

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM**

SKRIPSI



Oleh:

Kulsum Ulfa

NIM. 18140049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Kulsum Ulfa

NIM. 18140049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM

SKRIPSI

Oleh:

Kulsum Ulfa

NIM. 18140049

Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM

SKRIPSI


Dipersiapkan dan disusun oleh
Kulsum Ulfa (18140049)
Telah dipertahankan di depan penguji pada 17 Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Ratna Nulinnaja, M. Pd. I
NIP. 19891210201802012133

:



Sekretaris Sidang
Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP. 199012252019032019

:



Dosen Pembimbing
Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP. 199012252019032019

:



Penguji Utama
Dr. Hj. Sulalah M. Ag
NIP. 196511121994032002

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Nur Ali, M. Pd
NIP. 1965040319988031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan karya skripsi ini. Shalawat serta salam juga tercurahkan kehadiran baginda Rasulullah SAW.

Skripsi ini dipersembahkan kepada: keluarga besar tercinta, khususnya kedua orang tua Bapak Munadi dan Ibu Munayah, adik kakak serta seluruh saudara yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.

Kepada Bapak Ibu dosen yang sudah memberikan ilmu pengetahuan selama di bangku perkuliahan. Serta teman-teman PGMI yang selalu mendukung dan berjuang bersama selama 4 tahun ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu peneliti baik dalam do'a, motivasi, serta dukungan. Permintaan maaf dihaturkan kiranya masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al – Insyirah: 5)

“Jadilah orang yang bermanfaat bagi orang lain”

(Kutipan Salah Satu Ustadz Ponpes Al Munawwariyyah)

Malang. 8 Juni 2022

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Kulsum Ulfa
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Kulsum Ulfa
NIM	: 18140049
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: Pengembangan Media Papan Flanel Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Kulsum Ulfa
NIM. 18140049

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Papan Flanel Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, dengan hati yang lapang peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun. Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd., Ahmad Makki Hasan, M.Pd., dan Yas Arini, S.Pd.I selaku validator materi, desain media dan pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media di penelitian pengembangan ini.

6. Rokim, S.Sos. dan Yas Arini, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah dan Guru Kelas IV MI Roudlotul Ulum serta segenap guru MI Roudlotul Ulum yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
7. Munadi, Munayah, Masruroh, Ach. Malik Sekeluarga dan Nurbaya Sekeluarga selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik material maupun spiritual selama proses penelitian ini.
8. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam proses belajar di bangku perkuliahan.
9. Seluruh mahasiswa PGMI B angkatan 2018 yang selalu berjuang bersama serta memberikan bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman-teman satu bimbingan Septya Rahmayanti, Ismatul Izza, Mauliddiyah Ma'rifatul Jannah yang telah berjuang bersama, saling memberikan saran, semangat dan dorongan selama proses penyelesaian penelitian ini.
11. Semua pihak yang membantu peneliti dalam proses penyelesaian produk media dan penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridloi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 8 Juni 2022
Peneliti



Kulsum Ulfa
NIM. 18140049

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَو	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إِي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
C. Spesifikasi Produk.....	6
D. Asumsi Penelitian.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Pembatasan Penelitian	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran	12

1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	14
5. Prinsip Dalam Pemilihan dan Penggunaan Media	15
6. Media Papan Flanel	15
B. Keterampilan Berbicara.....	18
1. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	18
2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	19
3. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara	19
4. Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	20
5. Keterampilan Bercerita.....	21
6. Sastra Anak.....	21
C. Kajian Penelitian yang Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk.....	33
D. Jenis Data	34
E. Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	39
A. Hasil Produk Pengembangan	39
B. Hasil Data Pengembangan	40
C. Hasil Data Uji Coba	48
BAB V PEMBAHASAN	50
A. Prosedur Pengembangan Media Papan Flanel	50

B. Respon Siswa Terhadap Media Papan Flanel	59
C. Kesimpulan.....	63
D. Saran Pemanfaatan	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa.....	38
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi.....	41
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Media.....	43
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain Media.....	43
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pembelajaran.....	46
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran.....	47
Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Papan Flanel.....	55
Gambar 5.2 Boneka Tokoh.....	56
Gambar 5.3 Kartu Petunjuk.....	56
Gambar 5.4 Panduan Penggunaan.....	57
Gambar 5.5 Poster Terkait Media Papan Flanel.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	1
Lampiran 2 Surat Balasan	2
Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi	3
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi	4
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Desain Media	6
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	8
Lampiran 7 Penilaian Respon Siswa.....	10
Lampiran 8 Contoh Materi Cerpen	11
Lampiran 9 Instrumen Wawancara	13
Lampiran 10 Instrumen Observasi	15
Lampiran 11 Dokumentasi	17
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup	19

ABSTRAK

Ulfa, Kulsum. 2022. **Pengembangan Media Papan Flanel Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara diperlukan siswa untuk dapat menyampaikan ide dan gagasannya. Keterampilan berbicara siswa rendah disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya minimnya penggunaan media dalam pembelajaran. Penguasaan keterampilan berbicara perlu ditingkatkan dengan salah satu upaya yaitu mengembangkan media yang membantu siswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media papan flanel serta menganalisis respon siswa terhadap media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Sampel penelitian ini adalah 23 siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media papan flanel. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator materi sebesar 90, validator desain media 90, dan validator pembelajaran 96. Media ini dilengkapi dengan berbagai komponen yang mudah dipahami serta mudah digunakan sehingga mendapat respon siswa sebesar 91,99% dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sangat positif.

Kata Kunci: Pengembangan media, media papan flanel, keterampilan berbicara.

ABSTRACT

Ulfa, Kulsum. 2022. **Development of Flannel Board Media as a Media for Learning Speaking Skills for Fourth Grade Students of Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum**. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Learning Indonesian includes four language skills, namely listening skills, speaking skills, reading skills and writing skills. Speaking skills are needed by students to be able to convey their ideas. Low students' speaking skills are caused by several factors, one of which is the lack of media use in learning. Mastery of speaking skills needs to be improved by one of the efforts, namely developing media that helps students in the process of learning speaking skills.

This research and development aims to explain the procedure for developing flannel board media and analyze student responses to flannel board media as a medium for learning speaking skills for fourth grade students of MI Roudlotul Ulum. This research includes Research and Development research using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The sample of this study was 23 students of class IV MI Roudlotul Ulum. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used quantitative data analysis and qualitative data analysis.

This research and development produces flannel board media products. The results of media product validation meet the very valid criteria with the value of the material validator being 90, the media design validator 90, and the learning validator 96. This media is equipped with various components that are easy to understand and easy to use so that it gets a student response of 91.99% with very good criteria. positive. Based on these results, it can be concluded that the student's response to the flannel board media as a medium for learning Indonesian speaking skills is very positive.

Keywords: Media development, flannel board media, speaking skills.

مستخلص البحث

أولفا ، كلسوم. 2022. تطوير وسائط الفانيلا كوسيلة لتعلم مهارات التحدث لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية رودلوتول العلوم. أطروحة ، مدرسة ابتدائية برنامج دراسة تعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم جامعة ولاية مالانج الإسلامية . مشرفة الرسالة : مريم فايضة ماجستير التعاليم الإسلامية.

يتضمن تعلم اللغة الإندونيسية أربع مهارات لغوية ، وهي مهارات الاستماع ومهارات التحدث ومهارات القراءة ومهارات الكتابة يحتاج الطلاب إلى مهارات التحدث حتى يتمكنوا من نقل أفكارهم وأفكارهم. تنجم مهارات التحدث المنخفضة لدى الطلاب عن عدة عوامل ، أحدها قلة استخدام الوسائط في التعلم. يجب تحسين إتقان مهارات التحدث من خلال إحدى الجهود ، وهي تطوير الوسائط التي تساعد الطلاب في عملية تعلم مهارات التحدث. يهدف هذا البحث والتطوير إلى شرح الإجراء الخاص بتطوير وسائط لوحة الفانيلا وتحليل استجابات الطلاب لوسائط لوحة الفانيلا كوسيلة لتعلم مهارات التحدث لطلاب الصف الرابع في . مدرسة ابتدائية رودلوتول العلوم يتضمن هذا البحث البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير ADDIE (تحليل ، تصميم ، تطوير ، تنفيذ ، تقييم) كانت عينة هذه الدراسة 23 طالبا من الصف الرابع مدرسة ابتدائية رودلوتول العلوم استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات التحليل الكمي للبيانات وتحليل البيانات النوعية.

ينتج هذا البحث والتطوير منتجات وسائط الفانيلا. تفي نتائج التحقق من صحة منتج الوسائط بالمعايير الصحيحة للغاية حيث تبلغ قيمة مدقق المواد يعني 90 ومصنق تصميم الوسائط وهو 90 ومدقق التعلم وهو 96. هذه الوسائط مجهزة بمكونات مختلفة يسهل فهمها وسهولة الاستخدام أنها تحصل على استجابة طلابية بنسبة يعني 91 ، 99% بمعايير جيدة جداً . إيجابية. بناءً على هذه النتائج ، يمكن الاستنتاج أن استجابة الطالب لوسائل الإعلام الفانيلا كوسيلة لتعلم مهارات التحدث باللغة الإندونيسية إيجابية للغاية. الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام ، وسائط الفانيلا ، مهارات التحدث.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang diberikan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak SD dengan harapan siswa dapat memahami, menguasai, dan menerapkan keterampilan berbahasa dengan baik dan benar. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat komponen keterampilan yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Rizal, 2019).

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa. Keterampilan berbicara digunakan untuk menyampaikan ide melalui bahasa lisan. Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan mengungkapkan bunyi pelafalan atau kata dengan tujuan mengekspresikan, menyajikan, dan menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan (Tarigan, 2008). Keterampilan berbicara yang baik dapat memudahkan seseorang dalam menyampaikan ide dan gagasannya.

