

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Keterampilan Berbicara Materi Dongeng Kelas III SD Negeri 060935 Medan TA 2023/2024.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak dan ibu serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd. selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Gemala Widiyarti S.Sos.i, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
3. Ibu Restio Sidebang S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, bimbingan, perhatian, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan proposal ini.
4. Ibu Rinci Simbolon S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen/staff pengajar di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality.
6. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada orangtua penulis yaitu Bapak Sahata Rajagukguk dan Ibu Retina Siregar yang selalu memberikan nasehat, motivasi, dukungan, dan pengorbanan dalam penyusunan proposal ini.

7. Yuni Sahara Rajagukguk, Tantri Indah Rajagukguk, Pandapotan Rajagukguk dan Roy Aditya Rajagukguk yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada penuli.
8. Kepada Bapak Dr. Frikson Joni Purba yang senantiasa membantu penulis selama proses perkuliahan berlangsung.
9. Kartini Situmorang, Febi Tarigan, Persistent Sihombing juga terlebih kepada teman PA Namorambe selaku teman baik yang selalu bersedia memberikan nasehat dan dukungan kepada penulis.
10. Kepada teman seperjuangan terkhusus teman sekelas 2A42 yang bersama-sama menuntut Ilmu di Univeristas Quality.
11. Kepada semua rekan-rekan Resimen Mahasiswa Universitas Quality yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Medan, April 2024

Mery Kristiani Rajagukguk

NPM 2005030059

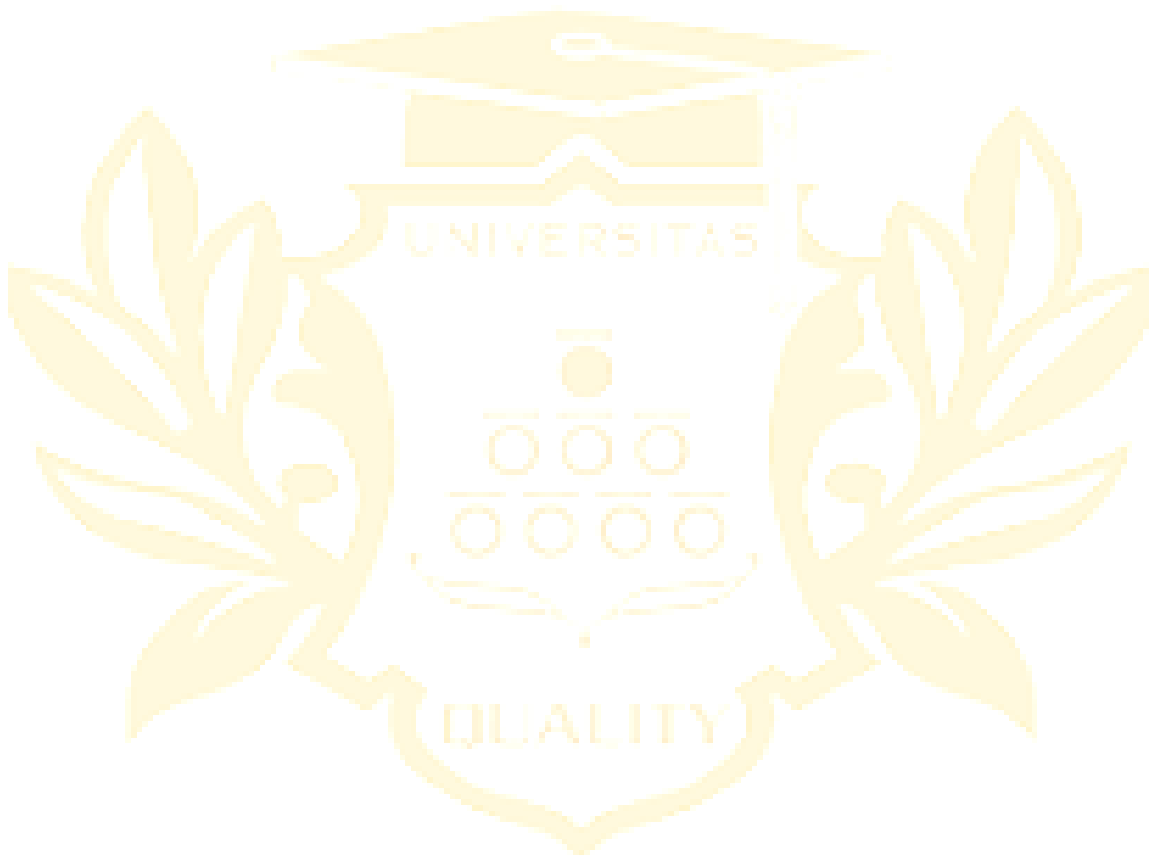
DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kerangka Teoritis	6
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	6
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Pengertian Mulimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	9
2.1.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	10
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	16
2.1.6 Pengertian Keterampilan Berbicara.....	17
2.1.7 Materi Keterampilan Berbicara	18
2.2 Kerangka Berfikir.....	22
2.3 Pertanyaan Peneliti	23
2.4 Defenisi Operasional	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu	24
3.2 Populasi dan Sampel	24
3.2.1 Populasi Penelitian	24

