

Penggunaan Media Gambar Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar

Jois Syahadati Masruriyah¹, Ngatmini²

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

E-mail: joissyahadati123@gmail.com¹, ngatmini@upgris.ac.id²

Article History:

Received: 19 Juli 2025

Revised: 28 Juli 2025

Accepted: 30 Juli 2025

Keywords: *Cartoon Images, Speaking Skills*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan media pembelajaran berbasis gambar kartun untuk siswa kelas satu di SDN Pagonan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah tujuh siswa kelas satu di SDN Pagonan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua sesi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, sedangkan analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat melalui penggunaan media gambar kartun. Hal ini terlihat dari peningkatan pencapaian rata-rata, yang naik dari tingkat pra-tindakan 62,85% menjadi 71% pada siklus pertama, dan selanjutnya meningkat menjadi 77% pada siklus kedua.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan dan kemajuan suatu negara dan bangsa dapat ditentukan dengan peranan penting dari pendidikan. Dalam membentuk pendidikan yang diharapkan maka sebagai pendidik harus memperhatikan segala sesuatu tentang pendidikan itu. Pendidikan bukan hanya penting pada kehidupan yang sekaarang dijalani namun juga sangat penting bagi kehidupan yang akan datang. Bahkan dengan pendidikan segala ilmu yang didapat bisa diajarkan secara turun temurun. Menurut Thompson, pendidikan merupakan pengaruh bagi lingkungan sekitar terhadap individu sehingga dapat merubah perilaku maupun kecerdasan yang dimiliki.

Dalam pendidikan terdapat 3 aspek yang harus diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat terpenuhi 3 aspek tersebut yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam aspek-aspek tersebut dapat memengaruhi pada kehidupan pribadi, keluarga maupun lingkungan di sekitarnya. Sebagai guru memiliki peran penting dalam pembentukan ketiga aspek tersebut, sehingga guru harus memiliki kemampuan merancang pembelajaran dengan berbagai model, strategi, maupun media pembelajaran untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mencapai keefektifan pembelajaran yang sedang berlangsung maka antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa dibutuhkan suatu komunikasi. Salah satu komunikasi yang dapat digunakan yaitu dengan berbicara. Menurut Tarigan, berbicara adalah sesuatu yang dapat didengar (*audible*) dan juga dapat terlihat (*visible*) yang memanfaatkan jaringan otot manusia agar maksud dan tujuan dapat dikombinasikan menjadi suatu ide atau gagasan (Khairoes & Taufina, 2019). Berbicara merupakan cara untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam menyampaikan sesuatu (Rohaina, 2020).

Dalam kemampuan berbicara kita dapat melihat dari cara siswa dalam bercerita. Bercerita

memiliki tujuan dalam menumbuhkan sikap berani, ramah, dan kecakapan dalam menyampaikan ide atau pendapat dalam membantu mengembangkan intrapersonal maupun interpersonal peserta didik (Purwa & Hendratno, 2019). Dalam bercerita ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian topik, ketepatan urutan bercerita, kelancaran bercerita, dan ketepatan intonasi (Annafiah, 2017). Dalam observasi yang dilakukan terdapat masalah yaitu siswa masih kurang percaya diri dalam bercerita di depan kelas, dimana siswa masih malu-malu, suaranya tidak keras, masih sering lupa dengan apa yang ingin diceritakan, bahkan ada beberapa siswa sampai tidak mau maju ke depan karena merasa gerogi dan malu. Selain itu, guru juga belum menggunakan media pembelajaran ketika melakukan bercerita di depan kelas. Dalam mengatasi hal tersebut maka guru harus mempunyai berbagai strategi agar siswa dapat bercerita sesuai dengan keinginan. Salah satu yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tentunya dapat menarik minat siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Muthohharoh & Dkk, 2021). Selain untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran juga bisa untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Rifa'i & Dkk, 2018)

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media gambar kartun. Kartun merupakan suatu penggambaran tentang orang, gagasan, situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Yolan & Dkk, 2024). Media gambar memiliki fungsi untuk memperlancar proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Media gambar tentu memiliki kelebihan diantaranya yaitu siswa bisa menyesuaikan karakter yang ingin digunakan dan bahan pembuatan media mudah didapat (Amir, 2016).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan meneliti penggunaan media gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

