

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Definisi Pengembangan

Literasi dan pendidikan adalah landasan utama pembangunan, yang didefinisikan sebagai upaya mengembangkan kompetensi teknis, teoretis, konseptual, dan moral untuk menghadapi dunia kerja atau pendidikan lanjutan. Pandangan ini sejalan dengan Syafi'i *et al.* (2022), yang melihat pengembangan sebagai pendekatan yang merencanakan, menciptakan, dan memutar. Tujuannya menghasilkan produk sesuai uji lapangan, yang berhasil dan konsisten internal. Upaya mendidik untuk kemampuan yang lebih baik juga bagian dari pengembangan.

Dengan kata lain, pengembangan adalah tindakan menciptakan sumber daya pendidikan dari awal sesuai dengan kriteria desain yang telah ditentukan. Pesan yang sama disampaikan oleh Pranatawijaya *et al.* (2019). Meningkatkan dan memperbaiki informasi, ide, praktik, atau barang yang sudah ada adalah yang dimaksud dengan mengembangkan suatu produk. Barang yang sudah ada dapat diperbaiki dengan cara ini, sementara barang baru yang sebelumnya tidak ada juga dapat diciptakan. Pengembangan, khususnya, adalah proses mewujudkan persyaratan desain ke dalam berbagai bentuk, seperti cetak, audiovisual, berbasis komputer, dan sebagainya.

Dalam konteks pendidikan, “pengembangan” digunakan untuk menggambarkan proses produksi sumber daya pendidikan yang terorganisir dan sistematis Suasty & Hadi (2020) Singkatnya, ketika diterapkan pada bidang pendidikan, pengembangan adalah membuat barang yang lebih baik melalui pertumbuhan dan pengembangan bahan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral siswa melalui pelatihan dan pendidikan. Visi pengembangan guna menciptakan dan menilai prosedur dan hasil yang setara dalam hal kemandirian. Akibatnya, pengembangan difokuskan pada pembuatan sumber daya pendidikan yang baru dan lebih baik.

Hal ini bisa disimpulkan bahwa Pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan sumber daya pembelajaran guna meningkatkan kemampuan teknis, teoretis, konseptual, dan moral peserta didik. Melalui kegiatan perancangan, pembuatan, serta evaluasi yang berkelanjutan, pengembangan diarahkan untuk menghasilkan produk pendidikan yang efektif, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Definisi Media Pembelajaran

“Media” berarti “tengah,” “perantara,” atau “pra-tahap” dalam bahasa Latin, dari mana kata “media” dalam bahasa Inggris berasal. Menurut Wangge (2020), media dapat digambarkan sebagai pengantar atau sarana untuk menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain. Membaca hanyalah salah satu dari banyak komponen penting dalam kurikulum sekolah dasar.

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

Untuk membantu penyebaran informasi kepada siswa, media pembelajaran juga diperlukan. Baik di dalam maupun di luar kelas, media ini merupakan alat penting untuk memfasilitasi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam berkomunikasi dengan siswa melalui ekspresi ide, emosi, dan fokus, tetapi juga memudahkan pengajaran topik-topik yang sulit dan kompleks. Sebuah studi yang dilakukan oleh Hasiru *et al.* (2021).

Agar hasil belajar yang diinginkan dapat disampaikan secara efektif oleh guru, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang secara pedagogis tepat dan sesuai konteks. Sebagai alat, media ini membuat pembelajaran lebih nyata dan realistis, yang pada gilirannya memotivasi siswa, meningkatkan penyerapan dan ingatan mereka, serta pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik Wangge (2020). Media pembelajaran sumber daya yang kuat yang diandalkan oleh guru sekolah dasar untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa mereka. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan ide-ide kompleks dengan lebih baik, serta menyederhanakan topik-topik yang sebelumnya sulit. Media yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, meningkatkan motivasi, pemahaman, serta daya ingat.

Kesimpulannya yaitu Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang berperan penting dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dan sesuai konteks membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas dan nyata, meningkatkan motivasi, pemahaman, serta daya ingat siswa. Oleh karena itu,

pengembangan media pembelajaran yang efektif menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

c. Kelebihan Media Pembelajaran

Penggunaannya memiliki berbagai kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. kelebihan penggunaan media berlandaskan ahli:

- 1) Hal ini juga sependapat dengan Musdalifa *et al.* (2021) mengatakan bahwa peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui penggunaan multimedia interaktif dengan membuat siswa lebih terlibat dan antusias terhadap materi pelajaran.
- 2) Menurut Wangge (2020), siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan teknis mereka melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam.
- 3) Menurut Hasiru *et al.* (2021) bahwa siswa mendapat manfaat dari media pembelajaran karena memungkinkan belajar sesuai kecepatan sendiri, meninjau materi berulang kali, dan membuat proses pembelajaran lebih realistis.