3.2.2 Sampel Penelitian	24
3.3 Jenis Penelitian	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	26
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	26
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	26
3.4.4 Tahap Implementasi (<i>Implemententiont</i>)	27
3.4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	28
3.5.1 Lembar Angket Validasi	28
3.5.2 Lembar Angket Respon Guru	30
3.6 Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	35
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	36
4.1.3 Tahap pengembangan (<i>Development</i>).....	37
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	41
4.2 Pembahasan	42
4.2.1 Analisis Kesulitan Materi Ajar Keterampilan Berbicara	42
4.2.2 Analisi Keefektifan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Simpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Aplikasi.....	10



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Bahasa.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi... ..	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Respon Guru.....	34
Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Angket Validasi... ..	35
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidtan Produk... ..	36
Tabel 3.6 Kriteria Keefektifan Produk.....	37
Tabel 4.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 4.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 4.3 Angket Respon Guru.....	42
Tabel 4.4 Hasil Rata-rata Validasi	44
Tabel 4.5 Nilai Respon Guru Kelas III	45

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara menjadi salah satu sarana penting dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan komunikasi terhadap sesama manusia. Komunikasi dapat terjadi dengan bantuan bahasa sebagai alat komunikasi. Keterampilan berbicara secara praktis dapat meningkatkan kualitas kehidupan seseorang dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Pembelajaran keterampilan berbicara adalah materi yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar sebab melalui pembelajaran berbicara siswa diharapkan mampu untuk mengungkapkan atau menyampaikan ide, pikiran, gagasan, perasaan dan pendapatnya dengan baik. Keterampilan berbicara juga dapat melatih ketepatan vocal, intonasi suara, ketepatan ucapan, urutan kata yang tepat serta kelancaran dalam berbicara.

Salah satu keterampilan berbicara yang dipelajari dikelas III adalah kemampuan untuk menceritakan ulang materi yang disampaikan oleh guru. Keterampilan Berbicara menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011: 241) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Empat jenis keterampilan berbahasa pada kurikulum merdeka yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis, pada penelitian kali ini peneliti memfokuskan untuk mengembangkan satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang akan membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan *articulate storyline*. Adapun pengertian multimedia interaktif adalah sebuah media

yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui media elektronik seperti komputer.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ke SD Negeri 060935 Medan siswa diminta untuk menjelaskan gambar dengan menceritakan kembali apa yang sudah siswa lihat dan siswa dengar didepan kelas, namun siswa yang bersedia untuk maju kedepan hanya 3 orang dari 17 siswa. Penampilan 3 orang siswa yang bersedia untuk maju didepan kelas masih terbata-bata dan penjelasan yang disampaikan oleh siswa tersebut masih kurang sesuai dengan materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa, menyatakan bahwa siswa tidak berani berbicara di depan kelas dikarenakan tidak memahami materi apa yang ingin dijelaskan di depan kelas, tidak berani untuk tampil di depan banyak orang dan masih ada yang malu takut salah berbicara didepan kelas.

Media pembelajaran di SD Negeri 060935 sudah memakai powerpoint sebagai alat bantu belajar. Guru yang mengajar di SD Negeri 060935 Medan tentunya sudah menggunakan media pembelajaran sebelumnya, salah satu media pembelajaran yang digunakan di SD 060935 Medan adalah *PowerPoint*, peneliti melihat *PowerPoint* yang digunakan hanya menampilkan slide-slide saja untuk itu peneliti ingin mengembangkan *PowerPoint* yang lebih menarik menggunakan *articulate storyline* untuk menambah ketertarikan siswa memahami cerita yang akan peneliti tampilkan lewat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga disaat siswa sudah tertarik dan lebih memahami cerita yang peneliti tampilkan, siswa juga akan lebih mudah untuk melatih keterampilan berbicara lewat materi yang sudah peneliti ceritakan.

Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* adalah karena peneliti

sangat jarang melihat penampilan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa terkhusus media berupa *PowerPoint* di Sekolah Dasar yang pernah peneliti kunjungi terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 060935 Medan tempat peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline*, oleh karena itu peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline*.

Faktor-faktor yang telah diungkapkan pada latar belakang diatas dirasakan penulis perlu untuk dikaji dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Keterampilan Berbicara Materi Dongeng Kelas III SD Negeri 060935 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa masih rendah.
2. Keberanian siswa untuk berbicara di depan banyak orang masih rendah yang membuat siswa menjadi ragu dan malu untuk berbicara di depan kelas.
3. Guru melewatkan pembelajaran keterampilan berbicara siswa karena dianggap tidak perlu.
4. Guru kurang aktif mengembangkan media pembelajaran yang bisa melatih keterampilan berbicara siswa

1.3 Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam melatih keterampilan berbicara. Berdasarkan identifikasi masalah, penulis menetapkan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi masalah ini pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline*. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui. Bagaimana perkembangan media pembelajaran mempengaruhi keterampilan berbicara siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok masalah tersebut selanjutnya peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* keterampilan berbicara materi dongeng kelas III SD Negeri 060935 Medan?
2. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* keterampilan berbicara materi dongeng kelas III SD Negeri 060935 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* keterampilan berbicara materi dongeng kelas III SD Negeri 060935 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* keterampilan berbicara materi dongeng kelas III SD Negeri 060935 Medan?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa dapat menambah pengetahuan dan memotivasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara.
 - b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan berbasis articulate storyline sebagai media pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas disekolah.
 - d. Bagi peneliti, menjadi landasan awal untuk menindak lanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan kepada peneliti mengenai media pembelajaran yang bias dijadikan bekal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian pengembangan yang paling umum adalah yang melibatkan keadaan situasi di mana dilakukan pengembangan produk, kemudian ada analisis yang akan dijelaskan.

Menurut Sugiyono dalam dan Andika Triansyah (2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Menurut Iskandar Wiyokusuma dalam Afrilianasari dan Eunike Awalla (2018) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal.

Menurut Sujadi dalam (2017:6) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan teori-teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan meneliti dalam pengembangan suatu produk tertentu untuk menyempurnakannya

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

a. Media

Media pada umumnya adalah alat saluran komunikasi atau perantara antara sumber pesan yang berkaitan dengan strategi penyampaian informasi atau materi. Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang berarti „tengah“ atau perantara.. Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara

Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Susilana (2008:6) dalam bukunya media pembelajaran memiliki arti perantara atau pengantar.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat perantara atau saluran komunikasi yang memiliki arti untuk menyalurkan pesan, informasi atau materi pelajaran, dan yang dapat merangsang pikiran lewat perantara saluran pesan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan penunjang pendidik agar proses perolehan pengetahuan, pengetahuan, penguasaan keterampilan, kebiasaan, pembentukan sikap, dan rasa percaya diri pada peserta didik dapat berlangsung. Menurut Dimiyati dan Mudjiono Syaiful Sagala (2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi, Arshad (2017:73). Menurut Yolandasari (2017:17) pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses perolehan ilmu yang diberikan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik sehingga pengetahuan, penguasaan materi yang dimiliki oleh siswa terbentuk dengan baik.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.

Dilansir dari buku Strategi Belajar Mengajar (2017) oleh Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, berikut pengertian media pembelajaran: "Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan

dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku."

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dipakai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2.1.3 Pengertian Multimedia Interaktif Articulate Storyline

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Tujuan dari multimedia interaktif adalah menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Menurut Vaughan (2008:1) Multimedia merupakan kombinasi berbagai media yang kemudian disampaikan menggunakan computer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Zainiyati (2017:172) multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media Bersama Bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Aplikasi Articulate Storyline merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dongeng.

