

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa saja yang ada di sekitarnya.

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu

sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkan.

2. Pengertian Kecakapan Imajinasi dan Kecakapan Lisan

a. Pengertian Kecakapan

Salah satu upaya penting yang harus dilakukan dalam peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan orientasi tujuan pendidikan, yaitu dengan mengubah tujuan pembelajaran dari orientasi materi pengetahuan semata, menjadi penguasaan kecakapan dan aplikasinya kedalam kehidupan sehari-hari (*life skill*). Oleh karena itu setiap kegiatan pembelajaran harus mampu mengarahkan pada pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) tersebut .

Istilah Kecakapan Hidup (*life skills*) diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi

problem hidup dan penghidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. *life skills* adalah sesuatu yang kontinum dari pengetahuan dan sikap yang penting untuk seseorang agar mendapatkan fungsi yang efektif dan berpengaruh terhadap pengalaman hidup pegawai (Dadang, 2024).

Life skill adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

Tiga dimensi tujuan pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup (*life skill*) yaitu :

1. Tujuan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan dan pemilihan kecakapan proses atau metode (*methodological objective*).
2. Tujuan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan dan pemilihan konsep dasar keilmuan (*content objective*), atau pemilihan materi esensial yang terdiri dari konsep-konsep kunci dan prinsip-prinsip utama.
3. Tujuan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan kecakapan menerapkan konsep dasar dalam kehidupan sehari-hari (Suriswo, 2023).

Kecakapan hidup (*life skill*) dapat dipilah menjadi empat jenis, yaitu :

- a. Kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*).

Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, anggota masyarakat dan warga negara, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus menjadikan sebagai modal dalam meningkatkan dirinya sebagai individu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya.

b. Kecakapan sosial (*social skill*).

Kecakapan sosial atau kecakapan interpersonal (*interpersonal skills*) mencakup antara lain kecakapan komunikasi dengan empati (*communication skills*), dan kecakapan bekerjasama (*collaboration skills*). Empati, sikap penuh pengetahuan dan seni komunikasi dua arah, perlu ditekankan karena yang dimaksud berkomunikasi disini

bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi isi dan sampainya pesan disertai dengan kesan yang baik menumbuhkan hubungan harmonis.

c. Kecakapan akademik (*academic skill*).

Kecakapan akademik yang sering kali juga disebut kemampuan berfikir ilmiah yang pada dasarnya merupakan pengembangan dari kecakapan berfikir rasional. Jika kecakapan berfikir rasional masih bersifat umum, kecakapan akademik lebih menjurus kepada kegiatan yang bersifat akademik/keilmuan. Kecakapan akademik mencakup antara lain kecakapan melakukan indentifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu, merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian, serta merancang dan

melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keinginan.

d. Kecakapan vokasional (*vocational skill*).

Kecakapan vokasional (*vocational skill*) sering kali disebut dengan kecakapan kejuruan. Artinya, kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat dilingkungan masyarakat (Abd. Hamid Isa, dkk. 2017).

b. Pengertian Imajinasi

Imajinasi merupakan bagian integral dari perangkat kognitif manusia, yang membentuk pendekatan terhadap tantangan, tujuan pribadi, dan pemahaman tentang dunia. Imajinasi juga berfungsi sebagai kanvas mental untuk ide-ide inovatif, yang mendorong manusia untuk melampaui batas-batas konvensional. Imajinasi adalah kemampuan berfikir divergen yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan

multiperspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna mengembangkan imajinasi anak.

Imajinasi merupakan bakat alami yang dimiliki oleh setiap manusia termasuk juga anak sekolah dasar. Sumber awal kemampuan berpikir dan gagasan bermula dari tersusunya pertanyaan. Hal yang terlihat sederhana dari seorang siswa sekolah dasar berupa pertanyaan ini merupakan sebuah permasalahan yang memerlukan jawaban, atau solusi. Setiap anak dengan segenap kemampuan berpikir dan kognitif yang berbeda akan menghasilkan ragam jawaban yang berbeda ketika berhadapan dengan sebuah permasalahan. Setiap anak mempunyai hak yang sama dalam mengemukakan pendapat, karena potensi kreatifitas yang berbeda (Mia,dkk. 2023).