LANDASAN TEORI

Media Gambar

Media pembelajaran adalah perantara dalam memberikan informasi dan pesan antara pendidik dengan siswa (Wati, 2016). Media gambar merupakan media dalam bentuk visual yangmana lebih mengandalkan Indera penglihatan. Visual bisa menjadikan siswa mudah tertarik sehingga motivasi dalam belajarnya meningkat dan juga bisa menjadikan imajinasi pembelajarannya meningkat karena bisa mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2013). Penggunaan media gambar dapat digunakan dimanapun berada. Penggunaan media ini juga dapat memperjelas materi melalui gambar-gambar yang telah tersedia (Musfiqon, 2012).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga pesan/materi tersebut dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Dalam media gambar tentunya ada kekurangan dan kelebihanannya yaitu :

1. Kekurangan
 - a. Hanya focus dengan Indera penglihatan
 - b. Memiliki ukuran yang terbatas
 - c. Tidak bisa untuk jangka panjang
 2. Kelebihan
 - a. Media tergolong murah dan mudah didapat
 - b. Media mudah dibawa kemana-mana
 - c. Dapat mewujudkan hal-hal yang bersifat abstrak
-

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan dan sangat penting dalam kegiatan komunikasi. Kemampuan bicara yang baik di depan umum maka dapat menjadikan pribadi menjadi lebih baik khususnya dalam berkarir (Nurdjan & Dkk, 2016). Berbicara merupakan penggunaan bahasa secara lisan kepada orang lain. Dalam pembicaraan lisan ada beberapa factor yang memengaruhi yaitu :

1. Pelafalan
2. Intonasi
3. Pilihan kata
4. Struktur kata dan kalimat
5. Sistematika pembicaraan
6. Isi pembicaraan
7. Cara memulai dan mengakhiri pembicaraan
8. Penampilan (gerak-gerik)

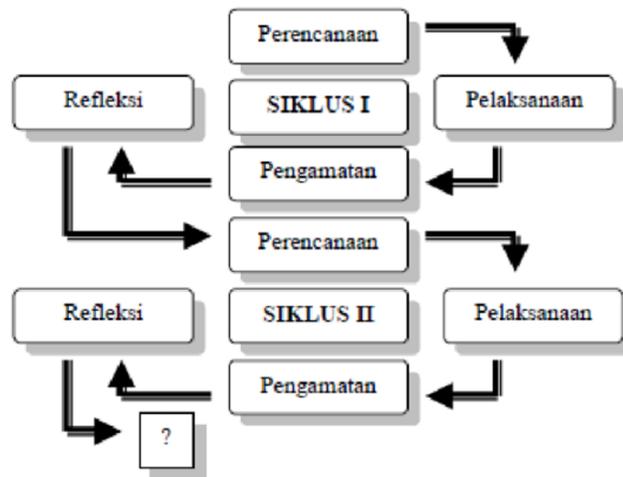
Keterampilan berbicara suatu bentuk dalam pengembangan dan memperluas wawasan. Melalui keterampilan berbicara yang baik siswa dapat memperoleh informasi mengenai beberapa hal yang mereka temui, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Harianto, 2020). Di dalam berbicara memiliki tujuan yaitu :

1. Berbicara menghibur
Dalam berbicara menghibur biasanya bersuasana santai, rileks, dan kocak. Dalam berbicara ini pembicara berusaha untuk menyampaikan pesan dengan suasana senang dan gembira.
2. Berbicara menginformasikan
Penginformasian bersuasana serius, tertib, dan hening. Didalam berbicara menginformasikan, pembicara berusaha berbicara jelas, sistematis, dan tepat agar informasi benar-benar terjaga keakuratannya.
3. Berbicara menstimulasi
Berbicara menstimulasi pembicara berusaha untuk membangkitkan semangat pendengarnya dan bersifat serius.
4. Berbicara meyakinkan
Sesuai dengan namanya, tujuan dari berbicara ini yaitu untuk meyakinkan pendengarnya. Bersifat serius, mencekam, dan menegangkan. Berbicara ini berusaha untuk merubah Keputusan pendengarnya dari yang tidak setuju menjadi setuju.
5. Berbicara menggerakkan
Berbicara ini bersifat serius. Pada berbicara ini berusaha menggerakkan massa ke arah yang diinginkan dan membangkitkan semangat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Pagonan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) serta sampelnya siswa kelas I.

