

Media Pembelajaran Berbicara Di Kelas Tinggi

by Adien Inayah

Submission date: 27-Jun-2024 08:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2409197069

File name: 1397_VOL_2_NO_2_JUNI_2024_Adien_Inayah.docx (574.35K)

Word count: 3208

Character count: 21069

Media Pembelajaran Berbicara Di Kelas Tinggi

Adien Inayah¹, Aflah Husnaini Matondang², Namira Sazkia³, Juni Sahla Nasution⁴

^{1,2,3,4} PGMI, FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Korespondensi Penulis: adieninayah@gmail.com

Abstrak. Kepemimpinan dalam administrasi pendidikan merupakan aspek krusial dalam mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai aspek kepemimpinan dalam administrasi pendidikan, termasuk pengertian, keterampilan yang diperlukan, gaya kepemimpinan yang diterapkan, dan fungsi-fungsi spesifik yang harus dijalankan oleh pemimpin. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, yang mencakup analisis berbagai literatur dan penelitian sebelumnya terkait kepemimpinan pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepemimpinan yang efektif dalam administrasi pendidikan membutuhkan kombinasi technical skill, human skill, dan conceptual skill, serta penerapan gaya kepemimpinan yang sesuai dengan konteks institusi. Fungsi kepemimpinan seperti perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian juga sangat penting untuk memastikan operasional yang efisien dan pencapaian tujuan. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi para pemimpin pendidikan untuk meningkatkan kinerja dan kualitas institusi mereka, serta menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran dan pertumbuhan.

Kata kunci: Kepemimpinan Pendidikan, Gaya Kepemimpinan, Keterampilan Kepemimpinan

ABSTRACT. Media are objects that are manipulated, seen, heard, read or talked about along with instruments that are used well in teaching and learning activities, can affect the effectiveness of learning programs. Here the researcher lists several learning media that are considered effective in improving effectiveness in speaking skills, including fairy tale books, fables, flash cards, and finger puppets. The method used in this study is a literature analysis study, also known as library research or library research. This method involves collecting data or scientific papers that are relevant to the object of research, as well as critical and in-depth research on relevant library materials. Speaking learning media are means or tools used in the learning process to help students develop speaking skills. Types of speaking learning media can be audio, visual and audiovisual media. Learning media that can improve students' speaking skills include: fairy tale books, flash cards, and finger puppets. The functions of speaking learning media include: providing knowledge about learning objectives, motivating students, presenting information and stimulating discussion.

Keywords: Learning Media, Speaking, Effective

PENDAHULUAN

Received Mei 10, 2024; Accepted Juni 04, 2024; Published Juni 30, 2024

* Adien Inayah, adieninayah@gmail.com

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak akan terlepas dari kegiatan berbahasa. Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai alat berkomunikasi. Seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan melalui bahasa. Hal ini sejalan dengan Iskandarwassid dan Dadang Sunendar yang dikutip oleh (C. wahyu Hoerudin 2017) bahwa bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan dasar, yaitu keterampilan mendengar/menyimak (listening), berbicara (speaking), menulis (writing), dan membaca (reading). Keempat keterampilan ini saling terkait satu dengan lainnya dan dilalui secara berurutan (Ilham, 2020). Diantara keempat keterampilan berbahasa yang paling banyak dilakukan oleh setiap orang adalah berbicara. Seperti halnya keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara menduduki peran utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam dunia modern.

Pada tingkat sekolah dasar kelas tinggi, pengembangan keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam kurikulum pendidikan. namun, tantangan yang dihadapi guru-guru adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan berbicara siswa secara efektif. Metode pembelajaran seperti ceramah mungkin kurang mampu memfasilitasi interaksi yang aktif dan bersemangat diantara peserta didik. Untuk itu guru memerlukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi efektif.

Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Hal ini sejalan dengan Answair dan Basyiruddin dalam (Junaida et al., 2018) mengungkapkan bahwa media merupakan sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens (siswa-siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pada dirinya.

Media berbicara memiliki dampak yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun keterampilan berbicara memiliki peran penting, namun masih banyak dijumpai siswa-siswi SD yang belum terampil dalam berbicara di depan banyak orang. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “Media Pembelajaran Berbicara di Kelas Tinggi”. Disini peneliti mencantumkan beberapa media pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan keefektivitasan dalam keterampilan berbicara, diantaranya buku dongeng fabel, flash card, dan boneka jari.

