

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "INSPIBOX" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI TEKS WAWANCARA KELAS V SEKOLAH DASAR

Anis Herlindayanti

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (anis.20051@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Pengembangan media "Inspibox" memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara terdapat permasalahan dalam berbicara seperti tidak percaya diri, kurang lancar dan kurang mampu dalam memilih kata. Pembuatan media yang memadukan kegiatan bermain peran bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak untuk berlatih berbicara. Jenis penelitian yang digunakan adalah (R&D) dan model penelitian ADDIE yang berisi lima tahapan terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Pengumpulan data diperoleh dari instrumen terdiri atas lembar validasi media dan materi. Data hasil kevalidan media diperoleh persentase sebesar 89,23% dan kevalidan materi sebesar 84,61% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Instrumen yang dikumpulkan untuk mengukur kepraktisan yakni angket respon guru dan siswa. Hasil angket menunjukkan angka 94,6% untuk respon guru dan 92% untuk respon siswa sehingga masuk kategori sangat praktis. Hasil N-Gain mendapatkan hasil 0,788 sehingga masuk kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media "Inspibox" sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran materi teks wawancara kelas V sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Inspibox, Keterampilan Berbicara, Teks Wawancara

Abstract

The development of the "Inspibox" media aims to improve the speaking skills of fifth grade elementary school students. Based on the results of the interview, there were problems in speaking such as not being confident, not being fluent and not being able to choose words. Making media that combines role-playing activities aims to increase children's motivation to practice speaking. The type of research used is (R&D) and the ADDIE research model which contains five stages consisting of analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection was obtained from instruments consisting of media and material validation sheets. Data obtained from media validity results was a percentage of 89.23% and material validity was 84.61%, so it was included in the very valid category. The instruments collected to measure practicality were teacher and student response questionnaires. The results of the questionnaire showed a figure of 94.6% for teacher responses and 92% for student responses, so it was in the very practical category. The N-Gain results obtained a result of 0.788 so it is in the very effective category. Based on these results, it can be concluded that the "Inspibox" media is very suitable for use in teaching interview text material for class V elementary schools.

Keywords: Learning Media, Inspibox, Speaking Skills, Interview Text

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak mampu bertahan hidup sendiri sehingga membutuhkan interaksi dengan individu lain. Dalam melakukan interaksi, setiap individu memerlukan adanya keterampilan. Sebagai makhluk sosial, salah satu keterampilan yang perlu dikuasai adalah keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2013) menyatakan bahwa terdapat empat komponen berbahasa di antaranya keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Cara manusia dalam melakukan interaksi salah satunya dengan berbicara. Sehingga keterampilan berbicara menjadi hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia.

Berbicara adalah suatu cara untuk melakukan interaksi secara langsung yang sering digunakan dalam

kehidupan sehari-hari. Berbicara dapat dilakukan kapan saja tanpa memerlukan alat bantu. Berbicara didefinisikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi dan kata yang jelas untuk menyatakan, mengungkapkan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. (Tarigan, 1983). Menurut Sabarti Akhadiah, dkk (1992) berbicara adalah proses dimana seorang pembicara menyampaikan pesan secara lisan kepada penerima pesan. Dengan kata lain, berbicara berarti menyampaikan pesan melalui suara.

Pada era Globalisasi setiap orang memiliki kemudahan dan kebebasan dalam melakukan komunikasi dengan siapa saja. Connie Podesta dan Jean Gatz (2005) mengatakan bahwa gaya komunikasi yang efektif dapat membantu anda mencapai keberhasilan dalam setiap karier apapun. Sehingga keterampilan berbicara merupakan salah satu bekal yang harus dikuasai agar dapat beradaptasi di era ini.