Keterampilan berbicara dapat diasah melalui kegiatan bercerita. Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan oleh seseorang dengan bantuan alat atau tanpa alat. Bercerita bertujuan untuk

menyampaikan pesan, informasi, atau hanya sebuah cerita dongeng untuk didengarkan (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Pada tingkat sekolah dasar kegiatan bercerita memerlukan kesabaran karena banyak siswa yang belum berani tampil membawakan cerita padahal seperti yang kita tahu banyak sekali cerita-cerita yang ada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara melalui bercerita perlu dikembangkan dengan memperhatikan unsur-unsur seperti: vokal; suara; ekspresi; penampilan; penghayatan dan pendukung lainnya, misalnya media/ alat peraga yang berwujud gambar/lukisan, boneka dan media lainnya (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Melalui kegiatan observasi serta wawancara dengan guru kelas IV MI Roudlotul Ulum, peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan siswa pada aspek berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini ditunjukkan dan terlihat dari minimnya komunikasi yang terjalin antar siswa. Saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat pendiam dan kurang aktif. Siswa tidak bebas mengkomunikasikan ide atau gagasan yang mereka miliki (*Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas IV Di MI Roudlotul Ulum Pada Tanggal 30 November 2021, n.d.*).

Rendahnya keterampilan berbicara siswa juga disebabkan oleh penggunaan media yang terbatas. Pembelajaran yang dilakukan di kelas dinilai masih minim dalam menggunakan media. Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya berupa buku LKS dan buku paket. Selain itu, siswa yang berada di kelas IV memiliki pengetahuan yang

terbatas mengenai teknologi. Banyak siswa yang belum menguasai penggunaan teknologi karena dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat sekitar (*Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas IV Di MI Roudlotul Ulum Pada Tanggal 30 November 2021, n.d.*).

Media pembelajaran dapat berarti suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyajikan informasi/pesan dalam pembelajaran baik bentuknya berupa visual, audio, maupun audio visual (Susilana Rudi, 2007). Media yang dapat menjadi solusi dari rendahnya keterampilan berbicara siswa yaitu media papan flanel. Pengembangan media papan flanel juga memperhatikan faktor karakteristik serta kebutuhan siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum. Media papan flanel dikembangkan bersamaan dengan komponennya yaitu seperti boneka-boneka tokoh yang disesuaikan dengan tema. Boneka tersebut bertujuan agar dapat membantu siswa mengembangkan ide serta mendorong tumbuhnya fantasi tau imajinasi siswa.

Menurut Musfiqon, media papan flanel dapat diartikan sebagai media grafis dalam menyampaikan pesan tertentu yang dinilai sangat efektif (Fristoni, 2013). Siswa dilatih untuk berbicara sesuai tema dengan memanfaatkan media papan flanel yang dikembangkan. Siswa diharapkan dapat mengembangkan idenya melalui boneka-boneka tokoh yang telah dikembangkan. Media papan flanel yang dikembangkan juga dilengkapi dengan kartu petunjuk sebagai petunjuk tema yang perlu dikembangkan

siswa. Media papan flanel didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik serta terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan serta rancangan pengembangan media yang telah diuraikan di atas, hal tersebut telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan adanya perubahan pada keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah:

1. Skripsi Nurimaniyah Hadis Solichah yang berjudul “Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Dongeng Siswa Kelas II C SDN Pakis V Surabaya” pada tahun 2018 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan media audio dengan prosentase ketuntasan siswa pada siklus I 51,35% menjadi 91,89% yang masuk dalam kategori sangat tinggi (Solichah, 2018).
2. Artikel dalam jurnal karya Rika Marianti, Nurmalina, dan Vigi Indah Permatha Sari yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas” pada tahun 2020 yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan media gambar dengan perolehan persentase sebesar 50% pada siklus I menjadi 92.85% pada siklus II yang masuk dalam kategori sangat tinggi (Marianti et al., 2020).

3. Artikel dalam jurnal karya Khairunnisa dan Dina Aryanti dengan judul “Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah” pada tahun 2018 menunjukkan bahwa penerapan boneka tangan berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Permasalahan yang terdapat di lapangan serta keberhasilan penggunaan media pembelajaran sebagai solusi dari masalah pada penelitian terdahulu, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Sehubungan dengan itu, peneliti ingin mengangkat sebuah judul **“Pengembangan Media Papan Flanel Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum”**.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum.
2. Menganalisis respon siswa terhadap media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum.

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Papan flanel dengan rincian:
 - a. Papan terbuat dari triplek ukuran 90×60 cm ketebalan 6 mm dengan kayu plafon sudut dipasang bagian tepi mengelilingi triplek;
 - b. Papan kemudian dilapisi dengan kain flanel, di atas kain flanel dipasang perekat atau velcro;
 - c. Papan dapat dilipat menjadi dua seperti papan catur, salah satu sisi panjang papan diberikan pengait;
 - d. Ketika papan tidak digunakan, papan dilipat kemudian boneka tokoh berada diletakkan di tengah. Apabila papan digunakan boneka tokoh dikeluarkan.
2. Boneka tokoh, selain papan flanel terdapat komponen lain dalam pengembangan media ini yaitu boneka tokoh dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Boneka-boneka tokoh yang merujuk pada buku siswa kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”;
 - b. Boneka tokoh dibuat dari kain flanel berbagai warna yang di isi dengan dakron. Boneka tokoh tersebut terdiri dari petani, nelayan, arsitek, dokter, peternak, guru, polisi, tumbuhan, dan lainnya;

- c. Boneka tokoh kemudian dipasang perekat atau velcro agar dapat dipasang di papan flanel.
3. Kartu petunjuk, kartu ini digunakan sebagai penentu tema cerita yang perlu dibuat oleh siswa dengan menempelkan boneka pada papan flanel. Kartu petunjuk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Terbuat dari kertas *art paper* dengan ukuran 7×10 cm;
 - b. Berisi tema-tema yang merujuk pada buku siswa kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”.
 - c. Kartu berisi satu kata petunjuk cerita yang perlu dikembangkan oleh siswa.
4. Panduan penggunaan media papan flanel dicetak menggunakan kertas *art paper*. Panduan penggunaan media papan flanel berisi informasi cara penggunaan media serta contoh materi cerpen.
5. Poster yang berisi informasi media, *barcode* contoh penggunaan media dalam bentuk video serta profil pengembang.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian pengembangan yang menjadi dasar penelitian ini berupa:

1. Pengembangan media papan flanel digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.
2. Siswa yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik dapat mengekspresikan ide dan perasaannya dengan mudah sesuai konteks.

3. Pengembangan media papan flanel dapat digunakan secara individu ataupun kelompok.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media papan flanel merupakan suatu upaya mengembangkan media untuk membantu siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pentingnya penelitian pengembangan media papan flanel yaitu:

1. Pentingnya Penelitian Pengembangan Secara Teoritis

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi suatu tambahan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media papan flanel yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI/SD.

2. Pentingnya Penelitian Pengembangan Secara Praktis

Penelitian pengembangan media papan flanel ini juga penting secara praktis. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Ulum

Media papan flanel membantu siswa dalam proses belajar mengasah keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Media ini didesain semenarik mungkin dengan tujuan menambah motivasi dan minat belajar siswa dalam mengasah keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.

b. Bagi Pendidik

Dengan dikembangkannya media papan flanel sehingga pendidik atau guru dapat memanfaatkan media tersebut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Lembaga

Media papan flanel ini dikembangkan untuk kepentingan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga sekolah dalam menyediakan media.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media papan flanel memberikan pengetahuan baru kepada peneliti, secara khusus pengetahuan mengenai pengembangan media papan flanel. Selain itu penelitian pengembangan ini digunakan sebagai syarat kelulusan program Strata Satu (S-1).

F. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian diperlukan agar penelitian pengembangan ini lebih terarah dan tidak melebar, maka penelitian pengembangan ini dibatasi oleh tiga hal di bawah ini:

1. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.

2. Pengembangan media papan flanel didasarkan pada pembelajaran tematik kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”.
3. Pengembangan media papan flanel diadakan untuk membantu siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas IV MI Roudhotul Ulum.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian. Definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu media, media tersebut nantinya diharapkan dapat membantu siswa secara efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian pengembangan bertujuan memberikan solusi bagi pendidik atau guru dalam mengatasi masalah pembelajaran. Solusi yang diperoleh dari penelitian pengembangan yaitu berupa produk yang dapat membantu proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi/pesan dari pendidik kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa mudah memahami pembelajaran serta pembelajaran berjalan dengan kondusif.

3. Media Papan Flanel

Media papan flannel adalah media berupa papan kemudian dilapisi dengan kain flanel. Selain itu disediakan juga boneka-boneka dari kain flanel yang digunakan sebagai bahan ketika bercerita sesuai dengan tema yang ditentukan.

4. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kompetensi bahasa yang harus dimiliki siswa. Keterampilan berbicara ini dapat mempermudah siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan yang dimiliki siswa secara cerdas dan sesuai konteks.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran bahasa yang memuat empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diadakan dari jenjang pendidikan tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Arti media dalam bahasa Arab yaitu perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pada umumnya dapat berupa manusia, materi, dan peristiwa yang membantu siswa agar mampu mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi antara pendidik dengan siswa, media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran merupakan media pembelajaran (Hasan, 2021).

Media pembelajaran adalah perantara penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan alat-alat tertentu agar dapat membantu siswa dalam menerima ilmu dan memahaminya dengan cepat (Hasan, 2021). Pembelajaran memerlukan media yang menarik agar meningkatkan kreativitas pendidik. Media yang kreatif dan inovatif akan menciptakan semangat siswa.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam menyampaikan pemahaman terhadap suatu materi. Hal tersebut selaras dengan firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Maidah: 35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَعُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertaqwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.”

Sesuai dengan ayat di atas, melalui pemilihan media pembelajaran yang baik akan menjadi jalan atau sarana yang baik pula untuk digunakan pendidik dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan kepada siswa yang pada akhirnya bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Levie dan Lentz media mempunyai empat fungsi, khususnya media visual. Empat fungsi tersebut adalah:

a. Fungsi atensi

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa serta mengarahkan perhatian tersebut pada pembelajaran;

b. Fungsi afektif

Media pembelajaran harus bisa membangkitkan sikap dan emosi siswa dalam pembelajaran agar lebih bersemangat;

c. Fungsi kognitif

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu siswa memahami serta mengingat penjelasan yang telah disampaikan;

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mengakomodasi siswa yang lambat dan lemah dalam menerima pembelajaran (Kustandi, 2020). Media pembelajaran memiliki banyak fungsi yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki fungsi yang beragam. Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat. Sudjana dan Riva'i menyebutkan manfaat media sebagai berikut: (1) kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik perhatian siswa; (2) materi pelajaran lebih bermakna sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam; (3) metode pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi, tidak monoton; (4) siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Kustandi, 2020).