Rancangan atau desain penelitian menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Perencanaan menggunakan system spiral refleksi diri pada setiap siklusnya, yaitu meliputi rencana (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut desain PTK oleh Kemmis dan Mc. Taggart:



Gambar. 1 Model/Desain Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan Tindakan dilakukan dengan dua siklus. Teknik analisis data kuantitatif berupa rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Me = mean (rata-rata kelas)

\sum = epsilon (jumlah)

X_i : nilai x dari i sampai n

n : banyaknya siswa

Sedangkan teknik data deskriptif kualitatif menggunakan model analisis Miles dan Huberman, dalam (Wardani & Wihardit, 2021) ada tiga alur, yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang tidak perlu. Hal-hal tersebut akan mempermudah dalam melihat gambaran dan pengumpulan data-data selanjutnya.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dapat berbntuk tabel, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya. Hal tersebut maka akan mempermudah dalam memahami data.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Pada Kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah sesuai dengan penambahan atau kelengkapan data. Namun, setelah data direduksi dan dipahami setiap pola maka akan diperoleh kesimpulan akhir yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan yaitu observasi di kelas I SDN Pagonan. Rata-rata yang didapat khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keragaman lingkungan sekitar adalah 62,85. Berdasarkan data yang diambil nilai belajar klasikal anak yang belum tuntas mencapai 57%. Hal tersebut yang menjadikan keterampilan berbicara siswa masih rendah. Siswa kebanyakan masih malu ketika mau bertanya atau bahkan presentasi di depan kelas. Anak-anak juga masih banyak yang mencampurkan Bahasa daerah (Jawa) dan Bahasa Indonesia, sehingga komunikasinya kurang baik.

Tabel. 1 Hasil Skor Siswa

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Jumlah Skor Perolehan	%Daya Serap	Keterangan
1	AAP	P	100	90	90	T
2	MRR	L	100	40	40	TT
3	MAM	L	100	30	30	TT
4	HR	L	100	80	80	T
5	MRR	L	100	70	70	TT
6	NAK	P	100	80	80	T
7	PRH	P	100	40	40	TT

Keterangan: T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil observasi aktivitas pada tabel diatas memiliki presentase rata-rata 62,85%. Hasil yang diperoleh belum mencapai indicator yang ditetapkan, hal tersebut menjadikan guru harus meningkatkan aktivitas siswa.

Tabel. 2 Analisis Siklus I

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Jumlah Skor Perolehan	%Daya Serap	Keterangan
1	AAP	P	100	90	90	T
2	MRR	L	100	50	50	TT
3	MAM	L	100	50	50	TT
4	HR	L	100	85	85	T
5	MRR	L	100	80	80	T
6	NAK	P	100	85	85	T
7	PRH	P	100	60	60	TT

Berdasarkan analisis di atas, rata-rata siswa sudah mengalami peningkatan sekalipun belum memenuhi capaian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 81,15%. Dari rata-rata 62,85% menjadi 71%.

Setelah dilakukan siklus I maka tahap selanjutnya yaitu melakukan siklus II dimana tindakannya tidak jauh berbeda dengan siklus I, namun beberapa hal yang masih kurang di siklus I akan diperbaiki lagi pada siklus II.

Tabel. 3 Analisis Siklus II

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Jumlah Skor Perolehan	%Daya Serap	Keterangan
1	AAP	P	100	91	91	T
2	MRR	L	100	60	60	TT
3	MAM	L	100	60	60	TT
4	HR	L	100	87	87	T
5	MRR	L	100	82	82	T
6	NAK	P	100	90	90	T
7	PRH	P	100	75	75	T

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, peserta didik memiliki motivasi yang baik serta peserta didik sudah menunjukkan rasa percaya dirinya dalam bertanya, menyampaikan pendapat maupun presentasi. Sekalipun pada siklus II masih ada 2 anak yang tidak tuntas namun rata-rata keseluruhan sudah memenuhi capaian yaitu 77%, sehingga dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6%.

