

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan resmi yang digunakan di seluruh Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 (Sari, 2019). Pendidikan Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam memastikan bahwa semua warga negara Indonesia memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan mampu memahami dan menggunakan bahasa nasional dengan benar. Pendidikan Bahasa Indonesia dimulai sejak dini, dengan pengajaran dasar dalam keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, Egok, & Febriandi, 2021). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan kata lain belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa (Suhartati, 2021). Hal ini karena setiap mata pelajaran pada dasarnya bertujuan menanamkan informasi kepada siswa, dan informasi itu berupa bahasa. Dengan bahasa, interaksi antar sesama individu dapat terpenuhi. Dengan bahasa pula, setiap individu bisa menyampaikan seluruh isi pikiran dan perasaannya pada orang lain baik menyampaikan dengan lisan maupun

tulisan. Bagi Widyantara & Rasna (2020) modal terpenting bagi manusia adalah kemampuan berbahasa yang dimilikinya, maka dari itu setiap individu diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, keempat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan jelas, persuasif, dan meyakinkan kepada pendengar dengan menggunakan kata-kata yang tepat, intonasi yang sesuai, dan kehadiran yang kuat (I. Sari & Hum, 2018). Keterampilan berbicara ini menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri kemampuan komunikatif siswa. Kemampuan berbicara tidak hanya berperan dalam pembelajaran bahasa tetapi berperan penting pula dan pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, keterampilan berbicara pada jenjang sekolah dasar harus lebih diperhatikan, karena pada proses pembelajaran dua arah tersebut aktivitas berbicaralah yang membuat seluruh kegiatan pembelajaran menjadi lancar. Rendahnya kemampuan berbicara siswa, dapat berdampak pada prestasi siswa tersebut dikarenakan pembelajaran tidak berjalan sesuai seperti yang telah direncanakan. Maka dikatakan keterampilan berbicara itu tidak bisa secara tiba-tiba dikuasai oleh seseorang melainkan harus dilatih sejak dini agar bisa dikatakan memiliki keterampilan berbicara yang mumpuni. Tujuan pembelajaran

*speaking* sebenarnya, agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, serta mengumpulkan informasi dari yang lain.

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam kemampuan komunikasi individu. Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa masalah dalam perkembangan keterampilan berbicara anak yang ditemui di sekolah dasar antara lain yaitu, beberapa siswa masih tidak percaya akan kemampuan dirinya sehingga masih merasa malu untuk menyampaikan pendapatnya di dalam kelas dan juga keterampilan berbicara anak masih sangat rendah dalam beberapa kegiatan berbicara di kelas (I. Sari & Hum, 2018). Keterampilan berbicara tidak hanya diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga merupakan keterampilan fundamental yang akan membantu siswa dalam kesuksesan akademik dan profesional di masa depan. Motivasi siswa yang rendah dan strategi pembelajaran yang kurang mampu menarik minat siswa merupakan faktor penyebab pembelajaran keterampilan berbicara di kelas kurang menggairahkan. Siswa terlihat pasif dan enggan untuk berbicara. Dalam situasi ini, ketika diminta untuk mengacungkan tangan sebagai respon terhadap pertanyaan dari guru, tidak ada satu pun siswa yang melaksanakannya.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 6 Tianyar, Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem, utamanya di kelas V yang mana harusnya kemampuan mereka sudah sedikit lebih baik dibandingkan adik tingkat mereka yang berada di kelas rendah. Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V yang dilaksanakan pada minggu kedua di bulan Juni 2023 mendapatkan hasil berupa keterampilan berbicara siswa khususnya siswa SD kelas V itu masih rendah.

Hal tersebut dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas yang dilakukan siswa menyebabkan siswa kurang semangat dan aktif di setiap pembelajaran, serta terdapat beberapa siswa yang masih merasa malas dan sering merasa takut untuk mengemukakan pendapatnya sehingga siswa cenderung bersikap individual. Selain itu, kurangnya minat membaca, kurangnya penguasaan kosa kata sehingga saat ingin menyampaikan pendapat kosa kata yang disampaikan kurang lengkap, serta kurang interaksi dengan lingkungan mengakibatkan siswa kurang percaya diri yang menyebabkan keterampilan berbicara siswa menjadi rendah. Permasalahan tersebut juga dipaparkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Padmawati, dkk, 2019) dimana peserta didik itu cenderung kurang aktif serta pada saat berbicara siswa kurang lancar dan kurang dapat dipahami. Selain terletak pada kondisi siswa keterampilan berbicara yang rendah juga dipengaruhi oleh faktor pendukung lainnya, seperti penerapan model serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk semangat dalam belajar. Permasalahan ini juga didukung dengan studi dokumen yang telah penulis lakukan di SDN 6 Tianyar mengenai keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.

