

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Ibu bagi warga negara Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran yang diwajibkan untuk siswa di berbagai jenjang pendidikan formal di Indonesia. Melalui pengajaran Bahasa Indonesia, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengenal identitas diri mereka serta memahami kebudayaan yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia (Arifin, Damariswara, dan Imron 2023). Bahasa Indonesia khususnya di SD ditunjukkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan (Raresik, Dibia, dan Widiana 2016).

Salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk dikuasai adalah keterampilan berbicara. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik perlu memiliki penguasaan keempat keterampilan dasar, yang mana diantaranya kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Choirul Amri dan Dimas Kurniawan 2023). Salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan peserta didik untuk dikuasai adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara seolah menjadi kebutuhan primer bagi siswa agar mampu berkomunikasi dengan baik

kepada guru, teman sebaya hingga orang-orang yang ada di sekitar lingkungan mereka.

Namun pada kasus nyata di lapangan masih banyak ditemui peserta didik khususnya di SD yang masih belum bisa berkomunikasi dengan baik kepada teman, guru maupun orang lain. Kasus yang ditemui bukan hanya terjadi pada anak-anak SD yang masih duduk di bangku kelas rendah tetapi ditemui juga di anak-anak SD yang sudah berada di kelas tinggi.

Saat ini dunia sudah memasuki ambang ambang ke era baru *Society 5.0* yang mana keterampilan berbicara menjadi modal penting bagi anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar hendaknya sudah membekali dirinya dengan keterampilan berbicara yang baik agar dapat lebih mudah mencapai potensinya di masa depan. Tetapi realita kadang tak berjalan lurus dengan idealita, masih banyak anak sekolah dasar yang masih memiliki keterampilan berbicara yang kurang.

Minat peserta didik yang kurang dalam hal belajar dan ingin mempelajari juga berpengaruh. Dapat dikatakan bahwasannya minat adalah sesuatu yang dapat mendorong kegiatan belajar siswa (Nadiyah, Arina, dan Ikhrom 2019). Selain percaya diri, penguasaan banyak kosa kata (*Vocabulary*), dan minat belajar faktor lain yang juga sangat berpengaruh adalah cara pengajaran guru di kelas. Pengajaran yang dilakukan konvensional (guru menjelaskan di depan dan peserta didik mendengarkan) cenderung cepat membuat siswa bosan yang berdampak kepada *transfer* ilmu yang dilakukan guru tersendat. Seorang pendidik sebaiknya memiliki keahlian dan keterampilan dalam menyusun serta merancang proses pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya (Putu dkk. 2022). Minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran juga berdampak

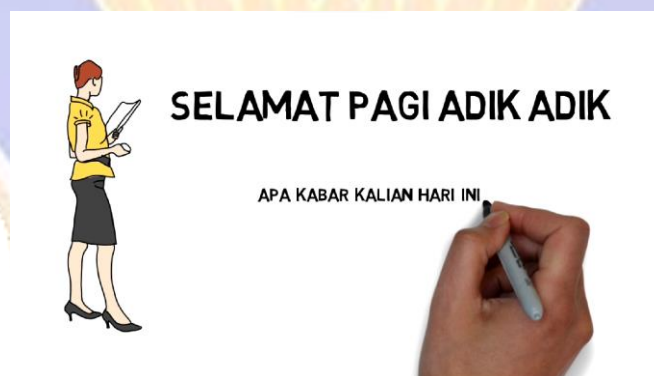
pada kegiatan belajar yang menjadi kurang maksimal (Widiana, Parera, dan Sukmana 2019).

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Kaliaseh, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, utamanya di kelas VI yang mana seharusnya kemampuan mereka sudah sedikit lebih baik dibandingkan adik tingkat mereka di kelas I-V. Hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada minggu pertama bulan September 2023 mendapatkan hasil berupa guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah konvensional dalam mengajar (guru menjelaskan dan murid hanya mendengarkan). Dibalik hal tersebut terdapat alasan mengapa hal itu bisa terjadi, diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, keterbatasan waktu menyampaikan materi dalam suatu pembelajaran yang membuat guru memilih menyampaikan langsung menggunakan metode ceramah, serta masih minimnya kegiatan pengembangan kecakapan guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model ataupun media pembelajaran yang inovatif sesuai zaman. Saat proses pembelajaran dan presentasi di depan kelas hanya beberapa siswa saja yang lugas dalam hal keterampilan berbicara dan sisanya ada yang masih malu malu dan kebingungan harus mengucapkan apa, tegas guru dalam wawancaranya. Rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas VI di SD N 2 Kaliaseh dibuktikan pula dengan rerata skor keterampilan berbicara siswa hanya ada di angka 66 % (diperoleh dari lembar *rating scale* yang dilakukan saat observasi awal) , yang mana itu mengindikasikan keterampilan berbicara mereka masih di kategori kurang.

