPL) dapat mendukung kegiatan aplikatif yang membekali mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan dalam kemampuan menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran. Keterampilan dan peningkatan kompetensi tersebut diperoleh dari kegiatan yang dilakukan secara kolaboratif antara peserta PPL, dosen pembimbing, dan guru. Selain itu PPL ini juga sangat bermanfaat bagi guru di sekolah untuk membantu guru dalam menyiapkan dan merancang media-media yang diperlukan guru pada proses pembelajaran di kelas. Sehingga dengan adanya tenaga Teknologi Pendidikan di masing-masing sekolah kedepannya proses pembelajaran di kelas diharapkan kreatif dengan mengembangkan media-media untuk menjadikan pembelajaran itu lebih mudah, efektif dan efisien dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang hebat.

Berdasarkan pengamatan awal pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) REAL di SD Negeri 1 Kampung Anyar tahun pelajaran 2017/2018 selama 10 minggu, ternyata di sekolah tersebut masih banyak permasalahan yang harus ditangani dalam bidang pendidikan. Hal ini terlihat pada rendahnya keterampilan berbicara siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas V secara kasar

teramati oleh peneliti berjalan dengan sangat tenang. Tidak ada komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan siswa pada saat mengajar Bahasa Indonesia, sehingga siswa tidak berperan serta aktif dalam pembelajaran. Dapat dilihat pula pada saat pelaksanaan observasi siswa nampak mengantuk karena mata pelajaran Bahasa Indonesia selalu berada pada jam terakhir. Penggunaan satu jenis metode dan minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor utama rendahnya nilai siswa yang akan berimbas pada nilai keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru yang mengajar Bahasa Indonesia di kelas V, dapat dikatakan bahwa guru kurang memahami metode pembelajaran lainnya yang lebih inovatif. Akibat dari proses pembelajaran yang monoton tersebut, maka siswa merasa malas dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Keterampilan berbicara siswa juga tidak akan meningkat karena siswa tidak pernah dilatih untuk berbicara atau diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya.

Selain melakukan pengamatan dan wawancara, untuk menguatkan fakta yang telah ditemukan, peneliti juga melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan yang diisi oleh siswa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Angket tersebut diisi oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Kampung Anyar. Berdasarkan hasil data dari angket tersebut diperoleh data bahwa seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media komik dalam materi keterampilan berbicara. Sehingga dirasa perlu menggunakan media komik ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dicari solusi agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan hasil yang optimal serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa. Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan

menerapkan metode Storytelling dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

"*Storytelling* (bercerita) adalah kemampuan menceritakan kembali sebuah kejadian, film, buku, atau pengalaman yang pernah di alami dan dikemas dalam cerita yang menarik" Nusantari (2012:61). Arini, dkk (2006:63) menyatakan bahwa "kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi anak. Kegiatan bercerita juga menambah kemampuan berbahasa anak dan membantu mereka menginternalisasi karakter cerita."

Sedangkan menurut Behmer (dalam Smeda, 2014:3) Storytelling adalah sebuah proses di mana siswa mempersonalisasi apa yang mereka pelajari dan membangun makna dan pengetahuan mereka sendiri dari cerita yang mereka dengar dan katakan.

Dalam menunjang proses pembelajaran dengan metode Storytelling, penyampaian materi dapat dibantu dengan komik agar dapat menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Diharapkan melalui penerapan metode Storytelling berbantuan komik akan mampu meningkatkan perhatian dan keterampilan berbicara siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dari yang sebelumnya.

Menurut McCloud, (2002:9) "komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya". Rohadi (dalam Wahyuni, dkk, 2016:4) menyatakan bahwa "komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pada pembaca.

Pendapat-pendapat inilah yang memperkuat bahwa penerapan metode Storytelling dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat melatih keterampilan berbicara, siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan berani untuk mengemukakan

pendapat. Dengan demikian, siswa menjadi lebih percaya diri, baik dalam proses pembelajaran atau dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menuntut harus terampil berbicara.