**Tabel 1.1**  
Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD.

Nama Sekolah	Kelas	Skor Minimal	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai Skor Minimal		Siswa yang Belum Mencapai Skor Minimal	
				Siswa	%	Siswa	%
SDN 6 Tianyar	V	15	31	6	19,35%	25	80,65%

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut, sebagian besar skor keterampilan berbicara siswa kelas V, 80,65% yaitu 25 siswa belum mampu menyampaikan pendapat dan menceritakan kembali suatu bacaan. Hal tersebut karena, (1) Siswa kurang memiliki kosa kata, (2) Siswa merasa takut ketika diminta untuk berpendapat, (3) Siswa merasa tidak percaya diri ketika berbicara di depan kelas.

Penyebab belum optimalnya penguasaan keterampilan berbicara siswa tidak terlepas dari metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk menunjang hal tersebut, sudah seharusnya terdapat media yang dapat mendukung pembelajaran khususnya keterampilan berbicara siswa. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajarannya yang digunakan oleh guru, terdapat beberapa siswa masih tidak memiliki rasa semangat, kurangnya antusias di saat proses belajar mengajar berlangsung, serta ada beberapa siswa sering merasa takut untuk mengungkapkan pendapatnya atau pertanyaan sehingga siswa cenderung bersikap individual. Dalam melatih keterampilan berbicara siswa, terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang sangat inovatif, efektif, dan bisa melibatkan peran siswa di kelas dalam suatu pembelajaran adalah media interaktif berbasis *audiovisual*.

*Audiovisual* merupakan sebuah media komunikasi yang menggunakan kombinasi gambar bergerak (visual) dan suara (audio) untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens (Anisa, dkk., 2021). Media ini mencakup berbagai bentuk seperti *film*, video, presentasi multimedia, program televisi, dan konten *online*. Dalam konteks *audiovisual*, visual mengacu pada elemen gambar bergerak atau tampilan visual yang ditampilkan, seperti adegan, animasi, atau grafis.

Sementara itu, audio merujuk pada segala bentuk suara yang melengkapi gambar bergerak, termasuk dialog, musik latar, efek suara, dan narasi.

Dengan media interaktif yang berbasis *audiovisual* siswa akan lebih tertarik dan mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media *audiovisual* dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui penggunaan *audiovisual*, siswa dapat mengasah kemampuan berbicara mereka secara lebih menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Salah satu contohnya adalah penggunaan *software* pengembangan konten *e-learning* dengan *audiovisual* seperti *Articulate Storyline 3*.

*Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *platform* yang memungkinkan tenaga pendidik untuk membuat materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan audio, video, gambar, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Melalui penggunaan *audiovisual*, pengajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Sembiring, Agung, & Antara, 2021) bahwa penggunaan media *audiovisual* sangat efektif dengan didapatkan data hasil penilaian dari uji coba perorangan adalah 97% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil adalah 97% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *audiovisual* dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* memiliki banyak keuntungan. Penggunaan *audiovisual* dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, memberikan konten yang lebih realistis, visual, dan menarik. Hal ini dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. *Articulate Storyline 3* dapat membantu

tenaga pendidik dalam mengatur dan menyusun konten pembelajaran secara terstruktur dan terorganisir. Mereka dapat membuat media pembelajaran yang terdiri dari beberapa slide atau bab, dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti navigasi, *quiz* interaktif, dan gambar yang dapat di zoom. *Articulate Storyline 3* memungkinkan penyesuaian yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tenaga pendidik dapat menggabungkan berbagai elemen seperti teks, suara, gambar, dan video untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih lengkap dan variatif. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Articulate Storyline 3* menjadi sebuah solusi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di era digital saat ini, penggunaan teknologi ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efisien, sehingga membantu menciptakan generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Media interaktif berbasis *Audiovisual Articulate Storyline 3* ini akan berisikan fitur-fitur animasi yang menekankan pada penggunaan audio dan visual mengenai materi keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Selain itu, media interaktif ini juga berisikan kuis serta fitur rekam suara yang bisa digunakan siswa untuk merekam dan mendengarkan keterampilan berbicara mereka sendiri yang dapat membantu mereka untuk melihat perkembangan mereka dari waktu ke waktu. Selain itu juga, hasil publikasi dari pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual* ini berupa *link/html* yang dapat dijalankan melalui laptop, *web browser*, *tablet*, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet, serta media

interaktif berbasis audiovisual ini merupakan media pembelajaran yang praktis, karena dapat diulang-ulang dan digunakan di manapun.

Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk memberikan fasilitas proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan praktis sehingga menarik minat siswa serta memberikan pengalaman baru dalam berinteraksi melalui media pembelajaran. Diharapkan pula siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dari materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pemaparan diatas, dipandang perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Audiovisual Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Pengetahuan dan implementasi keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar tergolong rendah dengan persentase 80,65% hal tersebut dikarenakan kurangnya minat membaca, kurangnya penguasaan kosa kata, serta kurang interaksi siswa dengan lingkungan.
2. Siswa kurang aktif dalam proses konstruksi pengetahuan saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa masih kurang percaya diri dalam keterampilan berbicara.
3. Siswa kurang maksimal terlibat dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan berbicara siswa menjadi rendah.