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar

(lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum. Imajinasi juga merupakan sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan. Dengan imajinasi, manusia mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran (Nur,dkk. 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi adalah “khayalan” atau “daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang”.

Imajinasi adalah kemampuan untuk menciptakan gambaran, ide, atau konsep yang tidak ada dalam kenyataan. Pengertian imajinasi menurut para ahli :

Menurut Merriam Webster, imajinasi adalah tindakan atau kekuatan untuk membentuk gambaran mental tentang sesuatu yang tidak ada pada indra atau belum pernah dirasakan seluruhnya dalam kenyataan.

Menurut Steiner, imajinasi adalah sebagai sesuatu yang muncul dari persepsi melalui indra, menyebabkan proses pemikiran yang aktif untuk menciptakan apa yang dia sebut “gambar hidup” di pikiran pengamat.

Janice Beaty, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak di bawah usia tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak.

c. Fungsi Imajinasi Dalam Bahasa

Imajinasi memiliki berbagai fungsi penting dalam bahasa Indonesia. Berikut beberapa fungsi utama imajinasi:

1. **Kreativitas** : Imajinasi memungkinkan seseorang untuk menciptakan ide-ide baru, baik dalam menulis, berbicara, atau dalam berbagai bentuk ekspresi kreatif lainnya. Misalnya, dalam menulis cerita fiksi, puisi, atau bahkan dalam memecahkan masalah dengan cara yang inovatif.
2. **Ekspresi Diri** : Melalui imajinasi, seseorang dapat mengekspresikan perasaan, pemikiran, dan pengalaman pribadi secara kreatif. Ini sering kali ditemukan dalam karya seni, sastra, dan musik, di mana imajinasi membantu untuk menyampaikan pesan yang mungkin sulit diungkapkan secara langsung.

3. Pembuatan Alat Bantu Belajar : Imajinasi juga berperan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Misalnya, menggunakan cerita atau simulasi untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks kepada pelajar.

4. Pemecahan Masalah : Dengan imajinasi, seseorang dapat membayangkan berbagai kemungkinan solusi untuk masalah yang dihadapi. Ini membantu dalam merancang strategi, merencanakan langkah-langkah, dan berpikir di luar kebiasaan untuk menemukan solusi yang efektif.

5. Pembangunan Karakter dan Dunia : Dalam sastra dan media, imajinasi digunakan untuk menciptakan karakter-karakter dan dunia yang kaya dan kompleks. Ini memungkinkan pembaca atau penonton untuk terlibat dalam

pengalaman yang tidak dapat ditemukan di dunia nyata.

6. Pengembangan Keterampilan Sosial :

Imajinasi membantu dalam memahami perspektif orang lain dan berempati dengan pengalaman mereka, yang penting dalam interaksi sosial dan komunikasi.

Terhadap kemungkinan generalisasi oleh bahasa, imajinasi melengkapi bahasa dengan prinsip – prinsip diluar analogi dan asosiasi, yakni prinsip “posibilitas-logis”. Daya imajinasi mampu memilah (partikularisasi) dan mencari kemungkinan yang dapat dipertanggung jawabkan. Prinsip imajinasi selanjutnya akan tetap bekerjasama dengan bahasa dan intelek, untuk membentuk suatu pengetahuan yang bersifat ilmiah. Setiap kali suatu pengetahuan tercapai imajinasi akan berada kembali dengan kemampuan posibilitas logisnya, untuk mengarah pada

pengetahuan yang lebih lengkap akan realitas. Pada setiap perumusan atau pembahasan dalam proses tersebut, hanya bahasa yang berimajinasilah yang sanggup memperkaya realitas itu sendiri.

