

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah proses sengaja meneruskan pengetahuan dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Rahman *et al.* (2022), generasi ini menjadi teladan yang memegang teguh prinsip-prinsip generasi sebelumnya melalui pendidikan. Kompleksitas pendidikan dan penerima utamanya, yaitu manusia, membuatnya tidak mungkin didefinisikan secara tunggal. Penelitian lebih lanjut tentang pendidikan diperlukan karena pendidikan bertanggung jawab membentuk standar moral dan budaya nasional. Tujuan utamanya adalah menetapkan prosedur yang jelas untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan. Namun, meskipun tujuan peningkatan dan pengembangan pendidikan telah dirumuskan secara jelas, dalam praktiknya berbagai permasalahan masih sering muncul di bidang pendidikan.

Berbagai masalah sering muncul di bidang pendidikan. Sejumlah masalah timbul akibat kurangnya kesempatan pendidikan, yang sejalan dengan temuan L. Utami *et al.* (2016). Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap hal ini, seperti jarak fisik antara rumah dan sekolah, kondisi pendidikan di Indonesia secara umum, persepsi bahwa kurikulum tidak relevan dengan pasar kerja dan perkembangan global saat ini, kurangnya keterampilan teknologi pada pendidik dan siswa, kurangnya pemahaman orang tua tentang nilai pendidikan dan ketidakmauan mereka untuk berperan aktif dalam pendidikan anak-anak mereka, serta kekurangan

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

sumber daya yang diperlukan seperti buku dan alat bantu mengajar. Hal di atas menunjuk pada kebutuhan akan kebijakan sekolah untuk meningkatkan sumber daya guru melalui program pelatihan internal dan eksternal. Selain itu, sekolah seharusnya menyediakan siswa dengan materi pembelajaran serta alat bantu mengajar yang mutakhir untuk membuat kelas lebih menarik serta produktif. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dan sarana utama komunikasi di lingkungan sekolah.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Indonesia dan bahasa yang umum digunakan di berbagai wilayahnya. Selain itu, bahasa ini juga banyak digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, budaya, dan pemerintahan. Pernyataan Rina Devianty (2017) bahwa Bahasa Indonesia merupakan identitas dan karakter bangsa serta bahasa utama komunikasi di Indonesia sangat relevan dalam hal ini. Kemampuan untuk menulis berbagai karya, termasuk artikel, jurnal, cerita, dan lainnya, diajarkan dalam kelas bahasa Indonesia, menjadikannya salah satu mata pelajaran paling penting di dunia pendidikan.

“*Instruction*” dalam bahasa Inggris merupakan istilah Indonesia “belajar,” yang menggambarkan proses penyampaian pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Belajar Bahasa Indonesia adalah kegiatan yang bertujuan membantu siswa menjadi mahir dalam keempat komponen bahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sangat penting untuk komunikasi yang efektif, dan hal ini sejalan dengan temuan Maghfiroh & Madania (2024), yang berargumen bahwa mengajarkan Bahasa Indonesia

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

kepada anak-anak sangat penting. Siswa dapat memahami tantangan yang mereka hadapi dan topik lain berdasarkan kemampuan bahasa mereka. Penggunaan media pembelajaran hanyalah salah satu dari beberapa strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan strategi tersebut di lingkungan sekolah, diperlukan kajian lapangan melalui observasi dan wawancara dengan pihak terkait.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 di SDN 1 Dadaprejo mengungkapkan bahwa meskipun ada sumber daya pembelajaran yang tersedia, tidak ada yang dirancang khusus untuk mempelajari bahasa Indonesia, terutama dalam hal topik seperti bahasa sopan. Akibat situasi ini, anak-anak menjadi kurang tertarik dalam belajar dan kehilangan konsentrasi. Penggunaan bahasa yang tidak sopan terhadap orang tua memiliki efek berlipat ganda seperti membuat anak-anak enggan berbicara di kelas, yang pada gilirannya membuat mereka tidak suka belajar. Guru di Indonesia belum memasukkan media ke dalam pelajaran mereka karena mereka percaya bahwa mengajarkan pelafalan yang benar sudah cukup. Karena beberapa siswa kesulitan memahami apa yang dikatakan guru di kelas, penting bagi guru untuk memasukkan berbagai bentuk media ke dalam pelajaran mereka. Oleh karena itu, beberapa siswa kelas dua mengalami kesulitan dalam kemampuan berbicara mereka karena kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Maghfiroh & Madania (2024), yang berargumen bahwa kemampuan untuk mengartikulasikan pikiran dan ide dengan jelas merupakan indikator penting seberapa baik seorang siswa telah belajar.