4. Perlunya pengembangan media *audiovisual* untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar yang cenderung masih rendah dan kurang maksimalnya guru dalam melibatkan siswa pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *prototype* media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3*?
2. Bagaimanakah kelayakan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3*?
3. Bagaimanakah kepraktisan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD?
4. Bagaimanakah keefektifan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan *prototype* media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3*.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD.
4. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat secara teoritis yang dapat dijadikan pedoman ataupun acuan khususnya di sekolah dasar agar mampu menciptakan kualitas guru yang kompeten dan mampu untuk menuntun siswa dalam kegiatan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Manfaat teoritis lainnya yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah mampu memanfaatkan teknologi yang terus semakin maju agar nantinya guru dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hasil penelitian ini diupayakan mampu untuk memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dalam memajukan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat serta minat belajar siswa khususnya siswa kelas V SD dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan bantuan media interaktif yang dikemas semenarik mungkin, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* diharapkan dapat membantu guru dalam memaparkan materi pembelajaran dan dapat memberikan motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan siswa, maupun materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal serta pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

d. Bagi Penelitian lainnya

Hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan dan referensi bagi peneliti yang selanjutnya dalam melaksanakan penelitian pengembangan media interaktif *audiovisual articulate storyline 3* pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun pada materi lainnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya ialah media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk

meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD. Media interaktif memiliki fungsi sebagai media yang mendukung dan membantu guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SD, yang mana hasil akhirnya berbentuk *link/HTML*.
2. Media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* bisa diakses melalui PC/laptop, *web browser*, tablet, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet.
3. Media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* dikembangkan dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* bermanfaat dalam memudahkan penggunaannya serta dalam aplikasi tersebut para penggunanya dapat menyisipkan gambar, animasi, video, teks, grafik, serta audio sehingga media interaktif yang dihasilkan menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif.
4. Adapun spesifikasi tampilan dari produk media interaktif *audiovisual articulate storyline 3* ini, yaitu.
  - a. Tampilan Awal  
Pada tampilan awal bagian produk akan menampilkan beberapa elemen seperti judul, nama, no absen, kelas, serta nama sekolah pengguna.
  - b. Tampilan *Home*

Pada tampilan *home* produk ini akan menampilkan beberapa menu seperti menu informasi, petunjuk penggunaan aplikasi, tujuan pembelajaran, video keterampilan berbicara, materi, serta *game* untuk melatih keterampilan berbicara dan evaluasi.

c. Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir pada produk ini akan menampilkan menu untuk keluar atau mengakhiri pembelajaran.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterampilan berbicara tidak hanya diperlukan dalam pembelajaran bahasa saja, tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Peserta didik yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Pengetahuan dan implementasi keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar tergolong rendah dengan persentase 80,65% hal tersebut dikarenakan kurangnya minat membaca, kurangnya penguasaan kosa kata, serta kurang interaksi dengan lingkungan. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh siswa yang kurang aktif dalam proses konstruksi pengetahuan saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa masih kurang percaya diri dalam keterampilan berbicara. Peran seorang guru sebagai pendidik juga memiliki pengaruh yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Guru dalam kasus ini masih kurang maksimal dalam melibatkan

siswa dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan berbicara siswa menjadi rendah.

Perlunya pengembangan media audiovisual untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah media guna membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Implementasi teknologi dalam pendidikan merupakan hal yang penting yang harus dilakukan. Maka dari itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu dari Pendidikan itu sendiri.

Penggunaan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* ini mampu melatih keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SD.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media interaktif berbasis *audiovisual articulate storyline 3* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SD ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1. Kelas V telah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
2. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas V sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone*.

3. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

Sementara keterbatasan media interaktif *audiovisual* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media interaktif audiovisual mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*
2. Materi yang termuat dalam media interaktif audiovisual ini hanya terbatas pada keterampilan berbicara siswa SD.
3. Media interaktif *audiovisual* mencangkup model *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD.

Penggunaan media interaktif *audiovisual* ini diterapkan pada kelas V SD.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah pada penelitian ini. Berikut istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang di dalamnya menghasilkan sebuah produk baik berupa *website*, aplikasi, alat, bahan dan strategi pada pembelajaran yang digunakan untuk bisa mengatasi kesulitan belajar siswa.
2. Media interaktif *audiovisual* merupakan satu media pembelajaran yang bersifat *audiovisual* yang dibuat melalui *articulate storyline 3* yang di dalamnya berisi gambar, animasi, video, teks, grafik serta audio yang dapat memberikan kesan menarik bagi siswa.



3. Model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan (*inquiry based*), konstruktivis dan teori bagaimana belajar.
4. Model ADDIE merupakan model yang di dalamnya terdapat 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
5. Keterampilan berbicara merupakan sebuah kemampuan berbahasa dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide, pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain sebagai mitra pembicara didasari oleh kepercayaan diri, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.
6. *Articulate storyline 3* merupakan aplikasi perangkat lunak yang hampir menyerupai aplikasi *Power Point* yang didalamnya sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur, kuis, dan tampilannya yang menarik.

