

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sarana komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain sebagai lawan bicara. Bahasa adalah jantung dalam sebuah pembicaraan (Alviolita dan Arisandy, 2020, hlm. 247). Bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, dipergunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi. Arbitrer mengandung arti manasuka atau dapat berubah bergantung dari kesepakatan. Menurut Husna dan Eliza (2021, hlm. 39) bahasa diperoleh sejak manusia lahir ke dunia. Seorang anak memperoleh bahasa untuk pertama kali didasari oleh lingkungan terdekatnya atau yang biasanya disebut dengan bahasa ibu, Suardi, dkk. (2019, hlm. 266). Penggunaan bahasa yang baik dan benar menentukan kualitas pembicaraan yang akan disampaikan, maka dari itu setiap manusia memerlukan kemampuan berbahasa yang baik demi terjalannya komunikasi yang baik pula. Menurut Magdalena, dkk. (2021, hlm. 244) untuk berkomunikasi dengan baik, dibutuhkan keterampilan bahasa yang harus dikuasai diantaranya menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa yang disebutkan diatas merupakan satu kesatuan yang linier, artinya manusia akan mengembangkan keempat keterampilan tersebut sesuai dengan tingkat perkembangannya masing-masing.

Untuk siswa sekolah dasar, keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah modal untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial dan intelektual mereka. Hal tersebut dapat dikembangkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Undang-Undang Dasar 1945 bab 15 pasal 36 berbunyi, “Bahasa negara adalah Bahasa Indonesia”. Ditegaskan kembali dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 24 Tahun 2009 bahwa Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi nasional yang digunakan di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di dunia pendidikan, dikuatkan pada pasal 29 Undang-Undang No. 24 tahun 2009 bahwa Bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Berdasarkan dasar-dasar hukum

Suci Amalliya, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SPIN WHEEL DIGITAL BERBASIS POWERPOINT UNTUK
MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut, sekolah sebagai pihak yang menjadi wadah para siswa melaksanakan pembelajaran memerlukan bahasa Indonesia sebagai alat untuk saling berinteraksi sehingga tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran bahasa di sekolah dasar tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tapi juga mata pelajaran lainnya. Hal itu dikarenakan dalam kurikulum 2013 menjadikan mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa pengantar mata pelajaran lain di sekolah dasar.

Salah satu materi yang dimuat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah iklan yang terdapat dalam tema 9 kelas 5. Menurut Subekti iklan merupakan cara yang digunakan untuk mempromosikan suatu barang atau jasa dan biasanya terdapat dalam media cetak ataupun media elektronik (Cahyani dan Eska, 2021, hlm. 39). Sedangkan Tjiptono menyebutkan bahwa iklan merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yang didasari keterangan tentang kelebihan dari suatu produk ataupun jasa yang ditawarkan dan disusun semenarik mungkin demi menarik minat orang-orang yang melihatnya (Dewi, dkk., 2022, hlm. 1909). Dalam iklan terdapat sebuah kata kunci yang membuat konsumen jadi tertarik untuk membeli atau menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan. Pemunculan kata kunci ini yang harus dieksekusi dengan baik oleh orang yang melakoni iklan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menguasai salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara menurut Richard adalah kemampuan dinamis, kompleks dan melibatkan penggunaan beberapa proses sehingga antara pengetahuan dan keterampilan pembicara dapat berjalan dengan cepat (Djonnaidi, dkk., 2021, hlm. 39). Hal ini menunjukkan bahwa berbicara berarti harus dapat memahami apa yang akan disampaikan, hal tersebut tentu saja sudah melalui proses membaca dan menyimak. Sehingga di sekolah dasar, berbicara dapat diartikan sebagai salah satu kemampuan yang perlu ditanamkan agar kemampuan berkomunikasi siswa dapat dikembangkan secara maksimal. Berdasarkan riset UNESCO dalam situs resmi KOMINFO (Devega,

2017), minat membaca di Indonesia sangatlah rendah, berada dalam urutan kedua dari bawah atau hanya 0,001% saja dengan perbandingan 1:1000 orang yang gemar membaca. Membaca adalah bentuk fisik dari literasi. Sejalan dengan pendapat Fitriani dan Aziz (2019, hlm. 101-102) bahwa literasi merupakan kemampuan yang dimiliki tiap individu untuk mengetahui informasi apa yang didapatkannya dari proses membaca atau melihat kejadian yang ada di sekitar. Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis yang kemudian dikaitkan dengan buku, literasi lebih bertujuan untuk memahami apa yang dibaca, ditulis maupun dibicarakan yang tentunya melibatkan beberapa keterampilan manusia. Membaca adalah jendela dunia dan seperti yang dikatakan Najwa Shihab, seorang jurnalis dan presenter yang hebat dan dikenal dikalangan anak muda Indonesia, menurutnya membaca itu seperti lari maraton, semakin kita banyak berlari maka akan semakin kuat, semakin kita sering membaca maka akan semakin melekat juga ilmu-ilmu pengetahuannya.

