

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

a. Hakikat Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah salah satu kemampuan yang berkembang semenjak bayi dan berlaku untuk semua individu. Menurut Muna (2019) berbicara sebuah kegiatan mengekspresikan sesuatu melalui Bahasa lisan yang harus dimiliki seseorang. Menurut Rahman (2019) keterampilan berbicara hal yang harus dimiliki bagi seluruh manusia, terutama pada anak jenjang SD yang harus selalu diasah dan berkelanjutan dan diajarkan proses berbicara secara menerus. Melalui penguasaan keterampilan berbicara siswa dapat menguasai ekspresi secara cerdas dan kreatif sehingga siswa akan berbicara secara komunikatif, jelas, runtut, dan mudah dipahami lawan bicaranya.

Bentuk keterampilan berbicara yang umum untuk anak jenjang SD adalah salah satunya bercerita. Pembelajaran bercerita merupakan penggambaran belajar berkomunikasi melalui Bahasa secara verbal dengan tingkatan yang lebih terampil. Keterampilan bercerita salah satunya dapat membangkitkan imajinasi serta mental anak. Melalui kegiatan berbicara siswa diajak untuk berkomunikasi secara lisan, berimajinasi, berekspresi serta mengolah kalimat menjadi runtut secara verbal. Menurut Muammar (2015) pembelajaran keterampilan

berbicara sebuah pembelajaran keterampilan dalam mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk bercerita, berekspresi, menyampaikan pikiran, dan perasaan kepada orang lain dengan penuh percaya diri.

Merujuk pada pendapat-pendapat tersebut, pembelajaran keterampilan berbicara adalah sebuah keterampilan yang harus terus diasah, agar imajinasi dan daya pikir siswa akan semakin kreatif yang akan menjadikan siswa terampil dalam mengolah kosa kata menjadi sebuah kalimat yang benar menurut kaidah Bahasa Indonesia dan diungkapkan melalui Bahasa lisan dengan penuh percaya diri.

b. CP Keterampilan Berbicara

Capaian pembelajaran dalam keterampilan berbicara yaitu suatu komponen yang harus dicapai untuk mewujudkan tujuan pembelajaran pada fase tersebut tuntas. Dalam capaian kompetensi berbicara menurut Farida (2022) tertera bahwa: 1) siswa mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam ragam, 2) menggunakan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, 3) menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Diperkuat oleh putusan Kemendikbud (2022) mengenai capaian pembelajaran khususnya pada fase B bahwa siswa mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Siswa mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Siswa

mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Siswa mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.

Dari penjabaran capaian pembelajaran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa capaian pembelajaran keterampilan berbicara dalam penelitian ini khususnya pada kelas 3 yaitu siswa mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam ragam, menggunakan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, dan menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.

c. Pengukuran dan Penilaian Keterampilan Berbicara

Pengukuran dan penilaian untuk mengetahui keberhasilan tercapainya kompetensi berbicara perlu dilaksanakan agar guru dapat menilai serta melaporkan hasil pembelajaran secara objektif. Pengukuran dan penilaian dapat dilaksanakan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Sholekah (2022) keterampilan berbicara dapat dinilai menggunakan tes kemampuan bercerita. Dikatakan pula oleh Maulidina (2023) penilaian berbicara khususnya bercerita menggunakan penilaian berupa tes. Disimpulkan dari beberapa pendapat diatas penilaian pada penelitian ini menggunakan tes berupa tes unjuk kerja yang merujuk pada pengukuran dalam kompetensi berbicara pada fase B khususnya kelas 3, dengan memberikan evaluasi

tes sesuai dengan kompetensi yang tertera, yakni untuk menceritakan kembali sebuah cerita yang sudah siswa dengar dan analisis pada teks narasi dari sebuah video sesuai dengan aspek indikator yang ditentukan sebagai pengukuran keberhasilan.

Pengukuran Menurut Burhan Nurgiyantoro (pihak I Aulia, 2021) bahwa aspek berbicara yang baik meliputi pelafalan yang jelas, intonasi yang sesuai, kelancaran, dan menggunakan ekspresi/sikap saat berbicara. Indikator keterampilan berbicara pada siswa dapat dilihat dari apakah memiliki karakteristik bercerita, menurut Maulidina (2023) karakteristik yakni sebuah indikator pencapaian keterampilan bercerita ada 3 yaitu:

- 1) Ketepatan isi cerita, keselarasan cerita dengan sumber.
- 2) Penggunaan kosa kata dan kalimat, pengolahan kata serta kalimat yang diucapkan siswa dengan benar dan runtut.
- 3) Kelancaran dalam bercerita, siswa lancar dalam pengucapan tanpa ada pengulangan kalimat.