35

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi analisis pustaka, juga dikenal sebagai penelitian kepustakaan atau library research. Metode ini melibatkan pengumpulan data atau karya tulis ilmiah yang relevan dengan obyek penelitian, serta penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Sebelum melakukan penelaahan bahan pustaka, peneliti harus memastikan sumber-sumber informasi ilmiah yang akan digunakan, seperti buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, skripsi, tesis, disertasi, internet, dan sumber-sumber lain yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran Berbicara di Kelas Tinggi

1. Pembelajaran Berbicara

Keterampilan berbahasa memiliki salah satu aspek penting yaitu kemampuan berbicara. Dengan begitu untuk memiliki keterampilan berbicara yang baik dapat dipengaruhi dari kuantitas seseorang dalam latihan berbicara. Semakin banyak latihan berbicara yang dilakukan oleh siswa, maka akan berdampak juga terhadap implikasi kemampuan berbicara yang dimilikinya. Salah satu cara untuk melakukan latihan berbicara adalah dengan memberikan pelatihan berbicara saat berada di kelas atau proses pembelajaran.

Dengan begitu, siswa akan memiliki keterampilan berbicara yang baik dari segi pelafalan kata dan kalimat, intonasi yang tepat, serta penyampaian ide atau gagasan yang baik. Berbicara adalah kegiatan penyampaian ide, gagasan, dan pikiran dengan maksud tertentu yang dinyatakan dengan perkataan kepada pendengar atau lawan bicara.

Sehubungan dengan hal tersebut, Wahyuni Oktavia yang di kutip oleh (Sundari et al., 2022) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengatakan bunyi artikulasi atau suatu kata yang diekspresikan, menerangkan, menyampaikan ide, pikiran, serta gagasan dan berkembang agar penyimak dapat memahaminya. Jika memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka akan memudahkan anak untuk memaksimalkan potensi diri yang dimilikinya.

Kemampuan berbicara sangat mempengaruhi jalan pikiran seseorang sehingga mampu menyampaikan pendapat serta gagasannya sesuai dengan topik pembicaraan.

Pembelajaran berbicara dapat berlangsung jika setidaknya-tidaknya ada dua orang yang berinteraksi. Adapun karakteristik yang perlu ada dalam kegiatan pembelajaran berbicara yang di kutip oleh (Hermansyah et al., 2017) yaitu, antara lain:

- a. harus ada lawan bicara,
- b. penguasaan lafal, struktur, dan kosakata,
- c. ada tema/topik yang dibicarakan,
- d. ada informasi yang ingin disampaikan atau sebaliknya ditanyakan, dan
- e. memperhatikan situasi dan konteks.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” atau istilah umumnya adalah segala sesuatu hal yang dapat menyalurkan atau menyampaikan suatu informasi (Rahmawati et al., 2021). Maka dari itu Media pembelajaran adalah alat perantara yang tersusun, terprogram, dan bertujuan untuk mengantarkan pesan atau isi pelajaran agar dapat mencapai pada minat, pikiran, perhatian, perasaan, dan perilaku murid dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai pada orientasi dan hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan para murid dalam memahami materi pembelajaran.

Setelah itu, media pembelajaran memiliki peran penting untuk menciptakan suasana kegiatan belajar lebih menarik dan memotivasi. Untuk membuat media menjadi strategis di dalam kelas, guru harus mampu menciptakannya dengan bentuk yang kreatif dan variatif.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbicara merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara. Media ini berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa.

B. Jenis Media Pembelajaran Berbicara di Kelas Tinggi

Adapun jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, diantaranya:

1. Media Audio, merupakan media yang menggunakan suara sebagai elemen utama. Suara yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pendengar, sehingga mereka dapat membayangkan bentuk, suasana, dan perasaan yang ditangkap melalui imajinasinya. Media audio dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara karena berisi informasi yang dapat dipahami melalui indra pendengaran kemudian diutarakan melalui kegiatan berbicara peserta didik.
2. Media Visual, merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dan dapat dinikmati oleh peserta didik melalui penglihatan atau indra visual. Biasanya, penggunaan media visual ini lebih diarahkan pada praktiknya daripada materinya. Media visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik karena media visual seperti gambar, video, dan diagram memberikan rangsangan visual yang menarik, membantu peserta didik lebih memahami dan mengingat informasi. Hal ini menciptakan konteks yang kaya untuk berbicara dan mendiskusikan materi yang dipelajari.
3. Media Audiovisual, merupakan kombinasi atau gabungan dari media audio (suara) dan media visual (gambar) yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Guru dapat menggunakan media audiovisual untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena menggabungkan unsur suara dan gambar. Media audiovisual memiliki daya tarik yang tinggi dalam pembelajaran, karena mampu menyajikan kedua unsur tersebut secara bersamaan dalam satu proses (Lestari, 2018).