Terhadap tendensi pendefinisian realitas yang juga berakibat terhadap pendefinisian kebenaran, imajinasi berfungsi mengisi bahasa. Bahasa baru hidup dan berarti ketika imajinasi manusia bermain main dalam tiap diskusinya. Suatu definisi akan menjadi realitas yang digambarkannya ketika dibantu oleh imajinasi manusia yang menyertai gerak pemahaman didalamnya. Pengetahuan karena dialog timbal balik antara subjek dan objek, dalam pandangan empirisme dimungkinkan dengan pengalaman subjek terhadap objek sendiri. Akan tetapi, lebih jauh lagi dikatakan bahwa pengetahuan karena “dialog” timbal balik antara subjek dengan objek secara representasional dimungkinkan oleh

imajinasi dan disitulah terletak peran imajinasi dalam mengisi bahasa.

Dengan demikian, imajinasi memainkan peran yang sangat beragam dan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam konteks pribadi, sosial, maupun profesional.

d. Pengertian Lisan

Lisan adalah istilah yang merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan ucapan, kata-kata, atau bahasa yang diucapkan, bukan ditulis. Sederhananya, lisan adalah bentuk komunikasi yang menggunakan suara untuk menyampaikan pesan.

Lisan adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia yang berbeda-beda antara satu manusia dengan yang lainnya. Semakin sering digunakan kemampuan tersebut maka semakin bagus pula kecakapan yang dimiliki oleh seseorang tersebut. Di kamus besar bahasa

Indonesia disebutkan bahwa lisan memiliki arti lain yaitu keterampilan. Keterampilan lisan merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, disamping keterampilan mendengarkan, membaca, dan menulis (Poewadarmita, 2007).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lisan adalah sesuatu yang berkenaan dengan kata-kata yang diucapkan. Dalam KBBI, lisan adalah lidah, atau dengan mulut (bukan dengan surat).

Ragam bahasa lisan kita harus mampu mengucapkan dan memakai bahasa Indonesia dengan baik serta bertutur kata sopan. Kecakapan lisan merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara langsung.

e. Tujuan Kecakapan Lisan

Pada umumnya tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan,

menstimulasi, meyakinkan, atau menggerakkan pendengarnya. Sejalan dengan tujuan pembicara tersebut dapat pula kita klasifikasikan berbicara menjadi lima jenis, yakni:

a. Berbicara Menghibur

Berbicara menghibur biasanya bersuasana santai, rileks, dan kocak. Namun tidak berarti bahwa berbicara menghibur tidak dapat membawakan pesan. Dalam berbicara menghibur tersebut pembicara berusaha membuat pendengarnya senang, gembira, dan bersukaria.

b. Berbicara Menginformasikan

Berbicara menginformasikan bersuasana serius, tertib, dan hening. Soal pesan merupakan pusat perhatian, baik pembicara maupun pendengar. Dalam berbicara menginformasikan pembicara berusaha berbicara jelas, sistematis, dan tepat isi agar informasi benar- benar terjaga

keakuratannya. Pendengar pun berusaha menangkap informasi yang disampaikan dengan segala kesungguhan.

c. Berbicara Menstimulasikan

Berbicara menstimulasi juga berusaha serius, kadang-kadang terasa kaku. Pembicara berkedudukan lebih tinggi dari pendengarnya. Status tersebut dapat disebabkan oleh wibawa, pengetahuan, pengalaman, jabatan, atau fungsinya yang memang melebihi pendengarnya. Dalam berbicara menstimulasi, pembicara berusaha membangkitkan semangat pendengarnya sehingga pendengar itu bekerja lebih tekun, berbuat lebih baik, bertingkah laku lebih sopan, belajar lebih berkesinambungan. Pembicara biasanya dilandasi oleh rasa kasih sayang, kebutuhan, kemauan, harapan, dan inspirasi pendengar.

d. Berbicara Meyakinkan

Berbicara meyakinkan, sesuai dengan namanya, bertujuan meyakinkan pendengarnya. Jelas suasananya pun bersifat serius, mencekam, dan menegangkan. Melalui keterampilannya pembicara berusaha mengubah sikap pendengarnya dari tidak setuju menjadi setuju, dari tidak simpati menjadi simpati, dari tidak mau membantu menjadi mau membantu. Dalam berbicara meyakinkan itu, pembicara harus melandaskan pembicaraanya kepada argumentasi yang nalar, logis, masuk akal, dan dapat di pertanggung jawabkan dari segala segi.

e. Berbicara Menggerakkan

Berbicara menggerakkan pun menuntut keseriusan baik dari segi pembicara maupun dari segi pendengarnya. Berbicara atau pidato menggerakkan merupakan kelanjutan pidato membangkitkan semangat. Pembicara dalam berbicara menggerakkan haruslah orang yang

berwibawa, tokoh, idola, dan panutan masyarakat (Erwin, 2020).