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

Mengingat masalah yang diangkat di atas, rencana yang akan diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran naratif berbasis peran. Siswa akan mendapatkan perspektif baru tentang bagaimana rasanya belajar di kelas ketika mereka menggunakan media pembelajaran naratif berbasis peran yang jelas. Meskipun awalnya bingung, beberapa siswa melaporkan bahwa media pembelajaran tersebut telah sangat meningkatkan pemahaman mereka tentang topik bahasa sopan. Hal ini selaras keyakinan pembelajaran berbasis media dapat memberikan manfaat besar bagi siswa dan berkontribusi pada perkembangan mereka sebagai pembelajar. Masalah yang disebutkan di atas dapat diatasi dengan bantuan *Articulate Storyline*, sebuah media interaktif yang menggunakan peran-peran untuk mengoptimalkan kemampuan komunikasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif dan memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajari.

Pendidik mengandalkan materi pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks. Aktivitas pengajaran dan pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya yang secara kolektif dikenal sebagai “media pembelajaran” untuk membantu menyampaikan konsep, ide, dan materi kursus. Contoh alat fisik meliputi papan tulis, proyektor, dan buku, sementara contoh sumber daya digital meliputi film dan aplikasi interaktif. Tujuan penggunaan alat-alat ini adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa. Ada banyak hal positif tentang media sebagai alat bantu, salah satunya adalah membuat pembelajaran lebih menarik, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk belajar. Informasi pelajaran

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

disajikan dengan lebih jelas, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Teknik pembelajaran juga lebih beragam, menghindari ketergantungan hanya pada penjelasan verbal dari guru. Hal ini membantu menjaga siswa tetap terlibat dan guru tidak kelelahan. Alat bantu pembelajaran seperti media ini, di sisi lain, membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya duduk dan mendengarkan; mereka juga aktif terlibat dalam tugas dan penjelasan. Siswa lebih cenderung memperhatikan dan berkonsentrasi saat terpapar media ini, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Media ini memberi siswa kesempatan untuk belajar sesuai dengan minat dan kekuatan mereka, karena memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif tersebut belum sepenuhnya selaras dengan tuntutan kurikulum dan tujuan Undang-Undang Pendidikan yang menekankan penguasaan pengetahuan akademik serta keterampilan komunikasi secara seimbang.

Pernyataan ini menunjukkan ketidakselarasan antara tujuan Undang-Undang Pendidikan dan kurikulum, yang mengharuskan siswa untuk menguasai pengetahuan akademik dan keterampilan komunikasi yang efektif pada akhir kelas dua sebagai bagian dari pendidikan yang seimbang. Mempelajari topik apa pun dapat membantu siswa menjadi pembicara publik yang lebih baik, tetapi mempelajari bahasa Indonesia adalah yang paling efektif karena penekanan yang besar pada kemampuan ini. Dengan menyesuaikan pelajaran sesuai dengan tingkat kemahiran saat ini, pengajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa mengembangkan pola bicara yang jelas dan alami. Akibatnya, keterampilan komunikasi lisan dan tertulis siswa dapat dikembangkan saat mereka

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

mempelajari bahasa Indonesia (Magdalena, 2021:41). Secara adil, beberapa siswa kelas dua masih perlu waktu untuk dapat berkomunikasi dengan percaya diri bersama teman sebaya dan orang dewasa. Selain tidak memiliki sumber daya media untuk membantu mereka belajar, siswa juga pemalu dan terkadang takut untuk bertanya. Mengingat masalah-masalah ini, jelas bahwa media pendidikan sangat penting untuk memfasilitasi pendidikan dan memenuhi kebutuhan baik siswa maupun pendidik. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Dengan *Articulate Storyline*, pengembang dapat dengan mudah membuat program interaktif yang dapat dipublikasikan Chaeruna *et al.* (2023) juga mencakup 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. *Articulate Storyline* memudahkan pembelajaran dengan fitur-fiturnya yang mirip dengan *PowerPoint*. Siswa berinteraksi dengan media ini dengan cara yang unik dan tidak pernah bosan. Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis game yang lebih efektif menjadi mungkin dengan media ini. Setelah menggunakan strategi ini, siswa akan memerankan adegan dari buku yang mereka baca. Pendekatan pembelajaran berbasis game tersebut selaras dengan metode *role playing* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bermain peran.

