

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan dasar dalam 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). 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 ataupun tulisan. Dalam kurikulum di sekolah dasar terdapat empat elemen keterampilan berbahasa saling berkaitan satu dengan yang lainnya, ke empat 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. Dari keempat elemen keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*speaking skills*) merupakan salah satu

keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa dalam suatu proses komunikasi. Dan keterampilan membaca merupakan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa untuk menerima informasi yang berguna.

Keterampilan membaca diperkenalkan pada siswa yang menginjak Sekolah Dasar yaitu pada kelas rendah. Keterampilan membaca sendiri sebagai permulaan untuk melanjutkan memahami materi pembelajaran selanjutnya. Biasanya, materi membaca permulaan diberikan kepada siswa di tingkat kelas rendah, khususnya kelas I dan II (Erlina & Iswara, 2023). Sedangkan anak belajar pertama kali dari keluarga mereka, mengambil pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari orang tua. Di sekolah dasar, anak-anak harus menguasai membaca, menulis, berbicara dan berhitung untuk melanjutkan pendidikan. Kemampuan ini penting untuk kehidupan sehari-hari dan pengembangan masa depan. Membaca, sebagai keterampilan utama, melibatkan pemrosesan informasi menjadi pengetahuan melalui penalaran.

Membaca adalah fondasi keterampilan yang penting dalam pembelajaran (Fitriana et al., 2021). Membaca memerlukan koordinasi antara mata dan otak, serta pemikiran untuk pemahaman dan evaluasi pesan. Kemahiran membaca yang baik memungkinkan penyampaian pesan yang jelas, sedangkan kelemahan dalam membaca dapat menyebabkan kesalahpahaman. Minat membaca sendiri harus ditanamkan sejak dini dikarenakan membaca adalah kemampuan berbahasa yang esensial bagi anak untuk memahami isi dan pesan yang terkandung dalam teks (Safitri et al., 2021). Apabila sejak kecil minat membaca tidak tertanam maka akan banyak anak mengalami kesulitan dalam membaca atau sering kita sebut dengan buta huruf. Kebiasaan masyarakat akibat loncatan budaya tutur ke budaya menonton, tanpa melalui budaya membaca terlebih dahulu sehingga mempengaruhi

tingkat kemampuan membaca. Rendahnya minat membaca disebabkan oleh beberapa faktor, seperti tingginya harga buku dan keterbatasan fasilitas perpustakaan. Hal ini membuat membaca tidak lagi dianggap sebagai sarana untuk belajar dan menghibur.

Keterkaitan antara keterampilan membaca akan mempengaruhi keterampilan berbicara siswa karena kedua keterampilan ini merupakan satu kesatuan. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan pesan dan informasi setelah melakukan kegiatan membaca dan meyakinkan kepada pendengar menggunakan bahasa yang tepat (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 yang didukung dengan kemampuan rendahnya membaca akan mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa semakin menurun. 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 keterampilan berbicara sebenarnya, agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, serta

mengumpulkan informasi dari yang lain. Untuk menghadapi permasalahan dalam penggunaan media yang mampu memotivasi siswa yang rendah dan strategi pembelajaran yang kurang mampu menarik minat siswa merupakan faktor penyebab pembelajaran keterampilan membaca dan keterampilan berbicara dikelas kurang menggairahkan. Siswa terlihat pasif dan enggan untuk berbicara yang dipengaruhi oleh kemampuan siswa yang sulit membaca. Dalam situasi ini, ketika diminta untuk membaca teks mengacungkan tangan sebagai respon terhadap pertanyaan dari guru, tidak ada satu pun siswa yang melaksanakannya karena rendahnya minat dalam membaca dan kemampuan dalam berbicara.