Keberhasilan proses ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan beberapa aspek, yaitu siswa lebih bersemangat untuk bercerita dengan menggunakan media gambar kartun. Siswa berani tanya jawab yang berhubungan dengan cerita yang telah diceritakan dengan menggunakan media tersebut. Dalam menilai keterampilan berbicara siswa maka menggunakan penilaian per aspek, dimana masing-masing aspek dinilai dengan pemberian skor. Dapat dilihat dari sebelum tindakan sampai siklus II siswa mengalami peningkatan.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Muna & Dkk, 2019) yang menyatakan bahwa media gambar memiliki dampak positif bagi anak. Penggunaan media gambar maka pemahaman siswa akan meningkat. Sikap percaya diri juga sudah mulai muncul karena siswa sudah mulai aktif dalam memberikan pendapat. Selain itu, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata klasikal 77,25 menjadi 81,14. Menurut (Sudjana, 2001) kegiatan belajar dengan menggunakan media gambar adalah hal yang dapat menarik perhatian siswa. Melalui media gambar anak dapat mengembangkan imajinasi yangmana kepercayaan dirinya akan muncul, sehingga keterampilan berbicaranya meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyundari & Handayani, 2021) juga mengungkapkan bahwa media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak, selain itu juga bisa meningkatkan semangat anak dalam belajar. Namun, permasalahan yang terjadi ketika siswa masih ada yang kurang terampil dalam berbicara disebabkan karena diri pribadi siswa yang sangat pemalu sehingga siswa tidak pernah bertanya atau mengemukakan pendapatnya (Chadijah, 2023).

Dalam penelitian ini, siswa yang belum tuntas dapat disebabkan karena siswa kurang focus ketika pelajaran. Selain itu, siswa juga masih sering mengganggu teman yang lain dan juga kedua siswa yang belum tuntas ini belum lancar dalam membaca. Karena belum lancar membaca sehingga siswa terkadang merasa bingung dengan tulisan ceritanya sendiri.

KESIMPULAN

Penggunaan media gambar kartun dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas I SD Negeri Pagonan.

1. Penggunaan media pembelajaran gambar kartun dalam meningkatkan keterampilan berbicara mengalami peningkatan. Media gambar kartun dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan beberapa aspek, yaitu siswa lebih bersemangat dalam menceritakan cerita yang dipilih, siswa lebih memperhatikan ketika guru memberikan contoh, siswa berani untuk bertanya atau menjawab yang berhubungan dengan ceritanya. Selain itu, siswa juga sangat semangat untuk berlatih berbicara dibantu dengan teman-temannya.
2. Peningkatan keterampilan tersebut dibuktikan dengan hasil pra siklus sampai dengan siklus II. Pada prasiklus rata-rata anak 62,85%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 71% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 34-40.
- Annafiah, L. (2017). *Implementasi Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka untuk*
-

- Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok A di TK Masyithoh V Kemloko Bantul Yogyakarta.* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 161-174.
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *DIDAKTIKA*, 411-422.
- Muna, E. N., & Dkk. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1557-1561.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muthohharoh, I., & Dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3196-3202.
- Nurdjan, S., & Dkk. (2016). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi.* Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Purwa, T. L., & Hendratno. (2019). Pengaruh Media Wayang Kertas terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Modo Lamongan. *JPGSD*, 2811-2820.
- Rifa'i, M., & Dkk. (2018). Wayang Kardus sebagai Media Pembelajaran Mengonversi Naskah Drama untuk SMP. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 34-44.
- Rohaina. (2020). Perkembangan Bahasa Anak: Analisis Komunikasi Siswa. *Journal of Basic Education Research*, 66-69.
- Sudjana, N. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif.* Bandung: Falah Production.
- Wahyundari, N. W., & Handayani, D. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Seri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 80-88.
- Wardani, & Wihardit, K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas.* Tangerang: Universitas Terbuka.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.
- Yolan, & Dkk. (2024). Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri II Walenrang. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan dan Sastra*, 102-108.
-