C. Contoh Media Pembelajaran Berbicara di Kelas Tinggi

Ada beberapa media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, diantaranya:

1. Buku Dongeng Fabel

Media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk buku fabel adalah salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan kata lain peningkatan berbicara melalui metode ini diharapkan peserta didik dapat berlatih komunikasi dengan

lingkungannya (C. W. Hoerudin, 2023). Bentuk media buku dongeng fabel yang dijelaskan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Media Buku Dongeng Fabel

Penerapan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel memiliki manfaat bagi peserta didik, selain ceritanya yang menarik dan tampilannya yang penuh gambar dan warna, di dalam dongeng fabel terkandung nilai-nilai moral. Selain itu, dengan adanya dongeng fabel dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam upaya menanamkan sikap percaya diri peserta didik khususnya dalam aspek berbicara, mengelola kata, dan meningkatkan daya ingat mereka. Hal ini sejalan dengan S. Broto yang dikutip oleh (Fitria, 2022) mengatakan bahwa di dalam penerapan latihan berbicara dengan menafsiri atau menceritakan gambar atau benda, juga dapat memperlancar keterampilan berbicara.

2. Flash Card

Menurut Susilana dan Riyana yang dikutip oleh (Febiola & Yulsyofriend, 2020) Flash Card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 30 cm, gambar pada flash card ini dapat dibuat dengan tangan, foto, ataupun memanfaatkan gambar yang sudah jadi lalu ditempelkan pada lembaran flash card. Media flash card dapat membantu guru dalam memperkenalkan beberapa materi dengan mudah karena penggunaan media flash card secara berulang dapat mengembangkan vocabulary peserta didik. Bentuk media flash card yang dijelaskan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Media Flash Card

Media flash card dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak, hal ini dikarenakan ketika anak menggunakan media ini maka akan bertambah pula kosakata yang dimiliki anak tersebut dan kosakata merupakan bagian terpenting dari keterampilan berbicara, hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Putri, 2020) yang mengatakan bahwa keterampilan berbicara dapat meningkat dengan menggunakan media flash card. Selain itu, media flash card juga dapat membantu peserta didik mengasosiasi gambar yang ada di kartu ketika diminta untuk berbicara.

3. Boneka Jari

Boneka merupakan karya kerajinan tangan yang dapat melatih keterampilan siswa maupun guru dengan berbagai karakter berupa benda tiruan dari bentuk manusia, tumbuhan dan binatang (Aprilia, 2017). Boneka jari dimainkan dengan cara memasukkan jari ke dalam boneka seperti boneka jari pada umumnya, tetapi dalam pembuatan boneka jari menonjolkan 5 karakter tradisional yang berbeda. Kelima karakter tersebut adalah (1) karakter yang angkuh, pemarah, sombong memiliki ciri-ciri wajah berwarna merah, mata besar, alis hitam tebal; (2) karakter yang mengembangkan asah, asih, asuh, murah senyum, baik hati memiliki ciri-ciri wajah berwarna merah muda, ekspresi bahagia, senyum, mata berbinar; (3) karakter yang mencerminkan seseorang yang tulus, penyayang, berwibawa memiliki ciri-ciri warna wajah putih, alis tebal, ekspresi senyum; (4) karakter yang mencerminkan ekspresi yang senyum ceria, gembira, seperti anak-anak memiliki ciri-ciri warna wajah kuning, senyum ceria; dan (5) karakter yang rendah hati, setia kawan memiliki ciri-ciri warna wajah jingga, mata sipit, senyum (Aprilia, 2017). Bentuk media boneka jari yang dijelaskan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar

3. Media Boneka Jari

Dalam (Anjeli & Latifah, 2021) media boneka jari terhadap keterampilan berbicara peserta didik dapat membimbing siswa untuk aktif belajar, menumbuhkan motivasi dalam mengemukakan pendapat sendiri, memupuk rasa percaya diri dan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar yang menimbulkan persaingan yang dinamis dan menumbuhkan disiplin. Keterampilan berbicara dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana siswa menangkap materi pelajaran yang selama ini dijelaskan oleh guru. Keterampilan berbicara ini dapat mengubah siswa menjadi aktif dan percaya diri ketika pembelajaran di kelas. Sehingga dapat diyakini dengan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif.