Terdapat pula indikator keterampilan bercerita siswa menurut Cahyono (2023) memiliki 4 yaitu:

- 1) Aspek pelafalan, siswa dapat menghafal urutan bercerita sesuai dengan arahan
- 2) Aspek pilihan kata, pilihan kata yang tepat dan runtut untuk membuat sebuah cerita secara lisan

- 3) Aspek kelancaran, tidak adanya kalimat yang diulang serta siswa mengucapkan tanpa jeda hingga cerita selesai
- 4) Aspek ekspresi atau penghayatan, adanya mimik wajah yang diekspresikan siswa sesuai dengan cerita yang ia bawakan.

Indikator keterampilan bercerita menurut Aprillia Purbasyafin & Hanifa Sukma (2018) sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian Isi, kecocokan isi dengan bahan yang disediakan serta cerita terkonsep dengan baik dan mudah dipahami.
- 2) Ketepatan kosa kata dan kalimat, kesesuaian penggunaan kosa kata yang bervariasi di dalam kalimat yang diucapkan siswa menjadikan cerita menjadi tepat.
- 3) Kelancaran, siswa dengan lancar menceritakan sebuah cerita dengan jeda yang tepat dan tidak ada pengulangan kalimat yang terlalu sering.
- 4) Volume suara, suara terdengar dengan jelas, tegas, dan lantang.

Berdasarkan indikator aspek keterampilan bercerita diatas, maka aspek yang tertera merupakan keruntutan, kelengkapan isi, pelafalan, kelancaran, intonasi yang tepat, dan ekspresi dalam penyampaian cerita.

2. Bercerita Sebagai Salah Satu Kompetensi Berbicara

a. Hakikat Bercerita

Bercerita adalah salah satu kompetensi dari berbicara. Ismawardah (2021) menyatakan bahwa kegiatan bercerita adalah hal

yang paling sering dilakukan oleh siswa jenjang Sekolah Dasar. Bercerita yakni sebuah langkah awal untuk melatih kelancaran dan keberanian dalam berbicara anak. Keterampilan bercerita adalah langkah melatih keterampilan berbicara siswa, karena bercerita dapat melisankan sebuah pikiran, perasaan, informasi dengan jelas dan runtut sesuai dengan isi cerita. Dalam kegiatan kelas, banyak sekali kegiatan keterampilan berbicara dilakukan, salah satunya pembelajaran bercerita.

Menurut Anggraini (2016) pembelajaran keterampilan bercerita adalah salah satu proses belajar melibatkan sebuah keterampilan berbicara sebagai melatih komunikasi, mengenalkan intonasi dengan baik serta pengolahan nuansa Bahasa yang beragam. Melalui kegiatan bercerita siswa dapat menyampaikan segala perasaan, ide, atau pikiran anak. Peristiwa komunikasi tersebut akan memberikan situasi yang aktif dari pencerita dan penyimak. Selain itu, pembelajaran keterampilan bercerita menurut Junia (2020) sebuah proses penyampaian pendapat, ide, dan memberikan sebuah berita atau pendapat kepada orang lain dengan menggunakan kosa kata yang runtut dan berkesan. Sedangkan menurut Ismawardah (2021) bercerita adalah sebuah kegiatan untuk menyampaikan sesuatu yang berisikan sebuah kisah tentang perbuatan atau suatu peristiwa kejadian secara lisan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi kemampuan bahasanya.

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas mengenai bercerita adalah kegiatan untuk menyampaikan sebuah cerita, ide, pikiran, dan berita atau peristiwa secara verbal yang menggunakan Bahasa serta pengolahan kosa kata yang tepat.

b. Prinsip Pembelajaran Bercerita

Keterampilan bercerita tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berbicara, karena keterampilan bercerita merupakan salah satu kompetensi dari berbicara. Pada prinsipnya, kegiatan bercerita dapat memilih salah satu atau gabungan dari strategi secara individu, berpasangan, berkelompok. Adapun prinsip menurut Diolara (2018) sebagai berikut.