Penggunaan media pembelajaran di SD pada era revolusi industri 4.0 seperti saat ini sangat dibutuhkan untuk memudahkan guru dalam mengajar, menerangkan

konsep, dan memvisualisasikan sesuatu. Media pembelajaran adalah alat yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa (Puriasih dan Trisna 2022). Ada berbagai macam jenis media pembelajaran, diantaranya media audio, visual, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran yang digemari siswa SD adalah media audio visual (video).

Media video merupakan bagian dari media audio-visual, yang dapat diartikan sebagai media yang dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan (Ahmad Fadillah dan Bilda 2019). Salah satu media audio visual yang dapat diterapkan di SD adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Video scribe merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video ilustrasi dan juga dapat juga dimanfaatkan untuk membuat video pengajaran. *Sparkol Videoscribe* memanfaatkan berbagai jenis media yang dipadukan untuk menciptakan video yang menarik, melibatkan elemen-elemen seperti gambar, suara, teks, dan animasi (Istanti 2017). Berikut dibawah merupakan ilustrasi media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Sparkol Videoscribe*.



Gambar 1. 1 Contoh Ilustrasi Video Pembelajaran Videoscribe

Penggunaan media inovatif seperti *Sparkol Videoscribe* dipandang bisa menjadi salah satu opsi pembelajaran yang bisa guru berikan di dalam kelas,

utamanya saat membelajarkan siswa untuk bisa berkomunikasi lebih baik. Dengan menonton video yang ilustratif siswa dapat memperkaya pengetahuan mereka. Di dalam video pembelajaran nantinya guru dapat dengan mudah mengedit dan menambahkan beberapa kata kata yang mungkin jarang didengar peserta didik guna memperkaya kosa kata mereka.

Tantangan yang muncul dari kurangnya kemampuan berbicara siswa dalam berkomunikasi disebabkan oleh kurangnya pengembangan keterampilan berbicara oleh guru di kelas dan keterbatasan media pembelajaran komunikasi. Hal tersebut penting untuk segera diatasi, karena jika dibiarkan masalah tersebut dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan diri siswa. Dampak tersebut diantaranya: (1) hasil belajar yang rendah akibat kesulitan siswa dalam berkomunikasi, bertanya, dan menyampaikan ide atau gagasan. (2) pembatasan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri yang dapat menghambat pengembangan potensi. (3) menurunnya minat belajar siswa karena pengajaran yang terasa monoton, padahal minat belajar tersebut sebenarnya dapat menjadi pendukung utama dalam proses belajar siswa (Mardhatillah, Suranata, dan Trisna 2022).

Untuk itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media audio visual berbasis *storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD kelas VI. Media pembelajaran ini nantinya akan ditunjukkan untuk meningkatkan minat dalam belajar dan berkomunikasi yang nantinya akan berimplikasi pada peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks masalah yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterampilan berbicara siswa SD cenderung rendah.
2. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah atau memilih menggunakan pendekatan *teacher center*.
3. Dalam kegiatan pembelajaran dan presentasi dikelas, hanya sedikit siswa yang mampu berkomunikasi secara lugas
4. Media untuk keterampilan berbicara terbatas pada buku ajar saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan kelancaran, sistematis, dan terfokusnya pelaksanaan penelitian, pembatasan masalah menjadi langkah yang diperlukan. Penelitian ini difokuskan pada penanganan aspek :

- (1) Keterampilan berbicara siswa SD khususnya di kelas di VI cenderung rendah, (yang dibuktikan dari hasil wawancara dan kuesioner)
- (2) Masih sedikitnya media pembelajaran inovatif dalam bentuk digital untuk diterapkan pada siswa SD.

Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI dengan berbasis *storytelling*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemahaman terhadap latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *prototype* media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI?
2. Bagaimana validasi materi dan media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI?
3. Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI?
4. Bagaimana efektivitas media media audio visual berbasis *storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa SD kelas VI?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat diringkas sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI
2. Untuk menganalisis validasi materi dan media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI
3. Untuk menganalisis kepraktisan media audio visual berbasis *storytelling* untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas VI
4. Untuk mengetahui efektivitas media audio visual berbasis *storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa SD kelas VI

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah uraian mengenai manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi yang berharga serta menjadi referensi dalam penelitian yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan akan memberikan sumbangan pemikiran yang signifikan dalam bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara di tingkat pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, membantu memberikan dorongan atau rangsangan dalam keterampilan bicarannya, sehingga berpengaruh pada hasil belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru adalah membantu mereka menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang inovatif, sehingga meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

3) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain adalah sebagai referensi atau sumber literatur yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan topik serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran audio-visual berbasis *storytelling* merupakan salah satu inovasi pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat membuat pengalaman belajar yang berbeda. Dalam video pembelajaran ini mengintegrasikan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik sesuai jenjangnya. Media ini dapat diulang ulang pemutarannya oleh siswa karena sifatnya yang digital, media ini juga dapat diakses dimana saja oleh siswa tanpa batasan ruang dan waktu, jadi siswa tidak hanya dapat belajar di sekolah tapi juga dapat belajar di rumah. Keunggulan media ini antara lain: (1) media video pembelajaran berbasis *storytelling* bersifat digital, sehingga dapat diakses dimana saja, (2) media video pembelajaran berbasis *storytelling* dapat memvisualisasikan pembelajaran dalam bentuk 3 dimensi yang sulit dihadirkan langsung dikelas (3) media video pembelajaran berbasis *storytelling* mengintegrasikan perpaduan grafis, animasi, dan warna yang menarik perhatian peserta didik.

Media video pembelajaran berbasis *storytelling* berupa video pembelajaran yang mana didalamnya memuat pembelajaran, visualisasi tentang apa yang dibahas secara 2 dimensi, dan dilengkapi pula dengan suara *dubbing* yang memungkinkan siswa paham dari mendengarkan isi video. Rincian komposisi produk yaitu sebagai berikut

1. Media digital yang diintegrasikan dengan *website landing page*
2. Video pembelajaran yang diedit menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*, yang didalamnya mengintegrasikan pembelajaran, visualisasi dan animasi

3. Video pembelajaran dengan aspek rasio 16:9
4. Tampilan yang berwarna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik
5. Pop Up glosarium yang mana nantinya akan muncul disela-sela video untuk memberitahu kata kata sulit atau mungkin jarang didengar.
6. Dapat diakses melalui tautan
7. Dapat diintegrasikan dengan bahan ajar lain melalui *embed file*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterampilan berbicara menjadi salah satu keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik. Keterampilan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran yang dimaksud juga harus mengikuti perkembangan zaman. Di era serba digital pendidik juga dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi untuk mengajar, pengajaran melalui media video oleh guru dapat menjadi alternatif opsi variasi dalam pembelajaran. Oleh karenanya pengembangan media audio visual berbasis *storytelling* penting untuk dilakukan. Penggunaan media audio visual berbasis *storytelling* akan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, mendukung guru dalam menyampaikan materi, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif daripada metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah guru.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media audio visual berbasis *storytelling* yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas VI SD Negeri 2 Kaliasem, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng memiliki karakteristik suka bermain dan tertarik pada hal-hal baru.
2. Siswa kelas VI SD Negeri 2 Kaliasem, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng telah menguasai keterampilan menyimak.
3. Penggabungan media audio visual berbasis storytelling diyakini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media audio visual berbasis *storytelling*, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media audio visual berbasis *storytelling* mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas VI SD Negeri 2 Kaliasem, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini ditujukan baik untuk guru dan siswa dalam satu kelompok tertentu maupun untuk guru dan siswa di lokasi lain yang memiliki karakteristik serupa.
2. Materi yang dikaitkan pada media audio visual berbasis storytelling terbatas pada Tema 4. Globalisasi di kelas VI.
3. Pengujian keefektifan media audio visual berbasis storytelling hanya dilakukan pada satu kelas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam penelitian ini, oleh karena itu diperlukan pendefinisian istilah. Berikut merupakan definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini :

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk seperti media pembelajaran, alat pembelajaran, materi

ajar, dan sebagainya, serta untuk memastikan kevalidan atau kelayakan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak dimaksudkan untuk menguji suatu teori.

2. Model ADDIE adalah salah satu model dalam penelitian pengembangan yang meliputi lima langkah sistematis yang terstruktur, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
3. Media audio visual berbasis *storytelling* merupakan media pembelajaran berupa video yang dapat mengilustrasikan pembelajaran dalam bentuk 2 dimensi.