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi tiga macam antara lain: media audio, media visual, dan media audio-visual. Dari ketiga macam media tersebut, media visual merupakan salah satu media yang mempunyai beragam bentuk serta cara pemakaian. Media visual dapat diklasifikasikan menjadi media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak (Susilana Rudi, 2007).

5. Prinsip Dalam Pemilihan dan Penggunaan Media

Media pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan harus memperhatikan dan memenuhi kriteria tertentu. Kriteria dalam memilih media antara lain: (1) media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dirumuskan; (2) media yang digunakan harus tepat dalam mendukung isi pembelajaran; (3) media harus praktis, luwes, dan bertahan, tidak mudah rusak; (4) guru/pendidik mampu dan terampil dalam menggunakan media tersebut; (5) media sesuai dengan kelompok sasaran; (6) media sudah memenuhi standar mutu dan teknis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Susilana Rudi, 2007). Kriteria-kriteria di atas adalah kriteria yang sebaiknya diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

6. Media Papan Flanel

Media papan flanel dapat diartikan sebagai salah satu media berbentuk papan dengan kain flanel yang digunakan sebagai papannya. Menurut Arif, papan flanel merupakan media grafis yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan/informasi tertentu kepada sasaran yang ditentukan (Hasan, 2021). Dalam pengertian lain disebutkan bahwa media papan flanel dapat digolongkan dalam media dua dimensi. Papan ini dibuat dari bahan triplek atau gabus yang kemudian dilapisi dengan kain flanel (Hasan, 2021).

Papan flanel memiliki kegunaan yang beragam. Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana kegunaan media papan flanel antara lain: (1) papan flanel digunakan untuk memvisualisasikan ide atau gagasan melalui menempatkan huruf, gambar, angka, simbol, dan lainnya; (2) papan flanel digunakan sebagai wahana bermain dengan berlatih keberanian serta keterampilan anak menggunakan bahan yang tepat untuk ditempelkan di papan flanel; (3) papan flanel digunakan untuk menyalurkan bakat dan minat anak seperti membuat gambar, mewarna, serta membuat suatu karya lain (Yulista, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, salah satu kegunaan media papan flanel yaitu untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui bercerita dengan menggunakan media yang dapat ditempel.

Selain itu, terdapat beberapa manfaat ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan papan flanel. Menurut Sudjana dan Rivai manfaat menggunakan media papan flanel antara lain: (1) materi yang disampaikan lebih menarik sehingga siswa termotivasi serta lebih perhatian terhadap materi; (2) lebih mudah memahami materi yang disampaikan; (3) metode pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi; (4) siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung (Sujiono, Yuliani Nurani, 2011). Berdasarkan uraian di atas, media papan flanel bermanfaat untuk mendukung pendidik/guru dalam menyampaikan materi serta mengakomodasi siswa agar belajar secara optimal.

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga media papan flanel. Menurut Indriana kelebihan media papan flanel meliputi: (1) objek yang ditempel pada papan flanel mudah dipindah-pindah; (2) objek pada papan flanel dapat disesuaikan dengan kebutuhan dengan cara menambah atau mengurangi; (3) pola dalam mengajar dapat disusun sesuai kebutuhan; (4) media papan flanel menarik perhatian siswa; (5) memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Indriana, 2011).

Selain kelebihan, media papan flanel juga memiliki kekurangan antara lain: (1) dalam menyiapkan materi dibutuhkan waktu yang lama; (2) dibutuhkan biaya yang mahal untuk mempersiapkan media; (3) tidak terlalu tampak ketika digunakan dengan jarak yang jauh; (4) flanel yang digunakan memiliki daya rekat yang kurang kuat (Sakiman, 2011).

Dalam penelitian ini papan flanel yang akan dikembangkan yaitu papan dari kayu yang akan dilapisi dengan flanel. Kemudian terdapat komponen-komponen lain dalam media papan flanel seperti boneka dari kain flanel yang merujuk pada buku siswa kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”. Terdapat kartu petunjuk tema cerita yang harus dibuat oleh siswa.

B. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa. Ada empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, serta keterampilan menulis. Berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Berbicara dikatakan produktif karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan dalam mengubah pikiran atau ide menjadi bunyi bahasa yang memiliki makna. Pengertian lain menurut Tarigan, berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi pelafalan atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan (Hilaliyah, 2017).

Keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan atau kemampuan terkait pengucapan kata dengan tujuan mengungkapkan hal-hal yang ingin disampaikan. Keterampilan berbicara sangat dibutuhkan siswa untuk mengungkapkan ide, gagasan atau jawaban yang dimiliki siswa. Dalam hal ini diperlukan pembelajaran yang tepat agar siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Keterampilan berbicara tidak dapat diperoleh secara instan. Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang bersifat mekanis, sehingga semakin dilatih maka semakin keterampilan berbicara seseorang akan semakin baik (Faizah et al., 2020).

Pembelajaran keterampilan berbicara perlu dilakukan dengan banyak berlatih agar siswa mempunyai keterampilan berbicara yang baik.

2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Adapun tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan keterampilan berbicara dalam ranah kognitif yaitu agar seseorang dapat mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, menggabungkan, mengevaluasi suatu pengetahuan. Tujuan keterampilan berbicara dalam ranah afektif yaitu agar seseorang senang dan bangga terhadap pengetahuan yang dimiliki dengan mengutarakan pengetahuan tersebut melalui keterampilan berbicara. Tujuan keterampilan berbicara dalam ranah psikomotor yaitu mencakup kemampuan fisik dan keterampilan gerak seseorang dalam mengaplikasikan konsep, generalisasi dan teori berbicara dalam proses pembelajaran (Siregar, 2021).

3. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara terdiri dari faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Faktor kebahasaan yang mempengaruhi keterampilan berbicara antara lain: pengucapan vocal, pengucapan konsonan, penetapan penekanan, penetapan persendian, pilihan kata, pilihan ungkapan, tata bentuk, struktur kalimat dan variasi kalimat (Gereda, 2020).

Faktor nonkebahasaan yang mempengaruhi keterampilan berbicara meliputi: keberanian, kelancaran, kenyaringan suara, pandangan mata, gerak-gerik, penalaran, dan sikap yang wajar (Gereda, 2020). Faktor-faktor yang sudah disebutkan perlu diperhatikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

4. Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Sebelum pembelajaran, guru harus memiliki strategi dalam menyampaikan materi. Strategi pembelajaran bisa diartikan sebagai tindakan melakukan perencanaan dengan merumuskan tujuan, metode, bahan, alat, dan evaluasi demi tercapainya tujuan pembelajaran (Fatimah & Kartikasari, 2018). Keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan membunyikan kata-kata untuk mengungkapkan ide, perasaan. Dalam mengajarkan keterampilan berbicara dapat menggunakan tiga strategi di bawah ini:

- a. Strategi berbicara terpimpin yaitu berbicara dengan menggunakan frase dan kalimat, dialog, serta membaca puisi;
- b. Strategi berbicara semi-terpimpin yaitu berbicara melalui menceritakan ulang sebuah cerita, menceritakan cerita berantai, membuat kalimat dalam sebuah topik pembicaraan, serta melaporkan isi bacaan secara lisan;
- c. Strategi berbicara bebas yaitu berbicara melalui wawancara, diskusi, berpidato, serta drama/bermain peran (Fatimah & Kartikasari, 2018).

5. Keterampilan Bercerita

Keterampilan berbicara dapat dilatih melalui bercerita. Bercerita dapat berarti menuturkan sesuatu yang mengisahkan perbuatan atau kejadian dan disampaikan secara lisan yang bertujuan untuk membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Marlina et al., 2018). Bercerita menjadi salah satu materi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara.

Bercerita merupakan salah satu bentuk latihan keterampilan berbicara yang sering digunakan. Bercerita juga memiliki banyak manfaat. Manfaat bercerita antara lain: membantu pembentukan moral, pribadi, dan sosial, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak, serta merangsang kecerdasan berbahasa. Pengembangan media papan flanel ini menggunakan metode bercerita sebagai bentuk melatih keterampilan berbicara siswa. Cerita yang anak dikembangkan yaitu sastra anak.

6. Sastra Anak

Sastra dapat diartikan sebagai bagian dari sebuah seni yang dapat menjadi hiburan, memberikan kesenangan. Sastra juga memiliki banyak manfaat antara lain: (1) sastra memperlihatkan kebenaran tentang kehidupan; (2) sastra dapat menambah aspek kerohanian; (3) sastra dapat melalui batas bangsa dan zaman; (4) sastra dapat membuat

seseorang menjadi santun dalam berbahasa; (5) sastra dapat membuat manusia menjadi berbudaya (Zulela, 2013).

Sastra anak tingkat SD terdiri dari berbagai bentuk. Sastra anak tingkat SD terbagi menjadi kelas rendah dan kelas tinggi. Anak kelas tinggi memiliki karya sastra berjenis seperti cerita fiksi. Cerita fiksi yang disajikan pada anak tingkat sekolah dasar tidak jauh berbeda dengan cerita fiksi seperti umumnya, perbedaannya cerita fiksi tingkat sekolah dasar mengisahkan kehidupan yang terjangkau serta disesuaikan dengan perkembangan kejiwaan anak (Zulela, 2013). Contoh dari jenis cerita fiksi seperti dongeng, legenda, dan cerpen.

Penelitian ini menggunakan jenis cerita cerpen. Cerpen dapat diartikan sebagai cerita karya fiksi yang pendek. Cerpen dibentuk dari berbagai komponen seperti: tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, gaya bahasa, sudut pandang serta amanat (Puspitasari, 2017). Jadi cerpen adalah suatu karya sastra dalam bentuk prosa yang pendek yang dibentuk dari berbagai komponen. Komponen tersebut antara lain: tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, amanat, dan sudut pandang.