- 1) Menggunakan Bahasa yang dipahami bersama,
- 2) Adanya bentuk pertukaran peran, terdapat pembicara dan pendengar,
- 3) Mengandalkan alat bantu berupa suara, bunyi Bahasa, dan pendengaran,
- 4) Adanya ekspresi sebagai tanda menyikapi dari sesuatu yang diceritakan.

Ada pula menurut Djuko (2019) bahwa pembelajaran bercerita siswa harus memiliki keterkaitan cerita dengan dunia kehidupan anak pada jenjangnya untuk memudahkan siswa lebih memahami dan menangkap isi cerita yang tidak asing bagi siswa sendiri, dalam kegiatan bercerita dapat memberikan suasana perasaan bahagia, lucu,

dan asik sesuai dengan dunia kanak-kanak, dan harus memberikan pengalaman bagi siswa yang unik dan menarik sebagai motivasi siswa untuk menyimak cerita sampai tuntas. Selaras dengan Aini (2022) bahwa prinsip pembelajaran bercerita harus memberikan kesan pengalaman yang menarik serta memberikan motivasi siswa untuk selalu mengikuti cerita sampai tuntas.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa prinsip pembelajaran bercerita yaitu kegiatan bercerita berprinsip harus menggunakan Bahasa yang dapat dipahami bersama, adanya bunyi suara, adanya ekspresi pembicara, dan terdapatnya pembicara dan pendengar, serta dalam konteks cerita yang dibawakan harus memberikan kesan dan pengalaman menarik serta gembira untuk siswa dan terdapat keterkaitan dengan kehidupan siswa sesuai dengan jenjangnya.

c. Manfaat Pembelajaran Keterampilan Bercerita

Pengembangan keterampilan bercerita memiliki manfaat, menurut Rohayati (2018) manfaat bercerita di dalam pembelajaran yakni melatih daya serap atau daya tangkap siswa, melatih daya pikir siswa, melatih daya konsentrasi, mengembangkan daya imajinasi siswa, memberikan suasana menyenangkan sesuai dengan perkembangan siswa, dan sangat membantu perkembangan Bahasa dalam berkomunikasi siswa. Selaras apa yang dikatakan (Agus setyonegoro

(2020) bahwa kegiatan berkomunikasi dapat memberikan ilmu pengetahuan baru dan mengembang imajinasi melalui proses berpikir.

Manfaat dari bercerita menurut Apriant (2023) anak lebih terlihat aktif dalam menyampaikan perasaan pada saat pembelajaran berlangsung.

Sholekah (2022) menyebutkan yakni terdapat dari beberapa segi, sebagai berikut.

- 1) Segi Bahasa, bercerita dapat mengembangkan pemahaman, kemampuan siswa dalam berbicara, mendengarkan, serta menambah kosa kata.
- 2) Segi sosialisasi, emosi, dan kepekaan siswa. bercerita memberikan ikatan pencerita dengan penyimak, dapat memberikan imajinasi dan khayalan untuk membangun emosionalnya.
- 3) Segi kognitif, dari bercerita siswa akan mendapatkan sebuah tambahan ilmu serta pengetahuan dengan memberikan situasi yang baru bagi siswa memperdalam pemahaman apa yang telah dialami.
- 4) Segi bercerita dan moral siswa, dari bercerita anak diharapkan meniru tingkah laku positif dari tokoh yang baik di dalam cerita.
- 5) Segi fisik dan motorik, maksudnya di sini anak dapat mengembangkan keterampilan fisiknya dengan gerakan yang sesuai dengan cerita yang dibawakan.

Disimpulkan mengenai penjelasan manfaat keterampilan bercerita di atas yakni keterampilan bercerita bermanfaat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, melatih daya pikir daya, serap dan daya tangkap siswa, memberikan rasa empati atau kepekaan anak terhadap sekitar, mengembangkan daya imajinasi anak serta memperdalam pengalaman siswa dan mengasah keberanian mental anak serta mempersiapkan siswa dengan kemampuan *public speaking* yang baik. Melihat besarnya manfaatnya bagi perkembangan siswa maka, perlu adanya pemberian latihan sejak usia dini agar siswa memiliki keterampilan bercerita yang baik untuk masa yang akan datang dalam berbahasa dan berkomunikasi.

d. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Bercerita

Menurut Anggraini (2016) sebuah keterampilan pengembangan dasar untuk meningkatkan daya cipta, membuat anak kreatif, dapat bertutur kata dengan baik, berpikir, yang paling penting yakni mengembangkan kemampuan Bahasa untuk berkomunikasi secara lisan dengan lawan bicaranya. Keterampilan bercerita pada dasarnya sebagai sarana berkomunikasi menyampaikan pesan, ide, pikiran untuk membujuk, mengajak, atau meyakinkan lawan bicaranya. Pendapat lain dari Sholekah (2022) tujuan dari keterampilan bercerita untuk menyampaikan sebuah informasi, dan membangun imajinasi seseorang. Selaras dengan pendapat Maulidina (2023) tujuan bercerita sendiri cara

seseorang mengemukakan pendapat atau sebuah ide kepada lawan bicara agar dapat meyakinkan, menginformasikan, atau menghiburnya.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran keterampilan bercerita yaitu meningkatkan daya berpikir, mengembangkan gaya berbahasa secara lisan untuk memberikan informasi atau meyakinkan lawan bicaranya.

3. Model Pembelajaran *Show and Tell*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Show and Tell*

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka proses pembelajaran sebagai acuan guru dalam melakukan proses belajar. Dalam proses pembelajaran sangat disarankan untuk selalu terstruktur dengan runtut. Selain itu, adanya model pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi jika diberikan kepada siswa runtut dan berpola. Menurut Agus Purnomo (2022) model pembelajaran adalah sebuah kerangka yang berupa pola disusun secara sistematis dalam pengorganisasian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Menggunakan model pembelajaran dapat dipastikan proses belajar akan lebih berstruktur untuk mencapai tujuan belajar, tidak hanya itu tujuan belajar juga akan sepenuhnya terpenuhi tanpa terlewatkan satupun. Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka kerja guru untuk menyampaikan sebuah tujuan pembelajaran untuk siswa. Menurut Jusmawati (2019) mengenai model pembelajaran yakni rangkaian pembelajaran yang berisikan

sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Model pembelajaran di sini berisikan sebuah rencana awal pembelajaran hingga pembelajaran berakhir. Didalamnya terdapat susunan rencana, yang setiap rencananya mengandung tujuan dari belajar. Disimpulkan mengenai model pembelajaran adalah sebuah gambaran kerangka sistematis alur pembelajaran yang disampaikan guru untuk siswa agar mendapatkan tujuan pembelajaran yang utuh.

Model pembelajaran *show and tell* adalah sebuah kegiatan yang menunjukkan dan menceritakan, artinya siswa diberikan sebuah benda atau objek dan dituntut untuk bercerita sesuai objek yang diberikan. Sependapat dengan Lestari (2017) sebuah kegiatan pembelajaran yang menampilkan dan menjelaskan sebuah objek yang menjadi minat siswa diceritakan secara lisan. Model *show and tell* juga salah satu sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan bercerita bagi siswa (Husna 2022). Model pembelajaran *show and tell* ini diawali guru menyediakan sebuah objek media yang akan digunakan siswa untuk bercerita. Siswa sendiri diminta untuk menceritakan secara lisan sebuah media yang sudah guru berikan kepada siswa. Menurut Arviani (2018) secara garis besar pembelajaran berbasis *show and tell*, model yang mampu memberikan peningkatan kemampuan berkomunikasi serta, menciptakan keaktifan keberanian dalam penyampaian kata secara sistematis. *show and tell* merupakan sebuah kegiatan pembelajaran untuk melatih berkomunikasi siswa dengan cara memperlihatkan

sebuah objek media pembelajaran sebagai bahan pemancing bercerita siswa kepada penyimak (Husna, 2022). Selaras dengan pendapat Eldiana (2023) bahwa *show and tell* sebuah model pembelajaran yang dimana siswa akan diberikan sebuah media untuk siswa ceritakan di depan banyak orang.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan Pembelajaran berbasis model *show and tell* ini secara tidak langsung mendorong kemampuan siswa dalam berbicara dan meningkatkan keluwesan siswa dalam bercerita melalui media yang ditampilkan untuk diceritakan kepada *audiens*.

b. Ciri-ciri Model *Show and Tell*

Pembelajaran dengan menggunakan model *show and tell* memiliki beberapa ciri-ciri khusus yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta model ini membutuhkan sebuah media penunjang sebagai dijadikan patokan untuk diceritakan secara detail, jelas, dan runtut (Husna 2022). Model ini juga memberikan kesempatan siswa untuk bercerita dengan landasan pengalaman, dan pengetahuan yang siswa miliki. Menurut Husna (2022) model *show and tell* sangat berbeda dengan model konvensional, model konvensional lebih banyak aktivitas guru dari pada siswa, sedangkan model *show and tell* ini memiliki ciri lebih menekankan kerja siswa, kerja dalam hal berpikir untuk mendapatkan kemaksimalan dalam keterampilan bercerita dan

model ini membutuhkan sebuah media untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Ciri-ciri pada model pembelajaran *show and tell* menitik fokuskan pentingnya peran memberikan suatu objek atau media sebagai pedoman awal untuk memberikan dorongan imajinasi agar mendapatkan gambaran umum sebagai bahan cerita siswa secara lisan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Show and Tell*

Menurut Rahman (2019) bahwa langkah pembelajaran model *show and tell* sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan benda, di sini guru memberikan pemahaman mengenai materi dan menunjukkan media dapat berupa gambar objek, gambar peristiwa, atau benda konkret sebagai contoh untuk dideskripsikan secara umum.
- 2) Pengoorganisasian belajar, membentuk sebuah kelompok, atau dapat pula dilakukan oleh siswa secara mandiri.
- 3) Menampilkan benda (*show*), guru memperlihatkan media yang akan digunakan kepada siswa untuk diamati atau disimak sebagai tugas bercerita sesuai dengan media yang sudah diperlihatkan.
- 4) Menceritakan benda (*tell*), pada tahap ini siswa diminta untuk mendeskripsikan atau menceritakan mengenai media yang sudah siswa simak atau amati di depan kelas.
- 5) Evaluasi, pada tahap ini pengecekan pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang sudah siswa lakukan.

Langkah penerapan model *show and tell* saat di kelas, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan yakni berisikan aktivitas guru mempersiapkan media untuk ditampilkan kepada siswa sebagai objek cerita siswa. Tahap kedua pelaksanaan berisikan guru memperlihatkan media kepada siswa untuk dideskripsikan, lalu siswa diminta untuk berpikir untuk mengolah kata-kata menjadi beberapa kalimat yang harus siswa ucapkan mengenai media tersebut menjadi sebuah cerita yang runtut. Di sini siswa yang lain diminta untuk menyimak dan diperbolehkan bertanya mengenai cerita yang sudah dilontarkan. Jika setiap masing-masing siswa selesai maka teman-teman serta guru memberikan apresiasi. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi lebih mengedepankan pertanyaan mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, dan melihat bagaimana respon siswa terhadap media yang siswa ceritakan tadi.

Pandangan Mutiasih (2020) mengatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah pada model *show and tell* yaitu yang pertama menunjukkan sebuah media (*show*), kegiatan pertama guru masih ikut andil dalam menjelaskan mengenai materi dan sistem pembelajaran, selanjutnya dengan bimbingan guru siswa mendeskripsikan media menjadi sebuah cerita yang runtut (*tell*), dalam kegiatan ini siswa dibimbing untuk menjelaskan mengenai media yang sudah diperlihatkan secara umum. Siswa dapat bekerja secara kelompok ataupun individu, jika menginginkan hasil setiap individu maka dapat

dilakukan dengan mandiri. Guru memperlihatkan (*show*) kembali media kepada siswa untuk diamati siswa. Siswa dapat memulai maju satu persatu untuk menyampaikan cerita sesuai dengan apa yang siswa lihat (*tell*), guru memberikan apresiasi kepada siswa, terakhir siswa bersama guru mengevaluasi apa yang siswa sudah lakukan.

Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran *show and tell* ini adalah mendeskripsikan benda secara umum, pengoorganisasian belajar siswa, penampilan benda (*show*), menceritakan (*tell*), dan evaluasi kegiatan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Show and Tell*

Penggunaan model *show and tell* ini dalam pembelajaran di kelas memiliki beberapa kelebihan, Saepudin (2017) mengemukakan bahwa diantaranya:

- 1) Penerapannya sangat sederhana, jadi dapat digunakan untuk pembelajaran tingkat pemula atau dini.
- 2) Menciptakan pembelajaran lebih aktif saat belajar mengajar, karena *show and tell* menggunakan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student center*).
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran menjadi menggembirakan.
- 4) Pembelajaran membebaskan siswa untuk menyampaikan semua ide yang dimiliki.
- 5) Menjadikan siswa lebih percaya diri.

6) Meningkatkan kemampuan berbicara siswa di depan banyak orang atau meningkatnya *public speaking* siswa.

Menurut Jidni (2020) diantaranya yaitu yang pertama, siswa dapat fokus dan membangun insting imajinasi serta siswa dapat menerima sebuah informasi secara detail dan cepat. Kedua, siswa akan terbiasa dengan menyatakan apa yang siswa lihat dengan verbal atau lisan, komunikasi siswa semakin meningkat, serta kosa kata Bahasa yang dimiliki siswa semakin lama semakin sempurna. Ketiga, siswa yang terbiasa menyampaikan secara lisan maka secara tidak langsung kemampuan bercerita dan *public speaking* siswa meningkat secara sendirinya dan meningkatkan kepercayaan diri. Keempat, yakni siswa memiliki bekal masa depan sebagai makhluk sosial. Kelebihan yang lain menurut Mutiasih (2020) *show and tell* dapat mengembangkan keterampilan berbicara dengan banyak orang secara efektif, mengembangkan kesosialan siswa dengan memecahkan permasalahan mendeskripsikan suatu media untuk siswa ceritakan, dan memberikan kesempatan anak bebas melakukan gerakan aktif dengan berbagai benda guna melatih kemampuan kolaborasi dan inventori siswa.

Adanya kelebihan dalam model *show and tell* maka, di setiap kelebihan pasti terdapat kekurangan. Kekurangan model *show and tell* menurut Saepudin (2017) yakni model *show and tell* ini membutuhkan waktu persiapan bagi guru yang cukup memakan waktu. Penerapan model ini tidak dianjurkan mendadak dan harus ada persiapan yang

matang. Tidak hanya bagi guru, dalam penerapannya di kelas model *show and tell* juga membutuhkan waktu yang lama. Model ini dilakukannya secara individu bergilir satu persatu atau dapat pula secara berkelompok untuk menyampaikan cerita.

Dari berbagai penjelasan di atas mengenai kelebihan dan kekurangan model *show and tell*, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model tersebut yaitu mengembangkan berbagai aspek Bahasa, siswa bebas dalam menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya, melatih keberanian, kepercayaan diri, pengolahan kosa kata, serta memberikan bekal masa depan siswa dalam berkomunikasi di depan umum. Selain itu kekurangan model *show and tell* yaitu perlunya banyak waktu yang dihabiskan oleh guru pada saat perencanaan maupun pelaksanaan di dalam kelas.

4. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi adalah sebuah bahan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang berbasis teknologi, yang dapat menampilkan gambar, warna dan juga gerakan. Sesuai pendapat Nisa (2022) bahwa video animasi media alternatif yang sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital, karena dapat mewujudkan suatu yang bersifat abstrak. Penggunaan video animasi lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi ilmu pengetahuan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. Menurut

Listiani (2024) bahwa video animasi sebuah media pembelajaran yang menarik dapat menampilkan suatu gambar yang dapat bergerak seperti hidup. Selaras dengan pendapat Febiyanti (2024) bahwa video animasi sebuah media visual dan audio yang didalamnya terdapat gambar, gerak, warna, serta suara yang menarik. Dari sini sudah mencukupi kebutuhan serta kegemaran siswa jenjang sekolah dasar, yang dominan pada usia sekolah dasar masih menyukai hal-hal imajinasi yang berbentuk, berwarna serta bergerak. Minat siswa akan semakin bertambah jika menggunakan media video animasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal. Selajan dengan hasil penelitian Hadiah (2022) bahwa minat siswa dalam penggunaan video animasi sangat meningkat motivasi minat serta konsentrasi siswa berpusat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat di atas bahwa video animasi adalah sebuah media digital yang didalamnya terdapat sebuah gambar yang dapat bergerak, berwarna, dan disertai dengan kelengkapan suara yang menarik, yang dapat digunakan guru untuk memancing imajinasi siswa khususnya siswa SD. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Samosiri (2021) menghasilkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan bercerita materi mendongeng siswa menggunakan sebuah media bantu video animasi dari pada menggunakan pembelajaran secara konvensional.

b. Karakteristik Media Video Animasi

Media video animasi tentu memiliki sebuah karakteristik tersendiri dari media-media yang lainnya. Menurut Andrasari (2022) video yang didesain yang mampu menampilkan sebuah gambar yang menarik, berwarna, bergerak atau dapat pula dipadukan dengan teks dan suara agar menarik perhatian focus siswa untuk diterima siswa dengan baik lewat audio visual. Adapun karakteristik media video animasi menurut Alifa (2021) media digital yang dirancang menyesuaikan kebutuhan siswa, dan isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menggunakan sebuah gambar diam ataupun bergerak agar menarik secara visual untuk siswa. Sedangkan menurut Daryanto (pihak I Berliana, 2023) karakteristik dari video animasi yaitu adanya gabungan dari audio dan visual yang bersifat interaktif dan unik.

Dapat disimpulkan mengenai karakteristik media video animasi yaitu sebuah media yang dirancang menggunakan alat teknologi yang didalamnya dapat menampilkan dua unsur sekaligus yaitu audio dan visual yang bersifat diam maupun bergerak serta menampilkan visual yang unik dan berwarna.

c. Tujuan Video Animasi

Video animasi dapat memberikan informasi mengenai ilmu pembelajaran secara realistis memberikan kesan hidup dari sebuah gambar berwarna bahkan bergerak. Video salah satu alternatif media penggunaan multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran

agar proses belajar mengajar lebih berkesan dan menarik untuk siswa (Adliani and Wahab, 2019). Adanya ketertarikan pada siswa maka pembelajaran akan terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Nisa (2022) tujuan penggunaan media video animasi yaitu untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu dan motivasi untuk belajar mengenai video yang ditampilkan. Menurut Berliana (2023) tujuan media video animasi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai pendorong motivasi belajar siswa.

Dilihat dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi bertujuan memberikan kesan menarik untuk mendorong minat, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa untuk fokus terhadap pembelajaran.

d. Manfaat Video Animasi

Pemanfaatan media video animasi bagi guru SD untuk membantu menciptakan pembelajaran yang kreatif dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang mudah untuk diterima serta diserap secara mudah oleh siswa dan menjadi daya tarik siswa untuk belajar (Andrasari, 2022). Media video animasi memberi dampak positif bagi siswa untuk memperdalam materi pembelajaran. Sedangkan menurut Nisa (2022) bahwa video animasi memiliki manfaat untuk mempermudah siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Menurut Febiyanti (2024) video animasi bermanfaat dapat

mendorong kemampuan siswa dalam memahami suatu materi, karena menyajikan suatu informasi secara menarik di dalam sebuah video.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa manfaat dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran yaitu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi dan kemudahan bagi siswa untuk menerima materi dari guru. Alasan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dikarenakan video animasi telah mencakup semua karakteristik yang dimiliki siswa SD, yaitu gambar, warna, teks, suara, dan gerakan yang menarik dimata siswa, selain itu media video animasi berbasis digital mudah digunakan, gratis, dan praktis saat penggunaannya.

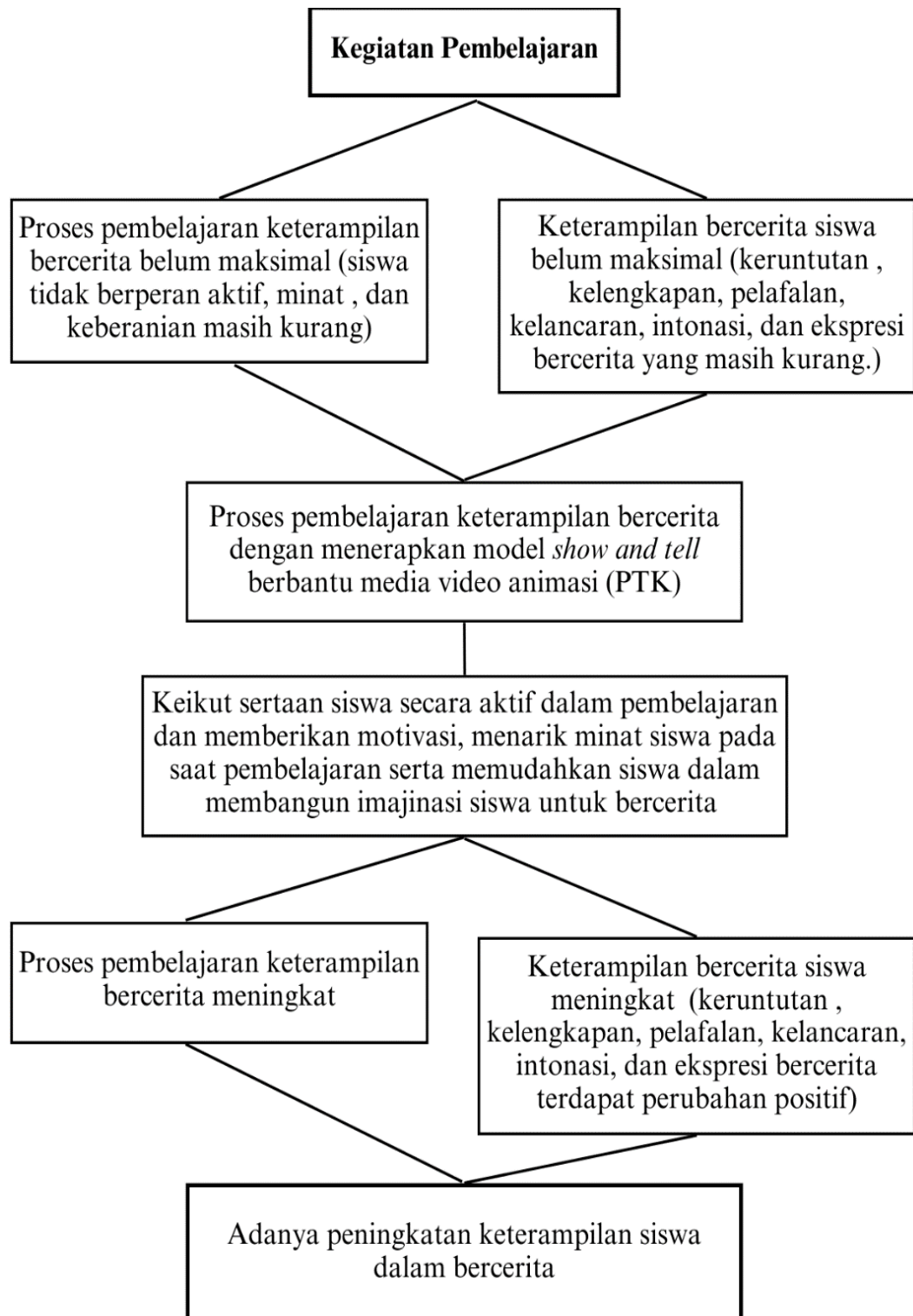
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran singkat mengenai apa yang akan digunakan dalam memecahkan masalah penelitian. Kerangka berpikir akan dapat muncul dari permasalahan. Keterampilan bercerita adalah salah satu kompetensi dari berbicara. Keterampilan bercerita membutuhkan latihan yang berkala, tidak dapat serta merta melekat pada diri siswa, fakta di sekolah sangat minim mengenai latihan bercerita untuk siswa. Disebabkan oleh keterbatasan waktu dan model pembelajaran guru yang kurang memfasilitasi untuk menunjang keterampilan bercerita siswa. Guru hanya memberikan materi dengan cara ceramah yang dominan berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa secara aktif dan hanya melakukan tanya jawab serta penugasan secara tertulis tanpa memberikan tantangan untuk siswa bercerita di depan kelas. Sementara

itu, penggunaan model yang sesuai dengan kebutuhan siswa termasuk penting untuk melancarkan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang keterampilan bercerita siswa yaitu model *show and tell* digabungkan dengan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu video animasi. Video animasi dapat mendorong imajinasi siswa untuk berpikir dan memiliki gambaran apa yang siswa akan ceritakan, dan media ini dapat memberikan kesan menarik, minat serta memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan keterampilan bercerita siswa.

Komponen dalam pembelajaran adanya tujuan, materi yang selaras, model, serta media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai subjek serta kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan model *show and tell* berbantu video animasi menjadi solusi permasalahan siswa dalam bercerita. Melalui model *show and tell* siswa berperan aktif dalam pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap yang sudah dirancang dengan video animasi.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara yang lebih condong ke jawaban yang tepat dan benar, namun meskipun begitu harus tetap dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *show and tell* yang berbantu media video animasi maka keterampilan bercerita pada siswa kelas 3 dapat ditingkatkan.