Keterampilan berbicara sebenarnya sudah didapatkan sejak usia dini berlanjut hingga dewasa. Namun apabila tidak dilatih dengan teratur akan berdampak buruk bagi seseorang. Salah satu tempat dimana seseorang mendapatkan ilmu mengenai keterampilan berbicara yakni di sekolah. Riyanti, Apriani, dkk (2022) Menjelaskan bahwa keterampilan berbicara berhubungan langsung dengan keseluruhan proses pembelajaran siswa di sekolah. Supriyadi (2005) mengatakan terdapat sebagian besar siswa di Indonesia belum lancar menggunakan Bahasa Indonesia. Kementerian Pendidikan telah berupaya untuk menjadikan keterampilan berbicara sebagai hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan pembelajaran. Hal tersebut dapat ditinjau pada kurikulum merdeka salah satunya di Modul pembelajaran yang mengharuskan guru merancang pembelajaran yang melatih empat keterampilan berbahasa salah satunya keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan kegiatan PLP, peneliti menemukan adanya kesulitan yang dialami oleh beberapa siswa dalam berbicara. Pada kegiatan pembelajaran, Peserta didik yang diminta untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai suatu hal cenderung memerlukan waktu untuk berpikir dan terlihat kurang percaya diri sehingga kurang lancar ketika berbicara. Hal tersebut dapat dilatarbelakangi oleh siswa yang jarang berlatih berbicara di depan publik, kurangnya kemampuan berpikir sehingga bingung memilih kata yang akan disampaikan serta rendahnya motivasi siswa untuk mengasah keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil pelaksanaan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V menyatakan bahwa memang terdapat sebagian siswa yang kesulitan dalam berbicara. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya kemampuan guru serta terbatasnya waktu untuk mempersiapkan media. Guru dalam melaksanakan pembelajaran telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara diantaranya dengan menciptakan pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa. pembelajaran di kelas membentuk kelompok belajar sehingga siswa dapat berlatih komunikasi dengan teman sebaya. Namun beliau menyadari masih kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik terkadang menurun.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya oleh Erwin Putera Permana (2015), menyatakan bahwa hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar se-Kecamatan Gandusari secara acak, menunjukkan 60% siswa kurang berminat ketika pembelajaran Bahasa Indonesia terutama ketika guru menerapkan metode bercerita, sehingga menyebabkan keterampilan berbicara siswa masih kurang. Hal tersebut terlihat dari siswa yang gugup, kurang percaya diri dan memiliki sikap acuh tak acuh pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan tersebut tentu saja kurang dari harapan di mana pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila mencapai 70% dari siswa telah mencapai KKM.

Berdasarkan pernyataan di atas pada pelaksanaan pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran

inovatif. Peneliti berinisiatif merancang sebuah media belajar inovatif yakni “Inspibox” pada materi teks wawancara sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Inspibox merupakan media yang mengajak siswa untuk mengasah kemampuan berbicara yang dipadukan dengan model pembelajaran bermain peran. Penerapan media Inspibox diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berlatih sekaligus menciptakan pembelajaran yang seru dan bermakna. Inspibox berasal dari penggabungan dua kata Bahasa Inggris yakni “Inspiration” yang berarti inspirasi dan “Box” yakni kotak. Inspibox berarti sebuah kotak yang penuh inspirasi. Media pembelajaran ini berbentuk kotak dimana berisi sebuah spinner yang dapat digunakan dalam menentukan tantangan yang harus dilakukan peserta didik. Pada kotak tersebut terdapat berbagai macam pilihan tokoh yang akan diperagakan oleh siswa serta topik pembicaraan. Media ini diterapkan pada materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni teks wawancara.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang dapat diterapkan untuk menghasilkan sebuah produk, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran “Inspibox” pada materi teks wawancara kelas 5 SDN Suko.

Peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). model ADDIE berasal dari singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Alasan penggunaan model ADDIE terdapat pada langkah –langkah yang sederhana sekaligus sistematis, selain itu pada tiap tahapan terdapat evaluasi guna mendapatkan hasil pengembangan yang maksimal. Pada umumnya terdapat lima tahapan yang harus dilalui diantaranya: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.