2.1.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Articulate Storyline

- 1) Download media aplikasi Articulate Storyline melalui website di PC



Gambar 1 Aplikasi Articulate Storyline

- 2) Buka aplikasi Articulate Storyline kemudian klik new project



Gambar 2 Window Project

- 3) Klik tab Design pilih Story Size Setup untuk mengatur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan



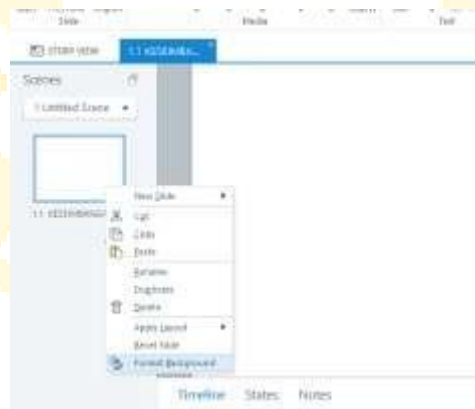
Gambar 3 Menu File

- 4) Klik tab Design untuk memilih template background yang sudah disediakan untuk menentukan tampilan yang akan digunakan



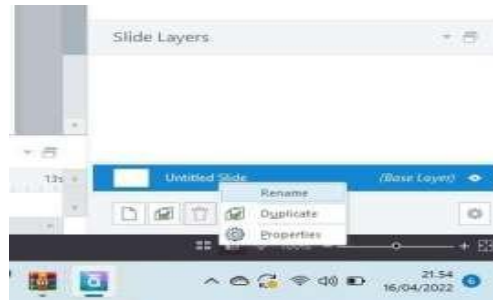
Gambar 4 Memilih Background

- 5) Jika ingin mengganti background, klik kanan lalu pilih Format Background, lalu pilih sesuai keinginan menggunakan background yang sudah ada seperti *Picture Of Text Fill* atau gunakan gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik file lalu cari foto yang diinginkan untuk digunakan lalu klik tutup



Gambar 5 Merubah Background

- 6) Pada menu pertama silahkan tulis judul yang akan digunakan atau materi yang akan disampaikan. Seperti contoh di bawah ini



Gambar 6 Menulis Judul

- 7) Klik Insert kemudian pilih text box , buatlah judul pada tampilan awal.



Gambar 7 Cara Membuat Judul

- 8) Kita juga bisa menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang kita buat. Untuk melakukan ini, klik tab Sisipkan dan kemudian pilih Karakter



Gambar 8 Memilih Karakter

- 9) Kita juga bisa mengubah posisi berdiri, gerakan tangan, dan ekspresi karakter. Caranya adalah dengan klik dua kali pada karakter yang dipilih lalu pilih tampilan yang akan kita ubah seperti di bawah ini.



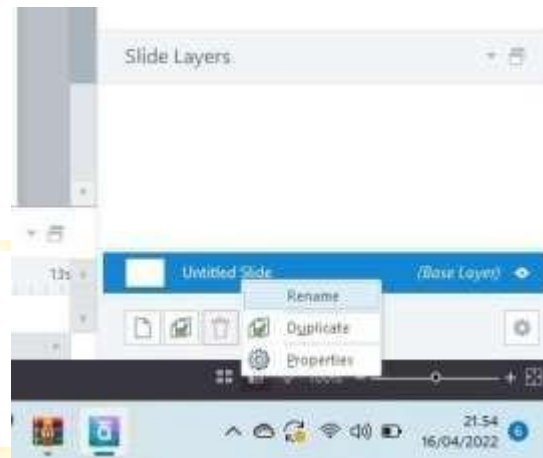
Gambar 9 Mengubah Arah Posisi Karakter

- 10) Selanjutnya kita membuat tombol untuk menghubungkan ke sub dokumen yang akan disajikan. Jika Anda sudah memiliki gambar tombol, silakan pilih gambar yang ingin Anda gunakan pada tab Sisipkan, lalu tekan Gambar. Jika Anda ingin membuat tombol yang disediakan sendiri, Anda bisa menggunakan tombol pada tab Sisipkan, atau Anda juga bisa menggunakannya melalui bentuk. Berikut ini adalah tombol yang dibuat melalui Button



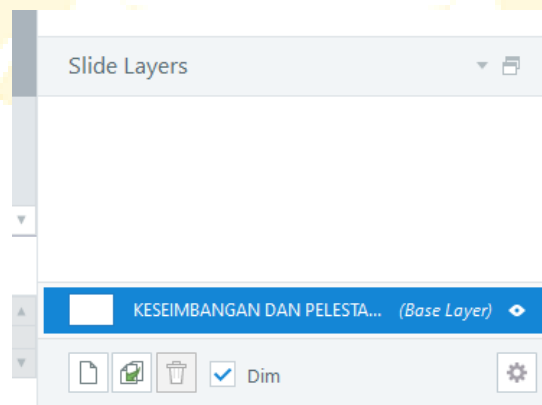
Gambar 10 Membuat Tombol

- 11) Anda juga dapat menata kancing dan memperindahinya dengan mengubah warna bentuk dan bagian bawah sesuai keinginan
- 12) Setelah membuat menu utama, klik Slide Layers, lalu klik kanan dan beri nama layar utama yang baru dibuat agar tidak menimbulkan kebingungan dan memudahkandalam melakukannya.