Tujuan utama berbicara adalah untuk menginformasikan gagasan-gagasan pembicara kepada pendengar. Menentukan tujuan berbicara berarti kegiatan berbicara harus ditempatkan sebagai sarana penyampaian sesuatu kepada orang lain sesuai dengan tujuan yang diharapkan pembicara. Berbicara sebagai salah satu bentuk komunikasi dapat digunakan dalam berbagai tujuan.

Dalam hal ini, tujuan berbicara dikelompokkan ke dalam empat tujuan, yaitu :

a. Tujuan Sosial

Tujuan sosial Manusia sebagai makhluk sosial menjadikan kegiatan berbicara sebagai sarana untuk membangun konsep diri, eksistensi diri, kelangsungan hidup,

memperoleh kebahagiaan, dan menghindari tekanan serta ketegangan.

b. Tujuan Ekspresif

Tujuan Ekspresif Bahasa dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan pembicara kepada orang lain. Ekspresi dalam bentuk bahasa juga dapat berwujud sebagai rasa empati kepada objek yang ada di luar diri pembicara.

c. Tujuan Ritual

Tujuan Ritual Kegiatan ritual sering menggunakan bahasa sebagai media untuk menyampaikan pesan ritual kepada penganutnya.

d. Tujuan Instrumental

Tujuan Instrumental Dalam tujuan instrumen ini, kegiatan berbicara digunakan sebagai alat untuk memperoleh sesuatu. Sesuatu di sini dapat berupa pekerjaan, jabatan, atau hal-

hal lainnya. Memang kegiatan berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi, tetapi dalam tujuan instrumental kegiatan berbicara tidak tampak kaitan khusus antara pesan yang ada di dalamnya dengan tujuan yang diharapkan dari komunikasi tersebut (Rusli & Alfian, 2021).

Seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien (Rohana,dkk. 2022).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Yendri,dkk. 2020). Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Arif,dkk. 2023).

Menurut Gagne, menyatakan untuk terjadinya belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi *internal* maupun kondisi *eksternal*. Kondisi *internal* merupakan peningkatan memori siswa sebagai hasil belajar terdahulu. Memori siswa yang terdahulu merupakan komponen kemampuan siswa yang baru dan ditempatkannya bersama-sama. Kondisi *eksternal* meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran (Bunyamin, 2021).

Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda.

Menurut W. Winkel “hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka”.

Menurut Purwanto “hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Menurut Ghufroon “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf”.

Menurut Uno “hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu”.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Adapun yang menjadi macam-macam hasil belajar di kelompok kan menjadi tiga bagian sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

Pada ranah ini hasil belajar peserta didik dilihat dari pengetahuan, pemahaman, sistematis analisis, aplikasi dan evaluasi. Hasil belajar yang dapat diambil atau dapat dilihat dari ranah kognitif ini ialah dengan melakukan tes berupa soal tertulis maupun tidak tertulis untuk mengukur apakah pengetahuan peserta didik bertambah atau tidak setelah mereka mengerjakan soal.

b. Ranah Psikomotor

Ini berkaitan dengan ada tidak nya keterampilan dan kemampuan bertindak yang dimiliki peserta didik. Peserta didik dapat melakukan hal yang terampil saat melakukan

pengamatan pada materi pembelajaran kubus dan dan balok.

c. Ranah Afektif

Pada ranah ini hasil belajar siswa yang dapat dilihat ialah bagaimana bentuk kedisiplinan peserta didik dapat dinilai. Mulai dari mereka mengerjakan atau menyerahkan tugas tepat waktu, selama proses pembelajaran mereka tahu kapan waktunya untuk bertanya, serta rasa keterbukaan dan penerimaan pendapat yang diungkapkan oleh teman-temannya (Nana, 2010).