Hal ini berarti siswa dapat mencapai visi pembelajaran dengan bantuan materi pembelajaran yang sesuai. Sebagai sarana penyampaian informasi dan alat untuk pembentukan pengetahuan siswa, media berperan sebagai sumber daya yang berharga pada pendidikan.

d. Kekurangan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai kekurangan.

Berikut beberapa kekurangan media menurut beberapa para ahli :

- 1) Fasilitas dan infrastruktur tertentu, seperti energi dan peralatan khusus, umumnya diperlukan untuk media pembelajaran, terutama media berbasis elektronik. Hal ini menjadi masalah saat mencoba menggunakan jenis media tersebut di kelas.
- 2) Produksi materi visual dapat menjadi proses yang memakan waktu dalam beberapa kasus. Ketidakhadiran komponen audio dalam media juga membuat penjelasan guru menjadi semakin penting bagi siswa untuk memahami konsep-konsep tersebut, yang pada gilirannya meningkatkan beban kerja bagi pendidik.
- 3) Guru memerlukan pelatihan khusus untuk dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif di kelas. Dampak media dapat berkurang secara signifikan jika kemampuan ini tidak dimiliki.

Bisa diambil simpulan penggunaan media belajar juga memiliki kekurangan dalam setiap prosesnya, tetapi kekurangan dalam media tersebut masih dapat diatasi karena untuk melakukan suatu proses pembelajaran.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Bahan ajar visual dalam media pembelajaran membantu siswa memahami materi abstrak dan sulit, serta memotivasi mereka untuk mencari informasi lebih lanjut. Media pembelajaran juga memiliki tujuh fungsi lain:

- 1) Untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan baru, bahan pembelajaran harus berfungsi sebagai saluran untuk transmisi sinyal dan informasi.
- 2) Fungsi semantik, yang membantu anak-anak memahami makna simbol yang digunakan untuk mewakili ide atau benda, sehingga memperluas

kosakata mereka.

- 3) Fungsi manipulatif media adalah kemampuannya untuk menggambarkan suatu objek atau peristiwa dengan cara yang berbeda-beda berdasarkan konteks, tujuan, dan sasaran yang ada.
- 4) Media dengan fungsi tetap dapat merekam, menyimpan, dan memutar ulang peristiwa atau objek masa lalu.
- 5) Salah satu cara media pembelajaran dapat memenuhi tujuannya yang distributif adalah dengan memungkinkan beberapa siswa mengakses konten yang sama secara bersamaan, yang menghemat waktu dan biaya.
- 6) Pembelajaran mencakup berbagai proses psikologis, termasuk perhatian, emosi, kognisi, imajinasi, dan motivasi.
- 7) Menggabungkan interpretasi yang bertentangan tentang suatu subjek adalah fungsi sosiokultural.

Kesimpulannya, media pembelajaran memiliki banyak fungsi penting yang memperkaya proses pendidikan. Sebagai sarana penyampaian informasi dan alat untuk pembentukan pengetahuan siswa, media berperan sebagai sumber belajar yang berharga. Karena berbagai kegunaannya, media pembelajaran merupakan alat yang ampuh untuk mencapai tujuan pendidikan.

f. Klasifikasi Media Pembelajaran

Yang dipergunakan pada desain pembelajaran, bisa diklasifikasikan 3 jenis Silahuddin *et al.* (2022) seperti :

- 1) Media Pembelajaran Visual

Guna meningkatkan inspirasi, daya ingat, dan pemahaman, media ini menekankan pada alat bantu pembelajaran visual. Keterlibatan, retensi, dan pemahaman siswa terhadap informasi kursus dapat ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan media visual di kelas.

2) Media Pembelajaran Audio

Media audio terdiri dari konten yang hanya dapat didengar oleh manusia. Wawancara dan latihan keterampilan mendengarkan adalah penggunaan umum untuk media ini, yang merekam dan mentransmisikan suara manusia, hewan, dan objek lain. Tanda-tanda yang dapat didengar, seperti ucapan, musik, dan efek suara, digunakan untuk menyampaikan informasi. Penggunaan petunjuk pendengaran dalam media ini menarik minat siswa, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk mencari informasi tambahan.

3) Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audiovisual memanfaatkan unsur visual dan pendengaran. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat melihat dan mendengar presentasi guru.