D. Langkah-langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbicara

Berikut merupakan beberapa langkah dari media buku dongeng fabel, flash card dan juga boneka jari, yang pertama akan di bahas yaitu langkah-langkah pembuatan dari media dongeng fabel yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penggunaan Media Dongeng Fabel
 - a. Penentuan tema, Tema ditentukan berdasarkan dari kurikulum yang digunakan di SD/MI. Tema dan subtema ini menjadi penentu isi dan proses pembuatan teks cerita yang ada dengan basis karakter atau nilai-nilai kepedulian sosial.
 - b. Pembuatan storyboard, Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak, budi, dan karakter manusia yang perannya dimainkan oleh tokoh hewan. Cerita fabel biasanya digunakan untuk mengajarkan tentang nilai-nilai budi pekerti. Cerita ini kemudian dilanjutkan oleh adanya konflik/tragedi yang dimana dimasukkan karakter atau nilai kepedulian sosial yang direpresentasikan oleh resolusi dari permasalahan yang ada.

- c. Pemilihan karakter, Penentuan karakter ini menyesuaikan dengan peran masing-masing tokoh dalam cerita.
- d. Pemilihan gambar/ilustrasi, Pada tahap ini, pembuatan gambar karakter dengan menggunakan pensil, pulpen, penghapus, pensil warna, di atas kertas berukuran F4. Pada tahapan ini dilakukan proses penggabungan antara ilustrasi/gambar dengan teks/narasi yang telah dirancang.
- e. Validasi oleh para ahli, Buku cerita yang telah dicetak lalu selanjutnya divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi pembelajaran. (Septyarini, 2019)

2. Tahap Penggunaan Media Flash Card

- a. Siapkan media flashcard yang akan digunakan.
- b. Letakkan media flashcard secara acak dalam sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik.
- c. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk mengambil salah satu media flashcard.
- d. Setelah mendapatkan salah satu media flashcard, peserta didik kembali ke tempat semula.
- e. Peserta didik mengamati gambar media flashcard.
- f. Peserta didik menjelaskan isi dari media flashcard tersebut. (Lailusmi, 2022).

3. Tahap Penggunaan Media Boneka Jari

- a. Pertama-tama kita membuat rumusan pembelajaran terlebih dahulu. Seperti: cerita apa yang cocok untuk diceritakan oleh anak, didalam cerita ingin diberikan pembelajaran yang seperti apa.
- b. Setelah kita membuat naskah cerita untuk dimainkan. Usahakan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- c. Ambil boneka jari yang telah dibuat dan mainkan sekitar 10-15 menit.
- d. Dalam bercerita usahakan ada nyanyian sehingga anak tidak mudah bosan mendengarkannya.
- e. Setelah kita bercerita, kita adakan kegiatan Tanya jawab tentang isi cerita yang telah didengarkan oleh anak tersebut.

- f. Berilah kesempatan kepada anak tersebut untuk memainkan bonekanya bersama temannya secara bergantian. (Permata Sari, 2021).

E. Fungsi Media Pembelajaran Berbicara

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna.

Menurut Wahid yang di kutip oleh (Supriyono, 2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.
2. Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Adapun beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Fungsi-fungsi tersebut antara lain, memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi.

Kesimpulan

²⁷ Media pembelajaran berbicara merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara.

Jenis media pembelajaran berbicara di kelas tinggi ²³ yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran audiovisual.

Adapun beberapa media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, diantaranya: Buku Dongeng Fabel, Flash Card dan Boneka Jari.

Langkah-langkah dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbicara yaitu: yang pertama tahap penggunaan media buku dongeng fabel seperti adanya pemilihan karakter, yang kedua tahap penggunaan flash card terdapat menyiapkan media flash card yang akan digunakan, dan yang terakhir ada tahap penggunaan media boneka jari yaitu dengan membuat naskah cerita yang akan di mainkan.

Fungsi media pembelajaran berbicara antara lain: memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi dan merangsang diskusi.

