BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa yang diakui sebagai Bahasa nasional dan resmi di Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi mata Pelajaran yang dipelajari dari kelas 1 sampai kelas 6 sekolah dasar (B. P. Sari, 2015). Peran Pendidikan Bahasa Indonesia sangat penting dalam memastikan bahwa semua warga negara Indonesia memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan mampu memahami serta menggunakan bahasa nasional dengan benar. Pendidikan Bahasa Indonesia dimulai sejak dini, dengan pengajaran dasar dalam keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan bahasa Indonesia (Donna, dkk., 2021). Modal terpenting bagi manusia adalah kemampuan berbahasa yang dimilikinya, maka dari itu setiap individu diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan (Widyantara & Rasna, (2020). Di kurikulum sekolah dasar saat ini ada empat elemen berbahasa, ke empat elemen tersebut meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi.

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang berkembang seiring dengan perkembangan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, melalui keterampilan menyimak pada masa anak-anak maka keterampilan berbicara mulai dipelajari. Berbicara tentunya tidak lepas dari penggunaa kosa kata yang didapatkan anak dari proses menyimak dan membaca. Anak dengan kandala dalam pengguaan Bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam proses belajar berbahasa (Aviqi, dkk., 2023). Berbicara juga merupakan kemampuan melafalkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata guna menyampaikan, mengekspresikan suatu ide, gagasan, pikiran, dan hal lainnya. Lebih luas lagi berbicara diartikan sebagai suatu sistem yang bisa didengarkan *(audible)* serta dapat pula dilihat *(visible)* yang mana menggunakan banyaknya otot yang ada pada tubuh manusia untuk dapat menyampaikan hal yang dimaksud baik itu gagasan, ide, ataupun pemikiran (Los, 2019).

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang paling penting yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbicara juga membawa anak untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat, ide, gagasan dan informasi dengan jelas. Keterampilan atau kemampuan berbicara adalah salah satu dari beberapa keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki oleh individu, dengan tidak mengabaikan keterampilan atau kemampuan yang ada lainnya seperti menyimak, membaca, dan menulis (Beta, 2019). Keterampilan berbicara tentunya berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, hal tersebut karena dalam pembelajaran tentunya ada interaksi komunikasi atau berbicara yang intensif dilakukan antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya. Keterampilan berbicara dalam kegiatan pembelajaran berperan dalam

menyampaikan ide, gagasan, pemikiran, pendapat, berbagi pengetahuan dan pemahaman (Chung, dkk., 2016). Dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif apabila tidak ada keterampilan berbicara didalamnya karena untuk menerapkan keterampilan berbicara tentunya memerlukan interaksi setidaknya memiliki lawan bicara.

Pentingnya keterampilan berbicara pada anak terutama pada siswa SD tentunya menjadi tantangan bagi anak maupun guru. Namun banyak kendala dalam menerapkan keterampilan berbicara pada siswa, masih banyak siswa yang belum mampu mengekspresikan dirinya, menyampaikan ide, pendapat, gagasan, ataupun informasi yang dimiliki (Peran, dkk., 2013). Selain kendala yang memang dirasakan oleh siswa, tidak jarang guru pun mengalami tantangan dalam menerapkan keterampilan berbicara kepada siswa terutama di kelas yang padat dengan jumlah siswa yang banyak. Dengan kuota kelas yang banyak, tidak jarang juga siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk berbicara secara aktif. Tantangan lainnya tidak hanya dari internal anak dan cara guru mengajarkan, bisa juga karena kurangnya sumber daya seperti media pembelajaran untuk menunjang pengajaran keterampilan berbicara oleh guru kepada siswanya.

Guru dituntut memiliki *skill* dan menggali kreatifitas dalam mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswanya. Implementasi kreativitas yang dimiliki guru dalam mengembangkan media tentunya membutuhkan inovasi terbaru yang agar dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan mengambangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka manfaat dari media pembelajaran tersebut tentunya akan maksimal. Media pembelajaran juga salah

satu solusi untuk meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa yang dapat digunakan oleh guru (Vandayo & Hilmi, 2020).

Seperti yang terlihat saat ini, pendidikan mulai disempurnakan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Hal ini dilakukan tentunya bukan tanpa alasan, tuntutan zaman semakin tinggi dan keperluan pendidikan pula semakin besar dengan demikian pendidikan mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Seiring dengan perkembangan zaman serta masyarakat yang semakin dinamis, sistem pendidikan pun ikut mengalami transformasi demi penyesuaian terhadap globalisasi yang terjadi (Sumarsih, 2022). Perkembangan pendidikan yang berbasis teknologi menjadi inovasi media pembelajaran pula. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang saat ini, baik media pembelajaran berbasis audio, visual, bahkan audio visual. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media *podcast*.

Podcast adalah salah satu media yang dapat dipergunakan dengan cara baik mendengar audio dan visual melalui computer, *handphone*, laptop, dan perangkat lainnya. Media audio visual *podcast* ini dapat merekam suara dan gambar yang sudah dirancang sedemikian rupa hingga menjadi skenario yang dapat mempengaruhi pendengarnya untuk terbawa dalam obrolan *podcast* tersebut (Fadilah, dkk., 2017). *Podcast* menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. *Podcast* dikatakan efektif karena *podcast* dapat difungsikan sebagai media belajar dan pembelajaran yang beragam, perangkat pemutarannya terbilang sederhana dan mudah ditemukan serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (Laila, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terutama

media pembelajaran *podcast* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses bagi siswa. Dalam pembuatan *podcast* tentunya ada yang berperan sebagai *host* dan sebagai narasumber/pemateri, dengan konsep media yang demikian tentunya dapat menjadi solusi yang efektif bagi guru untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran keterampilan berbicara.

Penggunaan media pembelajaran juga tentunya memiliki tantangan tersendiri. Penggunaan model pembelajaran untuk menerapkan media pembelajaran yang digunakan sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini tentunya dapat memaksimalkan tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan media pembelajaran berupa *podcast* dengan konsep media yang melibatkan siswa sebagai *host* ataupun pemateri sangat ditunjang dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing.* Model pembelajaran bermain peran adalan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengasumsikan peran serta berinteraksi seperti meraka memerankan kondisi nyata. Bermain peran juga dikatakan sebagai bermain pura-pura, khayalan, fantasi. Menurut Piaget, bermain peran ditandai dengan penerapan cerita pada objek secara berulang dan menyenangkan, ia juga mengatakan bahwa keterlibatan anak dalam berpain peran merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mereka (Siska, 2011)

Model bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang didalam penerapannya terdapat aktivitas berpura-pura (*acting)* yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan peran yang didapatkan. Siswa menirukan tokoh-tokoh yang berperan serta situasi yang ada sedemikian rupa (Beta & Artikel, 2019). Model ini

dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki keterampilan komunikasi atau berbicara interpersonal, dan membantu siswa untuk percaya diri pada saat berbicara didepan umum.

Guru harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien yang menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, dalam hal ini guru dituntut harus memiliki keterampilan dan kemauan untuk meningkatkan kreativitasnya dalam penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu yang harus dimiliki guru tentunya mengintegrasikan baik model pembelajaran, media pembelajaran dan hal lainnya yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran (Magdelena, 2021). Dalam hal ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, guru dituntut untuk meningkat dapat mengaplikasikan media pembelajaran *podcast* menggunakan model bermain peran.

Permasalahan keterampilan berbicara masih banyak terjadi di sekolah-sekolah salah satunya di SDN 1 Abang Batudinding. Hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V yang dilaksanakan pada 26 Juli 2023 menunjukkan hasil bahwa untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah atau menggunakan pendekatan *teacher centered*, proses pembelajaran masih berpatokan pada buku ajar, dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru menyampaikan materi dan siswa hanya diminta untuk mengulang apa yang telah disampaikan oleh guru.

Selain melakukan wawancara kepada guru kelas V, untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara siswa dilakukan observasi langsung kepada siswa kelas V. Observasi dilakukan dengan cara memberikan siswa sebuah video pembelajaran dan teks cerita kemudian meminta siswa untuk satu persatu menyampaikan pendapatnya terkait video yang telah ditayangkan dan teks yang telah dibaca. Observasi ini bertujuan mencari siswa dengan keterampilan berbicara yang baik dan siswa dengan keterampilan berbicara yang kurang. Dari observasi yang dilakukan didapatkan jumlah siswa yang memiliki keterampilan berbicara baik ataupun masih rendah di kelas V SDN 1 Abang Batudinding. Data terkait hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa kelas V yang dilakukan pada Selasa, 05 September dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1. 1
Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Keterampilan Berbicara Baik	Keterampilan Berbicara Kurang
SDN 1 Abang Batudinding	V	25	3	22

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan keterampilan berbicara di kelas V SDN 1 Abang Batudinding masih rendah. Dengan demikian sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Dari data yang ada, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *podcast* yang dalam penerapannya menggunakan model bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Pengembangan media berbasis *podcast* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi siswa kelas V di SDN 1 Abang Batudinding terkait keterampilan berbicara. Dalam media *podcast* ini

tenaga pendidik dapat mengkolaborasikan media audio dan visual yang diakses menggunakan teknologi dengan penerapannya menggunakan model bermain peran. 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.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk memberikan fasilitas proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan praktis sehingga menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Diharapkan pula siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dari materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pemaparan diatas, dipandang perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul "Pengembagan Media Pembelajaran Berbasis *Podcast* Melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan berbicara siswa SD cenderung rendah dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran dalam proses belajar.
2. Inovasi media pembelajaran yang masih kurang dikarenakan dalam proses pembelajaran masih berpatokan pada prosedur yang ada pada buku.

3. Penggunaan model pembelajaran yang belum menunjang keterampilan berbicara siswa dimana guru hanya mengandalkan materi yang ada di buku dan menggunakan model pembelajaran ceramah yang hanya berpusat pada guru.
4. Siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau berbicara di depan umum dikarenakan dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk berani mengungkapkan pendapat.
5. Belum adanya penggunaan media *podcast* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dikarenakan kurangnya informasi terkait media-media yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang dijumpai sangat beragam, dengan demikian diperlukan pembatasan masalah agar penelitian menjadi sistematis dan tidak meluas sehingga dapat mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan dengan optimal. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah (1) keterampilan berbicara siswa SD cenderung rendah, (2) penggunaan model pembelajaran yang belum menunjang keterampilan berbicara siswa, dan (3) belum adanya penggunaan media *podcast* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka fokus penelitian pengembangan ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Podcast*

melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan pembatasan masalah yang ada. Adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran?
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran?
3. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran?
4. Bagaimana keefektanan Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SDN 1 Abang Batudinding?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapatkan, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SDN 1 Abang Batudinding

2. Untuk menguji validitas Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SDN 1 Abang Batudinding
3. Untuk menguji kepraktisan Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Siswa kelas V SDN 1 Abang Batudinding
4. Untuk menguji keefektifan Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Siswa kelas V SDN 1 Abang Batudinding

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran *Podcast* melalui Model Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan manfaat secara teoretis 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. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa berbasis teknologi dan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini sangat diharapkan dapat membantu proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 1 Abang Batudinding. Dengan meningkatnya keterampilan berbicara siswa tentunya akan berpengaruh pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mengolah pembelajaran dengan lebih menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, hal ini tentunya akan membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan memberikan pemahaman kepada guru bahwa media *podcast* yang dipadukan dengan model bermain peran dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah dapat digunakan sebagai masukan atau evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran dan pengadaan media pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang serupa yang ada disekolah dan juga dapat memotivasi

guru disekolah terkait untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran inovatif lainnya yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat dijadikan sumber rujukan ataupun referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa baik dijenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dengan isi yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media *podcast* ini merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan model bermain peran didalamnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Media ini bertujuan sebagai media pendukung atau media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas dengan harapan pembelajaran menjadi lebih efektif dan interkatif sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1) Produk ini berupa media dalam bentuk video yang diubah kedalam bentuk *website.*
2) Didalam *website* terdapat menu yang berisikan petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, video *podcast*, quis, dan biodata pengembang.
3) Video dibagi kedalam empat episode.

4) Durasi dari masing-masing episode video *podcast* adalah 1-3 menit.
5) Materi atau isi yang akan dibahas dalam media adalah Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara.
6) Media yang dikembangkankan berbasis model bermain peran.
7) Media ini dapat diakses melalui PC atau *Smartphone, Tablet* dengan bantuan internet kemudian bisa juga di *download* dan didengarkan tanpa jaringan internet.
8) Didalam media ini terdapat *host* dan narasumber yang akan menjelaskan materi yang berkaitan dengan berbicara.
9) Pemeran *host* dan narasumber dalam video berupa boneka yang menyerupai manusia.
10) Ciri khas media ini adalah dengan adanya model bermain peran, dengan demikian siswa dapat menirukan peran yang ada pada video *podcast* yang telah diberikan dengan model ini.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Podcast* Melalui Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 1 Abang Batudinding penting dikembangkan untuk menjadi penunjang pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat berperan langsung sebagai *host* maupun narasumber *podcast* melalui model bermain peran sehingga pemahaman materi kepada siswa menjadi lebih baik. Selain itu dikarenakan media ini digunakan melalui model bermain peran maka siswa dapat menemukan pengalaman langsung dan menemukan makna dari apa yang telah dilaksanakan. Pengembangan media ini

berupa video sehingga guru dan siswa mudah untuk menerima dan menerapkan media pembelajaran ini serta mengenalkan teknologi kepada guru maupun siswa.

Adanya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Podcast* Melalui Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 1 Abang Batudinding menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dengan adanya model bermain peran akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam hal ini media sangat berperan penting dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast* melalui model bermain peran untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SD ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1. Siswa dan guru sudah mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
2. Media *podcast* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V.
3. Sarana dan prasarana mendukung untuk pembelajaran menggunakan media *podcast.*
4. Model yang digunakan oleh guru menunjang pembelajaran berbasis media *podcast.*

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast* melalui model bermain peran yaitu sebagai berikut.

1. Materi yang termuat dalam media *podcast* ini hanya terbatas pada keterampilan berbicara siswa SD.
2. Dalam penerapannya hanya menggunakan model bermain peran.
3. Pengujian penelitian hanya dilakukan di 1 kelas yaitu kelas V.

1.10 Defisini Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk dapat memperoleh data agar dapat dipergunakan untuk mengahasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran (Mahfud, 2020).
2. Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga hal penting yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).
3. *Podcast* merupakan suatu media yang awalnya identik dengan audio saja namun belakangan ini *podcast* juga berupa format video jadi ada *podcast* audio maupun *podcast* audio visual. *Podcast* sering digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, pendidikan, hiburan, atau kombinasi

dari semuanya. Dalam konteks ini *podcast* digunakan sebagai media pembelajaran (Fadilah et al., 2017).

4. Model bermain peran atau *role playing* merupakan suatu cara untuk menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan suatu pertunjukan, atau mencontohkan suatu keadaan atau peristiwa. Dengan kata lain bermain peran atau *role playing* metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut (Yanto, 2015).
5. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa selain menyimak, membaca, dan menulis. Ketermpilan berbicara juga merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif dengan menggunakan kata-kata dan penyampaian pesan secara jelas kepada pendengar (Halidjah, 2012).
6. Model ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang intruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk hasil guna dan sebagai unjuk alat dan tampilan. Model pengembangan ini terdiri atas tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020).