Bisa disimpulkan klasifikasi dari 3 jenis media ini memiliki peran penting saat pembelajaran serta membantu meraih visi pendidikan. Selain klasifikasi desain pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan bentuk atau fungsinya. Penggunaan ketiganya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan efektif.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa definisi diatas bahwasanya Pengembangan pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan

sumber daya pembelajaran guna membangun kompetensi siswa secara efektif. Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara penyampaian pesan yang meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Meskipun penggunaannya memiliki tantangan terkait infrastruktur dan kompetensi guru, media pembelajaran tetap menjadi alat pendidikan yang bernilai karena fungsinya yang beragam serta kemampuannya mendukung pembelajaran inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. *Articulate Storyline*

a. Definisi *Articulate Storyline*

Dengan *articulate storyline*, pengembang dapat dengan mudah membuat program interaktif yang dapat dipublikasikan, sependapat dengan Chaeruna (2023) juga menyebutkan hal ini. Saat menggunakan *articulate storyline*, alat produksi multimedia, Anda dapat menambahkan teks, foto, grafik, audio, video, animasi, simulasi, dan lainnya untuk menciptakan aplikasi multimedia interaktif. Siswa menemukan bahwa kemampuan *Articulate Storyline* yang sebanding dengan *PowerPoint* sangat membantu dalam proses belajar mereka.

Salah satu produk *articulate 360* yang diluncurkan pada tahun 2001 adalah aplikasi *articulate storyline*. Fitur-fitur menarik dan interaktif dari aplikasi ini tetap populer di kalangan pendidik meskipun awalnya dikembangkan sebagai alat presentasi. Guru dan pengguna lain dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat presentasi dengan menggunakan elemen-elemen menarik seperti animasi, audio, dan grafik. Hafiedz & Nurhamidah (2023) juga mencapai kesimpulan yang sama.

Articulate storyline adalah alat bagi penulis yang memungkinkan mereka menggabungkan berbagai jenis informasi menjadi media pembelajaran interaktif. Ini termasuk teks, grafik, foto, suara, animasi, dan video. Peserta dengan gaya belajar *auditory* atau visual akan menemukan program ini sangat ideal karena karakter interaktif dan menariknya, yang membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, program ini dapat dijalankan di komputer, smartphone, atau tablet dengan koneksi internet. Presentasi media dan kelas interaktif lainnya dapat dibuat menggunakan *articulate storyline*. Selain itu, media ini memungkinkan penggunaan strategi pembelajaran berbasis game secara lebih efisien (Anggraini & Reinita, 2022). Penggunaan teknologi dalam *articulate storyline* menjadikannya media pembelajaran yang layak. Siswa yang belajar terbaik melalui penglihatan dan pendengaran akan menemukan alat ini sebagai sumber daya yang tak ternilai. Dengan koneksi internet, program ini dapat diakses dengan mudah melalui jaringan elektronik. Siswa dapat berlatih bersama teman sekelas menggunakan strategi ini, yang meningkatkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis game.

Kesimpulannya bahwa *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dan mudah digunakan seperti *PowerPoint*. Media ini mendukung pembelajaran berbasis game, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, terutama dengan gaya belajar visual dan auditori.

b. Tujuan *Articulate Storyline*

Penggunaan *articulate storyline* dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang signifikan, terutama dalam menaikkan keefektivan serta interaktivitas proses belajarnya. Visi menggunakan *articulate storyline* Nuraini & Mintowati (2021) dan Hafiedz & Nurhamidah (2023) sebagai berikut :

- 1) Mendukung pembelajaran berbasis multimedia : media ini memungkinkan penggabungan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu presentasi untuk memenuhi gaya belajar visual dan auditori siswa, sehingga lebih mudah dipahami.
- 2) Meningkatkan efektivitas pembelajaran : dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, siswa lebih terlibat dalam materi yang diajarkan.
- 3) Efisiensi dalam penyampaian materi : penggunaan *articulate storyline* membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien.
- 4) Fleksibilitas dalam pembelajaran jarak jauh : dalam konteks pembelajaran jarak jauh, *articulate storyline* memungkinkan guru untuk menyediakan materi ajar secara online, sehingga dapat belajar dari rumah.
- 5) Mendorong kolaborasi antara siswa : dalam *articulate storyline* dapat digunakan untuk menciptakan proyek kelompok siswa berkolaborasi meraih visi pembelajaran tertentu.