Pada penelitian ini menggunakan desain uji coba yakni *one group pretest-posttest design*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta kemampuan setelah penerapan media “*Inspibox*” pada materi teks wawancara. Desain uji coba yang diterapkan adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 = nilai prates (sebelum perlakuan)

X = perlakuan yang diperuntukkan kepada siswa

O2 = nilai pascates (setelah diberi perlakuan)

Penelitian dilaksanakann di SDN Suko Kabupaten Sidoarjo. Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan pada kelas V yang berjumlah total 28 siswa. Data yang dikumpulkan peneliti terdiri atas data

kuantitatif yang berasal dari hasil validasi media, materi, angket respon siswa, angket respon guru serta hasil tes keterampilan berbicara.

Hasil skor yang diperoleh dari validasi ahli media dan materi diperlukan untuk mengukur kevalidan media “Inspibox”. Perolehan skor tersebut akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan rata-rata persentase yang diperoleh dari perhitungan diatas, selanjutnya dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Penilaian (%)
Tidak Valid	0%-24%
Kurang Valid	25%-44%
Cukup	45%-63%
Valid	64%-82%
Sangat Valid	83%-100%

(Riduwan, 2012 dengan dimodifikasi peneliti)

Hasil perolehan angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media “Inspibox”, berikut rumus untuk mengetahui kepraktisan media:

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya hasil perhitungan rata-rata persentase akan dianalisis menggunakan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak menarik

Pelaksanaan tes keterampilan berbicara digunakan untuk mengukur keefektifan media “Inspibox” terhadap materi teks wawancara kelas V. Tes keterampilan berbicara terbagi menjadi 2 yakni *Pretest* dan *Posttest*.

Hasil skor yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$S = R/N \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor di item (skor yang didapat)

N = Skor maksimum tes

(Ngalim Purwanto, 2010)

Selanjutnya hasil rata-rata persentase tersebut dimasukkan kedalam kategori ketentusan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No.	Interval Presentase tingkat penguasaan	Kualifikasi
1.	91-100	Sangat baik
2.	76-90	Baik
3.	65-75	Cukup
4.	41-64	Kurang Baik
5	0-40	Sangat Tidak Baik

(Nurgiyantoro, 2009 dengan dimodifikasi peneliti)

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil tes keterampilan berbicara dapat diketahui menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} : Skor *post test*

S_{pre} : Skor *pretest*

S_{maks} : Skor *maksimal ideal*

Selanjutnya hasil perhitungan N-gain akan dianalisis menggunakan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Hasil N-gain

N-gain	Kriteria
0,71 – 1,00	Tinggi
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Rendah
0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 – 0,00	Terjadi penurunan

(Sugiyono, 2021 dengan dimodifikasi peneliti)

HASIL

Hasil Penelitian

1. *Analyze (Analisis)*

Pada tahap *analysis* merupakan tahapan awal untuk menemukan permasalahan, terdapat 3 tahapan yakni analisis masalah, analisis kebutuhan di lapangan dan analisis materi.

a. Analisis masalah

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V yang telah dilakukan ketika peneliti melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang dilakukan di SDN Suko. Peneliti menemukan permasalahan yakni siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran ketika mengajar khususnya untuk keterampilan berbicara. Selain itu, guru belum maksimal menerapkan model pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak memiliki minat dalam berbicara sehingga merasa kurang percaya diri, sulit merangkai kata-kata yang akan diucapkan dan tidak lancar ketika berbicara.

b. Analisis Kebutuhan

Sarana yang terdapat di SDN Suko cukup memadai, hal tersebut terlihat dari adanya fasilitas berupa proyektor, pengeras suara dan lab komputer. Namun pada saat pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan buku paket dari sekolah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurang memiliki waktu yang untuk menyiapkan media pembelajaran, serta terbatasnya pemahaman Guru juga kurang bervariasi dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan karakteristik siswa. Hasil pengamatan didapatkan bahwa siswa kelas V cenderung mudah bosan ketika pembelajaran monoton, selain itu sebagian siswa masih memiliki kepercayaan diri yang rendah ketika berbicara. Sehingga guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mampu melatih keterampilan berbicara siswa. Peneliti memutuskan untuk menggunakan materi teks wawancara pada BAB IV mata pelajaran Bahasa Indonesia karena mencakup keterampilan berbicara.

