

PENGEMBANGAN MEDIA *PICTURE AND PICTURE* INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Stefi Yolanda 1*, Retno Winarni 2, Septi Yulisetiani 3.

*Program Pascasarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret,
Indonesia

stefi@student.uns.ac.id¹, retnowinarni@staff.uns.ac.id², septi.yulisetiani@staff.uns.ac.id³

Abstrak

Keterampilan berbicara ialah salah satu dari 4 keterampilan berbahasa yang digunakan untuk komunikasi dalam proses pembelajaran. Namun dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat kendala di saat pandemi covid 19 seperti saat ini. Terdapat faktor penghambat yaitu kurangnya rasa percaya diri dan tidak lancar berbicara. Namun, ada cara berbeda untuk meningkatkan keterampilan berbicara yaitu pembelajaran digital melalui media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bicara peserta didik. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD). Pengembangan ini diadopsi melalui model ADDIE. Subjek penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas 3 SD. Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil validasi media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* menunjukkan kategori sangat layak. Uji keefektifan pada media peserta didik juga mengalami peningkatan dari 68,4 meningkat menjadi 83,4. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Maka dengan demikian media ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Kata Kunci: *Picture and Picture* Interaktif, Keterampilan Berbicara, *Articulate Storyline*

PENDAHULUAN

Sejak kemunculan pandemi pada bulan Desember 2019 di Wuhan, China. Covid-19 ini semakin menyebar di berbagai Negara dengan cepat. Hingga saat ini, covid-19 menjadi masalah yang serius dan mempengaruhi hampir seluruh kehidupan. Adapun pemerintah berupaya meminimalisir penyebaran covid-19 ini melalui kebijakan *social distancing* yang berdampak interaksi sosial menjadi lebih terbatas dalam dunia pendidikan, khususnya saat pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara daring. Adapun pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan daring merubah aktivitas pembelajaran konvensional ataupun secara tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh

(Bao, 2020). Pandemi covid 19 mempunyai dampak salah satunya dalam dunia pendidikan (Purwanto et al., 2020). Adapun pada dunia pendidikan, khususnya pada keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami kesulitan. Keterampilan berbicara mempunyai peran penting hampir disetiap orang, baik dalam memberikan ide dan informasi. Berbicara yang efektif diperlukan banyak kesempatan untuk berlatih dengan komunikatif di lingkungan sekolah dan rumah (Ismaili & Bajrami, 2016; Rafmana & Chotimah, 2018).

Komunikasi sering terjadi saat ada alasan untuk memulai misalkan untuk memecahkan suatu masalah

maupun berdiskusi. Hal tersebut relevan dengan salah satu keterampilan abad 21 yaitu komunikasi diawali melalui berbicara. Dengan keterampilan berbicara yang optimal, peserta didik memahami dalam mengungkapkan pikiran dan merasakan manfaat pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna (Asnita & Khair, 2020; Desmarita Khairoes dan Taufina, 2019). Maka dari itu peserta didik direkomendasikan untuk selalu berusaha meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, keterampilan berbicara ini memiliki faktor penghambat seperti merasa malu saat maju didepan, berbicara tidak lancar, dan kurang percaya diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa permasalahan yang dialami pendidik khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara berlangsung kurang efektif dan interaktif. Pendidik cenderung tidak mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif yang ada sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapa selama covid-19 ini. Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terintegrasikan dengan teknologi tepat guna untuk mengembangkan objek belajar agar mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka, salah satunya menggunakan media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storylane*. Peneliti ingin mengajak mengenal lebih jauh tentang media tersebut.

Model *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storylane* adalah sebuah gambar yang ditampilkan pada aplikasi *articulate storylane*. Model ini memiliki kelebihan yakni peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh Pendidik; Gambar membuat peserta didik terlihat menarik dan termotivasi; peserta didik lebih berkonsentrasi dan

senang mengikuti pembelajaran; Bersifat kompetisi antar kelompok karena didorong untuk cepat menyusun gambar; adanya gambar dan audio yang terintegrasikan sehingga akan menarik dan terlihat hidup. Namun model ini juga memiliki kekurangan antara lain, model ini cenderung menghabiskan banyak waktu dalam pembuatannya; Banyak memerlukan alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang ingin diajarkan. Maka untuk memperbaiki kelemahan tersebut peneliti mengintegrasikan dengan berbasis aplikasi *articulate storylane*. *Articulate storylane* menawarkan sebuah aplikasi yang didukung smart brainware sederhana dan menggunakan tutorial penggunaan yang interaktif (Sindu et al., 2020).