Di era yang sudah memasuki revolusi industri 4.0, literasi mengalami pembaruan sehingga lebih luas cakupannya. Keterampilan berbicara adalah proses berpikir yang lebih kompleks sebab keterampilan berbicara menunjang tiga keterampilan lainnya yaitu menyimak, membaca dan menulis dengan hubungan yang saling berkaitan. Berdasarkan riset yang dilakukan UNESCO, secara otomatis ketika minat membaca masyarakat Indonesia rendah, maka keterampilan berbicara juga menjadi rendah. Didukung dengan penelitian yang dilakukan Yulismayanti dan Ahmad (2019, hlm.11) bahwa salah satu faktor penghambat sulitnya berbicara adalah adanya perasaan kurang percaya diri. UNESCO dalam risetnya menyebutkan bahwa orang Indonesia berada dalam waktu 9 jam per hari didepan layar gadgetnya dan dijuluki sebagai masyarakat yang cerewet di media sosial khususnya di Jakarta. Hal ini saling berkaitan antara rasa kurang percaya diri dan mengungkapkan perasaannya di media sosial, jadi alih-alih mengungkapkan pendapatnya secara langsung, nyatanya masyarakat Indonesia lebih senang jika menyampaikan pendapatnya dari balik ketikan gadget karena bisa menjadi anonim, menyebabkan keterampilan berbicaranya menjadi rendah di dunia nyata.

Berbanding lurus dengan kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 5 di sebuah Sekolah Dasar Islam Kota Tangerang Selatan, ditemukan bahwa keterampilan siswa dalam menyampaikan ide dan gagasannya melalui proses berbicara masih sangat kurang. Pembendaharaan kata siswa kelas 5 yang memiliki rentang usia 11-12 tahun sangat minim, padahal untuk anak dengan usia tersebut telah menguasai sekitar 50.000 kata (Syamsudin; Mardison, 2017, hlm. 636). Minimnya pembendaharaan tersebut dibuktikan dengan siswa yang harus dituntun guru dalam menyampaikan pendapatnya ketika guru bertanya, itu yang menyebabkan timbulnya masalah yaitu mereka kesulitan untuk lebih mengekspresikan gagasannya. Ketika hal tersebut terjadi, muncul juga rasa kurang percaya diri dari dalam diri anak dihadapan guru maupun teman-temannya. Apalagi ketika proses pembelajaran hanya terpaku pada buku cetak dan dengan metode yang membuat anak hanya membayangkan tanpa melakukan aksi, hal tersebut akan membuat siswa merasa jenuh dan tidak terasah keterampilan berbicaranya. Padahal, berdasarkan sebuah penelitian disebutkan bahwa pada rentang usia 11-12 tahun, seorang anak sangat menyukai argumentasi, yang membuat mereka terus berbicara untuk menceritakan apapun (Mardison, 2017, hlm. 638). Sehingga jika siswa kelas 5 kurang bisa mengungkapkan apa yang hendak mereka ucapkan berarti ada sesuatu yang salah.

Dalam pembelajaran yang dilakukan guru juga belum menggunakan media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, padahal media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hasan, dkk. (2021, hlm. 4) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah media yang berisi informasi yang dapat digunakan sebagai penampil dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut berlangsung efektif. Media pembelajaran penting digunakan oleh guru dalam sebuah proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menerima kompetensi baru. Media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran ada yang bersifat konvensional, ada juga yang sifatnya digital. Dikarenakan saat ini kita sudah memasuki era digital, dimana sebagian besar kehidupan yang kita jalani saat ini menjadi serba digital. Maka peneliti akan