Permasalahan ditemukan di SD Negeri 3 Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng dijenjang kelas II yang seharusnya siswa tersebut sudah memiliki peningkatan dalam membaca dan berbicara ternyata nyata masih rendah. Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas II yang dilaksanakan pada minggu ke 2 bulan Mei 2024 mendapatkan hasil berupa keterampilan membaca dan keterampilan berbicara siswa SD di kelas II masih rendah. Hal tersebut dikarenakan kurangnya aktivitas siswa yang menyebabkan suasana pembelajaran tidak menyenangkan sehingga siswa menjadi kurang semangat dan tidak aktif di setiap pembelajaran. Selain itu, kurangnya kemampuan membaca akan mempengaruhi perolehan informasi yang diterima siswa yang mengakibatkan tidak tepatnya pengetahuan yang diterima. Hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, yang membuat mereka kurang bersemangat dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang merasa malas dan sering takut untuk menyampaikan pendapat, sehingga mereka cenderung bersikap individualistis. Kurangnya minat membaca, keterbatasan dalam penguasaan kosa

kata, serta minimnya interaksi dengan lingkungan juga berdampak pada kurangnya kepercayaan diri siswa, yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara mereka. Siswa cenderung kurang aktif, dan ketika berbicara, mereka sering kali tidak lancar dan sulit dipahami. Selain faktor kondisi siswa itu sendiri, keterampilan membaca dan keterampilan berbicara yang rendah juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti penerapan model pembelajaran dan penggunaan media yang kurang menarik minat siswa sehingga mereka tidak bersemangat dalam belajar (Padmawati, dkk, 2019).

Tabel 1.1
Nilai Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD N 1 Kalibukbuk	II	70	24	11	45,9	13	54,1
2	SD N 2 Kalibukbuk	II	70	24	10	41,7	14	58,3
3	SD N 3 Kalibukbuk	II	70	27	13	48,1	14	51,9
4	SD N 4 Kalibukbuk	II	70	26	12	46,2	14	53,8
Jumlah				101	46		55	
Rata-rata						45,5		54,5

Tabel 1.2
Kemampuan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD N 1 Kalibukbuk	II	70	24	8	33,3	16	66,7
2	SD N 2 Kalibukbuk	II	70	24	9	37,5	15	62,5

3	SD N 3 Kalibukbuk	II	70	27	11	40,7	16	59,3
4	SD N 4 Kalibukbuk	II	70	26	10	38,5	16	61,5
Jumlah				131	38		63	
Rata-rata						37,5		62,5

Berdasarkan tabel 1.2, sebagian besar skor minat membaca siswa kelas II, 62,5% yaitu 63 siswa yang belum mampu menyampaikan pendapat dan menceritakan kembali suatu bacaan. Hal tersebut karena, (1) Siswa kurang memiliki ketertarikan membaca, (2) Siswa merasa belum terlalu paham manfaat membaca, (3) Siswa merasa tidak memiliki kebiasaan membaca yang baik.

Tabel 1.3
Keterampilan Berbicara Siswa di SD

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD N 1 Kalibukbuk	II	70	24	10	41,7	14	58,3
2	SD N 2 Kalibukbuk	II	70	24	9	37,5	15	62,5
3	SD N 3 Kalibukbuk	II	70	27	13	48,1	14	51,9
4	SD N 4 Kalibukbuk	II	70	26	11	42,3	15	57,7
Jumlah				131	43		58	
Rata-rata						42,4		57,6

Berdasarkan tabel 1.3, sebagian besar skor keterampilan berbicara siswa kelas II, 57,6% yaitu 58 siswa yang 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 kurang optimalnya penguasaan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa diakibatkan dari metode dan media pembelajaran yang monoton serta kurangnya variasi guru dalam proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran seharusnya dapat dijadikan sebagai dukungan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. Nyatanya, dalam proses pembelajaran yang dilakukan tujuan pembelajaran yang direncanakan guru masih belum tercapai dikarenakan masih terdapat kemampuan siswa yang kurang dan tidak memiliki rasa semangat, antusias dan sering takut untuk mengungkapkan pertanyaan maupun pendapatnya sehingga siswa akan bersikap individual. Dalam melatih peningkatan minat membaca dan keterampilan berbicara maka diperlukan metode, media dan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran inovatif, efektif dan mampu mengajak siswa berinteraksi sehingga siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memanfaatkan atau menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sehingga menghasilkan media yang mampu meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa.

Dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik maka haruslah dikembangkan sebuah media pembelajaran yang proses pembuatannya akan dibantu atau menggunakan *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* (AI) adalah penggunaan instruksi yang memudahkan untuk melakukan tugas-tugas yang dianggap cerdas dari sudut pandang manusia. Ini merupakan penelitian tentang cara memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dapat melakukan tugas-tugas yang saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia. *Artificial Intelligence*

(AI) memiliki cakupan yang luas, termasuk dalam bidang pendidikan (Bethea & Samanta, 2019). Dengan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) membantu guru dalam membuat materi pembelajaran, *audio*, *video*, gambar, animasi dan elemen media inovatif lainnya. *Artificial Intelligence* (AI) akan menghasilkan media yang lebih mendukung proses pembelajaran dan memudahkan serta membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Untuk mendukung media pembelajaran yang dibuat maka diperlukan adanya metode pembelajaran yaitu pembelajaran metakognitif.

Pembelajaran Metakognitif merupakan kecakapan yang diperlukan untuk suatu tujuan pendidikan dikarenakan dapat membantu siswa memiliki *selfregulated learners*. *Self regulated learners* merupakan kemampuan untuk memajukan minat belajar secara mandiri dan mengadaptasi strategi belajarnya mencapai tuntutan tugas (Panggayuh, 2017). Pembelajaran metakognitif merupakan kemampuan dalam mengelola kognitif dalam memecahkan masalah (aputra & Andriyani, 2018). Jadi dapat dikatakan bahwa melalui pembelajaran metakognitif dapat meningkatkan kesadaran tentang siswa belajar, meningkatkan kemampuan mengenali kesulitan dalam suatu masalah, meningkatkan kemampuan pemahaman diri, meningkatkan kemampuan dalam menggali informasi untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kemajuan belajar mandiri.

Berdasarkan pemaparan di atas maka diperlukan fasilitas pendukung proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan praktis dalam meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa serta memberikan pengalaman baru dalam berinteraksi melalui media pembelajaran dalam proses pembelajaran metakognitif. Diharapkan pula siswa mengonstruksi pengetahuan melalui materi

pembelajaran yang dipelajari. Sehingga, dipandang perlu adanya suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Pengetahuan siswa di sekolah dasar tergolong rendah dengan persentase 66% hal tersebut dikarenakan kurangnya tingkat kemampuan siswa dalam membaca dengan persentase minat membaca 68%, kurangnya penguasaan kosa kata, kemampuan dalam berbicara dengan persentase 66% serta interaksi siswa yang kurang dengan lingkungannya.
- 2) Keterbatasan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan tidak mendukung kreativitas siswa sehingga menjadi kendala dalam mengembangkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa.
- 3) Keterbatasan sumber daya yang mempengaruhi proses pembelajaran sehingga media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran menjadi monoton serta kurang inovatif.
- 4) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga potensi untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara belum sepenuhnya di eksplorasi.

- 5) Perlunya pengembangan media interaktif untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang dibahas sehingga tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti untuk terfokus pada pokok bahasan. Dan berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu peningkatan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar yang cenderung masih rendah dan kurang maksimal. Hal ini dikarenakan guru yang masih kurang dalam melibatkan siswa selama proses pembelajaran sehingga mempengaruhi keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yakni:

1. Bagaimana rancang media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pembelajaran

1. Untuk mengembangkan rancang media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar.
2. Untuk mengkaji validitas media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar.
3. Untuk mengkaji kepraktisan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif di sekolah dasar.

