

# Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model *Discovery Learning*

Dewi Nurul Zanah<sup>1✉</sup>, Cerianing Putri<sup>1</sup>, Irena Ika Melati<sup>2</sup>

(1) Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

(2) SD Negeri Gunungan 01

✉ Corresponding author  
(dhewizanah@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan hasil peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas 5 SD Negeri Gunungan 01, Kecamatan Kartoharjo, Kabupaten Magetan dengan menggunakan media video interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam PTK ini meliputi pengamatan, wawancara, dan tes. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari siswa dan guru mengenai pengalaman belajar dan pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh dari data tes menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus terdapat 41% peserta didik yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus I, persentase peserta didik yang tuntas mencapai KKM meningkat menjadi 59%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dengan 88% peserta didik yang tuntas mencapai KKM, sehingga penelitian dihentikan. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari tahap prasiklus hingga Siklus II, dan keberhasilan penelitian sesuai dengan indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II, yaitu 88% peserta didik yang tuntas mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif untuk meningkatkan ketrampilan berbicara bahasa Indonesia dengan model *discovery learning*

**Keyword:** Ketrampilan Berbicara, Media Video Interaktif, Bahasa Indonesia

## Abstract

The purpose of this study was to describe the results of improving the speaking skills of grade 5 students of SD Negeri Gunungan 01, Kartoharjo District, Magetan Regency using interactive video media. This study is a class action research conducted for two cycles, namely Cycle I and Cycle II, with two meetings each. Each meeting consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in PTK include observations, interviews, and tests. Observations are conducted to observe student and teacher activities in learning, while interviews are conducted to obtain information from students and teachers regarding learning and learning experiences. The results of the study obtained from the test data showed that in the precycle stage there were 41% of students who completed achieving the Minimum Completeness Criteria (KKM). In Cycle I, the percentage of students who completed achieving KKM increased to 59%, so the research continued to Cycle II. In Cycle II, there was a significant increase with 88% of students who completed achieving KKM, so the research was stopped. The data shows an increase from the precycle stage to Cycle II, and the success of research in accordance with the success indicators achieved in Cycle II, namely 88% of students who have completed achieving

KKM. Thus, it can be concluded that the use of interactive video media to improve speaking skills Indonesian with the discovery learning model

**Kata Kunci:** *Speaking Skills, Interactive Video Media, Indonesian*

## PENDAHULUAN

Menurut Rita Eka Izzaty, menurut pendapatnya, para siswa Sekolah Dasar perlu diberi keterampilan berbahasa khususnya berbicara agar mereka dapat menggunakan keterampilan tersebut saat berinteraksi dengan masyarakat. Guru memiliki peran yang penting dalam melatih keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendapat ini sejalan dengan Sabarti Akhadih, dkk. (1993: 10) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah agar siswa dapat menggunakan bahasa dengan berbagai fungsi dalam berpikir, berargumen, berkomunikasi, dan berinteraksi.

Dalam wawancara dengan seorang guru kelas 5 SDN Gunungan 01, Kecamatan Kartoharjo, Kabupaten Magetan, ditemukan bahwa proses pemberian tugas oleh guru lebih banyak mengacu pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku paket. Misalnya, guru hanya memberikan tugas kepada siswa dengan pernyataan "Hari ini tugas kalian adalah mengerjakan buku LKPD," tanpa memberikan penjelasan materi atau pengantar yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas mereka. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas mereka. Selain itu, terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru. Keterbatasan variasi media dalam pembelajaran menyebabkan guru hanya mengandalkan siswa untuk menjawab soal-soal yang ada di buku. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengganggu kelancaran proses belajar mengajar yang tidak kondusif. Dalam meningkatkan keterampilan peserta didik, penting untuk memperbaiki proses pembelajaran selama masa pandemi ini dengan menggunakan media inovatif.