mengembangkan media pembelajaran digital, yaitu sebuah media interaktif berupa *spin wheel* digital yang berbasis *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan bagian dari *Microsoft office* yang menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan penggunanya sesuai dengan kemampuan dan kreativitasnya. Tidak hanya sebagai media untuk menayangkan sebuah informasi melalui salindia-salindia, *powerpoint* juga dapat digunakan secara interaktif dengan penambahan memanfaatkan fitur-fitur seperti efek visual, animasi maupun suara yang selama ini jarang digunakan khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan *spin wheel* menurut Ginnis adalah permainan menantang yang menggunakan roda berputar (Huda, 2020, hlm. 162). Dipilihnya media interaktif *spin wheel* ini berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk membantu menumbuhkan keterampilan berbicaranya. Media ini berisi pengetahuan, latihan serta tantangan yang dapat siswa manfaatkan untuk melatih keterampilan berbicara mereka khususnya dalam materi iklan yang identik dengan pengungkapan dan penyampaian sebuah informasi secara lisan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Pengembangan Media Interaktif *Spin wheel* Digital Berbasis *Powerpoint* untuk Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. Dengan adanya tantangan berupa roda yang berputar ini, diharapkan dapat menjadi variasi dalam menyampaikan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat dua rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah “*Pengembangan Media Interaktif Spin wheel Digital Berbasis Powerpoint untuk Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar?*”. Dan rumusan khusus yang telah dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi ahli tentang pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti rinci pada bagian sebelumnya, tujuan secara umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar. Sedangkan tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli tentang pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaatnya, penelitian pengembangan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di sekolah dasar dapat ditinjau dari manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi media pembelajaran materi iklan di kelas 5. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi salah satu referensi bagi pembaca sebagai awal untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- Siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih interaktif dalam materi iklan
- Siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih menyenangkan dalam materi iklan
- Meningkatkan keterampilan berbicara siswa
- Meningkatkan tanggung jawab dan proses berpikir siswa ketika mendapatkan tantangan dari media interaktif *spin wheel* digital

b. Bagi Guru

- Membantu guru dalam menumbuhkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media interaktif digital sederhana yang dapat digunakan di kelas
- Motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif

c. Bagi Sekolah

Sekolah memiliki manajemen yang harus terus ditingkatkan, dengan adanya penelitian ini diharapkan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan keterampilan berbicara anak, dimana hal tersebut juga akan meningkatkan kualitas daripada siswa yang akan meningkatkan pula pendidikan di dalam sekolah.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk lebih jelas mengenai penulisan skripsi maka dicantumkan sistematika penulisan sesuai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021 sebagai berikut:

Suci Amalliya, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SPIN WHEEL DIGITAL BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab I menjadi bab perkenalan, dalam bab ini peneliti memasukkan latar belakang permasalahan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 di sekolah dasar, dimana permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa dalam menguasai kosa kata baru dan juga kurangnya penggunaan media oleh guru sehingga siswa menjadi kurang interaktif. Kemudian permasalahan tersebut dirumuskan dalam 3 rumusan masalah dan 3 tujuan penelitian yang disesuaikan untuk menjawab hasil penelitian peneliti. Terdapat pula manfaat penelitian yang diperuntukkan bagi siswa, guru dan juga sekolah.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab II ini memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Pada penelitian ini, bagian kajian pustaka berisi dasar teori yang diambil dari berbagai ahli yang disesuaikan dengan judul yang diangkat. Diantaranya membahas tentang media pembelajaran interaktif, media berbasis *powerpoint*, *spin wheel digital*, keterampilan berbicara siswa dan materi iklan. Terdapat pula penelitian yang relevan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu mengenai media maupun permasalahan yang serupa. Kemudian kerangka berpikir yang membuat penelitian menjadi lebih terarah karena memiliki alur dan definisi operasional yang membuat penelitian memiliki batasan.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III berisi metode peneliti yang menggunakan *design and development* dengan prosedur penelitian model PPE atau perancangan, produksi dan evaluasi. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepada siswa kelas 5 dan validasi oleh ahli media dan bahasa.

4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni:

- 1) Temuan penelitian berupa hasil pengamatan yang peneliti dapatkan ketika observasi dan selama menembangkan media, hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian

- 2) Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V: SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menyajikan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian. Kesimpulan akan menjawab apakah media interaktif *spin wheel* digital ini cocok bila digunakan sebagai media untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 atau tidak. Rekomendasi juga dapat digunakan pembaca untuk melakukan pengembangan penelitian selanjutnya.