



Pengaruh Media Articulate Storyline Dan Model Role Playing Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Kata Sapaan Siswa Kelas II

Tyastya Chaeruna ¹, Deni Setiawan ², Edi Waluyo ³

^{1,2,3} Universitas Negeri Semarang

Abstract

Received: 15 Juli 2023
Revised: 20 Agustus 2023
Accepted: 27 Agustus 2023

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa adalah guru yang mengajar secara konvensional, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk berbicara, berargumen dan mengaktualisasikan ketika pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu mengungkapkan pendapatnya serta kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dapat menggunakan role playing model atau bermain peran dimana siswa diberi kesempatan untuk berbicara dengan memerankan tokoh-tokoh berdasarkan cerita sederhana. Kemudian dengan bantuan media interaktif berupa alur cerita yang mengartikulasikan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Penggunaan model pembelajaran bermain peran dan bantuan media alur cerita artikulasi yang dikembangkan bertujuan agar siswa lebih aktif dan membuat kegiatan pembelajaran lebih berkesan dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Media interaktif alur cerita artikulasi yang digunakan merupakan hasil pengembangan sehingga materi yang akan disampaikan lebih mudah dipahami siswa karena menampilkan gambar dan video. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menampilkan video cerita atau dongeng sederhana dengan menggunakan media alur cerita artikulasi kemudian dilanjutkan dengan siswa bermain peran berdasarkan tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Sehingga dapat diperkirakan bahwa kombinasi role playing model atau bermain peran dengan media interaktif mengartikulasikan alur cerita yang telah dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Keywords: *Bermain Peran; Artikulasikan Alur Cerita; Keahlian berbicara*

(*) Corresponding Author: tyastya@students.unnes.ac.id

How to Cite: Chaeruna, T, Setiawan, D, & Waluyo, E. (2023). Pengaruh Media Articulate Storyline Dan Model Role Playing Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Kata Sapaan Siswa Kelas II. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8321336>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa sangat penting bagi siswa karena merupakan kegiatan yang akan selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat aspek, yaitu menyimak atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada aspek berbicara siswa seringkali tidak dapat mengeluarkan kata-kata karena masih bingung apa yang harus dikatakan. Kegiatan berbicara di kelas kurang diasah oleh guru. Akibatnya sering dijumpai siswa cenderung enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa tidak memahami kosa kata baku bahasa Indonesia dan malas mengungkapkan ide karena kurang percaya diri. Hal ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan secara konvensional atau hanya dengan metode ceramah sehingga akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Model pembelajaran dengan ceramah saja dapat berdampak pada kebosanan siswa saat mengikuti pembelajaran, karena kurang menarik, dan menyebabkan siswa menjadi pasif. Guru sebagai pendidik perlu melakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Zulaeha., dkk, 2021). Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan, diperlukan tindakan pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran role playing atau bermain peran dan dibantu dengan media interaktif alur cerita artikulasi. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran interaktif ini siswa dapat lebih memahami materi sekaligus mempraktekkannya secara langsung.

Tinjauan Literatur

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Priatna dan Setyarini (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari sebelumnya 74,90 menjadi 80,19 . Dan dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara.

Penelitian Sari dan Harjono (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Alur Cerita Artikulasi Tematik Untuk Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis alur cerita artikulasi layak untuk digunakan dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan menggunakan media ini juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa ketika mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni, Safaruddin & Salsabila (2021) dengan judul “Articulate Storyline as Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah” menyebutkan bahwa penggunaan media artikulasi storyline dapat mempermudah perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Perbedaan inovasi pembelajaran ini dengan peneliti sebelumnya terletak pada pengembangan media alur cerita artikulasi dan penggabungan media alur cerita artikulasi dengan model pembelajaran bermain peran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (classroom action research) dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Melalui penelitian tindakan kelas yang akan digunakan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara kata sapaan pada siswa kelas II.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 025 Loa Kulu tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 12 siswa dan terdiri dari 5 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 yang beralamat di Jl. Merangan Kec. Loa Kulu Kab. Kutai Kartanegara.