Dari latar belakang di atas, adapun masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode Storytelling berbantuan komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Kelas V di gugus XI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan metode Storytelling berbantuan komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas V di gugus XI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018.

## METODE

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan nonequivalent posttest only control group design. Rancangan ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Adapun rancangan penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Kelas	Treatment	Post-test
E	X	O <sub>1</sub>
K	-	O <sub>2</sub>

(Agung, 2015:41)

Keterangan :

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

X = perlakuan pembelajaran dengan metode storytelling berbantuan komik.

- = tidak mendapat perlakuan pembelajaran dengan metode storytelling berbantuan komik.

O<sub>1</sub> = pengamatan akhir (post-test) berupa hasil keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub> = pengamatan akhir (post-test) berupa hasil keterampilan berbicara pada kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V di Gugus XI Kecamatan Buleleng pada tahun pelajaran

2017/2018 dengan jumlah 70 orang siswa dari tiga sekolah. Dari tiga sekolah tersebut akan diambil dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu SD Negeri 1 Kampung Anyar dan satu kelas sebagai kelas kontrol yaitu SD Negeri 3 Kampung Anyar.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purpose sampling. Menurut Agung (2014:77) teknik sampling ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas starata, random, wilayah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Melalui teknik purpose sampling sampel dari penelitian ini yaitu kelas V kelas V SD Negeri 1 Kampung Anyar sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan Komik sedangkan kelas V SD Negeri 3 Kampung Anyar diperoleh sebagai kelas kontrol sebagai kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik dari lima sekolah yang ada di Gugus XI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Metode observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan sistematis yaitu dengan mengamati dan mencatat perilaku siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Storytelling, guna memperoleh data tentang kegiatan Storytelling yang dilakukan oleh siswa. Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung partisipan. "Observasi langsung partisipan yaitu peneliti atau observer (pendidik yang sedang melakukan kegiatan penilaian) melibatkan diri ditengah-tengah kegiatan observer (peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya)" (Sudijono, 2007: 77).

Dalam penelitian ini ada dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode Storytelling berbantuan komik (comik life). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan

berbicara Bahasa Indonesia. Menurut Kerlinger (dalam Agung, 2014:39) variabel adalah sebagai sebuah konsep. Kemudian Kanca (2010: 42) menyatakan bahwa variabel adalah semua ciri atau faktor yang dapat menunjukkan variasi atau variabel adalah sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur perubahan nilai keterampilan berbicara Bahasa Indonesia menggunakan rubrik penilaian keterampilan berbicara yang diisi oleh guru yang didapatkan melalui tes keterampilan berbicara dengan berbantuan komik. Tes keterampilan berbicara ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mencapai kriteria-kriteria atau aspek-aspek dalam keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yaitu 1) Skala data yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala data interval dan pengukuran variabel yang digunakan menggunakan PAP skala 5.

Sebelum penelitian dilaksanakan di persiapan terlebih dahulu perangkat pembelajaran. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode Storytelling berbantuan komik dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) agar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada metode Storytelling, menyusun rubrik penilaian keterampilan berbicara serta format penilaian agar memudahkan guru dalam menerapkan metode Storytelling berbantuan komik dan mengkonsultasikan perangkat pembelajaran serta rubrik penilaian keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian kepada dosen pembimbing.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan. Dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2018. Pembelajaran dikelompok eksperimen menggunakan metode Storytelling berbantuan komik sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran yang sering digunakan pada kelas tersebut. Peneliti hanya mengawasi dan mencatat hasil

dari proses pembelajaran dan guru tetap mengajar mengenai metode Storytelling dan media komik digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah akhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan memberikan post-test kepada siswa yang belajar dengan metode Storytelling berbantuan komik dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik. Data hasil post-test tersebut kemudian dianalisis terlebih dahulu. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik dan statistik inferensial. Analisis statistik digunakan untuk menghitung mean, median, modus, dan standar deviasi. Sedangkan statistik inferensial berfungsi untuk menggeneralisasikan hasil penelitian yang dilakukan pada sampel bagi populasi. Statistik inferensial ini digunakan untuk menguji hipotesis melalui uji-t yang diawali dengan analisis prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum menggunakan uji-t, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dengan uji Chi-Square dan uji homogenitas varians dengan uji-F. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini hanya dilakukan sekali dengan menggunakan t-test. Pada hipotesis tersebut dijabarkan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ) melawan hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima. Seluruh pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikan 5%.