Aplikasi ini digunakan sebagai sebuah media untuk berkomunikasi yang sifatnya multimedia digunakan untuk membuat pembelajaran interaktif seperti audio, teks, grafik. Selain itu aplikasi ini menawarkan pengalaman penggunaan yang mudah berupa simulasi; drag dan drop; interaksi antar peserta didik dan Pendidik. Sehingga diharapkan mampu digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menyajikan kombinasi yang efektif, inovatif dan interaktif. Beberapa studi menunjukkan bahwa *articulate storylane* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berpengaruh pada kemampuan kognitif peserta didik (Setyaningsih et al., 2020; Sindu et al., 2020). Maka dari itu peneliti berupaya mengembangkan media *picture and picture* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *articulate storylane* untuk meningkatkan keterampilan berbicara, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian pengembangan ini penting dilakukan

karena berpotensi memperbaiki kekurangan media pembelajaran khususnya dalam permasalahan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik serta diharapkan dapat membuka wawasan baru terkait variasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan Research and Development (RnD). Pengembangan model ini dari model ADDIE. Model ini berkonsep dalam pengembangan media yang berpusat pada peserta didik, otentik, inspiratif dan inovatif. Model ini memberikan kesempatan untuk dapat diberikan penilaian, evaluasi dan revisi dalam setiap fase yang dilalui.. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 1 Sijambe dan SD Negeri 01 Api - Api, Kecamatan Wonokerto dengan jumlah sampel 15 dan 12 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dihasilkan dari hasil pretest dan posttest. Data pretest akan diperoleh melalui hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum media digunakan. Adapun data posttest akan didapat melalui hasil peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 setelah menggunakan media. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik dengan uji ranking bertanda *Wilcoxon*, kemudian data tersebut dianalisis dan disimpulkan terkait sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*. Penelitian Pengembangan ini telah dilakukan validasi kepada ahli media, penilaian meliputi faktor kelayakan penyajian, tampilan, aspek konstruksi, desain dan kegunaan. Sedangkan validasi ahli materi penilaian meliputi kesesuaian materi,

kesesuaian bahasa, keingin tauhan peserta didik, komunikatif dan keakuratan materi.

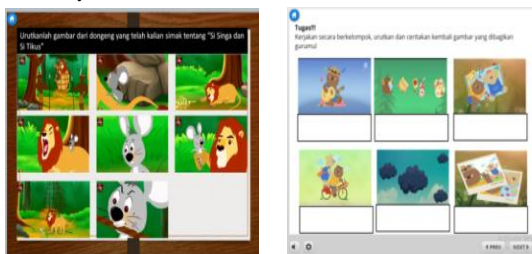
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *picture and picture* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi *articulate storyline* melalui prosedur pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian ini mengembangkan media *articulate storyline* yang termasuk jenis media multimedia interaktif karena dalam media ini pembelajaran *articulate storyline* terdiri dari audio, video, teks, gambar dan animasi. Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* yaitu dengan menginstal software *articulate storyline* melalui laptop, menyusun dan mengumpulkan bahan materi yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran seperti gambar, audio, video, animasi, membuat materi pelajaran, dan membuat soal evaluasi/quis yang disesuaikan dengan materi yang dibuat dan terakhir mempublish hasil.

Hasil penerbitan *articulate storyline* berbasis web (html5) ataupun berbentuk aplikasi file yang bisa dibuka melalui laptop, tablet, maupun handpone (Deni Sapitri, 2020).Peneliti mengembangkan produk pembelajaran *articulate storyline* pada kelas 3, Tema 2, Sub tema 1, Pembelajaran 1, mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Peneliti mengembangkan produk setelah media sudah selesai dibuat, maka tahap selanjutnya yakni melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media *articulate storyline* pada ahli materi dan media. Berikut kriteria penskoran disajikan pada **Tabel 1** berikut.

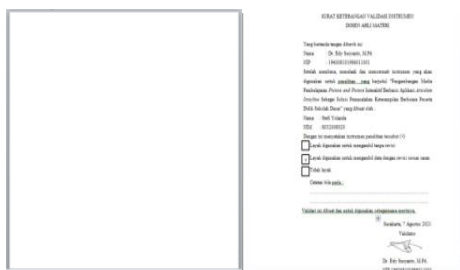
Tabel 1 Kriteria Penskoran

N o	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > 84$	A	Sangat Layak
2	$68 < X \leq 84$	B	Layak
3	$52 < X \leq 68$	C	Cukup Layak
4	$36 < X \leq 52$	D	Kurang Layak
5	$X < 36$	E	Tidak Layak



Gambar 1. Tampilan halaman soal latihan kelompok sebelum revisi (kiri) dan sesudah revisi (kanan)

Adapun ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki konten media yang terdapat pada **Gambar 1**. Ahli media memberikan saran kepada peneliti untuk membuat dongeng karya sendiri dan soal diberikan penjelasan yang lebih jelas. Hasil penelitian dari ahli media memperoleh presentase tingkat kelayakan sebesar 85,45 dengan kategori sangat layak.