Daftar Pustaka

- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- Aprilia, R. dan Y. (2017). Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jouful Learning Journal*, 6 Nomor 2(2252–6366).
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036.
- Fitria, D. (2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berdasarkan Pendekatan Metode Diskusi Di Madrasah. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 135–141.
- Henny Lailusmi. (2022). Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Ipa Di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Universitas Islam Negeri AR-Raniry*.
- Hermansyah, A. K., Suyono, S., & Hasanah, M. (2017). Desain pembelajaran berbicara untuk mengenalkan nilai-nilai moral kemanusiaan melalui bermain peran. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 38–42.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (AI ...)*, 1(1), 1–10.
- Hoerudin, C. wahyu. (2017). Model Kebahasaan Berkarakter dalam Mengembangkan Aspek Nilai, Agama, dan Moral Anak Usia Dini. *Ilmiah Pendidikan*, 2 Nomor 1.
- Ilham, M. & W. I. A. (2020). Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbicata.
- Junaida, Basri, A., & Budiman. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Intidaiyah/ Sekolah Dasar. *Perdana Publisng*.
- Lestari, I. D., & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(01), 55-60.

Putri, K. L. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD N Gumpang 3. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i04.39825>

Rahmawati, F. A., Nurwardah, A., & Nasution, K. (2021). DESAIN PERMAINAN SHARF BLOCK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SHARF BAGI PEMULA. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 7, 454–462.

Ratna Permata Sari. (2021). Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *UIN SUSKA Riau*.

Septyarini Putri Astawa. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO* Vol. 4. No. 2.

Sundari, A., Fadhillah, R. A. Z., & Oktaviani, S. A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring dalam Perkembangan Berbicara Anak SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9239–9248.

Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.

Media Pembelajaran Berbicara Di Kelas Tinggi

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jppipa.unram.ac.id Internet Source	1%
2	text-id.123dok.com Internet Source	1%
3	azzaiinh.blogspot.com Internet Source	1%
4	Titin Rambe, Kiki Pratama Rajagukguk. "Development of Science Thematic Learning Media Discovery Learning Model Based on Science, Technology and Society (STM)", MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 2021 Publication	1%
5	jurnal.literasikitaindonesia.com Internet Source	1%
6	protasis.amikveteran.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%

8	www.stai-darussalam.ac.id Internet Source	1 %
9	ariyantoarjuna.blogspot.com Internet Source	1 %
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	1 %
12	moam.info Internet Source	1 %
13	Submitted to IAIN Padangsidempuan Student Paper	1 %
14	Khamaludin, Khabib. "Implementasi media audio visual dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Darul Abror Kedungjati Bukateja Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1 %
16	e-jurnal.unisda.ac.id Internet Source	1 %
17	www.researchgate.net Internet Source	1 %

18

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

19

ejurnal.politeknikpratama.ac.id

Internet Source

<1 %

20

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

<1 %

21

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Ponorogo

Student Paper

<1 %

22

algazalhi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

23

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

24

journal.berpusi.co.id

Internet Source

<1 %

25

mulok.library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

26

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

<1 %

27

journal3.um.ac.id

Internet Source

<1 %

28

Submitted to Universitas Negeri Surabaya

Student Paper

<1 %

29

journal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

30

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

31

Nur Afni. "MANAJEMEN DAN
PENDISTRIBUSIAN ZAKAT DALAM UPAYA
PENINGKATAN KESEJAHTERAAN SOSIAL
MASYARAKAT", Moderasi: Jurnal Studi Ilmu
Pengetahuan Sosial, 2021

Publication

<1 %

32

guraru.org

Internet Source

<1 %

33

journal.stkipsubang.ac.id

Internet Source

<1 %

34

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

35

repository.lppm.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

36

sisfotenika.stmikpontianak.ac.id

Internet Source

<1 %

37

www.docstoc.com

Internet Source

<1 %

38

Susilawati Susilawati, Ade Iriani. "Evaluasi
Program Parenting dengan Model Goal Free",

<1 %

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

39	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
40	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
41	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
42	es.scribd.com Internet Source	<1 %
43	journals.eduped.org Internet Source	<1 %
44	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
45	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
46	sindyarsita.wordpress.com Internet Source	<1 %
47	adoc.tips Internet Source	<1 %
48	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
49	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %

50	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
51	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
52	research.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
53	syafrialmi.wordpress.com Internet Source	<1 %
54	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
55	Faizal Tri Haryanto, Leo Charli, Armi Yuneti. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD", Journal of Elementary School (JOES), 2023 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Media Pembelajaran Berbicara Di Kelas Tinggi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13