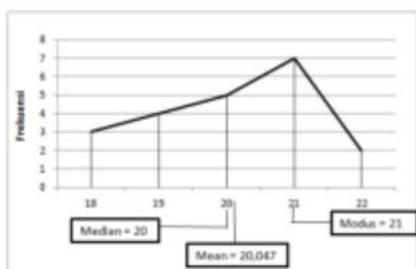
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh, dilakukan perhitungan untuk mencari mean, median, dan modus dari tiap-tiap kelompok data. Hasil perhitungan ukuran tendensi sentral (mean, median, dan modus) disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penghitungan Skor Keterampilan Berbicara**

Data Statistik	Keterampilan Berbicara	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	20,047	16,68
Median	20	16
Modus	21	16
Varians	1,474	2,25
Standar Deviasi	1,214	1,50
Skor Minimum	18	14
Skor Maximum	22	20
Rentangan	4	6

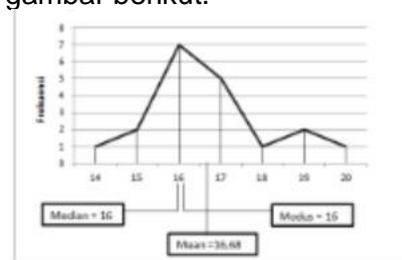
Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dideskripsikan bahwa mean (M), modus (Mo), median (Md), varians, dan standar deviasi (s) dari data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok eksperimen, yaitu: mean (M) = 20,047 median (Md) = 20 modus (Mo) = 21 varians (s<sup>2</sup>) = 1,474 dan standar deviasi (s) = 1,214. Distribusi frekuensi data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen disajikan ke dalam gambar berikut.



Gambar 1. Polygon Skor Post-test Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelompok Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, diketahui bahwa distribusi frekuensi kelompok data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik yang paling banyak terletak pada skor 21 dengan banyak siswa 7 orang dari 21 total siswa yang belajar dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik. Sedangkan distribusi frekuensi kelompok data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang paling sedikit berada pada skor 22 dengan banyak siswa 2 orang dari 21 siswa yang belajar dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik.

Distribusi frekuensi data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas kontrol disajikan ke dalam gambar berikut.



Gambar 2. Polygon Skor Post-test Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelompok Kontrol.

Berdasarkan histogram di atas, diketahui bahwa distribusi frekuensi kelompok data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik yang paling banyak terletak pada skor 16 dengan banyak siswa 7 orang dari 19 total siswa yang belajar dengan menggunakan. Sedangkan distribusi frekuensi kelompok data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang paling sedikit berada pada skor 20, 18, dan 14 yaitu masing-masing 1 orang dari 19 siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik.

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat dilihat bahwa analisis data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok yang siswa dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik. Hal ini menunjukkan bahwa metode Storytelling berbantuan komik

berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.

Selanjutnya sebelum dilakukan pengujian untuk mendapatkan kesimpulan, maka data yang diperoleh perlu diuji normalitas. Uji normalitas data dilakukan terhadap data hasil post test keterampilan berbicara kelompok siswa yang belajar dengan metode Storytelling berbantuan komik maupun kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik menggunakan analisis uji Chi-Square dengan data berdistribusi normal jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasannya  $dk = \text{jumlah baris} - 1 = 6 - 1 = 5$ . Uji normalitas sebaran data kelompok siswa yang belajar dengan metode Storytelling berbantuan komik diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 11,07$   $\chi^2_{hitung}$  sebesar 10,97. Sedangkan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode *Storytelling* berbantuan komik diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 11,07$   $\chi^2_{hitung}$  sebesar 8,44. Hal ini menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka sebaran data untuk kelompok siswa yang belajar dengan metode *Storytelling* berbantuan komik berdistribusi normal.