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Abidin “pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar”. Menurut Kristiantari

“pembelajaran adalah proses kegiatan penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang dirancang oleh guru untuk membantu memudahkan peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan”. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi, dan belajar sastra merupakan belajar untuk menghargai karya manusia.

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan.

Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan atau menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya tertuju pada bahasa lisan atau bahasa tertulis (Muhammad Ali, 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa

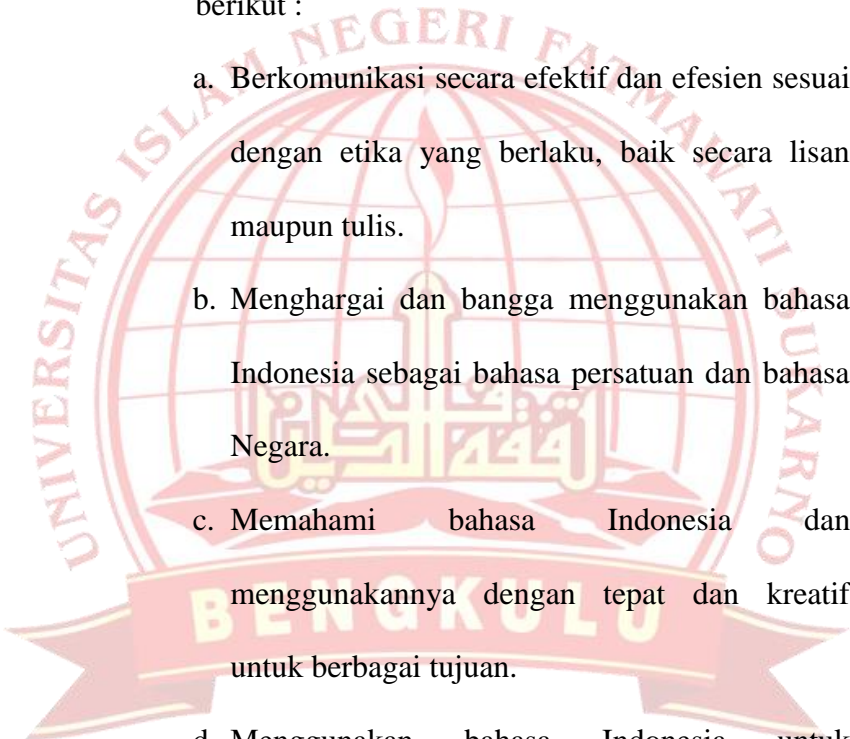
Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang baik, agar meningkatnya kemampuan berbahasa pada siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Proses pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan minat individu siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi bahasa siswa. Guru juga diharapkan mampu memilih bahan ajar yang relevan dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa. Secara umum, mempelajari bahasa sangat bermanfaat untuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional

siswa, serta mendukung pembelajaran mata pelajaran lainnya.

Mata Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 
- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
 - b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
 - c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
 - d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
 - e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi

pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Muhammad Ibnu Mubarak, dkk. 2024).

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Menurut Cahyani, ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup empat aspek, yaitu :

a. Mendengarkan

Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda sekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

b. Berbicara

Berbicara menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dalam kegiatan pengenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, memberi petunjuk dan berbagai karya sastra berbentuk dongeng, pantun, drama dan puisi.

c. Membaca

Membaca menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami yang berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita dan drama.

d. Menulis

Menulis melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk surat, pengumuman, teks pidato serta berbagai karya

sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah peneliti amati, ada beberapa penulisan dan secara langsung dan tidak langsung dijadikan penunjang penulisan proposal ini. Peneliti menemukan beberapa karya tulis yang relevan dengan penelitian ini :

- 1) Din Adini, Agung, & Tyasmiarni, Jurnal tahun 2020.