- a. Tema merupakan ide yang mendasari sebuah cerita.
- b. Alur merupakan runtutan kejadian dalam cerita.
- c. Tokoh dan penokohan merupakan pelaku dan watak pelaku dalam sebuah cerita.
- d. Latar merupakan *setting* tempat, waktu, keadaan serta suasana dalam cerita.

- e. Sudut pandang merupakan cara pandang tokoh cerita.
- f. Amanat merupakan sebuah pesan atau hikmah dari sebuah cerita (Herdiana & Palopo, 2010).

Berdasarkan materi yang telah diuraikan di atas. Peneliti akan mengembangkan media yang melatih siswa bercerita sastra sekaligus melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa. Materi yang dikembangkan pada media adalah materi sastra dalam bentuk cerpen yang disampaikan secara bebas oleh siswa dengan ketentuan tema cerita seputar: petani, nelayan, arsitek, guru, peternak, dokter, dan polisi.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dikembangkan antara lain:

1. Penelitian dari Nurimaniyah Hadis Solichah pada tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Dongeng Siswa Kelas II C SDN Pakis V Surabaya”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuannya meningkatkan keterampilan berbicara pada materi dongeng siswa kelas II C di SDN Pakis V Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan media audio dengan prosentase ketuntasan siswa pada siklus I 51,35% menjadi 91,89% yang termasuk kategori sangat tinggi (Solichah, 2018).

2. Penelitian dari Rika Marianti, Nurmalina, dan Vigi Indah Permatha Sari pada tahun 2020 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan media Gamber Pada Siswa Kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I hasil keterampilan berbicara siswa memperoleh persentase 50% yang dinilai masih rendah. Selanjutnya pada siklus dua mengalami peningkatan mencapai 92.85% yang berarti siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara ketika menggunakan media gambar (Marianti et al., 2020).
3. Penelitian dari Khairunnisa dan Dina Aryanti pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode pra-experimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media boneka tangan serta pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan baik serta penerapan boneka tangan berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

4. Penelitian dari Wahyu Eko Saputro tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Matematika Materi Hitung Perkalian Siswa Kelas II SDN Gampeng I Ngluyu Nganjuk”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dengan persentase dari ahli media sebesar 81,8%, ahli pembelajaran sebesar 84,3% dan ahli materi sebesar 75% (Saputro, 2019).
5. Penelitian dari Bima Santya Putra pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Tempel Pada Pembelajaran Materi Daur hidup hewan Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Tujuan penelitian ini berupa mendeskripsikan kevalidan, keefektifan, kemenarikan serta efisiensi media yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini yaitu media dinyatakan valid dengan hasil validasi mencapai persentase 88,8%, media dinilai efektif dengan nilai uji coba terbatas dari rata-rata 70 menjadi 84,67 serta nilai uji coba luas dari rata-rata 63,60 menjadi 79,60, media juga dinyatakan efisien serta menarik dengan persentase hasil angket 88,8 % (Putra, 2018).
6. Penelitian dari Novi Astiani, Momoh Halimah, Syarip Hidayat pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”.

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode *quasi experimental design* bentuk *nonequivalent control design*. Penelitian ini menggunakan media papan flanel pada pembelajaran IPS kelas IV. Berdasarkan hasil yang diperoleh terdapat selisih normal gain pada hasil pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,22 yang artinya terdapat pengaruh media papan flanel terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPS di sekolah dasar (Astiani et al., 2018).

Tabel tentang kajian penelitian yang relevan meliputi persamaan, perbedaan serta originalitas penelitian pengembangan disajikan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Nurimaniyah Hadis Solichah, "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Dongeng Siswa Kelas II C SDN Pakis V Surabaya", (Skripsi, PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2018).	Keterampilan berbicara siswa yang rendah.	Jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas menggunakan media audio, subjek penelitiannya siswa kelas II.	Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan serta subjek penelitian yaitu siswa kelas IV.

Lanjutan Tabel

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
2	Rika Marianti, Nurmalina, Vigi Indah Permentha Sari, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 007 pulau Lawas", (Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran Volume 3 Nomor 2 Desember 2020).	Keterampilan berbicara siswa rendah.	Media berupa media gambar, subjek penelitian berupa siswa kelas V serta jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas.	Media yang digunakan berupa media papan flanel, subjek penelitian berupa siswa kelas IV, serta jenis penelitian berupa penelitian pengembangan.
3	Khairunnisa dan Dina Aryanti, "Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III b MI At-Thayyibah", (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume VIII Nomor 2 September 2018).	Keterampilan berbicara siswa rendah.	Media yang digunakan yaitu media boneka tangan, subjek penelitian berupa siswa kelas III, serta jenis penelitian berupa penelitian kuantitatif.	Media yang digunakan yaitu media papan flanel, subjek penelitian siswa kelas IV, serta jenisnya penelitian pengembangan.

4	Wahyu Eko Saputro, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Matematika Materi Hitung Perkalian Siswa Kelas II SDN Gampeng I Ngluyu Nganjuk", (Skripsi, PGSD UMM, 2019).	Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan media berupa papan flanel.	Tujuan pengembangan berupa mengembangkan media pembelajaran Matematika serta materi yang digunakan yaitu materi hitung perkalian pada kelas II.	Media dikembangkan sebagai media keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV.
5	Bima Santya Putra, "Pengembangan Media Papan Tempel Pada Pembelajaran Materi Daur Hidup hewan Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2017/1018", (Skripsi, PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2018).	Jenis penelitian berupa penelitian pengembangan dengan subjek siswa kelas IV.	Media yang digunakan pada penelitian berupa media papan tempel pada pembelajaran IPA.	Media yang digunakan berupa media papan flanel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
6	Novi Astiani, Momoh Halimah, Syarip Hidayat, "Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar", (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 5 Nomer 2 Tahun 2018)	Penelitian menggunakan media papan flanel, subjek penelitian berupa siswa kelas IV.	Jenis penelitian berupa penelitian metode quasi eksperimental design pada mata pelajaran IPS	Jenis penelitian berupa penelitian pengembangan, media dikembangkan sebagai media keterampilan berbicara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development (RnD)*. Sedangkan untuk model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Kata ADDIE sendiri adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap sesuai dengan arti dari singkatan kata ADDIE, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*) (“Instructional Design,” 2020).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Penelitian

Rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian dan pengembangan papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum akan dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal dan Instrumen Penelitian																												
2	Seminar Proposal																												
3	Pengembangan produk																												
4	Validasi: a. pembelajaran b. desain media c. materi																												
5	Uji coba																												
6	Penelitian di Kelas																												
7	Evaluasi																												
8	Penyusunan Hasil Penelitian																												
9	Konsultasi Hasil Penelitian																												

2. Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang diuraikan berikut ini:

a. Analisis (*Analyze*)

Kegiatan pada tahap analisis yaitu melakukan identifikasi permasalahan, kebutuhan siswa, dan analisis keterampilan siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa. Kegiatan analisis dilakukan

dengan mengumpulkan data melalui observasi pembelajaran di kelas serta wawancara bersama wali kelas IV MI Roudlotul Ulum Sumberejo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sejauh ini pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam mengajarkan keterampilan berbicara hanya menggunakan LKS dan buku paket, sehingga keterampilan berbicara siswa masih rendah. Setelah melakukan tahapan analisis, peneliti mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti akan merancang pengembangan produk sebagai solusi atas permasalahan dengan tetap berkonsultasi kepada pembimbing.

b. *Desain (Design)*

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang menjadi solusi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Produk hasil pengembangan akan diterapkan pada pembelajaran. Produk yang dirancang dalam pengembangan ini berupa media papan flanel. Dalam merencanakan produk akan difokuskan pada tahap berikut ini:

- 1) Pemilihan materi cerita yang perlu dikembangkan siswa dengan merujuk pada buku Tema 4 Kelas IV “Berbagai Pekerjaan”;
- 2) Rancangan produk meliputi bahan, bentuk, ukuran, desain, warna pada produk serta cara penggunaan produk.

c. *Pengembangan (Develop)*

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap pengembangan yaitu membuat, mengumpulkan, serta menyatukan berbagai materi

penyusun produk yang berupa papan, flanel, perekat, boneka tokoh cerita dari flanel, dan kartu petunjuk untuk dibentuk menjadi produk media secara utuh. Dengan berbagai proses mengedit, merevisi serta konsultasi dengan pembimbing rancangan akhir produk berupa media papan flanel.

Kegiatan selanjutnya setelah produk selesai dibuat yaitu produk divalidasi dan direvisi berdasarkan saran para ahli. Validasi dilakukan oleh para ahli yang meliputi: validator ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan rancangan produk sebelum diuji cobakan pada siswa kelas IV MI Roudlorul Ulum.

d. Implementasi (*Implement*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu menerapkan produk pada pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa papan flanel akan diuji coba pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum. Setelah melakukan uji coba, terdapat umpan balik yang dilakukan melalui tahap evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi menjadi tahap yang menentukan apakah media yang dikembangkan sudah dinilai valid atau masih diperlukan perbaikan sehingga dilakukan revisi dan uji coba kembali hingga media dinilai valid. Evaluasi dilakukan selama tahap pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Produk yang dihasilkan akan diuji coba untuk mengetahui tingkat kevalidan dan respon siswa. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Uji Ahli

Sebelum diuji cobakan pada siswa, produk yang sudah dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Para ahli tersebut yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian produk pada para ahli. Apabila menurut para ahli produk memerlukan perbaikan, maka dilakukan perbaikan hingga produk bernilai valid.

2. Uji coba

Uji coba dilakukan dengan menerapkan produk yang dihasilkan pada pembelajaran agar dapat mengetahui keberhasilan penerapan produk serta bagaimana respon siswa terhadap media papan flanel. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum yang berjumlah 23 siswa.

D. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pemaparan data pada penelitian pengembangan ini disajikan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

- a. Data dari hasil wawancara wali kelas IV MI Roudlotul Ulum. Subjek wawancara yaitu Ibu Yasarini, S. Pd. I sebagai wali kelas IV.
- b. Data dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.
- c. Masukan yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

- a. Data dari angket penilaian (validasi) yang telah diberikan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
- b. Data dari angket respon siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Peneliti memperoleh beberapa informasi melalui wawancara yang dipaparkan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra lapangan dengan melakukan wawancara wali kelas untuk melakukan identifikasi masalah serta melakukan analisis kebutuhan siswa.
- b. Wawancara wali kelas dilakukan dengan tujuan mencari informasi mengenai perkembangan penggunaan produk media papan flanel selama pembelajaran.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran secara langsung dengan tetap mencatat fenomena yang terjadi dalam proses penelitian. Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran ketika uji coba media papan flanel dilakukan.

3. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan validitas media papan flanel yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu:

- a. Angket validasi ahli media.
- b. Angket validasi ahli materi.
- c. Angket validasi ahli pembelajaran.
- d. Angket respon siswa.

4. Dokumentasi

Penelitian pengembangan ini membutuhkan dokumentasi sebagai bukti. Dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa foto

ataupun data lain selama proses penelitian. Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan berupa dokumentasi kegiatan implementasi produk.

5. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yaitu berupa analisis data dari hasil wawancara, observasi, saran dan kritik yang diberikan validator dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Tahap menganalisis data kualitatif model Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi (Sugiyono, 2014).

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan respon siswa terhadap media papan flanel. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengambil dari data angket validator serta data angket respon siswa. Teknik analisis data kuantitatif yang dilakukan meliputi:

a. Analisis kevalidan produk

Validasi produk dilaksanakan oleh beberapa ahli. Instrumen validasi berbentuk angket yang isinya berupa kalimat-kalimat pernyataan serta skor pilihan. Skala skor yang digunakan dalam angket adalah skala likert yang kisarannya dari skala 1-5. Rumus yang digunakan untuk menganalisis validasi produk sebagai berikut (Gitnita et al., 2018):

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup valid
20 – 40	Kurang valid
0 – 20	Tidak valid

Berdasarkan kriteria di atas, apabila media yang divalidasi mendapat nilai sebesar 81-100 maka kriteria media sangat valid. Jika media mendapat nilai 60-80 maka kriteria media valid. Jika media mendapat nilai 40-60 maka kriteria media cukup valid. Jika media mendapat nilai 20-40 maka kriteria media kurang valid. Jika media mendapat nilai 0-20 maka kriteria media tida.

b. Analisis respon siswa

Instrumen respon siswa berbentuk angket dengan yang berisi beberapa pernyataan serta skor pilihan. Dalam menganalisis respon siswa yaitu menggunakan rumus sebagai berikut kemudian disesuaikan hasil presentase dengan kriteria respon siswa (Rasyid et al., 2016):

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Σx = Jumlah jawaban seluruh responden

Σx_1 = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa

No.	Presentase (%)	Kriteria
1.	85%-100%	Sangat positif
2.	70%-84%	Positif
3.	50%-69%	Kurang Positif
4.	0%-49%	Tidak Positif

Berdasarkan kriteria di atas apabila respon siswa setelah penerapan media menunjukkan presentase sebesar 85-100% maka kriteria media sangat positif. Jika mendapat presentase sebesar 70-84% maka kriteria media positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 50-69% maka kriteria media kurang positif. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0-49% maka kriteria media tidak positif. Presentase ini yang menentukan kepositifan dari respon siswa atas media yang telah dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dan pengembangan produk media dilakukan di kelas IV MI Roudlotul Ulum. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk berupa papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Media papan flanel termasuk media konvensional yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: papan flanel, boneka tokoh, kartu petunjuk, panduan penggunaan serta poster media. Media ini dikembangkan untuk membantu kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran tentang keterampilan berbicara Bahasa Indonesia materi cerpen. Media ini dapat digunakan secara individu maupun secara berkelompok.

Media papan flanel dikembangkan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Media ini termasuk media visual yang digunakan secara konvensional dalam pembelajaran di kelas.

Desain media papan flanel dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan serta karakteristik siswa di kelas IV MI Roudlotul Ulum. Dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini didukung oleh kajian psikologi yang menyatakan bahwa siswa usia

tingkat dasar lebih mudah memahami hal yang bersifat konkret daripada hal yang bersifat abstrak (Ismail, M. Ilyas, 2020).

Media papan flanel dikembangkan berdasarkan prinsip yang sudah diuraikan, dimana pada media ini terdapat tokoh boneka profesi yang dapat digunakan siswa untuk merepresentasikan alur cerita yang dikembangkan. Selain itu tersedia juga papan flanel sebagai panggung dari boneka tokoh yang digunakan sesuai dengan cerita. Hal ini tentu menarik motivasi dan semangat siswa untuk mencoba bercerita di depan kelas. Rancangan bahan, ukuran, bentuk, warna, desain dan berbagai perlengkapan media papan flanel dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini bertujuan agar media papan flanel dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa bersemangat selama pembelajaran berlangsung.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak M. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd. Riwayat pendidikan beliau adalah Magister Pendidikan Bahasa Indonesia.

Berikut hasil penilaian validasi materi:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi pada media dengan KI dan KD	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian konten media (boneka tokoh) dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
4	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut	4	5	80	Valid
6	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	5	5	100	Sangat Valid
7	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
8	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	5	80	Valid
9	Media pembelajaran papan flanel dapat membantu siswa melatih keterampilan berbicara materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
10	Media papan flanel merupakan sebuah inovasi media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (<i>P</i>)		45	50	90	Sangat Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{45}{50} \times 100 = 90$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi materi secara keseluruhan diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka materi yang digunakan pada media papan flanel tidak memerlukan

revisi secara keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator:

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
M. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh dalam isi cerita perlu ditambah agar ada variasi penguatan karakter pada satu tokoh • Alur dialog cenderung monoton karena hanya antar dua tokoh saja

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam materi cerpen yang berjudul “Petani yang Baik Hati” terdapat dua tokoh utama dalam cerita yaitu Petani dan Arsitek. Selama proses konsultasi dengan validator terdapat beberapa masukan mengenai tokoh cerita. Cerpen bertema pekerjaan ini dipilih berdasarkan Buku Tema 4 kelas IV “Berbagai Pekerjaan” yang akan dipelajari siswa. Selain itu, dalam lingkungan siswa juga terdapat banyak jenis pekerjaan yang dapat menjadi inspirasi dan ide siswa dalam mengembangkan cerita.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 90 termasuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media papan flanel valid untuk diujicobakan dengan kriteria sangat valid. Validator ahli materi juga memberikan saran untuk menambah

tokoh dalam isi cerita untuk dapat memberikan variasi penguatan karakter pada satu tokoh dan dalam pembelajaran alur dialog tidak terkesan monoton.

2. Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd. Beliau merupakan salah satu dosen ahli desain media. Berikut data hasil validasi ahli desain media:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli desain media disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Pemilihan <i>background</i> sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
5	Boneka tokoh sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
6	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
7	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa	4	5	80	Valid
8	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran keterampilan berbicara siswa	4	5	80	Valid

Lanjutan Tabel

Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Media

	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
9	Media tidak berbahaya bagi siswa	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajara5	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		45	50	90	Sangat Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{45}{50} \times 100 = 90$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi desain media secara keseluruhan memperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka desain media papan flanel tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli desain media:

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain Media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd.	Mohon dibuatkan brosur atau poster yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami oleh pendidik dan siswa

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validasi desain media papan flanel memperoleh skor 90 termasuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa desain media papan flanel telah lolos dan valid untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.

Ahli desain media memberikan saran untuk membuat poster yang lebih sederhana sebagai bentuk pengenalan media dan juga memudahkan pengguna untuk memahami cara penggunaan media. Selain itu, ahli media juga menyarankan memberikan barcode contoh video pemanfaatan media papan flanel serta barcode panduan penggunaan media papan flanel.

Pada dasarnya, poster merupakan suatu media visual yang menyajikan fakta, gagasan, ide melalui kata-kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar yang memiliki fungsi untuk menyalurkan informasi, menarik perhatian, memperjelas suatu ide, mengilustrasikan fakta. Selain itu poster juga lebih sederhana sehingga mudah diingat dan dipahami (Megawati, 2017). Oleh karena itu poster dibutuhkan untuk dapat menarik perhatian siswa pada media serta memudahkan penggunaan media papan flanel.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh salah satu guru yang aktif mengajar di MI Roudlotul Ulum sebagai guru kelas IV yaitu Ibu

Yas Arini S. Pd. I. Beliau sudah aktif mengajar selama 22 tahun.

Berikut data hasil validasi ahli pembelajaran:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid
3	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Media pembelajaran dapat membantu siswa berlatih keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
5	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
7	Instruksi yang digunakan pada media mudah dipahami pengguna	5	5	100	Sangat Valid
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri	5	5	100	Sangat Valid
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok	5	5	100	Sangat Valid
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		48	50	96	Sangat Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{48}{50} \times 100 = 96$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran secara keseluruhan diperoleh nilai sebesar 96 dengan kriteria sangat valid. Maka desain pembelajaran pada media papan flanel tidak memerlukan revisi secara keseluruhan tetapi tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Yas Arini, S.Pd.I	Dalam kegiatan pembukaan pembelajaran suara kurang keras sehingga respon siswa kurang semangat

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada media papan flanel memperoleh skor sebesar 96 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran, maka media papan flanel sudah dinyatakan valid untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Selama proses validasi, ahli pembelajaran memberikan saran kepada peneliti yaitu terkait pentingnya menggunakan suara yang lantang ketika menggunakan media papan flanel. Hal tersebut diperlukan untuk menyampaikan

cerita yang dikembangkan sehingga dapat menjangkau seluruh siswa serta siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Penggunaan suara yang lantang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan berbicara. Suara merupakan faktor nonkebahasaan yang mempengaruhi kejelasan informasi yang disampaikan (Nurhayati & Bissalam, 2020). Oleh karena itu penggunaan suara yang lantang diperlukan dalam penerapan media papan flanel ini.