Kondisi ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Zahratul Fauziah pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Peserta didik Kelas III SDN Merjosari 2 Malang yang diperoleh kesimpulan penggunaan media video pembelajaran peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat tersampaikan dan diterima secara utuh sehingga diperoleh kemajuan keterampilan sebesar 91,10%.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, dapat menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang disusun oleh guru. Beberapa bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran antara lain adalah interaksi antara manusia, pengalaman nyata, gambar bergerak atau diam, tulisan, dan suara yang direkam. Menurut *Computer Technology Research (CTR)*, manusia hanya mampu mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 30% dari apa yang mereka dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, serta 80% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Daryanto (2016) juga menjelaskan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Media pembelajaran yang inovatif dan beragam dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman dan penguasaan keterampilan berbicara dengan lebih baik. Menurut Daryanto (2016: 88), video media adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Dalam konteks pembelajaran, video merupakan medium yang sangat efektif baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok (Daryanto, 2016: 86).

Penggunaan video sebagai alternatif pembelajaran dapat membantu mengatasi rendahnya hasil belajar, termasuk dalam penguasaan konsep materi. Video memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman yang kaya kepada peserta didik. Kemampuan visualisasi yang dimiliki video juga efektif dalam memperjelas materi yang bersifat dinamis. Dalam proses pembelajaran, video pembelajaran interaktif dapat digunakan. Video ini berfokus pada konten atau isi pembelajaran, termasuk interaktivitas, grafis, suara, dan berbagai teknik lainnya yang membantu

peserta didik memahami dengan cepat. Video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Namun, perlu ditekankan bahwa video ini tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan. Guru tetap menjadi fasilitator utama dalam mengarahkan pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan, menjawab pertanyaan, dan memberikan bimbingan kepada peserta didik. Video pembelajaran interaktif hanya menjadi salah satu sumber belajar yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang akurat dan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan penggunaan media video interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia dengan model *discovery learning*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengadopsi model Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Siklus I memiliki dua pertemuan, yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Maret 2023 dan hari Rabu tanggal 30 Maret 2023. Sedangkan, Siklus II memiliki dua pertemuan, yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 April 2023 dan hari Jumat tanggal 14 April 2023. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas 5 di SD Negeri Gunung, Kecamatan Kartoharjo, Kabupaten Magetan, pada tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 16 peserta didik, terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tes. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber data dan triangulasi teknik pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Maret 2023, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Maret 2023. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Pada awal pertemuan, guru menyapa peserta didik dan memulai pembelajaran dengan memberikan video interaktif yang telah dibuat sebelumnya oleh guru. Selain itu, guru juga memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai tugas untuk hari itu. Selama sesi pembelajaran, guru memberikan materi kepada peserta didik dan melibatkan mereka dalam sesi tanya jawab dan diskusi. Guru juga menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka dapat mengakses kembali video interaktif jika ada materi yang belum mereka kuasai atau mereka tertinggal. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari ulang materi yang mereka anggap perlu. Selain itu, guru tetap mengingatkan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan dan mengumpulkannya tepat waktu. Hal ini bertujuan untuk menjaga keteraturan dan disiplin dalam proses pembelajaran.