Salah satu cara anak-anak belajar adalah melalui peran bermain, di mana mereka memerankan peran atau skenario tertentu. Melalui interaksi sosial aktif

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

dan pengalaman praktis, strategi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini juga sependapat dengan Sari (2020) yang mengatakan bahwa peran bermain adalah teknik untuk mengajarkan pelajaran dengan mensimulasikan skenario sosial dunia nyata. Hal ini memberikan siswa kendali atas pendidikan mereka sendiri dengan memfasilitasi komunikasi dan interaksi dunia nyata di antara mereka. Meskipun aktivitas ini berlangsung di lingkungan kelas, siswa ditempatkan dalam situasi untuk berlatih melalui peran bermain. Siswa dapat mempelajari hubungan antarmanusia dan mengambil berbagai peran melalui peran bermain serta mendiskusikan pengalaman yang mereka alami. Dengan demikian, peran bermain memberikan banyak manfaat bagi siswa dalam pembelajaran.

Beberapa manfaat penggunaan peran bermain di kelas telah ditekankan oleh Djamarah dkk. (2013:89-90). Salah satunya adalah siswa dapat belajar, memahami, dan mengingat materi dengan lebih mendalam melalui peran bermain. Agar ingatan siswa menjadi lebih konkret dan tahan lama, penting bagi mereka untuk benar-benar memahami cerita, terutama peran mereka di dalamnya. Karena mereka harus memikirkan sesuatu yang orisinal untuk dikatakan dalam waktu yang ditentukan, anak-anak akan lebih fokus dan kreatif saat bermain teater. Strategi ini juga dapat membantu siswa mengasah keterampilan akting mereka, yang sangat baik untuk menanamkan benih kreativitas di kelas. Selain itu, peserta mengembangkan rasa tanggung jawab yang lebih kuat dan bekerja sama dengan lebih efektif.

Dampak model peran dan media cerita yang jelas terhadap kemampuan siswa kelas dua dalam menyapa telah menjadi subjek penelitian yang relevan.

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

Menurut studi ini, kemampuan berbicara siswa, terutama dalam hal menyapa, dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan peran, yang memungkinkan mereka mengambil peran yang lebih aktif dalam pembelajaran mereka. Menurut penelitian Sri Kastatik Apriwa Yanti *et al.* (2024), hanya materi menyapa yang dapat menggunakan media cerita berbasis peran dengan artikulasi. Karenannya mengingat pertimbangan di atas, peneliti berencana untuk mengembangkan materi pembelajaran naratif yang dirancang dengan baik dan berbasis peran guna mengoptimalkan kemampuan siswa berbicara dengan sopan serta tepat terkait berbagai topik di kelas dua. Target akhir menumbuhkan minat siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pendidikan serta menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan. Peneliti menyimpulkan dari hal di atas:

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana pengembangan media pembelajaran articulate storyline berbasis role playing pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 sekolah dasar?”

C. Tujuan

Guna menemukan keefektifan penerapan media ajar *articulate storyline* berorientasi *role playing* pembelajaran bahasa Indonesia guna mengoptimalkan kompetensi berbicara siswa kelas 2 SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Harapannya studi bisa membuahkan media ajar bernama *Articulate Storyline* berorientasi *Role Playing*. Media dilaksanakan guna

mengoptimalkan *keterampilan berbicara siswa terkhusus kelas 2 SD media*

Articulate Storyline berbasis *Role Playing*. Spesifikasi media yaitu:

1. Konten

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase A

Elemen : berbicara dan mempresetasikan

- b. “Pada akhir fase A, peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan.

Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.

- c. Tujuan Pembelajaran (TP) “Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks” (C1)

d. Indikator

- 1) Saat membaca, siswa dapat berlatih menyesuaikan volume dan intonasi mereka agar sesuai dengan cerita.(C1)
- 2) Melalui percakapan yang sopan dan sesuai dengan situasi pada berbagai topik umum, siswa dapat menceritakan kisah (C3)

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

- 3) Merangkum kisah-kisah dengan cara yang baik dan sesuai merupakan kemampuan yang dimiliki siswa. (C5)

2. Konstruk

Media articulate storyline berbasis *role playing* merupakan media yang terbuat seperti power point tetapi akan digunakan lebih rinci lagi.