2. Tahap Perencanaan

Tahapan ini terdiri atas dua tahap yakni membuat konsep produk serta membuat instrument penilaian produk. tahap awal merancang konsep media yang sebagai berikut: a) memilih bahan yang sesuai untuk media konkret. b) merancang tampilan media yang disesuaikan dengan usia siswa. c) membuat desain komponen media seperti bagian luar, spinner, kartu peran, dan kotak kartu.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan penelitian selanjutnya adalah mengembangkan produk media sesuai dengan rancangan *storyboard*. Kemudian media tersebut akan dinilai oleh ahli media menggunakan kriteria penilaian yang telah disusun sebelumnya. Adapun hasil validasi dan revisi media adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Perbedaan sebelum dan sesudah revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Catatan: menambahkan gambar hiasan	
	
Catatan: menambahkan gambar hiasan & merubah warna font pada petunjuk penggunaan	

Tabel 6. Perolehan skor validasi media

Aspek Penilaian	Butir soal	Skor total
Tampilan media	5	22
Efisiensi Media	4	19
Penggunaan media	4	17

Selanjutnya diamsukkan kedalam rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$

$$P = 89,23\%$$

Dengan demikian diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor presentase sebesar 89,23%. Nilai tersebut masuk kedalam kategori yang sangat valid. Artinya media yang dikembangkan bisa diimplementasikan dengan tetap mempertimbangkan beberapa kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator media.

Berkutnya, peneliti juga melakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi yang dimuat pada media dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 7. Perbedaan materi sebelum dan sesudah revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	

Tabel 8. Skor hasil validasi materi

No.	Aspek yang dinilai	Butir soal	Total skor
1	Materi	10	43
2	Kebahasaan	3	12

Hasil perolehan skor, kemudian dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{65} \times 100\%$$

$$P = 84,61\%$$

Dengan demikian diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh Ahli materi mendapat skor presentase sebesar 84,61%. Nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid.

Tahap selanjutnya setelah pelaksanaan validasi media dan materi selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba penerapan media “Inspibox”. Uji coba produk ini dilakukan selama 3x pertemuan Di kelas V SDN Suko dengan siswa berjumlah 28 orang. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 2 Mei 2024. Guru menghimbau semua siswa agar

mempersiapkan alat tulis dan mendengarkan petunjuk dari peneliti selama proses pembelajaran. Pada hari pertama, peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal keterampilan berbicara siswa, kegiatan pengambilan nilai *pretest* ini dilakukan dengan cara setiap siswa membaca teks singkat kemudian menceritakan kembali sesuai bahasa mereka sendiri. Guru membentuk kelompok berpasangan sesuai dengan hasil pemetaan awal kondisi keterampilan berbicara siswa yakni terbagi atas dua kategori berkembang dan cakup. Setelah itu, guru akan memperkenalkan media “Inspibox” di depan kelas terkait arti nama media, cara penggunaan media dan tujuan pembuatan media sekaligus memberikan materi singkat tentang teks wawancara. Selanjutnya guru memberikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok sesuai kategori. Terdapat kendala kecil ketika pelaksanaan *pretest* yakni terdapat beberapa siswa yang enggan maju karena gugup sehingga memakan waktu. Namun, kendala tersebut dapat ditangani dengan peneliti memberikan contoh pelaksanaannya serta memberikan motivasi bahwa keterampilan berbicara itu mudah dilakukan.