C. Hasil Data Uji Coba

Media papan flanel diuji cobakan pada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum yang berjumlah 23 siswa. Sebagai upaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media, maka siswa diberikan angket penilaian terhadap media papan flanel. Berikut hasil respon siswa terhadap media papan flanel:

Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media

No	Pertanyaan	Persentase Skor	Kriteria
1	Media papan flanel menambah semangat belajar	97,39%	Sangat Positif
2	Tampilan media papan flanel menarik minat belajar	89,56%	Sangat Positif
3	Media papan flanel membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	90,43%	Sangat Positif
4	Media papan flanel mudah dipahami oleh siswa	87,82%	Sangat Positif
5	Media papan flanel mudah digunakan oleh siswa	94,78%	Sangat Positif
Rata-rata		91,99%	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 4.7 yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media papan flanel dinilai sangat positif dengan perolehan rata-rata 91,99%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Papan Flanel

Penelitian dan pengembangan media papan flanel menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media papan flanel menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan siswa, dan analisis keterampilan siswa. Kegiatan analisis dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi pembelajaran di kelas serta wawancara bersama wali kelas IV MI Roudlotul Ulum Sumberejo khususnya tentang pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hasil identifikasi masalah yang diperoleh melalui observasi pembelajaran serta wawancara dengan guru kelas IV MI Roudodlotul Ulum adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam mengajarkan keterampilan berbicara hanya menggunakan LKS dan buku paket.
- b. Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat terbatas, sehingga pembelajaran monoton.
- c. Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV dinilai masih rendah, dimana hanya ada sekitar 30% siswa yang keterampilan berbicara dinilai sudah baik.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, analisis kebutuhan siswa sebagai solusi atas permasalahan yang dipaparkan yaitu pengembangan media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa. Pengembangan media ini digunakan untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Analisis keterampilan dilakukan melalui proses penyesuaian dan pengembangan produk. Hasil analisis keterampilan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan berbicara siswa kelas IV diketahui masih rendah.
- b. Peneliti memilih konsep cerita yang sesuai untuk digunakan pada media papan flanel. Peneliti memutuskan untuk menggunakan konsep cerita bertema berbagai pekerjaan yang merujuk pada buku kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan setelah tahapan analisis. Tahap desain pada pengembangan media papan flanel dilakukan melalui dua tahap yaitu:

- a. Penyusunan materi cerpen

Langkah pertama dalam tahap desain yaitu penyusunan materi berupa cerpen bertema berbagai pekerjaan. Penyusunan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada tahap sebelumnya, peneliti telah menentukan bahwa materi cerpen yang

dikembangkan merujuk pada buku kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”.

b. Merancang model produk

Tahap desain selanjutnya yaitu proses merancang dan menentukan model produk media meliputi bahan, bentuk, ukuran, desain, warna pada produk serta cara penggunaan produk. Hasil perencanaan model produk media papan flanel adalah sebagai berikut:

- 1) Papan terbuat dari triplek dengan dilapisi flanel berukuran 90×60 cm.
- 2) Boneka tokoh yang terbuat dari kain flanel berisi dakron dengan tujuh tokoh profesi yaitu guru, dokter, perawat, polisi, petani, nelayan, dan arsitek.
- 3) Kartu petunjuk berisi kata petunjuk tema cerita yang harus dikembangkan. Kartu petunjuk dicetak menggunakan *art paper* ukuran 7×10 cm.
- 4) Panduan penggunaan media yang berisi informasi cara penggunaan serta contoh materi cerpen dicetak menggunakan *art paper* ukuran 20×15 cm serta menggunakan jilid spiral.
- 5) Poster dicetak ukuran $58,5 \times 42$ cm menggunakan kertas stiker yang berisi informasi media, *barcode* contoh penggunaan dalam bentuk video serta pengembangnya.

- 6) Papan flanel didesain bisa dilipat menjadi dua. Sisi yang berada di depan dilapisi dengan kain flanel yang didesain seperti bentuk perbukitan. Sisi ini digunakan sebagai panggung dalam cerita. Sisi yang belakang digunakan sebagai tempat menyimpan komponen-komponen pendukung media ketika tidak digunakan.
 - 7) Warna umum yang digunakan pada media ini yaitu warna cerah yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menarik minat siswa.
 - 8) Cara penggunaan produk yaitu siswa memilih kartu tema cerita kemudian dilanjutkan bercerita dengan memanfaatkan boneka tokoh yang sudah disediakan dengan ditempelkan pada papan flanel.
- c. Penyusunan instrumen validasi produk, serta instrumen respon siswa.

Instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa berbentuk angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk angket validasi, dan 5 pertanyaan untuk angket instrumen respon siswa. Instrumen validasi dilengkapi dengan kolom kritik dan saran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan perizinan dan konsultasi dengan dosen pembimbing serta validator.

3. Pengembangan (*Develop*)

a. Pembuatan Media

Tahapan pembuatan media diuraikan dalam beberapa proses sebagai berikut:

1) Pembuatan Papan Flanel

Triplek dipotong sebanyak 1 buah berukuran 60 x 80 cm. Papan dibuat dengan 2 sisi, satu sisi sebagai sisi depan yang akan dilapisi flanel. Sisi belakang bagian tepi dipasang kayu yang berukuran lebar 3 cm. bagian tengah tetap kosong sebagai tempat menyimpan komponen pendukung media papan flanel. Bagian tepi sisi depan dipasang kayu plafon sudut. Setelah papan selesai kemudian dicat. Setelah proses pengecatan, papan kemudian dilapisi dengan kain flanel sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Selain itu penempelan velcro/perekat juga dibutuhkan dengan menyesuaikan dengan desain tampilan sisi depan papan flanel.

2) Pembuatan Boneka Tokoh

Dalam pembuatan boneka tokoh yang yang pertama dilakukan yaitu membuat pola menggunakan kertas. Kain flanel dipotong sesuai dengan pola kemudian dijahit sesuai pola dan diisi dengan dakron sebagai isi boneka. Pada bagian akhir boneka didesain sesuai dengan pekerjaan tokoh serta penempelan velcro pada bagian belakang boneka.

3) Pembuatan Kartu Petunjuk, Panduan Penggunaan Media serta Poster Media

Pembuatan kartu petunjuk, panduan penggunaan, serta poster diawali dengan mendesain menggunakan aplikasi *Canva*. Kartu petunjuk, panduan penggunaan media serta poster didesain menggunakan warna cerah. Font yang digunakan dalam kartu petunjuk yaitu “TT Fors”. Font yang digunakan pada panduan penggunaan media serta poster yaitu “Josefin Sans Bold”. Setelah proses desain selesai dilanjutkan dengan proses percetakan dan proses *cutting*.

Setelah seluruh proses pembuatan selesai, seluruh komponen media disatukan sehingga membentuk satu media yang utuh. Secara keseluruhan bahan-bahan dalam pembuatan media ini mudah didapatkan serta biaya yang dibutuhkan cukup terjangkau. Berikut dipaparkan hasil pengembangan media papan flanel:

1) Papan flanel



Gambar 4.1 Papan Flanel

Papan flanel dapat dilipat menjadi dua dengan sisi belakang sebagai tempat menyimpan boneka tokoh dan komponen media lainnya. Sisi depan dengan tampilan perbukitan sebagai papan panggung cerita yang dikembangkan dilengkapi dengan velcro yang didesain sesuai dengan tampilan panggung.

2) Boneka tokoh pekerjaan serta boneka pendukung



Gambar 4.2 Boneka Tokoh

Boneka tokoh pekerjaan terdiri dari boneka guru, dokter, perawat, polisi, petani, nelayan, serta arsitek. Boneka pendukung tersiri dari boneka rumah, sekolah, rumah sakit, pohon, rumput dan mobil. Pada bagian belakang boneka diberi velcro yang berfungsi untuk merekatkan boneka tokoh pada papan panggung yang disediakan.

3) Kartu petunjuk



Gambar 4.3 Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk dibuat sesuai dengan boneka tokoh pekerjaan yang sudah ditentukan. Dalam kartu petunjuk terdapat satu kata petunjuk dan terdapat ilustrasi pekerjaan yang bertujuan untuk memberikan gambaran pada siswa tentang bagaimana pekerjaan tokohnya.

4) Panduan penggunaan



Gambar 4.4 Panduan Penggunaan

Panduan penggunaan berisi tentang informasi terkait media papan flanel yaitu kata pengantar, deskripsi media, pengenalan tokoh, langkah-langkah pemanfaatan media, contoh cerpen serta profil pengembang media.

5) Poster



Gambar 4.5 Poster Terkait Media Papan Flanel

Poster pada media ini berisi tentang deskripsi media secara ringkas, foto media secara keseluruhan, *barcode* panduan penggunaan dan *barcode* video youtube contoh pemanfaatan media papan flanel, profil pengembang serta logo Program Studi PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan selama proses pengembangan media. Hasil akhir dari validasi media dilakukan setelah proses pengembangan media selesai. Selama proses pengembangan produk, peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing serta dengan ahli pembelajaran terkait dengan pengembangan media. Setelah media selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli desain materi, serta ahli pembelajaran. Hasil validasi berupa data hasil dari angket validasi yang menentukan media tersebut valid atau tidak.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi produk media papan flanel dilakukan setelah proses validasi media telah selesai. Kegiatan implementasi media papan flanel dilakukan di kelas IV MI Roudlotul Ulum dengan jumlah siswa 23. Pada tahap awal, siswa diminta untuk bercerita di depan kelas, kemudian pengenalan media serta pemberian contoh penggunaan media. Selanjutnya setelah pemberian contoh penggunaan, siswa diminta bercerita menggunakan media papan flanel. Berdasarkan

hasil observasi selama implementasi media ditemukan fakta bahwa seluruh siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa bergantian saling mengacungkan tangan agar dapat bercerita menggunakan media papan flanel. Selain itu, siswa juga berinisiatif untuk bercerita berkelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas juga memperoleh pernyataan bahwa media papan flanel ini sangat membantu siswa dalam berlatih keterampilan berbicara dibuktikan dengan antusiasnya siswa dalam pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dengan tetap berkonsultasi dengan dosen pembimbing serta validator media. Evaluasi juga dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media dari validator. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media papan flanel sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum

B. Respon Siswa Terhadap Media Papan Flanel

Media pembelajaran dapat berarti suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyajikan informasi/pesan dalam pembelajaran (Susilana Rudi, 2007). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran harus didesain secara menarik untuk dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Dalam pengembangan media papan flanel, peneliti memberikat angket penilaian terhadap media kepada siswa.

hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media papan flanel. Berikut adalah paparan analisis respon siswa terhadap media:

1. Pernyataan “media papan flanel menambah semangat belajar” memperoleh persentase skor 97,39% dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut media papan flanel dinilai dapat menambah semangat belajar siswa. Secara kuantitatif hal tersebut dapat diketahui melalui persentase skor yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif penilaian media papan flanel dapat menambah semangat belajar siswa dapat diketahui melalui berdasarkan hasil wawancara guru kelas setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias untuk mencoba secara bergantian untuk bercerita menggunakan media papan flanel di depan kelas. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel dapat menambah semangat belajar siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia khususnya materi cerpen.
2. Pernyataan “tampilan media papan flanel menarik minat belajar” memperoleh persentase skor sebesar 89,56% dengan kriteria sangat positif. Sehingga berdasarkan perolehan skor tampilan media papan flanel menarik minat belajar siswa. Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV setelah proses pembelajaran. Hasil wawancara menyatakan bahwa selama proses menyiapkan media,

siswa sangat tertarik dengan berbagai komponen yang terdapat pada media papan flanel. Siswa juga terlihat penasaran terhadap fungsi dari media papan flanel dalam pembelajaran. Selain itu, media papan flanel juga didesain secara menarik melalui berbagai komponen pendukung media. Sehingga berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan media papan flanel dapat menarik minat belajar siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.

3. Pernyataan “media papan flanel membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia” memperoleh skor 90,43% dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut media papan flanel dinilai dapat membantu melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia oleh siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas. Hasil wawancara menyatakan bahwa sebelum adanya media papan flanel, siswa sulit untuk diminta bercerita di depan kelas, tetapi melalui media papan flanel seluruh siswa bersedia ketika diminta bercerita menggunakan media papan flanel. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel dapat membantu melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.
4. Pernyataan “media papan flanel mudah dipahami oleh siswa” memperoleh persentase skor sebesar 87,82% dengan kriteria sangat positif. Media papan flanel dinilai mudah dipahami oleh siswa berdasarkan perolehan skor dan kriteria. Pernyataan tersebut didukung

oleh pernyataan guru kelas IV yang menyatakan bahwa media papan flanel didukung dengan kartu petunjuk serta panduan penggunaan sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu media papan flanel juga dikembangkan dengan merujuk pada buku tema siswa sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel termasuk media yang mudah dipahami oleh siswa.

5. Pernyataan “media papan flanel mudah digunakan oleh siswa” memperoleh persentase skor sebesar 94,78% dengan kriteria sangat positif. Pada pernyataan ini 74% siswa menyatakan sangat setuju bahwa media papan flanel mudah digunakan oleh siswa. Media papan flanel termasuk media sederhana yang mudah digunakan, selain itu media ini juga dilengkapi komponen-komponen pendukung seperti kartu petunjuk, panduan penggunaan, serta poster yang memudahkan siswa terkait cara pengoperasian media. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel termasuk media yang mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Berdasarkan penilaian siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum pada angket yang diberikan diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,99% dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan perolehan persentase skor serta kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media papan flanel secara keseluruhan sangat positif.

C. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta uji coba media papan flanel pada kelas IV MI Roudlotul Ulum diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media papan flanel dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:
 - a. *Analyze*, pada tahap analisis peneliti melakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan, serta analisis keterampilan siswa melalui data yang diperoleh pada proses pra-lapangan.
 - b. *Design*, pada tahap ini peneliti menentukan materi, rancangan media.
 - c. *Develop*, rancangan media yang telah disusun dikembangkan menjadi suatu produk melalui konsultasi dengan dosen pembimbing serta validasi dari validator. Perolehan hasil validasi ahli materi sebesar 90, validasi ahli desain media sebesar 90, dan ahli pembelajaran 96.
 - d. *Implement*, proses uji coba media papan flanel pada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media papan flanel.
 - e. *Evaluate*, tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada media selama pengembangan serta untuk mengevaluasi media berdasarkan hasil uji coba.
2. Hasil uji coba produk media papan flanel menyatakan bahwa respon siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum terhadap media papan flanel sebagai

media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia sangat positif dengan perolehan persentase skor hasil angket sebesar 91,99%.

D. Saran Pemanfaatan

1. Media papan flanel dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau peraga dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara.
2. Media papan flanel dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiani, N., Halimah, M., & Hidayat, S. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Papan Flanel terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(2), 325. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Faizah, M., Nur, A., Mahbuddin, G., & Rofiki, I. (2020). 05 | The Effect of Scrapbook Media on Students' Skills Speaking Pengaruh Media Scrapbook terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris*, 3, 105–117. <http://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Fristoni, M. (2013). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan Benar*. EDU PUBLISHER.
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 156.

Hasan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV di MI Roudlotul Ulum Pada Tanggal 30 November 2021. (n.d.).

Herdiana, B., & Palopo, U. C. (2010). Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra PBSI FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo Volume 4 Nomor 2 ISSN 2443-3667. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 16–18.

Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 84. <https://doi.org/10.30870/jmbisi.v2i1.1559>

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Pres.

Instructional Design. (2020). In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893

Ismail, M. Ilyas, D. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media pembelajaran* (Syarifuddin (Ed.)). Cendekia Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_Pembelajaran_Sebagai_Media_Pem/IPcOEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknologi+pembelajaran+sebagai+media+pembelajaran+karya+m.ilyas+ismail&pg=PA4&printsec=frontcover

Khairunnisa, K., & Aryanti, D. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah. *Journal of Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 108.

<https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v8i2.2366>

Kustandi, C. dan D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.

Marianti, R., Nurmalina, N., & Sari, V. I. P. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 007 Pulau Lawas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1221>

Marlina, E., Apriliya, S., & Hamdu, G. (2018). Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Buku Pop Up. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 84–99.

Megawati. (2017). Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok). *Getsempena English Education Journal (GEEJ)*, Vol. 4 No., 111.

Nurhayati, N., & Bissalam, U. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Majene Melalui Pelatihan Public Speaking. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 111. <https://e-journal.my.id/atjpm/article/view/258/263>

Puspitasari, A. C. D. D. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 3.

<https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1180>

Putra, B. S. (2018). *ARTIKEL PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEMPEL PADA PEMBELAJARAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2017 / 2018 Oleh : BIMA SANTYA PUTRA Dibimbing oleh : SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018. 2.*

Rasyid, M., Azis, A., & Saleh, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 72. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/722>

Rizal, M. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memhaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (Sas) Terhadap Siswa Kelas I Sdn 81 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 253–258. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.462>

Sakiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.

Saputro, W. E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran papan Flanel Matematika Materi Hitung Perkalian Siswa Kelas II SDN Gampeng I Ngluyu Nganjuk*. UMM.

Siregar, R. A. (2021). *Keterampilan Berbicara*. Yayasan Cendekia Pendidikan Muslim.

Solichah, N. H. (2018). *Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan*

Keterampilan berbicara pada Materi Dongeng Siswa Kelas II C SDN Pakis V Surabaya. Univaersitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d.* Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani, D. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif.* Universitas Terbuka.

Susilana Rudi, dan C. R. (2007). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* CV Wacana Prima.


Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Angkasa CV.

Yulista, L. (2019). *Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Alam Baradatu Waykanan.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia.* PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 423/Un.03.1/TL.00.1/03/2022 10 Maret 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MI Roudlotul Ulum
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Kulsum Ulfa
NIM : 18140049
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Papan Flanel sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum**
Lama Penelitian : **Maret 2022** sampai dengan **Mei 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Balasan

**YAYASAN AL HIDAYAH SUMBEREJO**
AKTE NOTARIS : ACHMAD SYAHRANI SH., M.KN No. 450, Tanggal 11 Maret 2016
KEMENKUMHAM RI Nomor : AHU-0016196.AH.01.04.Tahun 2016
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM
NSM. 111235070133 NPSN. 60715117
Jl. Bendo Agung 15 Sumberejo Telp. 085100733694 Kec. Pagak Kab. Malang 65168 Jawa Timur
e-mail : mirumunir@yahoo.co.id


SURAT KETERANGAN
NOMOR : 0116/MI.18.05/133/D/V/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum Sumberrejo Kecamatan Pagak Kabupaten Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Kulsum Ulfa
NIM : 18140049
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Papan Flanel sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum**

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum Sumberejo Kecamatan Pagak pada bulan Maret sampai dengan Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pagak, 23 Mei 2022
Kepala Madrasah

M.H. ROHIM, S.Sos.



Lampiran 3

Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398

Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Kulsum Ulfa
NIM : 18140049
Judul : Pengembangan Media Papan Flanel Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP : 199012252019032019

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	14 Maret 2022	Konsultasi revisi proposal bab 1-3	
2	16 April 2022	Konsultasi desain media papan flanel	
3	12 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan dan instrumen penelitian	
4	16 Mei 2022	Konsultasi background dan panduan penggunaan media	
5	24 Mei 2022	Konsultasi desain poster tambahan dari proses validasi desain media	
6	2 Juni 2022	Konsultasi bab 4-5 dan revisi bab 4-5	
7	4 Juni 2022	Konsultasi abstrak	
8	6 Juni 2022	Revisi abstrak, perbaikan skripsi secara keseluruhan, ACC skripsi	

Malang, 8 Juni 2022
Ketua Program Studi PGMI,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Lampiran 4

Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MI ROUDLOTUL ULUM

Nama : Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP : 198012112015031001
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat : Perumahan Pesona Mutiara Tidar 1 Blok AL/14 Tidar Atas Karangwidoro

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media papan flanel hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓	
2	Kesesuaian materi pada media dengan KI dan KD					✓

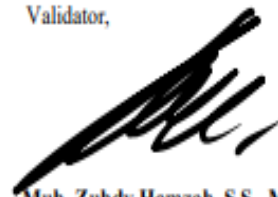
3	Kesesuaian konten media (boneka tokoh) dengan materi pembelajaran				✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
5	Materi disajikan secara runtut				✓	
6	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)					✓
7	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa					✓
8	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
9	Media pembelajaran papan flanel dapat membantu siswa melatih keterampilan berbicara materi cerita pendek					✓
10	Media papan flanel merupakan sebuah inovasi media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia materi cerita pendek					✓

C. Kolom Kritik dan Saran

- Tokoh dalam isi cerita perlu ditambah agar ada variasi penguatan karakter pada satu tokoh
- Alur dialog cenderung monoton karena hanya antar dua tokoh saja

Malang, 23 Mei 2022

Validator,



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.