Dapat disimpulkan dari beberapa tujuan bahwa, penggunaan *articulate storyline* ke dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat signifikan dan mendukung pembelajaran yang berbasis multimedia. *Articulate storyline* akan mendorong kolaborasi siswa dengan berbagai

metode diskusi yang dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Kelebihan dan kelemahan *Articulate Storyline*

Articulate storyline adalah alat yang populer untuk membuat konten interaktif. Afnisah *et al.* (2023) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan dari *articulate storyline* antara lain:

Kelebihan *Articulate storyline* :

- 1) Mudah dipelajari: *Articulate storyline* mirip dengan *powerpoint*, sehingga mudah dipahami oleh penggunanya.
- 2) Fleksibilitas akses: konten yang dibuat dapat diakses secara offline maupun online, dan dapat dipublikasikan dalam berbagai format seperti aplikasi desktop atau diintegrasikan ke dalam *Learning Management Systemns* (LMS).
- 3) Dukungan untuk berbagai media: pengguna dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta animasi satu modul pembelajaran, sehingga materi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi.

Kelemahan *Articulate Storyline* yaitu :

- 1) Keterbatasan akses pada perangkat berbeda: konten yang dibuat mungkin tidak dapat diakses atau berfungsi dengan baik di perangkat dengan versi sistem operasi atau browser yang berbeda, sehingga fleksibilitas penggunaan terbatas.
- 2) Ketergantungan pada teknologi: menggunakan *articulate storyline* sangat bergantung pada teknologi. Jika internet tidak stabil maka akan

terkendala.

- 3) Tampilan tidak selalu optimal : dimana jika terdapat kendala pada jaringan dapat mengganggu media tersebut untuk diakses.

Dapat disimpulkan bahwa dari kelemahan dan kelebihan penggunaan *articulate storyline* adalah alat media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan seperti interaktivitas tinggi, fleksibilitas desain, integrasi multimedia dan berbagai kelebihan lainnya. Namun, terdapat juga beberapa kelemahan tetapi, *articulate storyline* tetap menjadi pilihan yang kuat untuk membentuk pengalaman belajar menarik serta interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline*, bagian dari *Articulate 360*, merupakan alat multimedia interaktif untuk pembelajaran berbasis teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi yang mendukung pembelajaran visual dan auditori, kolaborasi, serta pembelajaran jarak jauh. Media ini bertujuan meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan efisiensi pembelajaran dengan kelebihan kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, dukungan LMS, namun memiliki kelemahan pada keterbatasan perangkat, ketergantungan teknologi dan internet, serta tampilan tertentu. Secara keseluruhan, *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran interaktif meskipun memiliki tantangan teknis.

3. Role Playing

a. Definisi *Role Playing*

Salah satu cara anak-anak belajar adalah melalui peran bermain, di mana mereka memerankan peran atau skenario tertentu. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran

melalui aktivitas praktis dan pembelajaran kolaboratif dengan pendekatan ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2020), yang menyatakan bahwa peran bermain adalah teknik pengajaran yang melibatkan simulasi skenario sosial kehidupan nyata. Siswa dapat terlibat dalam percakapan yang bermakna satu sama lain dalam situasi nyata, yang meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Penekanan pada *role playing* berasal dari fakta bahwa ini adalah metode belajar praktis; siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari dengan memerankan skenario yang melibatkan hal-hal dan orang-orang dalam kehidupan nyata. Menurut Afri Naldi *et al.* (2024) siswa diminta untuk memerankan peristiwa atau topik yang dibahas dalam cerita pendek sebagai bagian dari strategi pembelajaran sosial yang disebut *role acting*.

Dalam paradigma pembelajaran *role playing*, siswa berperan aktif dalam apa yang mereka pelajari. Siswa berpartisipasi dalam peran bermain ketika mereka memerankan skenario berdasarkan kepribadian dan atribut yang ditentukan oleh instruktur atau oleh diri mereka sendiri. Menggunakan lebih dari satu orang, meminta siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, meminta siswa memerankan peran yang berbeda tergantung pada skenario, dan memberikan kesempatan kepada semua orang untuk menunjukkan apa yang mereka bisa lakukan, semuanya merupakan ciri khas metode pembelajaran peran bermain Afri Naldi *et al.* (2024).

Hal ini sepakat bahwa membiarkan siswa memerankan peran adalah cara efektif untuk mengajarkan materi baru. Siswa akan memperoleh empati dan pemahaman tentang pengalaman orang lain dengan memerankan

karakter yang berbeda dalam sebuah drama. Selain itu, peran bermain cara yang bagus untuk membuat kelas jauh menarik serta interaktif bagi siswa.

b. Penerapan Model *Role Playing*

Ada pula fase penerapan desain pembelajaran *role playing* menurut Fadhli Dzil Ikrom (2024) sebagai berikut :