Tindakan yang dilakukan adalah penggunaan media articulate storyline dan model role playing untuk peningkatan keterampilan berbicara kata sapaan siswa kelas II. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang dimana setiap siklusnya memuat empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tahap aksi atau pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, menjelaskan materi pelajaran, menugaskan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan, melakukan tanya jawab, memberikan penguatan hingga pada kesimpulan pembelajaran.

Observasi dilakukan dengan mengamati seluruh kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung dan dibantu dengan lembar observasi yang telah dibuat. Dan tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis dan menyimpulkan data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh juga akan menjadi bahan evaluasi apakah penelitian yang dilaksanakan berhasil atau belum berhasil, jika belum berhasil maka dilakukan lagi seluruh tahapan agar menjadi perbaikan di siklus berikutnya.

Ada beberapa macam teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain (1) observasi, (2) tes, dan (3) dokumentasi. Kegiatan observasi ini dilakukan selama pertemuan saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu pada siklus I dan siklus II. Tujuan dilakukannya observasi ini adalah mengetahui proses pembelajaran dan digunakan sebagai alat dalam mendapatkan data dengan menguji dan mengukur hasil capaian yang telah diperoleh. Tes ini diberikan kepada siswa pada saat siklus I dan siklus II. Dengan tes ini pula nantinya akan diketahui tingkat keberhasilan saat penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu (1) pedoman penilaian, (2) lembar observasi, dan (3) lembar tes. Kegiatan menulis permulaan dinilai dengan menggunakan pedoman penilaian. Lembar observasi yang digunakan ditujukan kepada siswa dan juga guru. Lembar observasi untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi untuk guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana guru berhasil dalam mengajar.

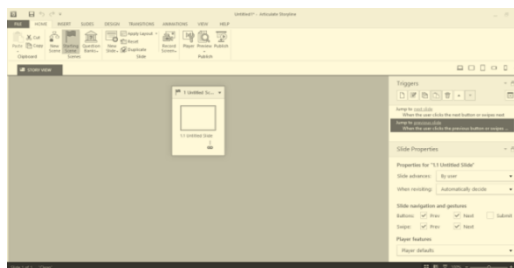
Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan memaparkan data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh kemudian disusun dan dianalisis dengan mendeskripsikan data kedalam bentuk yang sederhana. Data dikumpulkan berupa angka-angka yang dianalisis dengan menggunakan rata-rata dan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alur Cerita Artikulat

Articulate storyline merupakan software e-learning yang dapat membantu membuat konten pembelajaran interaktif dengan alat dan tampilan yang hampir sama dengan power point (Saski & Sudarwanto, 2021). Menggunakan alur cerita yang jelas dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan adegan dan slide yang dipadukan dengan dukungan menu teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis. Sehingga siswa akan dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Alur cerita artikulasi juga dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja karena output dari media ini

bisa dalam berbagai bentuk, seperti dibuat dalam bentuk aplikasi, web html, dan lain-lain.



Gambar 1 . Tampilan Lembar Kerja Alur Cerita Artikulasi

Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran adalah model yang menugaskan siswa untuk memerankan tokoh berdasarkan cerita sederhana. Model yang dipelopori oleh George Shaftel berasumsi bahwa bermain peran mampu mendorong siswa untuk lebih mengekspresikan perasaan dan gagasannya dalam keterlibatan dalam situasi kehidupan nyata (Uno, 2012). Pada dasarnya role play adalah pembelajaran yang menghadirkan peran-peran dalam sebuah cerita ke dalam sebuah role play. Dalam bermain peran, siswa akan bertindak, bertindak, dan berbicara seperti karakter yang akan mereka perankan.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran role playing menurut Uno (2012) meliputi (1) persiapan atau pemanasan, (2) pemilihan pemain, (3) penataan panggung atau ruang kelas, (4) penyiapan pengamat atau observer, (5) melakukan role playing, (6) diskusi dan evaluasi, (7) mengulang role play, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman kemudian membuat kesimpulan.

Model pembelajaran bermain peran ini juga memiliki kelebihan menurut Djamarah (2010) antara lain (1) siswa dapat melatih, memahami, dan mengingat isi cerita yang akan dimainkan, (2) melatih siswa lebih berinisiatif dan kreatif, (3) dapat menumbuhkan bakat yang dimiliki siswa dalam bidang seni drama, (4) dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa, (5) melatih siswa untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan siswa lainnya, (6) melatih bahasa yang digunakan siswa agar orang lain dapat dengan mudah memahaminya.

Keahlian berbicara

Salah satu dari empat komponen keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara. Menurut Gereda (2020) berbicara adalah keterampilan berbahasa yang produktif, dimana seseorang mampu menyampaikan pengalaman, pikiran, gagasan dan pendapat kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dengan terampil berbicara, tentunya dapat melatih komunikasi antara satu siswa dengan siswa lainnya. Menurut Supriyadi dalam Ilham dan Wijati (2020) dikatakan sebagian besar siswa masih belum lancar berbicara dan masih pasif di kelas. Maka seorang guru harus dapat menumbuhkan minat siswa dalam berbicara sehingga mereka terampil dalam berbahasa.

Kata sapaan

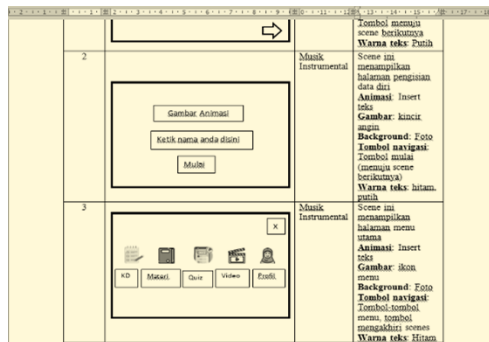
Kata sapaan adalah kata ganti yang digunakan untuk menyapa orang lain. Menurut Wardani, dkk (2019) dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kata sapaan dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter

pada siswa. Ini akan menjadi gambaran tentang karakter seseorang ketika menggunakan bahasa Indonesia yang baik untuk menghormati orang lain.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, pengajaran dalam berbicara harus terus dipelajari dan dilatih. Dalam mengarahkan siswa agar terampil berbicara, guru memerlukan model yang tepat agar tercipta pengalaman belajar berbicara yang berkesan bagi siswa. Dalam mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa, beberapa kriteria harus dipenuhi, antara lain (1) relevan dengan tujuan pembelajaran, (2) memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, (3) mengembangkan butir-butir keterampilan proses, (4) mampu menciptakan pengalaman belajar yang baik. telah dirancang, (5) merangsang siswa untuk belajar, (6) mengembangkan kinerja siswa, (7) mengembangkan kreativitas siswa, (8) tidak memerlukan peralatan yang rumit, (9) mudah dilaksanakan, dan (10) menciptakan suasana yang menyenangkan. suasana belajar mengajar.

Artikulasikan Desain Media Alur Cerita

Media Articulate Storyline yang akan digunakan merupakan pengembangan yang dilakukan dengan memuat berbagai icon, gambar, animasi, hingga video. Sebelum membuat media, yang harus dilakukan adalah membuat storyboard multimedia pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar memudahkan dalam pembuatan media interaktif dengan alur cerita yang jelas. Jadi pada saat akan membuat media sudah ada konsep yang akan dibuat sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan fokus dalam proses pembuatan media. Storyboard ini akan menjelaskan secara detail tahapan dalam setiap scene yang dibuat, mulai dari visual, audio, serta informasi pendukung seperti animasi, gambar, tombol, teks, warna hingga background yang akan digunakan.

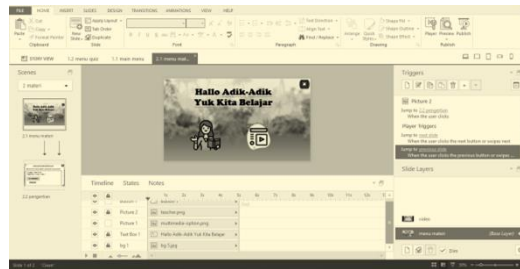


Gambar 2 . Contoh Storyboard

Storyboard yang telah dibuat selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah desain media pembelajaran interaktif.