Setelah mengakhiri Siklus I, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi (perenungan) terhadap seluruh proses yang terjadi dalam Siklus I. Berikut adalah hasil refleksi Siklus I: (1) Dalam Siklus I, pembelajaran mengalami sedikit kemunduran karena banyak peserta didik yang belum memahami langkah-langkah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. (2) Terdapat peserta didik yang kurang antusias dalam memperhatikan materi bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam memotivasi peserta didik agar lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. (3) Peserta didik cenderung hanya melihat video pembelajaran interaktif secara sekilas tanpa melakukan pengamatan yang teliti terhadap materi yang disampaikan dalam video tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif belum optimal dalam membantu pemahaman peserta didik. (4) Ketika ditunjuk untuk berbicara atau membaca, ada peserta didik yang cenderung menghindari atau kurang bersemangat. Hal ini mungkin menjadi indikasi bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan diri secara lisan atau membaca dengan lancar. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti dan guru kelas dapat mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran. Langkah-langkah perbaikan ini dapat diimplementasikan dalam Siklus berikutnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I yang menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan belum berhasil, peneliti telah menyusun rencana tindakan kelas untuk Siklus II. Rencana ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbicara dengan media video interaktif. Berikut adalah rincian rencana tindakan kelas untuk Siklus II: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara dengan media video interaktif: Dalam melanjutkan tindakan dari Siklus pertama, penggunaan media video interaktif akan tetap dipertahankan. Namun, peneliti akan memperjelas tulisan storyboard yang digunakan dalam video interaktif agar lebih terlihat dan dapat lebih dipahami oleh peserta didik. (2) Meningkatkan kemampuan berbicara melalui latihan yang lebih intensif: Guru akan memberikan lebih banyak latihan berbicara kepada peserta didik dibandingkan dengan latihan menulis. Hal ini bertujuan untuk memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk melatih keterampilan berbicara mereka. Guru akan memberikan tugas-tugas yang mendorong peserta didik untuk berbicara, seperti presentasi, diskusi kelompok, atau simulasi situasi berbicara. Dengan adanya rencana tindakan kelas ini untuk Siklus II, diharapkan pembelajaran berbicara dalam konteks penggunaan media video interaktif dapat menjadi lebih efektif. Peneliti dan guru kelas akan mengimplementasikan rencana ini dengan harapan bahwa hasilnya akan lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Setelah melakukan observasi dan crosscheck terhadap guru, dilakukan refleksi terhadap Siklus II. Berikut adalah hasil refleksi yang didapatkan: (1) Kegiatan pembelajaran keterampilan menggunakan media video interaktif berjalan cukup baik sesuai harapan. Terlihat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media tersebut. Peserta didik menunjukkan aktivitas dan semangat yang lebih tinggi selama pembelajaran. (2) Tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas meningkat. Mereka berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat waktu. Adanya interaksi antara teman sekelas juga semakin terlihat, dan antusiasme peserta didik semakin meningkat selama proses pembelajaran. (3) Peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui video interaktif. Hal ini meningkatkan daya imajinasi peserta didik dan kemampuan keterampilan berbicara mereka. Media video interaktif membantu peserta didik dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran keterampilan memberikan dampak positif. Aktivitas dan semangat peserta didik meningkat, tugas-tugas dikerjakan dengan lebih baik, dan kemampuan keterampilan berbicara juga terlihat meningkat. Dalam melanjutkan proses pembelajaran, hal ini dapat menjadi acuan untuk tetap memanfaatkan media video interaktif dan memperkuat strategi penggunaannya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan dalam kelas.

Pengelolaan kelas oleh guru dalam Siklus II semakin kondusif dan menyenangkan. Peserta didik mampu mengembangkan daya imajinasi mereka dan meningkatkan kemampuan berbicara melalui inovasi teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru semakin yakin akan manfaat yang diberikan oleh media video interaktif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik dapat dengan mudah mengamati materi secara langsung dan menggunakan imajinasi mereka untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri. Mereka juga mampu berkomunikasi secara lisan dengan lancar di depan teman-teman sekelas. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif memberikan manfaat yang nyata dalam pembelajaran. Jika guru terus menerapkan teknik dan metode pembelajaran menggunakan media ini, dan peserta didik terus menerima dan mengikuti dengan baik, maka tidak ada alasan untuk tidak memperoleh hasil pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kompetensi yang ditetapkan. Dengan demikian, peserta didik memiliki potensi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 80% atau lebih peserta didik memperoleh nilai 70 atau lebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD Negeri Gununga 01 Kecamatan Kartoharjo Kabupaten Magetan.