- 1) Persiapan atau pemanasan : Para siswa akan dibantu oleh guru mereka untuk memahami dan mengingat materi yang akan dibahas. Masalah-masalah ini bisa berasal dari siswa sendiri atau sengaja diciptakan oleh guru; misalnya, saat sebuah cerita dibacakan secara lantang, guru dapat menghentikan pembacaan tersebut setiap kali muncul masalah. Sebagai langkah lanjut, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran kepada kelas.
- 2) Saat memilih siapa yang akan memainkan peran apa, instruktur dan siswa mendiskusikan apa yang terlibat dalam setiap peran. Siswa dapat sukarela atau guru dapat memilih mereka berdasarkan karakteristik mereka; hal ini terutama berguna untuk siswa yang pemalu atau kurang percaya diri.
- 3) Guna menyiapkan setting (ruang kelas), instruktur dan siswa bekerja sama untuk memilih lokasi yang sesuai dan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk peran bermain.
- 4) Melakukan peran: siswa akan memainkan peran dengan skenario yang mereka dapatkan dan pelajari.
- 5) Setelah permainan, kelas mendiskusikannya, memberikan nilai untuk setiap peran, dan mendiskusikan potensi perubahan alur cerita atau karakter di masa depan. Diskusi dan kesimpulan dipandu oleh guru.

Kesimpulannya yaitu Penerapan pembelajaran *role playing* dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari persiapan, pembagian peran, penyiapan setting, pelaksanaan peran, hingga evaluasi dan diskusi. Tahapan ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar kegiatan bermain peran berjalan terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Tujuan *Role Playing*

Belajar melalui peran bermain adalah pendekatan terorganisir untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Afri Naldi *et al.* (2024) menyatakan bahwa *role playing* memiliki beberapa tujuan. Di antaranya meliputi mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa, memperluas pengetahuan mereka tentang ide atau konsep tertentu, serta meningkatkan keterampilan yang diperoleh siswa dari pendidikan formal dan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh R. N. Utami *et al.* (2024), yang berargumen bahwa anak-anak seharusnya belajar empati melalui *role playing*. Latihan ini mendorong siswa untuk menempatkan diri mereka pada posisi orang lain agar dapat memahami dan berempati dengan pikiran, emosi, dan perspektif mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami aspirasi dan tantangan yang dihadapi oleh teman sebaya mereka. Selain itu, siswa juga didorong untuk memerankan karakter yang tidak konvensional, yaitu karakter yang mungkin berbeda dari diri mereka sendiri dalam beberapa hal.

Dapat disimpulkan bahwa dari beberapa tujuan penggunaan *role playing* dapat membantu siswa belajar dengan cara yang berbeda. *Role*

playing menciptakan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

Siswa tidak hanya menerima informasi saja tetapi juga terlibat secara langsung serta keterampilan siswa.

d. Kelebihan dan kelemahan *Role Playing*

Siswa dapat mengembangkan kemampuan pemahaman, hafalan, dan apresiasi mereka melalui peran akting, menurut Afri Naldi *et al.* (2024) salah satu dari banyak manfaat metode pengajaran ini. Selain itu, siswa juga berlatih untuk menjadi kreatif dan mengambil inisiatif. Lingkungan pendidikan merupakan lingkungan yang ideal untuk pengembangan kemampuan dramatis siswa, yang dapat meningkatkan minat mereka terhadap seni pertunjukan. Melalui strategi ini, siswa belajar menerima dan berbagi tanggung jawab dengan teman sekelas mereka serta mengembangkan kebiasaan menggunakan komunikasi verbal yang efektif dan mudah dipahami, yang juga mendorong kolaborasi optimal di antara peserta.

Menurut Afri Naldi *et al.* (2024) salah satu kelemahan *role playing* adalah cenderung membuat siswa kurang kreatif, bahkan ketika mereka tidak ikut serta. Baik perencanaan pelajaran maupun pelaksanaan pendekatan ini memerlukan usaha yang besar. Selain itu, siswa membutuhkan area yang luas untuk bergerak bebas tanpa batasan; jika tidak, mereka tidak akan dapat berpartisipasi sepenuhnya dalam permainan karena potensi gangguan suara latar belakang.

Dari kesimpulan diatas yaitu Jelas *role playing* menawarkan beberapa manfaat bagi proses belajar. Belajar melalui *role playing* dapat menjadi cara yang menarik dan menyenangkan untuk mengasah keterampilan sosial.

Namun, penting untuk mempertimbangkan kelemahan, seperti fakta bahwa hal ini akan memakan waktu lebih lama atau bahwa bahan tertentu tidak cocok untuk metode ini. Singkatnya, *role playing* memiliki banyak keuntungan, tetapi sebelum menggunakannya dengan siswa, penting untuk mengevaluasi situasi siswa.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran yang merepresentasikan situasi nyata. Penerapan *role playing* membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam serta mengembangkan keberanian, empati, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial. Meskipun membutuhkan perencanaan, waktu, dan pengelolaan kelas yang baik, *role playing* tetap menjadi model pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Manusia menggunakan komunikasi sebagai simbol dalam bahasa mereka untuk menyampaikan makna kepada satu sama lain. Hal ini juga sependapat dengan Rina Devianty (2017) yang mengatakan bahwa bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi utama dalam budaya Indonesia dan juga sebagai identitas dan karakter bangsa Indonesia. Salah satu definisi bahasa adalah sistem untuk menyampaikan ide dan informasi kepada dan dari orang lain.