Dengan judul “Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD negeri Buluh 2. Metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Instrumen yang digunakan peneliti dalam studi pendahuluan ini adalah lembar pedoman observasi, sebagai alat untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran di kelas. Teknik analisis

data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Din Adini, Agung, & Tyasmiarni adalah Keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Buluh 2 yang memiliki kategori sangat baik 0 siswa atau sebesar 0 %, kategori baik 3 siswa atau sebesar 13.05 %, kategori cukup baik 8 siswa atau sebesar 34.78 %, kategori kurang baik 12 siswa atau sebesar 52.12 %.

Hasil pengamatan menunjukkan siswa sulit menyampaikan kembali secara lisan mengenai cerita yang pernah diketahui sebelumnya, pelaksanaan model pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang dipelajari. Hasil tes menyatakan bahwa 3 siswa memperoleh nilai diatas KKM dari total 23 siswa kelas IV, dengan KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70, data menunjukkan ada 20 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sehingga nilai rata-rata siswa adalah 62.

Sementara itu, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi.

Sedangkan perbedaannya, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara siswa dan mendeskripsikan solusi yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengaruh kecakapan imajinasi lisan terhadap hasil Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

- 2) Fitriani Safina Langoday, Nurlailah, Jurnal tahun 2023. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Inpres OEPOI”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka jari pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas II SD Inpres OEPOI. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasieks perimental, dengan membagi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu yang terdiri atas dua variabel. Variabel bebas Media Boneka Jari dan variabel terikat adalah keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian ini, Pengambilan sampel ditentukan menggunakan teknik *Random Sampling*.

Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Nurlailah adalah penggunaan Media Boneka Jari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang positif dalam

meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Selain itu juga dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media boneka jari sebesar 82,9 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 60, sedangkan pada kelas control sebesar 69,3 dengan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah 50.

Sementara itu, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan metode eksperimen yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* dalam pengambilan sampelnya. Pada penelitian yang akan dilakukan pengambilan sampel menggunakan *non*

propability sampling dengan cara sampling jenuh.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasioeks perimental. Sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

3) Nadya Anjelina & Wini Tarmini, Jurnal tahun 2022.

Dengan judul “Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa kelas V pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Instrument yang digunakan peneliti dalam peneliti dalam studi pendahuluan ini adalah lembar observasi, wawancara dan dokumentasi, sebagai alat untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran di kelas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Nadya Anjelina & Wini Tarmini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia yang diambil peneliti pada kelas VB di Sdi Annajah Jakarta Barat sudah termasuk kategori baik.

Terdapat faktor penyebab kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara. Faktor tersebut yaitu percaya diri, siswa yang percaya diri dalam kegiatan berbicara tidak akan merasa takut, ragu saat guru meminta berbicara. Faktor selanjutnya yaitu faktor lingkungan di sekolah, siswa yang mudah bergaul dengan teman sebayanya lebih terampil dalam berbicara karena sudah terbiasa untuk berkomunikasi baik dengan orang lain.

Sementara itu, persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas mengenai keterampilan berbicara pada siswa, dan tidak terdapat persamaan yang signifikan

dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kualitatif ini menggunakan kata-kata (bersifat umum), sementara penelitian kuantitatif yang akan dilakukan menggunakan angka-angka.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua penelitian tersebut yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam analisis data, peneliti menggunakan analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksperimen. Terdapat tiga jenis desain penelitian eksperimen, yaitu *pre-eksperimental*, *quasi-eksperimental*, dan *true experimental research*.

4) Ugik Yulianti, Skripsi tahun 2015. Dengan judul “Pengaruh Kecakapan Imajinasi Dan Lisan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Karangasem Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecakapan imajinasi dan lisan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Muhammadiyah 16 Karangasem. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Dalam upaya memperoleh data yang valid, maka penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sedangkan dalam pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi dan observasi. Dalam penelitian ini dilakukan penghitungan data menggunakan metode analisis deskriptif presentase dan metode analisis berganda

Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Ugik Yulianti adalah diperoleh $F_{hitung} = 3,557$ sedangkan $F_{tabel} =$ diperoleh $F_{hitung} = 3,557$ dengan

probabilitas $0,001 < 0,05$, menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ berada pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak yang berarti hipotesis ketiga (III) yang menyatakan “Kecakapan imajinasi dan kecakapan lisan berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia semester II siswa kelas III SD Muhammadiyah 16 Karangasem Tahun 2015/201” diterima.