Struktur pembuatan media Pembelajaran ini yaitu :

a. Media Utama

- 1) Instal aplikasi *articulate storyline* terlebih dahulu.
- 2) Merancang konten skenario untuk *role playing* dipergunakan desain ajar contohnya tema, karakter, serta alur cerita ingin disampaikan.
- 3) Tambahkan judul dan latar belakang yang sesuai dengan tema *role playing*. Seperti judulnya yaitu pekerjaan keluarga temanku dan cerita yang sesuai dengan judul.
- 4) Pilih gambar dan karakter yang sesuai dengan tema. Seperti gambar orang tua, kakak, dan adek dan beberapa gambar jenis pekerjaan.
- 5) Tambahkan teks yang menjelaskan peran masing- masing karakter.
- 6) Tambahkan interaksi antara karakter. Misalkan jika siswa mengklik karakter tertentu, mereka akan diarahkan ke slide yang berisi dialog pada karakter.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Guna membantu siswa kelas 2 di SDN 1 Dadaprejo Batu mencapai tujuan belajar mereka, menciptakan materi pembelajaran interaktif yang mengandalkan *role playing*. Tujuan pembuatan media ini adalah untuk membantu siswa bahasa Indonesia belajar menggunakan volume dan intonasi

dengan benar dan tepat dalam percakapan pada berbagai tema umum. Selain itu, tujuan media ini adalah untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar.

Peneliti berharap studi ini mampu meningkatkan pengetahuan serta keterampilan mereka sekaligus memperluas wawasan, terutama dalam pengembangan bahan pembelajaran. Lembaga pendidikan dapat memanfaatkan temuan pengembangan media ini sebagai landasan untuk studi serupa di masa depan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka
- b. Peserta didik bahasa Indonesia dapat memanfaatkan bahan ajar.
- c. Peserta didik kelas dua dapat belajar menggunakan volume dan intonasi dengan baik dan tepat dalam berbagai konteks melalui penggunaan media pembelajaran.
- d. Peserta didik telah menguasai keterampilan membaca.
- e. Media pembelajaran harus mencakup audio, komputer, serta LCD.

2. Keterbatasan pengembangan dan penelitian

- a. Diimplementasikan pada kelas II di SDN 01 Dadaprejo.
- b. Media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *role playing* hanya dapat digunakan pada materi tentang peran keluarga dan sekitarnya.
- c. Media Pembelajaran dapat digunakan di SDN 1 Dadaprejo Batu, namun media tersebut hanya bisa dipakai di SD materi selaras.

G. Definisi Operasional/Penjelasan Istilah

1. Pengembangan Media

Visi pengembangan media guna menyediakan pendidik dan siswa dengan alat belajar yang lebih menarik dan efektif. Untuk lebih membantu baik siswa maupun pendidik dalam proses belajar, item yang sudah ada ditingkatkan dan dibuat lebih menarik secara visual.

2. Media Pembelajaran

Media yang memfasilitasi pembelajaran memungkinkan komunikasi dua arah yang lebih intens antara pendidik dan muridnya. Akibatnya, baik instruktur maupun siswa mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk berdialog di kelas, yang pada gilirannya memungkinkan transmisi informasi yang lebih efektif.

3. *Articulate Storyline*

Alat produksi multimedia *Articulate Storyline* memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi interaktif menggunakan berbagai jenis konten, termasuk teks, foto, grafik, suara, video, animasi, simulasi, dan lainnya. *Articulate Storyline* menyederhanakan dan memperkaya pengalaman belajar dengan menyertakan elemen yang mirip dengan *PowerPoint*.

4. *Role Playing*

Salah satu cara anak belajar melalui *role playing*, di mana mereka memerankan peran atau skenario tertentu. Pendekatan ini dirancang guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui aktivitas praktis dan pembelajaran kolaboratif.

202110430311097
Ilma Safira Takarin
Prodi PGSD

5. Keterampilan berbicara

Kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi guna berkomunikasi secara lisan tentang ide, pikiran, pandangan, dan emosinya dikenal sebagai kemampuan berbicara.