Belajar ialah suatu bentuk pengajaran yang mendorong perkembangan

pribadi yang sehat pada anak-anak. Di sekolah, pembelajaran siswa dipandu daripada dibiarkan berkembang secara alami. Dalam upaya mencapai pertumbuhan pribadi sebagai dewasa, siswa terlibat dalam kegiatan pendidikan dalam konteks sistem pembelajaran sekolah. Memberikan dasar yang kokoh untuk tingkat pendidikan selanjutnya merupakan tujuan utama sekolah dasar tahap pertama pendidikan dasar.

Hal ini sejalan dengan temuan Muhammad Ibnu Mubarak *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa siswa memerlukan keterampilan dasar seperti kemahiran bahasa dan kemampuan berpikir strategis untuk berhasil. Menguasai bahasa memungkinkan siswa untuk memperluas wawasan, belajar hal baru, dan berkembang sebagai individu. Belajar bahasa Indonesia adalah kegiatan yang bertujuan membantu siswa menjadi penutur dan penulis yang lancar dalam bahasa tersebut dengan mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara holistik dan terintegrasi. Hal ini pun sependapat dengan Maghfiroh & Madania (2024) bahwa mengajarkan bahasa Indonesia kepada anak-anak sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan dalam semua aspek penguasaan bahasa, termasuk namun tidak terbatas pada mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Belajar bahasa Indonesia dapat dianggap sebagai cara bagi makhluk hidup untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, menurut beberapa pendapat. Belajar adalah bentuk pendidikan yang mendukung perkembangan pribadi yang sehat pada anak-anak. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk memberikan dasar yang kokoh dalam bahasa tersebut kepada

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD
siswa.

b. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Baik mereka berada di sekolah dasar, sekolah menengah, atau perguruan tinggi, anak-anak akan mendapatkan banyak manfaat dari belajar bahasa Indonesia. Beberapa keuntungan belajar bahasa Indonesia menurut Wahyuni & Herlinda (2021) antara lain:

- 1.) Menumbuhkan rasa cinta tanah air : belajar bahasa Indonesia bisa menanamkan rasa cinta serta bangga atas tanah air. Siswa dapat lebih menghargai identitas nasional mereka.
- 2.) Melestarikan bahasa nasional: Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam melestarikan bahasa nasional dengan mendorong generasi muda menggunakan serta memahami pentingnya menjaga Bahasa Indonesia dari pengaruh bahasa asing.
- 3.) Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan memudahkan komunikasi antarindividu dari berbagai suku dan daerah, sehingga penting dalam keberagaman budaya dan mendorong interaksi siswa yang lebih kreatif.
- 4.) Meningkatkan kemampuan literasi : belajar bahasa Indonesia juga bermaksud guna mengembangkan literasi siswa termasuk membaca dan menulis.
- 5.) Meningkatkan keterampilan berbahasa : guna meningkatkan berbahasa siswa saat berbicara, membaca, menulis, serta menyimak dengan baik. Keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan akademis dan interaksi sosial.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya dalam pendidikan saja tetapi dalam lingkungan sekitar sekolah juga sangat berpengaruh. Dengan mempelajari bahasa Indonesia, siswa dapat melakukan komunikasi baik benar beserta siapapun siswa tersebut temui.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Guna memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, beberapa visi sudah ditetapkan. Pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya mengarah pada visi: komunikasi yang lancar dan akurat dalam bahasa tersebut; kemampuan untuk mengekspresikan diri secara efektif dalam menulis, berbicara, serta mendengarkan; serta akhirnya, kemahiran dalam keempat aspek bahasa tersebut:

- 1) Mahasiswa menghargai dan mengasihi bahasa Indonesia karena statusnya sebagai bahasa negara dan bahasa pemersatu (bahasa nasional).
- 2) Untuk memenuhi kebutuhan yang beragam dan mengekspresikan diri secara kreatif, mahasiswa bahasa Indonesia mengembangkan pemahaman tentang struktur, makna, dan fungsi bahasa tersebut.
- 3) Dengan mempelajari bahasa Indonesia, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial mereka.
- 4) Siswa menunjukkan pengendalian diri dalam ekspresi verbal dan tertulis mereka.
- 5) Membaca dan menganalisis sastra memungkinkan siswa untuk berkembang sebagai individu, memperoleh pandangan yang lebih luas tentang dunia, dan meningkatkan kemampuan linguistik dan intelektual

mereka.