Lampiran 5

Instrumen Validasi Ahli Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

**MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV MI ROUDLOTUL ULUM**

Nama : Ahmad Maulana
NIP : 198403192019031004
Instansi : UIN Malang
Alamat : Sngosow Kab Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media papan flanel hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan Terkait Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran media				✓	

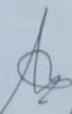
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa					✓
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa					✓
5	Boneka tokoh sesuai dengan materi					✓
6	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
7	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa				✓	
8	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran keterampilan berbicara siswa				✓	
9	Media tidak berbahaya bagi siswa				✓	
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓

C. Kolom Kritik dan Saran

Media dilirik browser yang bentuk lampiran yang akan
 agar dapat diunduh oleh pengguna & pengguna tidak

Malang, 10- Mei-2022

Validator,


 Agus Maktub

NIP. 658403192009031004

Lampiran 6

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN MEDIA PAPAN FLANEL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
KELAS IV MI ROUDLOTUL ULUM**

Nama : YAS ARINI SPd-I
Instansi : MI ROUDLOTUL ULUM
Alamat : SUMBEREJO PAK

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media papan flanel hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami					✓

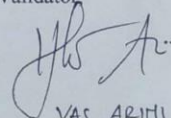
3	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
4	Media pembelajaran dapat membantu siswa berlatih keterampilan berbicara					✓
5	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara					✓
7	Instruksi yang digunakan pada media mudah dipahami pengguna					✓
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri					✓
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok					✓
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan keterampilan berbicara					✓

C. Kolom Kritik dan Saran

Pembukaan / pendahuluan pembelajaran ke anak 3 kurang semangat (suara kurang keras) sehingga imbal baliknya anak 3 kurang semangat.

Malang,

Validator



YAS ARINI SRD.1

NIP.

PENILAIAN MEDIA PAPAN FLANEL

Nama : AHMAD ROKHUS FIDAL

Absen : 3

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media papan flanel.
2. Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
3. Silahkan tandai dengan tanda (x) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Media papan flanel menambah semangat belajar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
2	Tampilan media papan klanel menarik minat belajar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
3	Media papan flanel membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Indonesia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
4	Media papan flanel mudah dipahami oleh siswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
5	Media papan flanel mudah digunakan oleh siswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Lampiran 7

Penilaian Respon Siswa

Lampiran 8

Contoh Materi Cerpen

Contoh Cerpen

Petani yang Baik Hati



Di sebuah desa yang makmur, semua penduduknya hidup berkecukupan. Namun, ada seorang petani yang hidup miskin. Petani ini ingin sekali memiliki rumah yang layak. Petani ini terus bekerja dengan semangat, tanpa menyerah sambil terus membayangkan bahwa suatu saat beliau bisa memiliki rumah sesuai impiannya.

Suatu saat, si petani sedang berteduh di bawah pohon yang rindang. Tiba-tiba ada sebuah mobil yang berhenti di depan petani yang sedang beristirahat. Si petani sempat terheran karena seingat beliau tidak ada warga desa yang memiliki mobil seperti itu. Ada seseorang yang keluar dari mobil tersebut. Orang itu berbaju biru dan bertopi kuning. Orang itu berjalan menghampiri si petani.

Pria berbaju biru: "Mohon maaf bapak, apakah bapak tahu rumah di desa ini yang perlu direnovasi secara gratis?" Dalam hati si petani bersorak gembira karena ini kesempatan beliau untuk merenovasi rumahnya. Namun si petani juga teringat bahwa ada satu rumah yang keadaannya sama seperti rumahnya. Kemudian si petani menjawab: "Ada satu rumah yang berhak mendapatkan kebaikan hati bapak. Rumah tersebut adalah rumah seorang wanita. Mari saya antarkan bapak ke tempatnya."

Si petani dan pria berbaju biru tersebut menuju rumah yang dimaksud si petani. Dalam perjalanan si petani dan dan pria tersebut berbincang-bincang.

Petani : "Bapak ini dari mana ?"

Pria berbaju biru : "Saya dari kota Pak, saya seorang arsitek. Saya dulu besar di desa ini kemudian pindah ke kota. Saya ingin merenovasi rumah orang yang membutuhkan di desa ini."

Petani : "Mulia sekali hati bapak, semoga saya suatu saat bisa meneladani kebaikan bapak."

Tidak terasa si petani dan si arsitek sampai di tempat yang dimaksudkan. Kemudian si petani meminta izin kepada si arsitek untuk pamit melanjutkan pekerjaannya. Beberapa hari telah berlalu. Si petani terlihat sedang beristirahat di bawah pohon yang rindang. Ada sebuah mobil yang berhenti di tempat petani tersebut. Ternyata si arsitek yang menghampiri petani tersebut.

Arsitek : "Bagaimana kabar bapak ?"

Petani : "Ohhh ternyata bapak, baik pak. Ada keperluan apa bapak kemari ?"

Arsitek : "Saya ada perlu sama bapak, apakah bapak bersedia pulang kerumah bapak dengan saya sekarang ?"

Petani : "Wahh ada perlu apa bapak ke rumah saya?"

Arsitek : "Saya berniat ingin merenovasi rumah bapak. Saya sudah bertanya kepada warga sekitar bahwa ternyata rumah bapak juga membutuhkan renovasi. Saya pribadi tersentuh dengan sikap bapak yang mendahulukan orang lain padahal bapak sendiri membutuhkan."

Petani : "Alhamdulillah, saya bersyukur dan berterima kasih sebanyak-banyaknya kepada bapak."

Arsitek : "Ini sudah rezeki bapak, semoga saya juga meneladani sikap bapak."

Pada akhirnya rumah si petani direnovasi secara gratis oleh si arsitek. Rumah tersebut di desain sesuai dengan impian si petani. Si petani dan si arsitek kini sudah seperti saudara sendiri.



Lampiran 9

Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA IMPLEMENTASI

MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MI ROUDLOTUL ULUM

Narasumber : Ibu Yas Arini, S.Pd.I

Jabatan : Guru Kelas IV MI Roudlotul Ulum

Tempat : MI Roudlotul Ulum

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan anda terkait penerapan media papan flanel dalam pembelajaran?	Media sesuai dengan tujuan penggunaan serta membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
2	Apakah media papan flanel sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya keterampilan berbicara?	Sudah sesuai, namun yang perlu lebih diperhatikan yaitu tentang arahan penggunaan bahasanya, karena siswa terkadang masih menggunakan bahasa daerah
3	Apakah media papan flanel mudah dioperasikan?	Iya mudah, karena pertama mudah ditempelkan kemudian juga terdapat petunjuk penggunaannya.
4	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media papan flanel?	Siswa lebih bersemangat karena ada media pembelajaran, serta pada dasarnya siswa itu suka bercerita
5	Bagaimana perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media papan flanel?	Sebelum adanya media siswa sangat sulit ketika diminta bercerita di depan kelas, namun dengan penggunaan media papan flanel, semua siswa bergantian mencoba bercerita menggunakan media papan flanel tersebut.

6	Apakah media papan flanel yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa?	Sudah sesuai, siswa pada tingkat dasar lebih suka jika ada media terutama media yang nyata sehingga mereka bisa menggunakan secara langsung media tersebut
7	Apakah media papan flanel dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara?	Iya media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara, selain karena siswa suka juga juga sangat membantu dalam pembelajaran

Lampiran 10

Instrumen Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI IMPLEMENTASI

MEDIA PAPAN FLANEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MI ROUDLOTUL ULUM

Instrument observasi:

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Penggunaan media papan flanel menumbuhkan partisipasi aktif siswa	√		Seluruh siswa secara bergantian menggunakan media
2	Penggunaan media papan flanel menumbuhkan semangat belajar siswa	√		Siswa sangat semangat dalam pembelajaran
3	Penggunaan media papan flanel menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	√		Pada awal pembukaan terlihat rasa ingin tahu siswa sangat besar
4	Penggunaan media papan flanel melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	√		Siswa dilibatkan secara penuh dalam penggunaan media
5	Media papan flanel menambah variasi media pembelajaran keterampilan berbicara	√		Media papan flanel menambah variasi media pembelajaran khususnya media bercerita
6	Melalui media papan flanel siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki	√		Media membantu siswa dalam merepresentasikan cerita yang dikembangkan siswa
7	Melalui media papan flanel dapat memunculkan keterampilan berbicara siswa	√		Keterampilan berbicara siswa lebih terlihat
8	Media papan flanel sesuai dengan fungsinya	√		Media papan flanel sudah digunakan sesuai fungsinya

9	Terjalin interaksi antara siswa dengan pendidik selama implementasi media	√		Interaksi siswa dengan guru terjalin erat karena guru tetap memperhatikan ketika siswa bercerita kemudian diberikan feedback
10	Penggunaan media papan flanel sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara dinilai efektif	√		Media digunakan dengan baik sesuai dengan fungsi

Lampiran 11

Dokumentasi



Proses Validasi Ahli Desain Media



Proses Validasi Ahli Pembelajaran



Pengerjaan Penilaian Media Oleh Siswa



Implementasi Media Secara Berkelompok



Implementasi Media Secara Individu



Wawancara dengan Guru Kelas

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Kulsum Ulfa
NIM : 18140049
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 6 April 1997
Fak./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : Dusun Krajan RT.08 RW.01 Desa Gampingan
Kec. Pagak Kab. Malang Prov. Jawa Timur
No Tlp Rumah/Hp : 085816545660
Alamat email : uululfa97@gmail.com