4. Untuk mengkaji keefektifan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu dan memberikan manfaat secara teoretis yang dapat dijadikan pedoman atau acuan khusus di sekolah dasar sehingga mampu menciptakan kualitas guru kompeten dan mampu menuntun siswa dalam kegiatan proses pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Manfaat teoretis lainnya diperoleh berdasarkan penelitian ini mampu memanfaatkan teknologi di tengah perkembangan saat ini yang semakin maju sehingga nantinya guru dapat menyesuaikan kondisi kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran dan mendukung kegiatan proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diupayakan mampu untuk memberikan manfaat dalam bidang pendidik dalam memajukan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) diharapkan dapat membantu meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa sehingga lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran siswa di sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) diharapkan mampu untuk membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang tepat sehingga lebih mudah dalam memaparkan materi pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga lebih kreatif dan inovatif. Serta melalui pengembangan ini akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat berjalan secara maksimal serta pembelajaran yang lebih menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) diharapkan dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) sehingga proses pembelajaran akan lebih inovatif, variatif dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik siswa.

d. Bagi Penelitian lainnya

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan dan referensi bagi peneliti yang selanjutnya dalam melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) di jenjang sekolah dasar maupun 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 berupa media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar yang hasilnya dalam bentuk *link url/HTML*.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) ini dapat diakses melalui PC/laptop, *web browser*, dan *tablet* dengan bantuan jaringan internet.
3. Media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* bermanfaat dalam memudahkan guru dalam

membuat media pembelajaran inovatif yang dalam penggunaannya dapat menghasilkan gambar, animasi, *video* serta *audio* sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menarik, kreatif dan inovatif.

4. Adapun spesifikasi tampilan dari produk media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3* yaitu:

- a. Tampilan Awal

Tampilan awal akan menampilkan tampilan awal bagian produk yang berisikan beberapa elemen seperti judul, nama, dan *password*.

- b. Tampilan *Home*

Tampilan *home* produk ini akan menampilkan beberapa menu pendukung yang mempraktikkan dalam penggunaan media yang berisikan profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, e-komik timun mas, permainan, dan evaluasi.

- c. Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir produk akan menampilkan menu untuk keluar dan mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang akan diajarkan. Materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya alat atau media pendukung dalam mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir.

Kurangnya pengembangan media pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga terasa membosankan terutama kemampuan siswa dalam mengenali bahasa. Dampaknya terlihat pada kemampuan siswa yang tidak mampu mengenali huruf, kata atau bacaan sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangat penting. Media ini akan menyajikan berbagai fitur tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif dalam peningkatan kemandirian dan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan *artificial intelligence* (AI) ini mampu melatih dan meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa. Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3* mampu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat ikut berperan aktif. Dan dengan adanya penerapan pembelajaran metakognitif yang mendukung siswa, maka akan membantu meningkatkan kemauan belajar serta mengevaluasi diri secara mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar dilandaskan pada asumsi berikut.

- a. Siswa kelas II di sekolah dasar belum mampu mengenali huruf, kata dan bacaan serta keterampilan berbicara.
- b. Sebagian besar guru dan siswa kelas II sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone*.
- c. Tersedia sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

Sementara keterbatasan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.
- b. Pengembangan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) mengacu pada kemampuan guru dalam menyesuaikan keadaan siswa yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa yang memiliki berbagai karakteristik.
- c. Penggunaan media pembelajaran *power point* (PPT) interaktif dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3* hanya diterapkan pada siswa kelas II di sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang di dalamnya akan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk *digital* dan strategi pada pembelajaran yang digunakan untuk bisa mengatasi kesulitan belajar siswa.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) adalah bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pada guru dengan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran pendukung di dalam proses pembelajaran. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan *artificial intelligence* (AI) ini juga akan membantu dalam mengembangkan kemandirian dalam membaca dan keterampilan berpikir siswa. Media ini dibuat dengan memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3* yang menyajikan beragam elemen seperti gambar, animasi, teks, grafik dan *audio* untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Metode pembelajaran menggunakan metode pembelajaran metakognitif. Pembelajaran metakognitif mengacu pada pemikiran tingkat tinggi yang melibatkan kontrol aktif atas proses pembelajaran kognitif ketika belajar dan memecahkan masalah.
4. *Artificial Intelligence* (AI) merupakan perangkat kecerdasan manusia yang mampu merespon segala permintaan untuk menciptakan suatu media yang diharapkan. Dengan pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) akan mampu menghasilkan media pembelajaran dengan berbagai macam fitur dengan tampilan yang menarik.