

**PENGARUH PENERAPAN METODE STORYTELLING DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI
MANNURUKI**

Nurzyabina Idris¹, Aliem Bahri², Anin Asnidar³
¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
^{2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1nurzyabina@gmail.com](mailto:nurzyabina@gmail.com), [2aliembahri@unismuh.ac.id](mailto:aliembahri@unismuh.ac.id)
[3aninasnidar@unismuh.ac.id](mailto:aninasnidar@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of the storytelling method using flashcard media in improving the speaking skills of fourth-grade students of UPT SPF SD Negeri Mannuruki. This study uses quantitative experimental research (pre-experimental design) with a one-group pretest-posttest design experimental design. The sample used was 31 students of class IV B UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Data collection techniques used were observation, testing and documentation. The data in this study were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis methods. The results showed that there was an effect of the application of the storytelling method using flashcard media in improving the speaking skills of fourth-grade students of UPT SPF SD Negeri Mannuruki. This can be seen from the increase in test scores given before the storytelling method was applied using flashcard media which only obtained an average pre-test score of 56.6 and after treatment the average post-test score was 74.8. The calculation results with t-test analysis after $t_{count} = 15.8$ and $t_{table} 2.024$ then obtained $t_{count} > t_{table}$ or $15.8 > 2.042$. So it can be concluded that H_0 is rejected H_1 is accepted. This means that the application of the storytelling method using flashcard media has an effect on the speaking skills of fourth grade students of UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

Keywords: Storytelling Method, Flashcard Media, Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode storytelling dengan menggunakan media flashcard dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen (pre-eksperimental desigt) dengan desain eksperimen one grup pretest-posttest desigt. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Mannuruki yang berjumlah 31 orang. Teknik

pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan metode storytelling dengan menggunakan media flashcard dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai tes yang diberikan sebelum diterapkan metode storytelling dengan menggunakan media flashcard yang hanya memperoleh nilai rata-rata pre-test 56,6 dan setelah treatment nilai rata-rata post-test yaitu 74,8. Hasil perhitungan dengan analisis uji t setelah $t_{hitung} = 15,8$ dan $t_{tabel} 2,024$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,8 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima. Ini berarti penerapan metode storytelling dengan menggunakan media flashcard berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

Kata Kunci: Metode Storytelling, Media Flashcard, Keterampilan Berbicara

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang memiliki fungsi sebagai sarana interaksi dalam menyampaikan ekspresi, pendapat, perasaan maupun hasrat Tsany et al. (2022:209). Bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam berinteraksi antara sesama manusia satu sama lain, baik secara lisan maupun tulisan Rahayu et al. (2024:60). Kemampuan bahasa pada mulanya dikuasai oleh manusia tanpa disadari, lalu terjadi perkembangan kata dengan tahapan-tahapan pengalaman yang dilalui setiap manusia. Dalam konteks Indonesia, bahasa Indonesia memiliki peran yang

sangat penting sebagai alat komunikasi. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Dasar 1945 XV, Pasal 36 yaitu keberadaan bahasa Indonesia menjadi salah satu alat komunikasi yang dapat mempersatukan perbedaan yang ada. Dengan penggunaan bahasa Indonesia mampu menjembatani keberagaman budaya, suku, dan bahasa daerah sehingga dapat memperkuat integrasi nasional dan menjaga keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai alat komunikasi, bahasa dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran mengenai hal-hal yang konkret maupun abstrak. Seiring dengan

perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) masyarakat harus mampu memilih kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen utama yang saling berkaitan dan perlu dikembangkan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara memegang peranan penting karena merupakan sarana utama dalam berinteraksi. Melalui keterampilan berbicara siswa dapat mengungkapkan ide, bertanya, memberi pendapat serta menjalin komunikasi dengan orang lain. Namun, keterampilan berbicara tidak dapat dikuasai secara otomatis oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang berkelanjutan.

Interaksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai wadah dalam melatih keterampilan berbicara siswa baik dalam berdiskusi, tanya jawab maupun kegiatan kolaboratif lainnya dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam konteks pendidikan kemampuan

berbicara merupakan keterampilan inti yang tercantum dalam kurikulum merdeka, siswa diharapkan dapat berkomunikasi secara efektif dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi awal pada senin 11 November 2024 tepatnya di kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Hasil observasi awal peneliti menemukan masalah pada siswa kelas IV B yang menunjukkan adanya kesulitan dalam keterampilan berbicara. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari seorang guru kelas IV B, dari 31 siswa di kelas IV B terdapat siswa yang belum tuntas dan dibawah KKM. Penyebabnya adalah siswa yang masih lemah dalam keterampilan berbicara, terutama dalam berinteraksi di depan kelas seperti masih terbata-bata saat tampil dan sering kali lupa jalan cerita yang telah dibacanya serta mereka juga gugup ketika harus tampil didepan teman-temannya. Adapun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung membuat siswa merasa bosan dan pasif didalam kelas serta kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran berbicara atau bercerita masih terbatas, guru hanya memberikan kesempatan

kepada siswa untuk tampil didepan kelas satu atau dua kali dalam satu semester dan hanya beberapa siswa yang tampil didepan kelas. Kenyataanya dilapangan keterampilan berbicara siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Mannuruki masih belum memuaskan. Jika hal ini terus berlangsung tanpa ada perbaikan, maka kompetensi yang diharapkan tidak akan tercapai. Melihat kondisi yang ada, untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa maka peneliti menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard*.

Storytelling adalah sebuah proses siswa mempersonalisasikan apa yang mereka pelajari dan membangun makna serta pengetahuan mereka sendiri dari cerita yang mereka dengar dan katakana. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan, merangsang imajinasi anak dan dapat menambah kemampuan berbahasa anak serta dapat membantu mereka dalam menginternalisasi karakter cerita yang telah disampaikan. Metode *storytelling* dalam pembelajaran dapat melatih keterampilan berbicara siswa, membantu mereka lebih aktif dalam

pembelajaran serta meningkatkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat. Dengan metode ini siswa menjadi lebih percaya diri, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam situasi interaksi dengan lingkungan yang menuntut keterampilan berbicara siswa.

Keberhasilan metode *storytelling* dapat semakin optimal didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan, seperti media *flashcard*. Menurut Suryana (Nuril et al., 2022) *flashcard* adalah salah satu media pembelajaran berbentuk kartu yang menampilkan gambar dan kata-kata. Media ini dirancang untuk membantu meningkatkan berbagai kemampuan siswa, seperti memperkuat daya ingat siswa, melatih kemandirian siswa dan memperkuat kosa kata siswa. Selain itu media *flashcard* juga efektif dalam menarik perhatian siswa, sehingga mereka menjadi lebih interaktif dan menyenangkan yang secara langsung positif pada hasil belajar siswa.

Penggunaan metode *storytelling* dengan media *flashcard* dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. *Storytelling* mampu menghadirkan

cerita yang membangkitkan minat siswa, sedangkan penggunaan media *flashcard* akan memperkuat visualisasi dan pemahaman materi siswa. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, dan solusi mereka secara bersamaan. Dengan demikian, integritas *storytelling* dan *flashcard* mampu menjadi solusi strategi untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan mendalam. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat menyimpulkan dan mengambil permasalahan penelitian eksperimen kuantitatif dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Storytelling* dengan Menggunakan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental Desig* dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di lokasi UPT SPF SD Negeri Mannuruki yang beralamat di Jl. Sultan Alauddin No.

11, Mangasa Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Menurut Sugiyono (2016:117) populasi adalah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya terbatas pada obojek yang diteliti tetapi mencakup semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek tersebut. Poulasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki yang berjumlah 63 siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel non-probabilitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk memilih responden berdasarkan kriteria tertentu dimana sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan. Berdasarkan data populasi sebanyak dua kelas dengan jumlah 63 siswa, peneliti mengambil sampel seluruh siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Mannuruki dengan jumlah 31 siswa. Dasain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* yang hanya melibatkan satu

kelompok eksperimen dimana diberikan tes awal berupa *pre-test* sebelum *treatment* (perlakuan) dan akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *post-test*. Instrument yang digunakan adalah tes dan lembar observasi siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan metode analisis statistic deskriptif dan inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di UPT SPF SD Negeri Mannuruki mulai tanggal 18 Februari – 14 Maret 2025, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes yang berbentuk tes *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dan lembar soal essai sebagai soal *pre-test* dan *post-test*.

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

1). Hasil *Pre-test*

Analisi data *pre-test* siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki sebelum *treatment* (perlakuan) diperoleh hasil yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yaitu 84 yang hanya diperoleh 1 siswa

dan nilai terendah 44 diperoleh 6 siswa. Untuk *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perhitungan Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Pre-test*

X	F	F.X
44	6	264
48	9	432
56	7	392
68	4	272
76	4	152
80	2	160
84	1	84
Jumlah	31	1.756

(Hasil Olah Data Nilai *Pre-test*, 2025)

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f x = 1.757$, sedangkan nilai dari N adalah 31. Oleh karena itu diperoleh nilai rata-rata (*mean*) berikut.

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k X_i}{n} \\ &= \frac{1.756}{31} \\ &= 56,6 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas diperoleh nilai mean (rata-rata) dari hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki sebelum penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* yaitu 56,6 tergolong rendah. Adapun dikategorikan menurut sumber UPT SPF SD Negeri Mannuruki, maka

keterangan siswa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Penguasaan Materi *Pre-test*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
0- 59	22	71	Sangat Rendah
60-69	4	13	Rendah
70-79	2	6	Sedang
80-89	3	10	Tinggi
90-100	0	0	Sangat Tinggi
Jumlah	31	100	

(Hasil Olah Data Nilai *Pre-test*, 2025)

Berdasarkan data dari tabel 2 maka dapat disimpulkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada tahap *pre-test* yang menggunakan instrument tes yaitu kategori sangat rendah 71%, rendah 13%, sedang 6%, tinggi 10% dan sangat tinggi 0%. Berdasarkan dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* masih tergolong rendah.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	26	84
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	16
Jumlah		31	100

(Data Ketuntasan KKM UPT SPF SD Negeri Mannuruki)

Kriteria ketuntasan KKM siswa dalam mata pelajaran bahasa

Indonesia yaitu 70. Berdasarkan indikator ketuntasan siswa peneliti telah menentukan jika jumlah nilai siswa yang mencapai KKM 70, maka pembelajaran telah memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada tabel 3 siswa yang dikategorikan tidak tuntas yaitu 84% dan siswa yang tuntas yaitu 32%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki belum memenuhi kriteria ketuntasan.

2) Hasil *Post-test*

Setelah pelaksanaan *pre-test*, selanjutnya dilaksanakan pemberian *treatment* (perlakuan) kepada kelas eksperimen, *treatment* yang diberikan adalah metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard*. Selama penelitian berlangsung, terdapat perubahasan terhadap kelas eksperimen sesudah diterapkannya *treatment* (perlakuan). Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), kemudian dilaksanakan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui perbedaan antara kondisi awal dan kondisi setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

Data hasil analisis deskriptif keterampilan berbicara kelas IV setelah penggunaan metode

storytelling dengan menggunakan media *flashcard* (*post-test*) maka diperoleh nilai tertinggi yaitu 96 yang diperoleh 2 siswa dan nilai terendah 60 diperoleh 5 siswa. Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perhitungan Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Post-test*

X	F	F.X
60	5	300
68	2	136
76	4	304
80	8	604
88	6	528
92	4	368
96	2	192
Jumlah	31	2.432

(Hasil Olah Data Nilai *Post-test*, 2025)

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f x = 2.432$, sedangkan nilai dari N adalah 31. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut .

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k X_i}{n} \\ &= \frac{2.432}{31} \\ &= 78,4 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas diperoleh nilai *mean* (rata-rata) dari keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki sebelum penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan

media *flashcard* yaitu 78,4 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan menurut sumber UPT SPF SD Negeri Mannuruki, maka keterangan siswa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Tingkat Penguasaan Materi *Pre-test*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
0- 59	0	0	Sangat Rendah
60-69	7	23	Rendah
70-79	4	13	Sedang
80-89	14	45	Tinggi
90-100	6	19	Sangat Tinggi
Jumlah	31	100	

(Hasil Olah Data Nilai *Post-test*, 2025)

Berdasarkan data dari tabel 5 maka dapat disimpulkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada tahap *post-test* yang menggunakan instrument tes yaitu kategori sangat rendah 0%, rendah 23%, sedang 13%, tinggi 45% dan sangat tinggi 19%. Berdasarkan dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa sesudah diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* tergolong tinggi.

Tabel 6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	7	23
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	24	25
Jumlah		31	100

(Data Ketuntasan KKM UPT SPF SD Negeri Mannuruki)

Pada tabel 6 diatas jika dikaitkan dengan indikator ketuntasan siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu mencapai KKM 70 maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut telah berhasil dan memenuhi kriteria ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki telah memenuhi kriteria ketuntasan dimana siswa yang dikategorikan tuntas mencapai 77% dan siswa yang tidak tuntas hanya 23%.

b. Hasil Analisis Inferensial

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki”, sehingga untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* sebelum (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 6. Analisis Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2-X1	d ²
1	56	88	32	1.024
2	44	76	32	1.024
3	68	88	20	400
4	48	76	28	784
5	76	92	16	256
6	48	80	32	1.024
7	68	92	24	576
8	44	80	36	1.296
9	76	92	16	256
10	44	60	16	256
11	48	68	20	400
12	56	80	24	576
13	56	88	32	1.024
14	44	60	16	256
15	48	60	12	144
16	56	80	24	576
17	48	60	12	144
18	84	96	12	144
19	44	80	36	1.296
20	48	60	12	144
21	48	80	32	1.024
22	80	92	12	144
23	44	68	24	576
24	56	80	24	576
25	56	76	20	400
26	48	88	40	1.600
27	68	88	20	400
28	48	76	28	784
29	80	96	16	256
30	68	88	20	400
31	56	80	24	576
Jumlah	1.756	2.432	712	18.336

1) Mencari Harga Md (Mean) dari Perbedaan antara *Pre-test* dan *Post-test*

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{712}{31}$$

$$= 23$$

2) Mencari Harga

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\begin{aligned} &= 18.336 - \frac{(712)^2}{31} \\ &= 18.336 - \frac{506.944}{31} \\ &= 18.336 - 16.35 \\ &= 1.973 \end{aligned}$$

3) Menentukan Harga t_{hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \\ &= \frac{23}{\sqrt{\frac{1973}{31(31-1)}}} \\ &= \frac{23}{\sqrt{\frac{1973}{930}}} \\ &= \frac{23}{\sqrt{2,1}} \\ &= 15,8 \end{aligned}$$

4) Menentukan Harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 31 - 1 = 30$. Maka nilai $t_{tabel} = 2,042$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 15,8$ dan $t_{tabel} = 2,024$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,8 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti ada pengaruh penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berbicara

siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki dengan jumlah siswa 31 orang. Waktu penelitian ini pada tanggal 18 Februari 2025 sampai 14 Mater 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard*.

Metode *storytelling* merupakan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata siswa yaitu 56,6 yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 22 siswa dengan persentase 71%, siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan persentase 13%, siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 2 siswa dengan persentase 6%, sedangkan

siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 3 siswa dengan persentase 10% dan siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi tidak ada atau 0%. Maka dari hasil persentase dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta menguasai pembelajaran sebelum diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* masih tergolong rendah.

Selanjutnya, nilai rata-rata post-test adalah 74,8 yang menunjukkan setelah penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* lebih baik dibandingkan sebelum penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard*. Selain itu, persentase kategori hasil belajar siswa meningkat yaitu nilai dengan kategori sangat rendah tidak ada siswa atau 0%, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 7 siswa dengan persentase 23%, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 4 siswa dengan persentase 13%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 14 siswa dengan persentase 45%, dan siswa

yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 6 siswa dengan persentase 19%. Hasil persentase ini dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* tergolong tinggi.

Penggunaan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. *Storytelling* mampu menghadirkan cerita yang membangkitkan minat siswa dan penggunaan media *flashcard* akan memperkuat visualisasi dan pemahaman materi siswa. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial mereka secara bersamaan. Dengan demikian, integrasi *storytelling* dan *flashcard* mampu menjadi solusi strategis untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan mendalam.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 15,8 dengan frekuensi dk sebesar $31 - 1 = 30$, pada taraf signifikan 0,05

diperoleh t_{tabel} 2,024. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signigikan 0,05 maka hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti ada pengaruh metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki meningkat dari sebelum *treatment* (penerapan) hingga sesudah diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard*. Metode ini dapat berpengaruh dengan baik terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD

Negeri Mannuruki. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai tes yang diberikan sebelum diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* yang hanya memperoleh nilai rata-rata 56,6 dengan kategori sangat rendah 71%, rendah 13%, sedang 6%, sedangkan kategori tinggi 10% dan sangat tinggi 0%. Setelah diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* diperoleh nilai rata-rata post-test 74,8 dengan kategori sangat rendah 0%, rendah 23%, sedang 13%. Sedangkan kategori tinggi 45% dan tinggi 19%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan maka penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil keterampilan berbicara siswa dan berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji t setelah $t_{hitung} = 15,8$ dan $t_{tabel} = 2,024$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,8 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap keterampilan

berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD
Negeri Mannuruki.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Rahayu, Andi Adam, & Besse Syukroni. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Talakauwe Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(5), 58–69.
- Ma'rufah Khairunisa Nuril, Rivan Muhammad, & Alamsyah Gilang Aldi. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Upaya meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media flash card. *Jurnal Konferensi Ilmiah*, 3, 523–530.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.