Dilanjutkan dengan uji homogenitas varian terhadap antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji F dengan kriteria pengujian, jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka sampel tidak homogen dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel homogen. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $dk_1 = n_1 - 1$  dan

dengan metode Storytelling berbantuan komik.

Hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh  $F_{hitung} = 1,53$ . Pada tabel nilai distribusi F taraf signifikan 5% dengan  $dk_{pembilang} = 1$  dan  $dk_{penyebut} = 38$  diperoleh  $F_{tabel} = 4,10$ . Jadi dapat disintesis bahwa data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data di atas, berupa uji normalitas dan homogenitas varians, dapat diperoleh bahwa data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik berdistribusi normal dan bersifat homogen. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian (H1) dan (H0). Dalam pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel independent (tidak berkorelasi). Rumus uji-t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *polled varians* karena ukuran sampel berbeda ( $n_1 \neq n_2$ ) maka analisis uji-t (t-test) dengan *polled varians* dengan kriteria H0 ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan H0 diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Berikut ringkasan dari uji hipotesis disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Perhitungan uji-t

Kelompok	N	(Mean) $\bar{X}$	Db	$s^2$	$t_{hit}$	$t_{tab}$
Eksperimen	21	20,047	38	1,474	49,514	2,042
Kontrol	19	16,68	38	2,25		

derajat kebebasan untuk penyebut  $dk_2 = n_2 - 1$ . Hasil uji homogenitas varians antar kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan

Hasil perhitungan uji-t di atas diperoleh  $t_{hitung} = 49,514$  sedangkan untuk mengetahui signifikansinya maka perlu dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 38$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,042$ . Dilihat dari hal tersebut

menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode *Storytelling* berbantuan komik dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode *Storytelling* berbantuan komik.

Pada saat pemberian perlakuan, siswa mau memperhatikan intruksi dari guru. Sehingga pada saat diberikannya komik pembelajaran siswa sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan siswa dalam menggunakan salah satu dari empat keterampilan berbahasanya yaitu keterampilan berbicara tersebut dilakukan secara berulang-ulang selama kegiatan pembelajaran di setiap pertemuan, sehingga berangsur-angsur kemampuan berbicara siswa meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan, (dalam Safira 2017:7) yang menyatakan bahwa diperlukan latihan-latihan dan praktik untuk menguasai suatu keterampilan berbahasa. Selain itu, teknik pembelajaran *Storytelling* ini lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan menangkap isi cerita secara utuh, sehingga siswa dapat mengungkapkan kembali isi cerita sesuai kemampuan berbahasa yang dimiliki, yaitu dengan menggunakan kata dan kalimat sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Huda (dalam Safira 2017:7) yang mengatakan bahwa, kegiatan *Storytelling* memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Temuan penelitian tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pebriani (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Storytelling* berpengaruh pada keterampilan berbicara siswa kelas V di gugus XII kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2013/2014. Pebriani (2014) menjelaskan bahwa peningkatan terjadi karena pada metode *Storytelling* berbantuan komik siswa diajak untuk

mampu menyampaikan informasi baik itu kejadian, film maupun pengalaman yang pernah dialami yang dapat dikemas sebuah cerita pada komik pembelajaran tersebut yang nantinya akan disampaikan oleh siswa secara lisan, tulisan maupun akting.

Dalam menerapkan metode *Storytelling* berbantuan komik dimulai dengan pemberian penjelasan manfaat cerita oleh guru sehingga dapat menggugah rasa ingin bercerita dari diri siswa. Manfaat kegiatan bercerita diantaranya siswa dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum. Manfaat bercerita tersebut sejalan dengan pendapat Arini, dkk (2006:63) yang menyatakan bahwa kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi anak. Kegiatan bercerita juga menambah kemampuan berbahasa anak dan membantu mereka menginternalisasi karakter cerita.