Gambar 3 . Desain Menu Awal

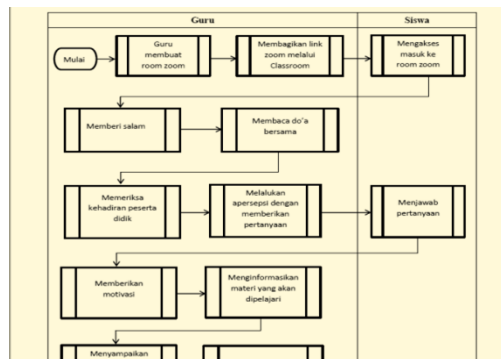


Gambar 4 . Desain Menu Sebelum Video

Video yang terdapat dalam media berupa cerita atau dongeng sederhana yang nantinya akan ditonton siswa sebagai bahan pembelajaran mengenai kata sapaan.

Rancangan pembelajaran dengan media Articulate Storyline dan Role Playing Model

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat RPP atau modul sesuai KD/CP yang akan diajarkan. Dalam hal ini digunakan KD 4.9 yaitu menirukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulisan. Setelah RPP atau modul ajar siap, langkah selanjutnya adalah membuat flowchart. Flowchart disini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang tahapan penyelesaian atau berjalannya suatu program dari suatu proses. Dengan flowchart, alur kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dipahami.



Gambar 5 . Contoh Flowchart

Kegiatan pembelajaran ini dapat dimulai dengan guru menyajikan materi pembelajaran berupa dongeng atau cerita sederhana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dikemas dalam bentuk web. Alamat web html yang merupakan output dari alur cerita artikulatif ini juga dapat diberikan kepada siswa, sehingga siswa dapat kembali mempelajari materi di mana saja dan kapan saja. Selanjutnya guru dapat menjelaskan materi pembelajaran seperti biasa dengan bantuan media yang kemudian dapat menampilkan video berupa dongeng atau cerita pendek.

Setelah guru menampilkan materi dengan menggunakan media alur cerita artikulasi yang meliputi cerita video sederhana, siswa diminta untuk mengingat alur dan percakapan cerita tersebut. Kemudian guru dapat meminta siswa untuk memainkan peran berdasarkan tokoh dalam cerita tersebut. Dalam kegiatan bermain peran, guru dapat mengawasi jalannya kegiatan dan mengamati tingkat

kemampuan berbicara siswa. Siswa yang awalnya pendiam dan pasif lambat laun akan mulai banyak bicara jika kegiatan bermain peran dilakukan dengan serius namun menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan role playing model dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan dalam model role playing menuntut siswa untuk banyak berbicara selama kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaannya, siswa akan memerankan tokoh-tokoh dari sebuah cerita sederhana. Tidak semua siswa mendapat kesempatan untuk memerankan suatu tokoh, namun siswa lain yang tidak berperan akan tetap dituntut untuk banyak berbicara saat menyampaikan pendapatnya. Sehingga setiap siswa akan memiliki kesempatan untuk berbicara dan pada akhirnya dapat berbagi pengalaman mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan menggunakan model bermain peran. Kemudian dengan bantuan media interaktif alur cerita yang dikembangkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga proses penyampaian materi dapat terlaksana dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan media alur cerita artikulasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi sapaan dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif serta dapat menjadikan pengalaman yang berkesan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, OP, & Gunarto, H. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dosen, T. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. UPI Sumedang Press.
- Fika, Y., Meilanie, SM, & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Penerbit Edu.
- Ilham, M., & Wijati, IA (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Akademik & Lembaga Penelitian.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, ZP (2021). Artikulasikan Alur Cerita Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Nasution, MF, & Darwis, U. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1).

- Oktavia, SA (2020). *Model-model Pembelajaran* . Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Priatna, A., & Setyarini Ghea. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 4(2).
- Safira, AD, Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 2(2).
- Sari, RK, & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* , 4(1).
- Saski, N., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* , 9(1).
- Uno, Hamzah. (2012). *Model Pembelajaran* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, SR, Andayani, A., & Suyitno, S. (2019). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dalam Prosiding Seminar Nasional "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0"*.
- Zulaeha, I., dkk. (2021). *Pembelajaran Hybrid: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Generasi Z* . Semarang: LPPM Unnes.