- 6) Warisan sastra dan budaya bangsa Indonesia adalah sesuatu yang dihargai dan dibanggakan oleh siswa.

Dapat disimpulkan dari beberapa tujuan belajar bahasa Indonesia bahwa siswa bisa menghargai bahasa yang telah dimilikinya, bahasa Indonesia membantu siswa berkomunikasi dengan semua orang dengan berbeda daerah dan dapat mengembangkan ilmu bahasa Indonesia yang mereka miliki dengan berbagai bidang.

Dari kesimpulan yang mencakup diatas bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi, pembentukan identitas bangsa, serta dasar pengembangan kemampuan berbahasa siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa dan budaya Indonesia serta mendukung perkembangan akademik dan sosial mereka.

5. Keterampilan Berbicara

Memiliki kemampuan berbicara di depan umum yang baik sangat penting untuk segala bentuk komunikasi. Bahasa, atau ucapan, memungkinkan komunikasi yang benar dan sesuai dengan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia Umum (PUEBI). Memiliki keterampilan berbicara di depan umum yang kuat sangat bermanfaat untuk meniti karir di dunia korporat. Berbicara pada dasarnya hanyalah mengeluarkan suara dengan mulut. Seperti yang dikatakan oleh Harianto (2020) kemampuan untuk mengartikulasikan pikiran dan ide secara jelas dan ringkas sangat penting untuk menyampaikan berbagai

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

informasi, termasuk namun tidak terbatas pada fakta, peristiwa, ide, reaksi, dan lain-lain.

Dalam berbagai acara komunikasi, baik pembicara maupun pendengar terlibat dalam pertukaran dinamis dan kreatif saat menyampaikan berbagai informasi. Selain itu, pola bicara seseorang dapat menjadi indikator kepribadian atau karakternya. Berbicara adalah tindakan mengekspresikan diri secara verbal agar orang lain dapat memahami dan hasil dari mendengarkan orang lain, menurut Saliya *et al.* (2023). Kemampuan untuk mengekspresikan diri secara verbal memungkinkan kita untuk menyampaikan pengetahuan kepada orang lain, baik yang sudah kita ketahui maupun yang kita peroleh dari kata-kata dan pendengaran orang lain. Karenannya, kemampuan berbicara dengan lancar tidak muncul secara magis; itu adalah bakat yang memungkinkan seseorang untuk bercakap-cakap dengan siapa pun.

Sama pentingnya adalah fakta bahwa mendengarkan membantu seseorang mengasah kemampuan berbicara mereka. Selain itu, perlu dicatat bahwa proses ini melibatkan mendengarkan sesuatu dan kemudian mengatakannya kepada orang lain. Kemampuan berbicara dengan baik merupakan keterampilan penting bagi siswa di kelas, karena hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka serta menyampaikan dan menerima informasi melalui mendengarkan. Karena berkomunikasi tidak hanya melibatkan pengungkapan pikiran dan perasaan sendiri; tetapi juga melibatkan penyampaian pengetahuan yang diperoleh dari orang lain, sehingga mendengarkan secara aktif menjadi keterampilan yang esensial.

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara di depan umum merupakan keterampilan penting dalam proses komunikasi karena memungkinkan seseorang menyampaikan pikiran, ide, dan informasi secara jelas, tepat, dan sesuai kaidah bahasa. Keterampilan ini tidak terbentuk secara alami, melainkan berkembang melalui latihan, pengalaman berbicara, serta kemampuan mendengarkan secara aktif. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara sangat diperlukan, khususnya bagi siswa, agar mereka mampu berkomunikasi secara efektif dan mengekspresikan diri dengan baik dalam berbagai situasi.



