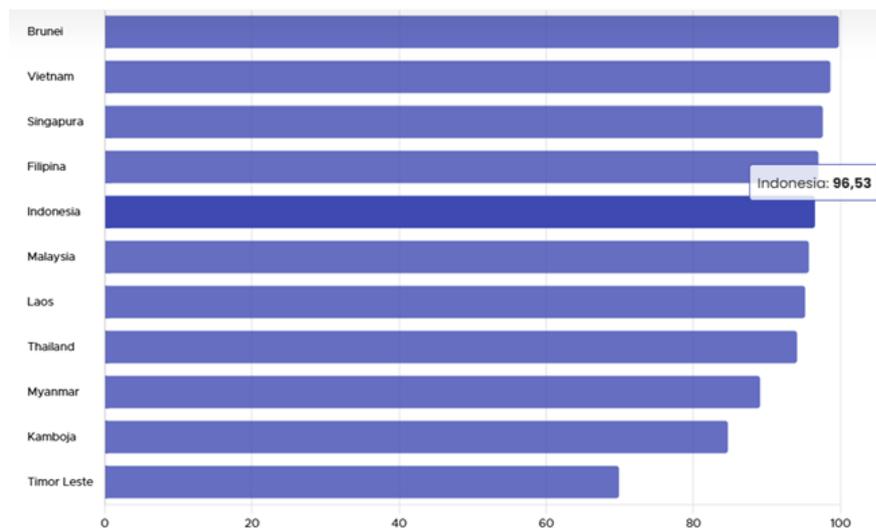


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi membawa segudang manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Berbagai inovasi pembelajaran seperti, *platform* daring, aplikasi edukasi, serta penggunaan kecerdasan buatan sudah mulai digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, dapat mewujudkan sumber daya manusia berkualitas dengan memperbaiki kondisi pendidikan (Dwi Sartika S dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan UUD 1945 pasal 28 C ayat (1) yang menjamin hak setiap orang untuk memperoleh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan kualitas hidup, serta pasal 31 ayat (5) UUD 1945 yang menegaskan tanggung jawab pemerintah dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya berfokus pada pemerataan akses pendidikan, tetapi berperan penting dalam meningkatkan kualitas literasi masyarakat.



Gambar 1. 1 Data Peringkat Indonesia di ASEAN

(Sumber: Believea A, 2022)

Berdasarkan gambar 1.1 di atas, Indonesia berada di peringkat ke-5 tingkat literasi penduduk Asia Tenggara dengan persentase 96,53%. Meskipun ini

menunjukkan pencapaian yang cukup baik, masih terdapat ruang untuk memperbaiki kualitas literasi di Indonesia guna mendukung pengembangan keterampilan lanjutan.

Literasi yang baik akan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan komunikasi (Believea dkk, 2022), yang menjadi fondasi penting dalam mengasah kemampuan *public speaking*. Sebaliknya, kurangnya literasi dapat berdampak pada keterbatasan pemahaman, pemahaman kalimat, serta kemampuan mengungkapkan sesuatu secara verbal (Alexandria dkk, 2025), yang secara langsung menghambat perkembangan *public speaking*, terutama pada siswa SMP yang masih membutuhkan latihan intensif. Literasi di sini tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berkomunikasi yang sangat relevan dengan peningkatan kemampuan *public speaking*, karena salah satu indikator kemampuan ini berkaitan dengan penguasaan bahasa dan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara efektif.

Kemampuan *public speaking* merupakan keterampilan penting dalam dunia pendidikan dan pekerjaan, karena mendukung komunikasi efektif yang dibutuhkan dalam berbagai konteks profesional. Oleh karena itu, kemajuan teknologi yang terus berkembang mendorong individu untuk meningkatkan kualitas diri, termasuk melalui pemanfaatan alat pembelajaran inovatif (Lasmary RM Girsang, 2018 dalam Lasmi Sepiyanti Nugraha dkk, 2022).

Dalam hal ini, *public speaking* perlu dilatih sejak dini, terutama bagi remaja SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang dalam masa membangun identitas diri, karena dapat mengasah komunikasi, meningkatkan kepercayaan diri, memperluas relasi, dan mempersiapkan diri untuk masa depan (Darman Manda dkk, 2023).

SKKNI menetapkan keterampilan *public speaking* sebagai aspek krusial komunikasi yang mendukung berbagai profesi. SKKNI No. 234 Tahun 2020 bidang *Soft Skills* memuat kompetensi yang relevan dengan keterampilan berbicara di depan umum. Unit berkode P.85SOF00.017.1 berjudul “Membangun Kemampuan

Berkomunikasi yang Efektif” menekankan pentingnya komunikasi efektif sebagai bagian dari keterampilan berbicara di depan umum.