Selanjutnya, adanya penggunaan komik pembelajaran sebagai bahan yang dibaca dan diceritakan oleh siswa. Komik pembelajaran ini isinya mengenai fakta, saran, dan peristiwa faktual berkaitan dengan peristiwa yang terjadi di sekitar siswa atau pengalaman yang pernah dialami siswa sehingga mereka mampu untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut. Di samping itu juga, dalam penggunaan komik sebagai bahan cerita memberikan kesan yang menyenangkan pada diri siswa. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih bersemangat dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dalam komik terdapat tokoh-tokoh yang berwujud kartun dan sikap-sikap moral yang sepatutnya dicontoh oleh siswa dalam bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cerita komik yang terkesan ringan dan sering terjadi di sekitar siswa mampu membuat siswa lebih mudah mengerti peristiwa tersebut, sehingga mampu untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Nusantari (2012:61)

yang menyatakan bahwa Storytelling (bercerita) adalah kemampuan menceritakan kembali sebuah kejadian, film, buku, atau pengalaman yang pernah dialami dan dikemas dalam cerita yang menarik. Sebelum siswa diminta untuk bercerita di depan kelas, siswa dipersilahkan untuk berdiskusi di dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 kelompok. Saat berdiskusi siswa melakukan hal-hal seperti, bagaimana prosedur bercerita, langkah-langkah bercerita, cara mengawali cerita dan berlatih bercerita. Kegiatan ini dilakukan agar siswa memahami isi cerita, karena pada saat bercerita siswa dapat menggunakan kata-katanya sendiri dalam mengungkapkan isi cerita tanpa menghilangkan makna cerita. Saat berdiskusi siswa dapat saling mengomentari kelebihan maupun kelemahan siswa lain. Selain itu kesempatan ini juga dapat melatih keberanian siswa berbicara di depan umum meski dalam kelompok kecil.

Kegiatan inti yang dilakukan siswa yaitu tampil bercerita di depan kelas. Saat bercerita siswa diminta untuk menceritakan kembali isi komik yang sudah dipilih oleh siswa sebelumnya dan di akhir cerita siswa juga harus memberikan tanggapan atas cerita tersebut serta memberikan saran. Setelah kegiatan inti yang dilakukan siswa peneliti memberikan penghargaan atau reward kepada siswa. Hal ini mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga keterampilan berbicara siswa pun semakin meningkat. Reward ini diberikan kepada masing-masing individu atau setiap kelompok setelah selesai menceritakan kembali isi komik pembelajaran, reward berupa bingkisan snack dan tepuk tangan. Dengan demikian siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan tersebut juga didukung oleh penjelasan Djamarah (2006:150) yang menyatakan bahwa pemberian hadiah atau penghargaan terhadap prestasi siswa merupakan salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, dan pemberian hadiah

dapat merangsang siswa untuk lebih berprestasi di kemudian hari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pebriani dan Safira tentang penerapan metode Storytelling. Penelitian yang dilakukan oleh Evytasari Pebriani, dkk pada tahun 2014 yang berjudul "Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Gugus XII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng" yang menyatakan bahwa bahwa penerapan metode Storytelling dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Gugus XII Kecamatan Buleleng. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Storytelling adalah 32,78 lebih besar dari rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional adalah 28,5. Hal ini berarti penerapan metode Storytelling berpengaruh pada keterampilan berbicara siswa kelas V di gugus XII kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian serupa yang juga dilakukan oleh Safira, dkk pada tahun 2017 yang berjudul "Pengaruh Teknik Pembelajaran Storytelling Berbantuan Satua Bali terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SD" hasil uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 4,58 > t_{tabel} = 2,00$ . Dengan demikian, teknik pembelajaran Storytelling berbantuan satua Bali berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD di Gugus III Kecamatan Seririt tahun pelajaran 2016/2017. Paparan hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Storytelling menghasilkan ketuntasan belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan pemaparan di atas dugaan yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode storytelling berbantuan komik dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode storytelling

berbantuan komik terbukti berpengaruh dalam penelitian ini.

## PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat pengaruh yang signifikan metode Storytelling berbantuan komik terhadap siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik siswa kelas V di SDN 1 Kampung Anyar dan SDN 3 Kampung Anyar. Kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik. Rata-rata skor keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Storytelling berbantuan komik diketahui bahwa data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik yang memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 20,047 setelah dikonversikan ke dalam tabel nilai rata-rata keterampilan berbicara Bahasa Indonesia terletak pada rentang skor  $20,01 < M < 25,02$  dan masuk ke dalam kategori sangat baik. Jadi skor post-test keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik memiliki deskripsi data yang sangat baik sementara diketahui bahwa data keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik yang memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 16,68 setelah dikonversikan ke dalam tabel nilai rata-rata keterampilan berbicara Bahasa Indonesia terletak pada rentang skor  $16,67 \leq M \leq 20,01$  yang masuk ke dalam kategori baik. Jadi skor post-test keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode Storytelling berbantuan komik memiliki deskripsi data yang baik.

Berdasarkan temuan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode

Storytelling berbantuan komik berpengaruh signifikan metode Storytelling berbantuan komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V di Gugus XI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Kepada siswa disarankan kepada siswa agar lebih giat belajar dan lebih sering membaca buku agar suasana belajar di kelas mampu membangkitkan motivasi belajar, dan komunikasi antar siswa dengan guru agar menjadi lebih komunikatif untuk membangun pengetahuan yang baru.
2. Kepada guru disarankan agar guru sebagai tenaga pengajar melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode selain metode yang sering digunakan sehari-harinya salah satunya metode Storytelling berbantuan komik dalam proses kegiatan mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemberian rewards kepada siswa atau kelompok yang aktif dalam proses pembelajaran juga disarankan agar siswa lebih bersemangat dan merasa diperlakukan dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain mengganti model, metode atau strategi dalam proses pembelajaran guru juga hendaknya selalu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang dimaksud bukan hanya komik pembelajaran saja banyak media yang bisa digunakan seperti media media sederhana juga dapat digunakan asalkan mampu membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti metode Storytelling pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran yang lain disarankan agar mengetahui kendala apa saja yang dialami oleh guru selama penelitian sehingga kendala tersebut dapat dicarikan solusi agar mendapatkan hasil penelitian yang

lebih baik dari penelitian yang sudah ada.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Gede. 2014. Agung, A. A. G. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, Anak Agung Gede. 2015. Buku Ajar Desain dan Analisis Eksperimen. Jurusan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Arini, Ni Wayan, dkk. 2006. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi. Singaraja: Undiksha.
- Budiningsih, Asri. 2004. Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Rineka Cipta, Yogyakarta.
- Dibia, Ketut, dkk. 2007. Pendidikan Bahasa Indonesia 2. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Djmarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hairuddin, dkk. 2007. Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Kanca, I Nyoman. 2010. Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Olahraga dan Kesehatan. Undiksha: Singaraja.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini. 2014. Problematika Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- McCloud, Scott. 2002. Understanding Comik (Memahami Komik). Bogor: Grafika Mardi Yuana.
- Nusantari, Anita. 2012. Strategi Pengembangan Perpustakaan. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Pebriani, Ni Luh Putu, dkk. 2014. "Pengaruh Metode Storytelling terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Gugus XII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng". Jurnal Pendidikan. Vol:2, No:1. (hlm :1-14).
- Safira, Alifa Nur, dkk. 2017. Pengaruh Teknik Pembelajaran Storytelling Berbantuan Satua Bali terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SD. Vol :5, No:2. (hlm:1- 10).
- Smeda, Najat, dkk. 2014. The Effectiveness of Digital Storytelling in the Classrooms: A Comprehensive Study. Jurnal Internasional. Vol :1, No:6. (hlm:3).
- Sudijono, Anas. 2002. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tegeh, I Made. 2008. Teknologi Pendidikan: Sebuah Pengantar. Jurusan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Undiksha: Singaraja.
- Wahyuni, Putu Dian. Dkk. 2016. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/7569/5170>. Diakses pada : 2 Desember 2017.