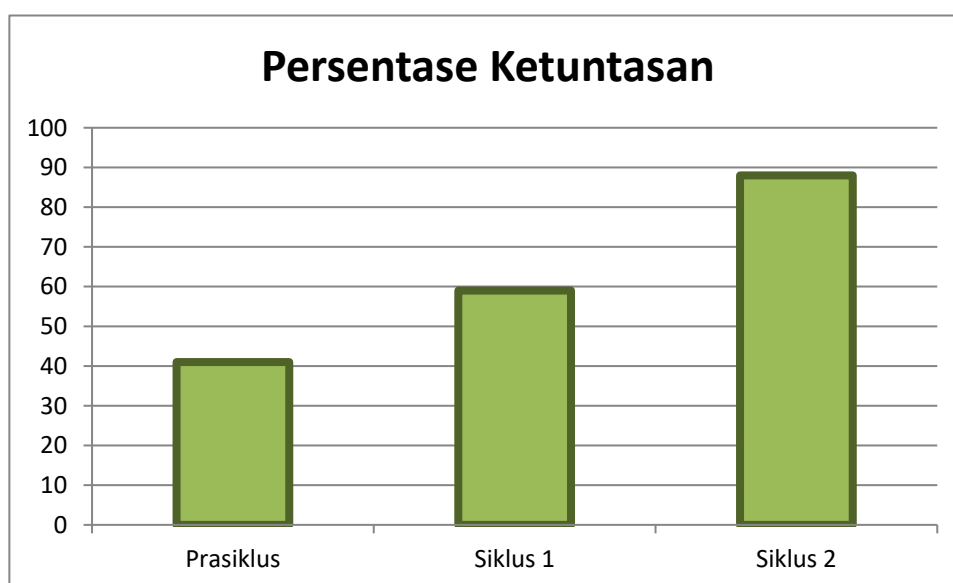
**Tabel 1 Hasil Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia**

|                                 | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------------|-----------|----------|-----------|
| Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM | 7         | 10       | 15        |
| % Peserta Didik Tuntas KKM      | 41        | 59       | 88        |
| Rata - Rata Nilai Peserta Didik | 68,14     | 72,75    | 78,33     |

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pencapaian hasil penelitian dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

**Gambar 1. Grafik Jumlah Ketuntasan Peserta Didik**

Peningkatan ketrampilan berbicara tersebut secara bertahap dari siklus I siklus II dapat dilihat melalui diagram berikut :

**Gambar 2 Grafik Persentase Ketuntasan Peserta Didik**

Masalah yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara peserta didik. Kompetensi dasar dalam kurikulum menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan minimal 70 dan tingkat kelulusan minimal 80% secara klasikal. Namun, dalam uji coba sebelum pelaksanaan tindakan, ditemukan bahwa hanya 6 peserta didik (41%) yang mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata yang masih jauh dari KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan media gambar. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mencapai batas KKM yang telah ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan, yaitu 70, dan mencapai tingkat daya serap sebesar 80%. Sebelum penggunaan media video interaktif, peserta didik belum pernah mengalami pembelajaran menggunakan media gambar dalam aspek berbicara. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan hanya sebatas percakapan sederhana dan pembuatan kalimat dengan kata-kata yang telah ditentukan. Dengan kata lain, peserta didik belum memiliki pengalaman yang cukup dalam hal ini. Guru juga menyadari bahwa pembelajaran keterampilan berbicara belum berhasil dengan baik. Guru belum menggunakan strategi khusus yang dapat menghasilkan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik dan mengembangkan kemampuan keterampilan berbicara sesuai dengan harapan. Dengan demikian, pembelajaran aspek keterampilan berbicara belum mencapai tingkat yang baik dan optimal. Namun, setelah strategi penggunaan media video interaktif diterapkan, diharapkan terjadi peningkatan dari siklus ke siklus berikutnya. Media ini diharapkan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan adanya perubahan ini, diharapkan pembelajaran keterampilan berbicara akan mengalami peningkatan yang signifikan dalam setiap siklus yang dilaksanakan.