Namun, bagi sebagian orang berbicara di khalayak umum adalah hal yang menakutkan dibandingkan dengan rasa takut seseorang terhadap ketinggian (Hamdani, 2012 dalam Darman Manda dkk, 2023). Sebuah survei yang dilakukan oleh *The People’s Almanac Book* terhadap 3.000 warga Amerika memperlihatkan bahwa berbicara di depan umum menempati posisi teratas sebagai hal yang paling ditakuti (Muljanto, 2014 dalam Intan Hamzah dkk, 2022).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti tentang kemampuan berbicara di depan umum (*Public speaking*) selama kegiatan P3K (Program Penguatan Profesional Kependidikan) pada bulan September - Desember pada siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta, melalui kegiatan literasi bahasa dan kegiatan keagamaan rutin, menunjukkan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam *public speaking*. Berdasarkan diskusi informal dengan perwakilan siswa kelas VII, VIII dan IX, kendala utama meliputi kurang percaya diri, minimnya pengalaman sehingga terlihat gugup ketika tampil, suara yang kurang jelas serta memperlihatkan gestur yang kurang nyaman. Selain itu, siswa belum terbiasa menggunakan teknologi pembelajaran yang membantu mereka melatih kemampuan *public speaking*.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi pelatihan *public speaking* telah bermunculan, seperti *Orai* dan *Speeko*. Kedua aplikasi ini menawarkan fitur pelatihan *public speaking* dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan yang memberikan umpan balik terkait kejelasan suara, kecepatan bicara, intonasi dan kepercayaan diri. Hal ini dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu siswa melatih keterampilan *public speaking* dalam mengatasi rasa gugup dan meningkatkan kepercayaan diri melalui umpan balik *real-time*.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Mariana Ulfah dkk (2024) aplikasi *Orai* disorot sebagai aplikasi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam aspek tata bahasa, kosa kata, dan pemahaman. Penelitian lainnya mengatakan aplikasi *Speeko* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemahiran berbicara di depan umum (Xiao Tan dan Gary Cheng Man Ho Ling, 2024). Merujuk pada studi terdahulu tersebut, penggunaan masing-

masing aplikasi yaitu dari aplikasi *Orai*, dan *Speeko* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *public speaking*. Namun belum ditemukan penelitian yang mengkaji secara langsung perbandingan efektivitas kedua aplikasi tersebut khususnya di tingkat SMP

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan *public speaking* siswa SMP melalui penggunaan media *Orai* dan *Speeko*, dengan membandingkan efektivitas keduanya melalui pengukuran kuantitatif untuk menentukan mana yang lebih unggul, menggunakan pendekatan Quasi-Experimental dengan desain Nonequivalent Control-Group Design, yang mencakup tahapan pretest untuk menilai kemampuan awal, pembelajaran berbasis aplikasi, dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan *public speaking* secara menyeluruh.

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, dan mendorong siswa lebih percaya diri, dan aktif menyampaikan ide di depan umum. Serta sebagai panduan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan *public speaking* siswa. Dengan demikian judul **“Strategi Efektif Meningkatkan Kemampuan *Public speaking* Siswa melalui Media *Orai* vs *Speeko*, Mana yang Lebih Unggul?”** diambil karena topik ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini, yang mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Orai* dalam meningkatkan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Speeko* dalam meningkatkan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta?
3. Bagaimana perbandingan antara aplikasi *Orai* dan *Speeko* dalam meningkatkan kemampuan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Orai* dalam meningkatkan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Speeko* dalam meningkatkan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta.
3. Membandingkan efektivitas antara aplikasi *Orai* dan *Speeko* dalam meningkatkan kemampuan *public speaking* siswa di SMP Negeri 1 Purwakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan keterampilan komunikasi, sedangkan manfaat praktis lebih diarahkan pada kontribusi nyata bagi pihak-pihak yang terlibat langsung.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan *public speaking* siswa. Serta berpotensi menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai penggunaan aplikasi digital dalam dunia pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam mengevaluasi efektivitas teknologi pendidikan serta memanfaatkannya secara optimal dalam pembelajaran, khususnya aplikasi *Orai* dan *Speeko* dalam meningkatkan *public speaking* siswa.

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini menjadi panduan dalam menentukan aplikasi yang paling efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan *public speaking* siswa

serta membantu sekolah dalam merancang program pembelajaran yang lebih inovatif.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini menjadi pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan di era digital. Dengan menggunakan aplikasi *Orai* dan *Speeko*, siswa lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penentuan ruang lingkup penelitian dilakukan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap objek kajian sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara terfokus, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Purwakarta tahun, yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, kelas kontrol menggunakan metode konvensional tanpa bantuan aplikasi. Sedangkan kelas eksperimen, menggunakan bantuan aplikasi *Orai* dan *Speeko*.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Purwakarta yang beralamat di Jl. KK Singawinata No. 89, Nagri Tengah, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan ketersediaan jumlah siswa yang memadai untuk pembagian kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta adanya dukungan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian terkait peningkatan kemampuan *public speaking*.

c. Batas Analisis

Analisis penelitian ini difokuskan pada perbandingan peningkatan kemampuan *public speaking*. Penelitian ini tidak menganalisis faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil, seperti latar belakang keluarga, pengalaman berbicara di luar kelas, maupun motivasi pribadi siswa.