Pada pertemuan hari Kamis 8 Mei 2024, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kembali media Inspibox secara langsung di depan kelas tanpa menulis teks terlebih dahulu. Hal tersebut bertujuan agar siswa menjadi terbiasa berbicara dan meningkatkan rasa percaya diri

Kemudian pada pertemuan ketiga hari Jumat 9 Mei 2024, peneliti mengambil data *Posttest* dengan menunjuk setiap kelompok maju kedepan menampilkan kegiatan berbicara sesuai dengan topik pada kartu yang tersedia pada media “Inspibox”. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang telah dibuat. Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Tabel 9. Uraian angket guru dan siswa

Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir	Bentuk Penilaian
Tampilan	5	Skala 1-5
Efisiensi Media	5	Skala 1-5
Standar Penyajian	5	Skala 1-5
Standar Bahasa	5	Skala 1-5

Hasil perolehan skor selanjutnya dimasukkan kedalam rumus presentase semua aspek untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan dengan rincian sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1932}{2100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil perhitungan angket respon guru mendapat persentase sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media “Inspibox” pada materi teks wawancara dapat dikatakan sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Uji keefektifan media “Inspibox” dapat diperoleh melalui tes keterampilan berbicara pada saat sebelum penerapan media (*Pretest*) dan setelah penerapan media (*Posttest*). Hasil perolehan (*Pretest*) dan *Posttest* dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil *pretest* dan *posttest*

NO.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	N-Gain
1	AOKP	40	95	0.916
2	AJHP	50	90	0.8
3	AF	40	95	0.916
4	ADTP	50	90	0.8
5	APD	70	95	0.833
6	BA	35	85	0.769
7	DNAZ	50	95	0.9
8	EAM	45	90	0.818
9	EVMP	40	90	0.833
10	GNC	35	95	0.923
11	HDG	40	65	0.416
12	ILT	35	85	0.769
13	JAPS	70	95	0.833
14	KTYH	50	85	0.7
15	KAV	40	90	0.833
16	MR	40	65	0.416
17	MRZZ	45	85	0.727
18	NPA	50	95	0.9

Nilai rata-rata yang dihasilkan dari seluruh siswa untuk *pretest* adalah sebesar 46,07, lalu rata-rata untuk perolehan *posttest* adalah sebesar 88,57. Sesuai dengan hasil yang dipaparkan pada table diatas artinya setelah menggunakan media terdapat peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari adanya kenaikan rata-rata yang diperoleh saat *pretest* dan *posttest* yaitu meningkat sebesar 42,50. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan media melalui hasil *pretest* dan *posttest* peneliti juga menggunakan rumus perhitungan N-gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{88,57 - 46,07}{53,93}$$

$$g = 0,788$$

Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini masuk kedalam kategori sangat efektif dengan nilai sebesar 0,788. Artinya media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pengembangan media “Inspibox” pada materi teks wawancara kelas V menggunakan model ADDIE yang berisi lima tahap penelitian. Media “Inspibox” digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa mendapatkan hasil yang baik dan sesuai dengan kriteria pengembangan. Hal ini sesuai dengan hasil di ketika pelaksanaan penerapan media.

Pembuatan desain media *inspibox* dirancang dengan wujud media konkret dengan konten materi yang ada di sekitar lingkungan siswa agar dapat diamati dan digunakan siswa secara maksimal. Hal tersebut dibuktikan ketika pembelajaran menggunakan media *inspibox* siswa terlihat sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Suarjana et al., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan, ketika guru memberikan pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan media konkret yang ada di sekitar lingkungan siswa. penggunaan fitur *spinner* menjadi salah satu alat tambahan untuk membuat media tersebut terasa seperti bermain sebuah game. Sesuai pendapat (Milenia, 2023) menyatakan media dengan *spinner* dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Hal ini didukung ketika penerapan media tersebut, siswa mengira bahwa *Inspibox* adalah sebuah permainan bukan media untuk belajar. Pada bagian *spinner* terdapat 15 nomor untuk mengambil kartu peran. Terdapat tambahan 1 dengan tulisan “bebas” dengan harapan siswa kelompok yang mendapat bagian tersebut memiliki kebebasan memilih kartu peran.