Sementara itu, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Kemudian, terdapat variabel X_1 (Kecakapan Imajinasi), variabel X_2 (Kecakapan Lisan) dan variabel Y (Hasil Belajar Bahasa).

Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan teknik sampling dengan cara undian (*simple random sampling*). Sementara itu, pada

penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik *non propability sampling* dengan cara sampling jenuh.

Tabel.2.1

Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Din Adini, Agung, & Tyasmiarni	Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2	Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi.	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus.
2	Fitriani Safina Langoday	Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Pada Mata	Sama-sama menggunakan metode eksperimen	Penelitian ini menggunakan teknik <i>Random</i>

		<p>Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Inpres OEPOI.</p>	<p>yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p>	<p><i>Sampling</i> dalam pengambilan sampelnya.</p>
3	<p>Nadya . Anjelina & Wini Tarmini</p>	<p>Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.</p>	<p>Sama-sama membahas mengenai keterampilan berbicara pada siswa.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.</p>
4	<p>Ugik . Yulianti</p>	<p>Pengaruh Kecakapan Imajinasi dan</p>	<p>Sama-sama membahas mengenai</p>	<p>Perbedaan penelitian ini terdapat pada</p>

		Lisan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah 16 Karang Asem.	cara berbicara dan imajinasi pada anak pada proses pembelajaran di sekolah dasar.	objek dan tempat penelitian.
--	--	--	---	------------------------------

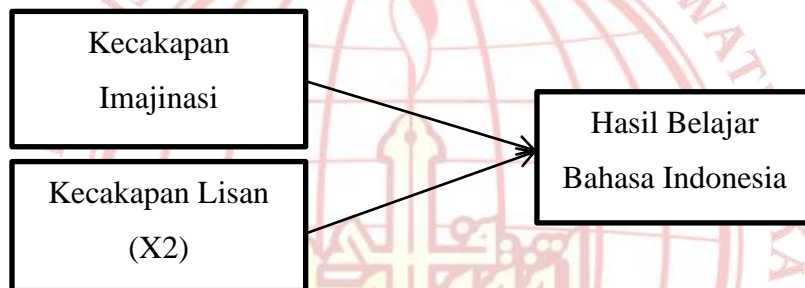
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini adalah rangkuman dari berbagai teori yang saling berkaitan. Teori-teori ini disatukan untuk menjelaskan hubungan antara beberapa variabel yang menjadi fokus penelitian (Annita, 2023).

Kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema, dengan tujuan untuk mempermudah memahami beberapa variabel data yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya (Sidik, 2021).

Menurut Sugiono “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi” (Addini, 2023).

Berdasarkan teori-teori tersebut, berikut dibuat kerangka berpikir penelitian ini :



Gambar 2.1. Diagram Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggabungkan dua teori utama yakni teori kecakapan imajinasi, dan kecakapan lisan serta teori hasil belajar bahasa Indonesia. Teori kecakapan imajinasi dan kecakapan lisan tentunya berkaitan dengan proses pembelajaran pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan teori hasil belajar fokus pada pengaruh kecakapan imajinasi didalam proses

pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Variabel X didalam penelitian ini adalah kecakapan imajinasi dan kecakapan lisan, sedangkan pada variabel Y didalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(Ha1) : Terdapat pengaruh kecakapan imajinasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

(H01) : Tidak terdapat pengaruh kecakapan imajinasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

(Ha2) : Terdapat pengaruh lisan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

(Ho2) : Tidak terdapat pengaruh lisan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

(Ha3) : Terdapat pengaruh kecakapan imajinasi dan lisan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

(Ho3) : Tidak terdapat pengaruh kecakapan imajinasi dan lisan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di MIS Al-Islam Kota Bengkulu.