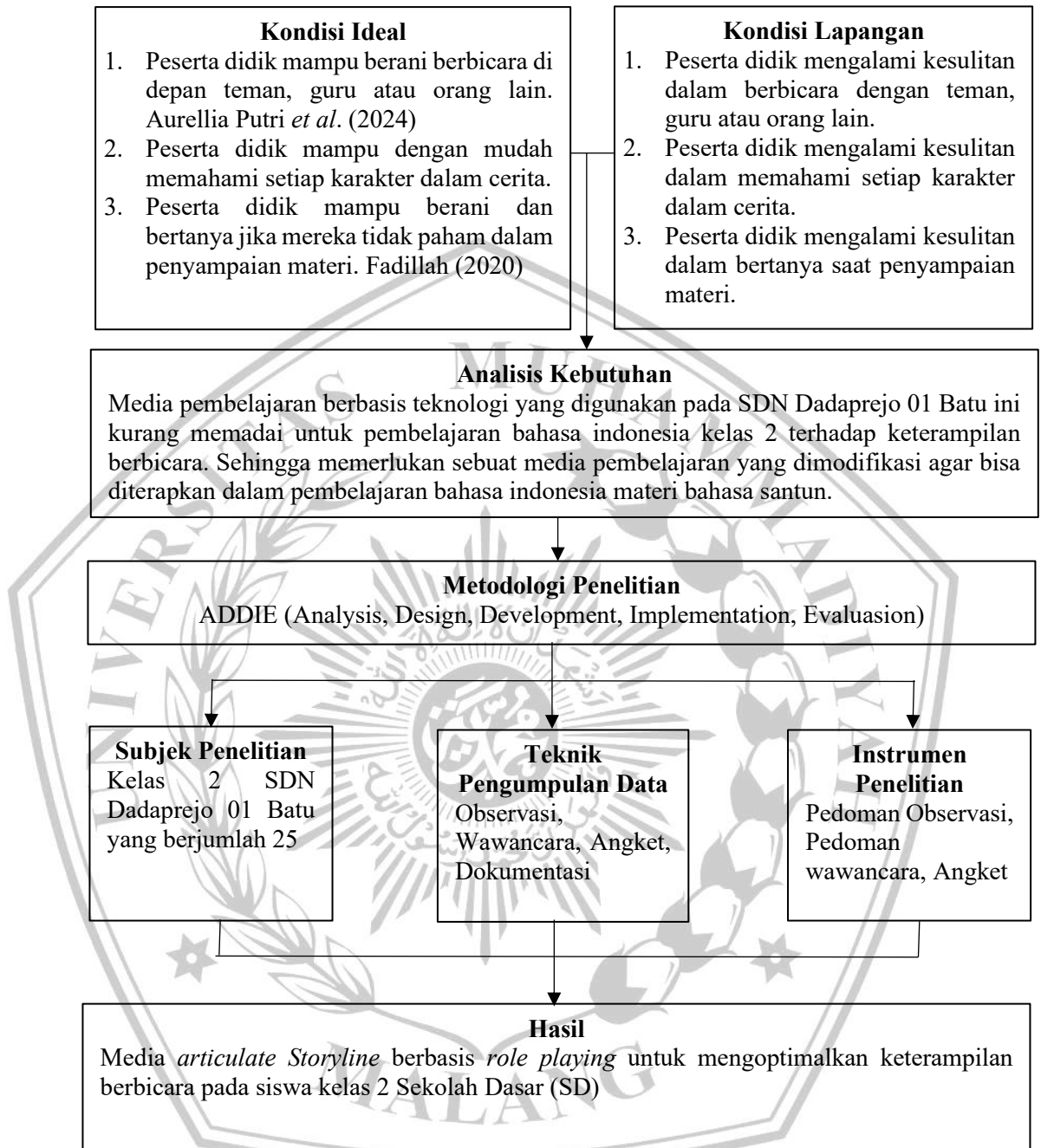
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Studi yang mendasari dilakukannya studi seperti :

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Chaeruna et al. (2023)	Pengaruh media <i>articulate storyline</i> dan model <i>role playing</i> untuk peningkatan keterampilan berbicara kata sapaan siswa kelas 2.	Persamaan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa seperti <i>role playing</i> .	Berbicara dengan menyenangkan tentang topik-topik yang sudah dikenal dengan volume dan intonasi yang sesuai dengan konteks adalah materi yang akan membedakan studi ini dari pendekatan lain. Mengajarkan siswa untuk berbicara dengan percaya diri dalam situasi apa pun memerlukan lebih dari sekadar mengajukan pertanyaan; hal itu juga memerlukan keberanian untuk melakukannya.
Priatna dan Setyarini (2019)	Pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran bahasa Indonesia.	Persamaan dengan peneliti sebelumnya yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode <i>role playing</i> .	Perbedaan utama adalah bahwa studi ini didasarkan pada kemampuan berbicara sopan siswa kelas dua pada topik-topik yang diakui, dengan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan situasi. Salah satu cara untuk membantu dalam berbicara di depan umum adalah dengan menggunakan teknologi interaktif.
Izzati et al. (2024)	Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode <i>role playing</i> .	Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode <i>role playing</i> .	Studi yang sedang dilakukan berbeda karena diterapkan pada kelas dua dengan pelajaran tentang berbicara dengan hormat mengenai topik-topik umum, menyesuaikan volume dan intonasi sesuai situasi, serta meningkatkan kepercayaan diri saat berbicara.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir