

**PENERAPAN METODE TALKING ADVENTURE MAP UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA KELAS III SD DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Intan Khairasyani¹, Pratiwi Kartika Sari², Virda Nurlita³
^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta
tiwikartika01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the communication skills of third-grade elementary school students in Indonesian language learning through the implementation of the Talking Adventure Map (TAM) method supported by visual media. The research was conducted at SDN Pondok Cabe Ilir 01 using the Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of a pre-cycle, Cycle I, and Cycle II with the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, written tests (pre-test and post-test), documentation, and field notes, and were then analyzed using both quantitative and qualitative methods. The results showed a significant improvement in students' communication skills. In the pre-cycle stage, the average student score was 66.56 with a mastery level of 47%. After Cycle I, the average score increased to 68.59 with 66% mastery, and in Cycle II, the average increased to 80.6 with 84% mastery. The implementation of the TAM method effectively increased student engagement, confidence, and communication skills. This method also helped students expand their vocabulary and express ideas more systematically in a fun learning environment. Therefore, the Talking Adventure Map method can be considered an alternative instructional method to enhance elementary school students' oral communication skills.

Keywords: *indonesian language, communication skills, talking adventure map*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas III SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode Talking Adventure Map (TAM) berbantuan media visual. Penelitian dilakukan di SDN Pondok Cabe Ilir 01 dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari pra-siklus, siklus I dan siklus II: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan pengamatan, tes tertulis (pre-test dan post-test), dokumentasi, dan catatan lapangan, lalu dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan komunikasi siswa. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa sebesar 66,56 dengan

ketuntasan belajar 47%. Setelah siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 68,59 dengan ketuntasan 66%, dan pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 80,6 dengan ketuntasan 84%. Penerapan metode TAM terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, serta keterampilan komunikasi peserta didik secara efektif. Metode ini juga membantu peserta didik memperluas kosakata dan menyampaikan ide secara lebih terstruktur dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, metode Talking Adventure Map dapat dijadikan Sebagai pilihan cara belajar untuk memperbaiki kemampuan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : bahasa indonesia, keterampilan komunikasi, talking adventure map

A. Pendahuluan

Bahasa berperan sebagai sarana dalam berkomunikasi yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, serta mengembangkan kemampuan intelektualnya. Sebagai makhluk sosial, manusia sangat memerlukan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan keterampilan berbahasa biasanya berlangsung secara bertahap, dimulai dari kemampuan menyimak, kemudian berbicara, dan selanjutnya membaca serta menulis. (Husna, Octaviani, Sahara, & Usiono, 2024). Dalam menjalankan aktivitas komunikasi, seseorang menggunakan sarana yang disebut bahasa. Bahasa berfungsi sebagai media untuk menyampaikan gagasan, perasaan, serta informasi. Komunikasi dapat berlangsung secara efektif apabila individu memiliki kemampuan berbahasa yang

memadai. (Susanti & Suryadi, 2020). Di tingkat dasar sekolah, penguasaan keterampilan berbicara sangat penting bagi peserta didik agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun Masyarakat. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Keterampilan berbicara dinilai berdasarkan aspek kebahasaan, seperti pengucapan, intonasi, tempo, dan pilihan kata, serta aspek nonkebahasaan, meliputi sikap, kontak mata, ekspresi wajah, gerakan tubuh, suara, halus, dan logika. (Muna, Degeng, & Hanurawan, 2019).

Penguasaan keterampilan berbicara yang baik membantu peserta didik dalam menyampaikan gagasan dan ide, sekaligus membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. (Magdalena, Ulfi, Awaliah, & Tangerang, 2021). Tujuan utama berbicara adalah untuk

berinteraksi, yaitu proses saling bertukar dan menerima informasi atau pesan antara dua orang atau lebih sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh semua pihak yang terlibat. (Wahidah, 2020). Keterampilan berbicara mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan karena mendukung terwujudnya komunikasi yang efektif. Meskipun semua orang dapat berbicara, tidak semua memiliki keterampilan, oleh karena itu setiap peserta didik perlu menguasai keterampilan ini. (Deliyana & Fitriani, 2019). Pada penelitian ini tujuannya tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbicara, namun untuk memperbaiki dalam keterampilan komunikasi peserta didik.

Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi atau pesan yang dapat dilakukan secara langsung maupun melalui media, dengan tujuan untuk saling bertukar informasi serta memperoleh tanggapan yang dapat dipahami bersama. Dalam konteks pembelajaran, komunikasi adalah cara pendidik menyampaikan materi kepada siswa menggunakan berbagai media, metode, dan model pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang aktif. Komunikasi

yang efektif juga berperan dalam meningkatkan rasa percaya diri. (Wijaya, 2020). Keterampilan komunikasi interpersonal sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Hubungan yang baik antara guru dan siswa mendukung kelancaran proses belajar serta memungkinkan guru untuk lebih fokus dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. (Wulandari & Prasetyo, 2023). (Lubis, Lubis, Sihotang, & Wahyuni, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan keterampilan berkomunikasi merupakan faktor kunci yang secara signifikan memengaruhi kualitas komunikasi verbal peserta didik.

Berdasarkan penelitian oleh (Tulak, Tadius, & Lebo, 2023). Hasil evaluasi data menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari metode pembelajaran Role Playing yang didukung oleh media berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 1 Pejeng Kangin pada tahun ajaran 2019/2020. Temuan ini memiliki implikasi penting, yaitu penerapan model pembelajaran bermain peran yang didukung media audio visual dapat menjadi pilihan

efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan komunikasi bahasa Indonesia siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Namun, berdasarkan kenyataan ketika dilakukan observasi dan pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar negeri pondok cabe ilir 01, diperoleh hasil pengamatan yaitu,

- 1) Kemampuan berbicara tiap siswa berbeda-beda, ada yang sudah baik, sedang, kurang lancar, atau masih lemah,
- 2) Siswa tidak memiliki keberanian untuk menunjukkan rasa percaya diri saat guru meminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di hadapan kelas,
- 3) Siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lisan,
- 4) Siswa memiliki kosakata yang terbatas Ketika berbicara di depan kelas,
- 5) Guru cenderung dominan menggunakan metode ceramah.

Hasil observasi menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa berdampak pada kemampuan berkomunikasi yang kurang baik. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan pengajaran yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Metode ini dipilih karena mampu meningkatkan minat dan keterampilan berkomunikasi siswa dalam bahasa Indonesia. Metode pembelajaran Talking Adventure Map tidak hanya merangsang pemikiran atau kecerdasan siswa, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik secara menyeluruh. Maka kami memodifikasi metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan metode "Talking Adventure Map". Alasan pemilihan metode Talking Adventure Map karena metode ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa,
- 2) Mengurangi kecemasan berbicara,
- 3) Suasana pembelajaran yang tidak formal mengurangi tekanan saat praktik berbicara, terutama untuk siswa pemalu,
- 4) Melatih kreativitas dan pemecahan masalah,
- 5) Konteks visual dari peta membantu siswa mengolah ide dan kosakata dengan lebih terstruktur.

Untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan, seorang pengajar perlu memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa serta mampu menarik perhatian mereka. (Primadoniati,

2020). Selain itu, media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan peserta didik dengan materi pembelajaran ke dalam konteks yang nyata. Secara definisi, media visual merupakan alat yang menyampaikan materi melalui rangsangan visual yang dapat langsung diamati oleh siswa. (Pujilestari & Susila, 2020). Media visual berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi secara teknis melalui tampilan gambar, grafik, dan tata letak yang jelas sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima sesuai dengan tujuan. (Sahuni, Budiningsih, & P, 2020).

Keunggulan media visual terletak pada kemampuannya merepresentasikan fenomena nyata, sehingga membantu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Pujilestari & Susila, 2020). Media pembelajaran visual memiliki peran penting dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, menjadi referensi belajar yang efektif, serta memberikan bantuan konkret selama proses pembelajaran. (Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu

SY, 2022). Media pembelajaran berfungsi untuk memuat dan menyampaikan informasi atau pesan kepada penerimanya, yaitu para siswa. Beberapa jenis media bahkan mampu mengolah pesan dan menanggapi siswa, sehingga sering disebut sebagai media interaktif. (Zulfitria & pratiwi kartikasari, 2018) Kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. (Salwa, Rosiyanti, Humaira, & Kartika, 2024). Dengan penerapan metode dan media ini, pendidik dapat menyajikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dibandingkan hanya mengandalkan imajinasi mereka. (Pujilestari & Susila, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ini karena belum ada penelitian sebelumnya yang mendasari penerapan metode Talking Adventure Map yang dibantu oleh media visual terhadap perkembangan keterampilan komunikasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan melibatkan refleksi diri melalui serangkaian tindakan yang dirancang, dilaksanakan secara sistematis, dan diulang dalam suatu siklus. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengajaran guru serta proses dan hasil belajar siswa.

PTK meliputi pengumpulan data secara sistematis dari aktivitas belajar mengajar untuk menganalisis dan mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah, khususnya di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi terhadap masalah yang mendesak dalam proses pengajaran dan pembelajaran peserta didik. (Utomo, Asvio, & Prayogi, 2024). Model PTK yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan McTaggart dan memiliki kesamaan dengan model yang dikemukakan oleh Lewin. Siklus dalam model ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Proses tersebut dilakukan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan hingga mencapai hasil yang diinginkan. (Salim, Rasyid, & Haidir, 2020). Secara garis besar, model PTK Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat langkah utama: merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan (Bernadetta Purba dkk, 2021). (Bernadetta Purba dkk, 2021). Siklus PTK dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Peneliti memperkirakan kegiatan yang akan dilakukan, alasan, waktu, tempat, pihak terkait, dan metode pelaksanaan tindakan. (Bernadetta Purba dkk, 2021).

2. Tindakan

Pelaksanaan rencana di kelas secara alami sesuai perencanaan, dengan penjelasan menyeluruh dari awal hingga akhir. (Bernadetta Purba dkk, 2021).

3. Pengamatan

Pencatatan kejadian selama pelaksanaan tindakan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai bahan perbaikan. (Bernadetta Purba dkk, 2021).

4. Refleksi

Refleksi merupakan tahap peninjauan kembali terhadap tindakan yang telah dilaksanakan, evaluasi hasil tindakan bersama pengamat, meninjau aspek yang berhasil dan yang perlu diperbaiki. (Bernadetta Purba dkk, 2021).

Terkait dengan empat tahapan tersebut, Kemmis dan McTaggart memperkenalkan alur penelitian tindakan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain PTK Kemmis Dan Mc. Tagart

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya. Siklus proses akan dihentikan ketika peneliti berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi, penambahan kosakata, serta berkurangnya kemampuan berbicara pada peserta didik. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara

lain observasi, tes, dokumentasi, dan pencatatan lapangan. Untuk menganalisis data, pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menilai hasil observasi guna mengetahui respon peserta didik, kendala yang dihadapi, serta faktor-faktor yang mendukung keberhasilan metode yang diterapkan. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pre-test dan post-test serta menganalisis peningkatan kemampuan peserta didik menggunakan rumus N-Gain.

Dengan menggunakan metode analisis kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan metode Talking Adventure Map dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas III.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian telah dilakukan pada peserta didik kelas III SD N Pondok Cabe Ilir 01 yang berjumlah 32 peserta didik dengan materi "Aku dan si Merah". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi pada peserta didik setelah

menggunakan metode pembelajaran Talking Adventure Map (TAM) diterapkan. Berikut merupakan hasil data setiap siklus.

1. Hasil Data Pra-Siklus

Data pra-siklus merupakan hasil pengamatan kondisi kelas III SDN Pondok Cabe Ilir 01 sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran "Talking Adventure Map". Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas III SDN Pondok Cabe Ilir 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terlihat bahwa kemampuan bicara peserta didik masih kurang. Hal ini dilihat pada observasi langsung sebelum menggunakan metode dan peserta didik mengerjakan pre-test, Dimana 17 peserta didik memperoleh nilai dibawah kriteria Kelulusan Minium (KKM=70). Diperoleh data sebelum dilakukannya tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Hasil Kemampuan Komunikasi Pra-Siklus

Nilai	Jml Siswa	Jml Nilai	%
100	0	0	0
95	0	0	0
90	0	0	0
85	0	0	0
80	0	0	0
75	4	300	12,5
70	11	770	34,38
65	8	520	25
60	9	540	28,125
Jumlah	32	2.130	100

Rata-rata Nilai	66,5625
KKM	70

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{2130}{32} = 66,5625$$

Tabel 2. Presentase Hasil Evaluasi Pra-Siklus

Nilai	Lulus (Mencapai KKM)	Tidak lulus (Tidak mencapai KKM)
Nilai Rata-rata	66,56	
Jumlah Peserta Didik lulus	15	
Jumlah Peserta Didik Tidak Lulus		17
Presentase	47%	53%

$$\text{NP} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{NP} = \frac{15}{32} \times 100\% = 47\% \text{ (Lulus)}$$

$$\text{NP} = \frac{17}{32} \times 100\% = 53\% \text{ (Tidak Lulus)}$$

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa terdapat 15 peserta didik yang dikatakan lulus karena mendapat nilai di atas 70, sedangkan 17 peserta didik tidak lulus dalam pembelajaran. Adapun nilai tertinggi peserta didik sebesar 75 dengan rata-rata klasikal adalah 66,56. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berkomunikasi

siswa untuk evaluasi awal belum berhasil ditingkatkan. Maka untuk itu pada siklus 1 peneliti harus secara kreatif dan menarik dan meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mempersiapkan Modul ajar, LKPD, dan instrumen penilaian kemampuan berkomunikasi. Berikut uraian kegiatan dalam tahap siklus tindakan.

2. Hasil Data Siklus I

Pada Siklus 1 peneliti mulai merancang pembelajaran dengan pendekatan yang lebih sistematis dan menarik dibandingkan dengan tahap pra siklus. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar serta lembar wawancara peserta didik sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Kegiatan belajar diawali dengan apersepsi yang menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami topik yang akan dibahas.

Sebelum pelajaran dimulai, peneliti mengaitkan materi *Aku dan Si Merah* dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk menumbuhkan minat belajar. Selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan mengamati media secara kolaboratif. Peneliti berperan aktif

sebagai fasilitator, memberikan penjelasan lebih mendalam, serta memotivasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Di akhir pembelajaran, peneliti melaksanakan evaluasi yaitu melalui lembar wawancara untuk menilai sejauh mana peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik dan sejauh mana memahami materi yang telah dipelajari. Hasil nilai dan pengamatan kemampuan komunikasi dalam aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Hasil Kemampuan Komunikasi Siklus I

Nilai	Jml Siswa	Jml Nilai	%
100	0	0	0
95	0	0	0
90	0	0	0
85	0	0	0
80	0	0	0
75	4	300	12,5
70	17	1.190	53,125
65	9	585	28,125
60	2	120	6,25
Jumlah	32	2.195	100
Rata-rata Nilai	68,59375		
KKM	70		

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{2.195}{32} = 68,59375$$

Tabel 4. Presentase Hasil Evaluasi Siklus I

	Nilai	Lulus (Mencapai KKM)	Tidak lulus (Tidak mencapai KKM)
Nilai Rata-rata	68,59		
Jumlah Peserta Didik lulus		21	
Jumlah Peserta Didik Tidak Lulus			11
Presentase		66%	34%

$$NP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$NP = \frac{21}{32} \times 100\% = 66\% \text{ (Lulus)}$$

$$NP = \frac{11}{32} \times 100\% = 34\% \text{ (Tidak Lulus)}$$

Berdasarkan Tabel 4 dalam siklus 1 dapat dilihat bahwa terdapat 21 peserta didik yang dikatakan lulus karena mendapat nilai di atas 70, sedangkan 11 peserta didik tidak lulus dalam pembelajaran. Adapun nilai tertinggi peserta didik sebesar 75 dengan rata-rata klasikal adalah 68,59. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa kemampuan komunikasi peserta didik di siklus 1 belum tercapai atau belum meningkat, maka perlu dilaksanakannya perbaikan pada siklus II.

3. Hasil Data Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus 2, peneliti melakukan penyempurnaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, dengan menambahkan variasi metode dan media yang lebih menarik dan bersifat interaktif. Dalam siklus ini, media yang digunakan adalah peta interaktif dan kartu misi, yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan keterlibatan aktif peserta didik kelas III SDN Pondok Cabe Ilir 01. Pembelajaran diawali dengan review singkat materi mengenai aku dan si merah yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, kemudian peneliti memperkenalkan media peta interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang.

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, di mana masing-masing kelompok menerima selebar peta yang menggambarkan seluruh peta yang didalamnya terdapat misi-misi yang harus diselesaikan. Tugas mereka adalah menyelesaikan misi yang ada di setiap pos secara bergiliran, misinya antara lain yaitu yang pertama, pulau perkenalan (peserta didik diminta untuk Latihan

struktur kalimat seperti pengenalan nama, usia, dan hobi), hutan cerita (peserta didik diminta untuk bercerita dari kartu gambar yang telah disediakan), gunung argumentasi (peserta didik diminta untuk debat sederhana, misal "ayam vs kucing, hewan mana yang lebih berguna). Selama kegiatan berlangsung, peneliti terlibat aktif dalam memberikan arahan, mendorong diskusi, dan membimbing berjalannya permainan antar peserta didik agar tercipta kerja sama dalam penyelesaian misi.

Metode ini membantu siswa menambah kosakata, meningkatkan komunikasi, konsentrasi, dan daya ingat. Penilaian dilakukan dengan sistem bintang yang ditempel pada peta masing-masing kelompok. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tes tertulis serta pengamatan langsung terhadap kemampuan berkomunikasi peserta didik selama proses berlangsung, termasuk keaktifan dalam bertanya, dan berdiskusi. Hasil nilai dan pengamatan kemampuan komunikasi dalam aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Nilai Hasil Kemampuan Komunikasi Siklus II

Nilai	Jml Siswa	Jml Nilai	%
100	0	0	0
95	2	190	6,25
90	5	450	15,625
85	10	850	31,25
80	4	320	12,5
75	5	375	15,625
70	1	70	3,125
65	5	325	15,625
60	0	0	0
Jumlah	32	2.580	100
Rata-rata Nilai	80,625		
KKM	70		

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{2.580}{32} = 80,625$$

Tabel 6. Presentase Hasil Evaluasi Siklus II

	Nilai	Lulus (Mencapai KKM)	Tidak lulus (Tidak mencapai KKM)
Nilai Rata-rata	80,6		
Jumlah Peserta Didik lulus		27	
Jumlah Peserta Didik Tidak Lulus			5
Presentase		84%	16%

$$\text{NP} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

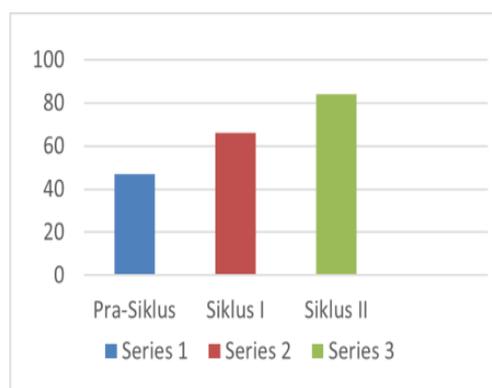
$$\text{NP} = \frac{27}{32} \times 100\% = 84\% \text{ (Lulus)}$$

$$\text{NP} = \frac{5}{32} \times 100\% = 16\% \text{ (Tidak Lulus)}$$

Berdasarkan Tabel 6 dalam siklus 2 dapat dilihat bahwa terdapat 27 peserta didik yang dikatakan lulus karena mendapat nilai di atas 70, sedangkan 5 peserta didik tidak lulus dalam pembelajaran. Adapun nilai tertinggi peserta didik yakni sebesar 95 dengan rata-rata klasikal adalah 80,6. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi peserta didik di siklus II sudah tercapai. Presentase ketuntasan pada pra siklus yakni sebesar 47%, dari 32 peserta didik ada 17 peserta didik yang tidak lulus dikarenakan belum menerapkan metode pembelajaran TAM. Sedangkan pada siklus 1 presentase ketuntasan meningkat menjadi 66%, dari 32 peserta didik ada 11 peserta didik yang tidak lulus, lalu pada siklus 2 semakin naik menjadi 84%, dari 32 peserta didik ada 5 peserta didik yang tidak lulus.

Pada siklus I kami belum menggunakan metode TAM, melainkan hanya menggunakan media dari buku dan kartu misi. Sedangkan pada siklus II kami sudah menerapkan metode TAM. Maka dari itu dapat kami simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode Talking Adventure Map (TAM) pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan komunikasi di siklus II ini sudah dapat dikategorikan berhasil. Berikut merupakan grafik hasil peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik di setiap siklus:



Grafik 1. Peningkatan Kemampuan komunikasi peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pendekatan bermain peran mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi serta meningkatkan rasa percaya diri saat berbicara. Selain itu, metode ini juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aspek-aspek seperti pengucapan, struktur, pemahaman, kelancaran berbicara, dan pemahaman kalimat.

Dalam penelitian lain oleh (Sri Amini, Nisa, Ferriristanto, Chumdari, & Sugiyarto, 2024) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara

Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Flash Card di Kelas III SD Muhammadiyah 5 Surakarta” juga menghasilkan hal serupa, yaitu adanya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik melalui penerapan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di kelas III SDN Pondok Cabe Ilir 01, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Talking Adventure Map (TAM)* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan terlihat dari hasil evaluasi pada setiap siklus, yaitu, Rata-rata nilai pra-siklus sebesar 66,56 dengan ketuntasan 47%, Rata-rata nilai siklus I meningkat menjadi 68,59 dengan ketuntasan 66%, Rata-rata nilai siklus II meningkat signifikan menjadi 80,6 dengan ketuntasan 84%. Selain peningkatan kemampuan komunikasi, penerapan metode TAM juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, memperkaya kosakata, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan,

sehingga membantu peserta didik dalam menyampaikan ide secara lisan dengan lebih terstruktur dan percaya diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Talking Adventure Map* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan kemampuan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mengacu pada kemampuan komunikasi peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan mengembangkan metode dan memadukan strategi pembelajaran lain yang lebih kreatif dan inovatif diberbagai materi pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernadetta Purba dkk, P. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari li Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>

- Haisyah, S., & Haliq, M. I. (2024). *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V UPT SDN 25 Limbuang Pendahuluan*. 7.
- Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, B. C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7. Retrieved from <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>
- Husna, N. S., Octaviani, R., Sahara, Z., & Usiono, U. (2024). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas Iii Di Mis Al-Wardah. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 53. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20311>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., Sihotang, I. P., & Wahyuni, S. (2023). Analisis Komunikasi dan Karakteristik Pada Perkembangan Peserta Didik Di SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 478–482. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.612>
- Magdalena, I., Ulfi, N., Awaliah, S., & Tangerang, U. M. (2021). Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 243–252.
- Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1557. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13045>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Primadoniaty, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Di SMPN 2 Ulaweng Kabupaten Bone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 2(2), 40–55. <https://doi.org/10.30863/aqym.v2i2.650>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaction of Learning Media With Learning Interest in Arabic Learning Outcomes. *Akademika*, 9(02), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesia Performance Journal* 4, 5.
- Salwa, A. P., Rosiyanti, H., Humaira, H. W., & Kartika, P. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Metode Demonstrasi dan Media Kongkret*

- di SD Aisyiyah Sukabumi. 1216–1225.
- Sri Amini, Nisa, A. K., Ferriristanto, M. E., Chumdari, & Sugiyarto. (2024). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Flash Card Kelas III SD Muhammadiyah 5 Surakarta*. 7(4), 1–9.
- Susanti, R. E., & Suryadi, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Karuta Calis. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(4), 543–559. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.4.543-559>
- Tulak, H., Tadius, & Lebo, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 94–98. <https://doi.org/10.47178/y3j0dx55>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahidah, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD INP Tanetea kecamatan Pa'jukukang Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 148–156. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.249>
- Wijaya, A. (2020). Fleksibilitas Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 118–123. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25136>
- Wulandari, T., & Prasetyo, K. (2023). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 217–225.
- Zulfitria, & pratiwi kartikasari. (2018). *Pemanfaatan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Autis*. 6(1), 69–75.