Pemilihan warna media *Inspibox* dibuat memadukan warna yang bervariasi dengan tambahan gambar agar terlihat menarik. Berdasarkan pendapat (Mawaddah & Pohan, 2024) mengatakan bahwa pemilihan warna yang sesuai dapat membantu mengembangkan kognitif dan motorik anak. media “Inspibox” juga dilengkapi dengan dua tipe kartu untuk memfasilitasi kebutuhan anak berkembang dan anak cakap pada aspek keterampilan berbicara, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Badan et al., 2002) Karena pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga dapat mengambil manfaat dari media tersebut. Setiap kategori memiliki jumlah 15 kartu peran yang bisa dijadikan opsi untuk siswa sehingga mereka dapat memilih berbagai peran. Jumlah tersebut dapat memfasilitasi setidaknya maksimal 15 kelompok dalam sekali permainan.

Media *Inspibox* juga duvalidasi oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya yang meliputi 3 aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, media *inspibox* divalidasi oleh ahli media dan materi dengan mendapatkan nilai sangat memuaskan. Adapun penjabaran nilai yang diberikan oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Penelitian oleh Para Ahli

Validator	Presentase Penilaian	Kategori
Ahli media	89,23%	Sangat Valid
Ahli materi	84,61	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dengan mendapatkan presentase sebesar $>81\%$, maka hal tersebut dapat membuktikan bahwa media “*Inspibox*” pada materi teks wawancara telah layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu melatih keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

Hasil kevalidan dari pengembangan media “*Inspibox*” dapat diperkuat sebagaimana pendapat dari (Istiqomah et al., 2020) Media pembelajaran visual terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut disebabkan penggunaan media visual memungkinkan siswa dapat melihat materi secara langsung sehingga materi sehingga mudah untuk dipahami. Pada proses implementasi media pembelajaran “*Inspibox*”. Pada hari pertama siswa awalnya terlihat malu dan enggan untuk maju kedepan melakukan praktek berbicara, namun peneliti melakukan upaya dengan memberikan kata afirmasi agar siswa menjadi tenang dan nyaman sehingga berani untuk maju. Sebagaimana pendapat (Wahiddah & Julia, 2022) pemberian afirmasi secara verbal dapat memotivasi siswa sehingga dapat melaksanakan praktik yang baik. Hal tersebut diuktikan ketika di kelas setelah pemberian motivasi dan dorongan siswa berani maju kedepan meskipun belum maksimal.

Penerapan hari kedua dan ketiga kegiatan pembelajaran dilakukan dengan implementasi kembali media “*Inspibox*”. Hal tersebut dilaksanakan sebagai bentuk latihan berbicara. Peneliti berharap siswa dapat terbiasa untuk berbicara di depan teman sebaya. Hal tersebut sesuai pendapat (Priyono, 2019) bahwa latihan suatu teknik adalah berkaitan dengan kegiatan mengulang dan sekali mengulang, sampai berhasil menguasai satu teknik secara sempurna. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi pembelajaran hari kedua jauh lebih kondusif ditandai dengan siswa yang tidak takut lagi untuk maju kedepan karena dilakukan bersama teman satu kelompok. Pada hari ketiga siswa sudah terbiasa menggunakan “*inspibox*” sehingga keterampilan berbicara siswa juga semakin baik.

Penerapan media “*Inspibox*” sangat disambut baik oleh siswa dan guru. Hal tersebut terlihat ketika peneliti telah selesai melakukan pembelajaran, siswa masih ingin menggunakan media tersebut untuk bermain bersama temannya. Respon tersebut didukung sebagaimana hasil angket kepraktisan media “*Inspibox*” dapat diketahui dari perolehan hasil angket respon guru dan siswa yang berisi tanggapan terkait penggunaan media. Angket menggunakan skala likert dengan skala positif 1 sampai 5. Adapun hasil tanggapan dari guru dan juga siswa dijabarkan pada tabel 12. Berikut hasil paparan angket guru dan siswa yang telah peneliti dapatkan pada saat penelitian:

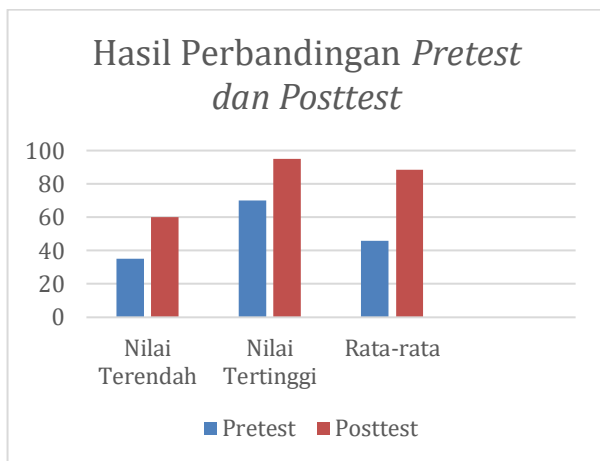
Tabel 12. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Angket Respon	Presentase Angket	Kategori
Siswa	92%	Sangat Praktis
Guru	94,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perolehan presentase angket didapatkan bahwa media “*Inspibox*” mendapatkan respon positif dari guru maupun siswa. hal tersebut menandakan bahwa media “*Inspibox*” minat untuk belajar, membantu proses pembelajaran serta mudah dalam penggunaannya. Sesuai dengan pendapat dari (Fitria et al., 2017) menjelaskan bahwa Kesesuaian praktis media ditentukan berdasarkan hasil respon dari pengguna yang menggambarkan media tersebut sederhana dan dapat digunakan oleh siswa dan guru dengan baik. Pendapat lain dari (Astutie, 2018) Respon dapat diketahui ketika guru maupun siswa sangat mengapresiasi dan senang terhadap pembelajaran.

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* berjalan dengan lancar. Peneliti memberikan 3-5 menit untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Hal ini terlihat dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang dapat selesai tepat waktu. Pada pelaksanaan *pretest*, siswa pada awalnya meminta tambahan waktu atau pengulangan karena beberapa dari mereka kurang lancar ketika berbicara. Siswa khawatir nilai yang diperoleh tidak memuaskan, namun peneliti memberikan arahan bahwa tes akan dilaksanakan kembali pada hari akhir penelitian. Pelaksanaan *posttest* didapati kemampuan berbicara siswa jauh lebih baik. Hal tersebut ditandai kelompok yang berebut maju untuk melakukan praktek berbicara. Siswa juga terlihat dari kemampuan pelafalan, intonasi, kejelasan suara, kelancarna dan ekspresi wajah yang mulai ada peningkatan dibanding pada pelaksanaan *pretest*.

Keefektifan media “*Inspibox*” dalam melatih keterampilan berbicara siswa dapat ditinjau dari hasil pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*. Tes tersebut untuk mengetahui sejauh mana media “*Inspibox*” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hasil tertinggi dari *pretest* sebesar 70 dan terendah 35, untuk hasil *Posttest* memiliki angka tertinggi sebesar 95 dan terendah 60. Lalu pada tabel 4.7 rata-rata perolehan dari keseluruhan *Pretest* sebesar 46,07, sedangkan rata-rata *Posttest* sebesar 88,57. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan implementasi media “*Inspibox*” terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V. Agar lebih terlihat jelas perbedaan antara nilai sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media, peneliti menyajikan data tersebut dalam bentuk diagram. Hasil perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest* tersebut dapat ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram hasil pretest dan posttest

Hasil perolehan tersebut dilakukan uji N-Gain. Sesuai pendapat (Oktavia et al., 2019) menyatakan bahwa uji N-Gain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil perolehan analisis uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,788 termasuk dalam kategori tinggi sehingga sangat efektif untuk digunakan. Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media “*Inspibox*” dapat menemukan cara untuk memperoleh pengalaman belajar mengasah keterampilan berbicara dengan cara baru dan menyenangkan sehingga dapat menjadi pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “*Inspibox*” dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami. Media “*Inspibox*” tidak hanya membantu siswa untuk melatih keterampilan berbicara, namun dapat membantu guru dalam menemukan media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya pada materi teks wawancara. Secara keseluruhan media “*Inspibox*” dianggap layak, praktis dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media “*Inspibox*” pada materi teks wawancara masuk kategori layak untuk digunakan sebagai peunjang pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar .

1. Media pembelajaran “*Inspibox*” pada mater teks wawancara untuk kelas V Sekolah Dasar menghasilkan presntase sebesar 89,6 dari ahli media, sehingga masuk kriteria sangat valid. Artinya media inspibox dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran “*Inspibox*” pada mater teks wawancara untuk kelas V Sekolah Dasar menghasilkan presntase sebesar 94,6% dari hasil respon guru dan 92% dari hasil rpson siswa. Melalui hasil tersebut

maka media inspibox masuk dalam kategori sangat praktis. Artinya media inspibox mudah digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Media pembelajaran “*Inspibox*” pada mater teks wawancara untuk kelas V Sekolah Dasar terbukti sangat efektif untk meningkatkan keterampilan berbicara siswa berdasarkan hasil perolehan nlai. Pada pretest mendapat nilai rata-rat sebesar 46,07 sedangkan posttest sebesar 88,57.pada uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,788 sehingga masuk dalam kategori saangat efektif. Artinya media inspibox dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa siswa kelas V Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan penjabaran yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti member saran sebagai berikut:

1. Media “*Inspibox*” yang praktis dapat dimanfaatkan guru dalam materi teks wawancara kelas V Sekolah Dasar.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjunya dalam mengembangkan media perlu memperhatikan aspek tampilan,kualitas warna, jenis font dan narasi agar sesuai dengan pengguna.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mempertimbangkan aspek ukuran dan jumlah media agar siswa dapat memperhatikan media dengan jelas.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya membuat inovasi baru dalam mengembangkan media sehingga dapat di gunakan pada materi atau mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 2.
- Alwi, Hasan dkk. 1997. Kamus Besar Berbahasa Indonesia Edisi 111. Balai Pustaka
- Amalia, A. R., & Zuhdi, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “Bekal Saya” BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113.
- Anjelina, N., & Tardini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*,

- 6(4), 7327–7333.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Apriani, Rianti dkk. (2022) STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. Bandung: Penerbit Widina.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). Role-playing methods in the classroom. In *Role-Playing Methods in the Classroom* (Issue Chapter 3).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta Balai Pustaka
- Djargo, Tarigan dkk. 1998. Pengembangan Keterampilan Berbicara. Bandung : Angkasa
- Fadhallah. (2020). Wawancara. Jakarta Timur. UNJ Press.
- Gagne dan briggs. (1975). *Instructional Tecnology: Foundation*. Hillsddale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Henry Guntur Tarigan, Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Bandung; Angkasa, 2008), hlm. 17-18.
- Ilham, M., & Wijjati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Iskandarwassid dan Sunendar, strategi Pembelajaran Bahasa, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 241
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Keraf, Gorys. 2001. Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa. Ende : Nusa Indah.
- Keterampilan Berbicara. (2017). (n.p.): Syiah Kuala University Press.
- Lexy J. Moleong;. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi* /. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nafi'ah, Siti Anisatun. 2018. Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nova Firsan. 2009. Crisis Public Relation: Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan. Jakarta: Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. “Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra” Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. 2(2), 190–200.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Pertiwi, Eky Prasetya dan Ianatuz Zahro. 2018. Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Opini Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran, Yogyakarta. Hikam Media Utama.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sabarti Akhadiyah, dkk. (1992/1993). Bahasa Indonesia I. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tarigan, Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. (Bandung : CV Angkasa, 2015), h. 17.
- Tim Penyusun Kamus Depdikbud.2001. “Kamus Besar Bahasa Indonesia”. Jakarta:Depdikbud dan Balai Pustaka
- Triwiyanti, Atik. 2018. Asyiknya Bermain Peran. Solo. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- T. W. Solchan. (2011). Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Yanti, D. A. F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Membuat Teks Wawancara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo*. 5–24.

Zubaidah, Enny. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY, 2015.