Gambar 2. Tampilan instrumen sebelum revisi (kiri) dan sesudah revisi (kanan)

Materi pembelajaran juga mendapatkan masukan dari ahli materi yang terdapat pada **Gambar 2**. Ahli

materi menyarankan untuk melakukan perbaikan kepada peneliti agar membuat pertanyaan yang memutuskan apakah instrumen layak digunakan atau tidak layak digunakan. Hasil penelitian dari ahli materi memperoleh presentase tingkat kelayakan sebesar 90,90 dengan kategori sangat layak. Setelah produk media *articulate storyline* selesai divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak, maka selanjutnya melakukan uji coba terbatas.

Adapun setelah selesai uji coba terbatas, maka selanjutnya melakukan uji keefektifan. Uji keefektifan memiliki tujuan untuk menentukan apakah penggunaan media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* yang telah dikembangkan sudah efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas 3. Uji keefektifan dilakukan melalui analisis data non parametrik dengan uji *Wilcoxon sign rank test*, sehingga kelompok yang dikenai pretest dan posttest merupakan satu kelompok yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas 3 pada keterampilan berbicara sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *picture and picture* interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*. Hasil pretest dan posttest disajikan pada **Tabel 2 dan 3**.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pre-Test Keterampilan Berbicara

Interval	Frekuensi f1	Nilai Tengah x1	f1x1	Presentase %
60-64	3	62	186	20
65-69	7	67	469	46,7
70-74	3	72	216	20
75-79	2	77	154	13,3

Σ 15 278 1.02 100
5

Nilai Rata-rata = 68,4
Ketuntasan Klasikal = 75
Nilai Tertinggi = 76
Nilai Terendah = 60

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Post-Test Aspek Keterampilan Berbicara

Interva l	Frekuensi i f1	Nilai Tenga h x1	f1x1	Presentas e %
79-83	8	80	640	53,3
84-88	7	83	581	46,7
Σ	15	163	1.22 1	100

Nilai Rata-rata = 83,4
Ketuntasan Klasikal = 75
Nilai Tertinggi = 88
Nilai Terendah = 79

Pada tabel 2 dan 3 terdapat perbedaan pada hasil pretest dan posttest. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah dan sebelum menggunakan media *picture and picture* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi *articulate storyline*. Kemudian data pre-test dan post test tersebut dianalisis dan diuji menggunakan analisis uji ranking bertanda wilcoxon. Hasil nya disajikan pada **Tabel 4**

Tabel 4. Hasil analisis data pre-test dan post-test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	15 ^b	8.00	120.00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. Post Test < Pre-Test
b. Post Test > Pre-Test
c. Post Test = Pre-Test

Data yang diperoleh pada tabel 4 melalui analisis uji ranking bertanda *Wilcoxon* antara nilai pretest dan posttest di atas menunjukkan bahwa tidak ada subjek yang memperoleh ranking negatif maupun tidak terdapat subjek yang memiliki nilai yang sama (*ties*) pada nilai pretest dan posttest. Seluruh subjek memiliki ranking positif, sehingga seluruh subjek mengalami peningkatan nilai saat posttest dengan *mean ranks* sebesar 8 dan *sum of ranks* 120. Hasil uji hipotesis perhitungan nilai pretest dan posttest memperoleh *negative ranks* sebanyak 0, dan *positive ranks* sebanyak 15 dengan *sum of ranks* sebesar 120. Berdasarkan hasil penelitian di atas, pengembangan media *picture and picture* interkatif berbasis aplikasi *articulate storyline* efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *picture and picture* interaktif layak dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia

berbasis aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas 3 Sekolah Dasar.. Hal ini terlihat dari hasil validasi dari aspek media dan materi, dan hasil pretest dan posttest yang lebih baik setelah diberikan treatment.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnita, A., & Khair, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1501>
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking. University. *Pedagogical Research*, 5(4), 113–115.
- Deni Sapitri, A. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Inovtech*, 2(01), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Desmarita Khairoes dan Taufina. (2019). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Ismaili, M., & Bajrami, L. (2016). Information Gap Activities to Enhance Speaking Skills of Elementary Level Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232, 612–616. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.084>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>