Terjadi peningkatan keterampilan berbicara pada Siklus I, meskipun belum mencapai tingkat KKM yang ditetapkan sebesar 80%. Pada uji coba awal sebelum tindakan dilaksanakan, hanya 6 peserta didik (41%) yang mencapai KKM, sedangkan pada Siklus I jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 10 peserta didik (59%). Terdapat peningkatan sebesar 18%, namun nilai rata-rata masih mencapai 72,75. Peningkatan yang belum maksimal sesuai dengan target Kriteria Ketuntasan ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa penggunaan media video interaktif belum berjalan dengan baik. Hal ini wajar dan perlu disadari karena peserta didik dan guru belum terbiasa dengan metode pembelajaran seperti ini.

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara merupakan pengalaman pertama baik bagi peserta didik maupun guru. Meskipun belum mencapai hasil yang diharapkan, peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dalam siklus-siklus berikutnya, diharapkan peningkatan ini dapat terus ditingkatkan dengan pengalaman dan pengembangan lebih lanjut dalam penerapan media video interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pada Siklus II, pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media video interaktif dilakukan dengan perbaikan-perbaikan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan audio dan visual dalam video interaktif guna memberikan motivasi dan antusiasme yang lebih baik bagi peserta didik. Setelah dilakukan uji kompetensi pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam mencapai batas tuntas. Jumlah peserta didik yang mencapai batas tuntas meningkat menjadi 14 peserta didik (88%), dengan nilai rata-rata sebesar 78,33. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 29% (4 peserta didik) dari Siklus sebelumnya. Pencapaian ketuntasan klasikal pada Siklus II mencapai 88%, dan peserta didik telah mencapai kemampuan minimal sebesar 70.

## SIMPULAN

Keberhasilan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam penelitian ini adalah mencapai 80% peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai 70. Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap prasiklus terdapat 41% (6 orang) peserta didik yang tuntas KKM. Pada Siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas KKM meningkat menjadi 59% (10 orang), sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, terdapat 88% (14 orang) peserta didik yang tuntas KKM, sehingga penelitian dihentikan. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari tahap prasiklus

hingga Siklus II. Keberhasilan penelitian sesuai dengan indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II, yaitu 88% peserta didik tuntas KKM. Nilai rata-rata unjuk kerja peserta didik juga mengalami kenaikan pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata peserta didik adalah 68,14, yang berada di bawah KKM. Pada Siklus I, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 72,75, sudah melebihi KKM, tetapi persentase ketuntasan belum terpenuhi. Pada Siklus II, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 78,33, yang berada di atas KKM, dan persentase ketuntasan telah terpenuhi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Video Interaktif Dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Dengan Model Discovery Learning. Para guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini. Saya sangat berterima kasih kepada Kepala Sekolah, guru-guru, dan siswa kelas 5 SD Negeri Gunungan 01 yang telah memberikan izin dan kerjasama yang berharga dalam melaksanakan penelitian ini dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan hingga artikel ini dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2020. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agustini, K. & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62 – 78.
- Alverina, C., Hakim, Z.R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *School Journal Education*, 9(3), 266 – 272.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta: Gava Media.
2011. Media Pembelajaran. Bandung: CV Yrama Widya.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2).
- Dra. Th. Sumini, M.Pd. Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Profesi Guru. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021
- Hazran. 2018. "Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas III SDN Nomor 1 Tulo Kecamatan Dolo Kabupten Sigi". *Jurnal kreatif Online*, Vol.6 No 3. ISSN 2354-614X diakses pada 20 Februari 2020.
- Inqidloatul Amaniyah. Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III MI AsSyafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan. 2018. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Kurniawan, A. (2020). Pengertian Keterampilan Berbicara – Bentuk, Landasan, Sarana, Jenis, Faktor, Contoh, Para Ahli. Dipetik 7 24, 2020, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-keterampilan-berbicara>
- Rahmawati Rina. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. 2021. Makasar. Universitas Muhammadiyah Makasar
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, Penelitian Tindakan Kelas. 2021. Jakarta: PT. Bumi Aksara