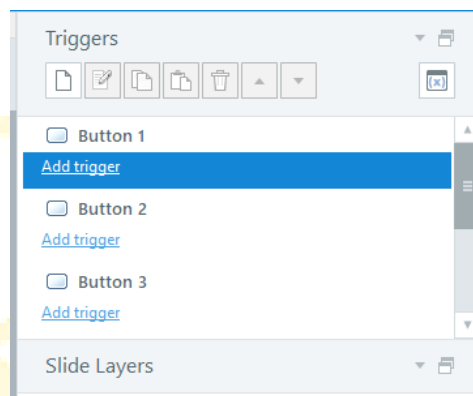
Gambar 11 Memberikan Nama Pada TampilanUtama

- 13) Selanjutnya, kita membuat layer baru dengan mengklik New Layer dan memberinya nama



Gambar 12 Membuat Layers Baru

- 14) Kita bisa menambahkan Layers sesuai dengan kebutuhan caranya sama dengan yang telah dilakukan
- 15) Setelah menambah Layers kita akan memasukkan materi yang akan disampaikan
- 16) Untuk menggabungkan setiap lapisan slide, kita perlumengatur pemicu pada setiap tombol yang dibuat



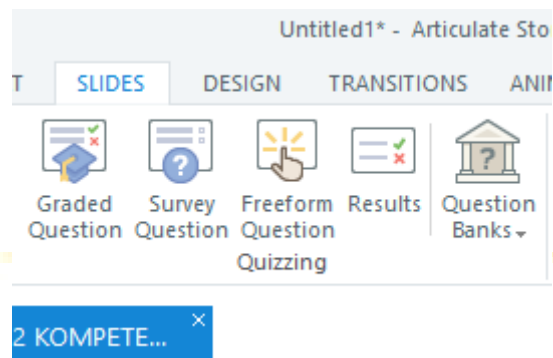
Gambar 13 Mengatur Triggers pada setiap button

- 17) Edit setiap tombol satu per satu agar setiap layer slide salingterhubung. Caranya antara lain klik Add trigger lalu ubah bagian Action menjadi Go to slide, slide tersebut menjadi slide berikutnya,



Gambar 14 Mengubah Satu Persatu Button

- 18) Dalam dukungan aplikasi Articulate Storyline , kita juga dapat melakukan berbagai penilaian seperti Benar/Salah, Pilihan Ganda, Jawaban Ganda, Seret dan Lepas, Angka, dan lain-lain. Fitur ini terdapat di tab Slide, yang menawarkan pertanyaan bertingkat, pertanyaan survei, dan pertanyaan bentuk bebas. Jika kita tidak ingin menggunakan fitur ini, kita juga bisa menyertakan link Google Form.



Gambar 15 Membuat Evaluasi Yang Beragam

- 19) Pada aplikasi multimedia ini kita juga dapat menambahkan gambar, video dan suara sesuai keinginan kita. Caranya, klik tab Sisipkan, lalu pilih bagian Video, Gambar, atau Audio.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline

- 1) Kelebihan Articulate Storyline:
 - a) Memiliki fitur AS ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Power Point*
 - b) Mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan Ms PowerPoint
 - c) Mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif
 - d) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video
 - e) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui: Desktop, berupa

- file Web browser, berupa file HTML5 Smartphone Android, dengan mengkonversinya menjadi APK LMS (Learning Management System) seperti Moodle, berupa file SCORM
- f) Memiliki ukuran file hasil publikasi maupun konversi APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di smartphone
 - g) Memiliki banyak dokumentasi dari komunitas pengguna Articulate Storyline sehingga memudahkan kita dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat pembuatan media/aplikasi.

2) Kekurangan Articulate Storyline

- a) Tampilan media ketika dijalankan di smartphone tidak bisa benar2 full screen. Jadi masih ada margin kira-kira 1- 3 pixel dari batas layar smartphone. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik.

2.1.6 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan atau menyampaikan ide, pendapat, pikiran, gagasan ataupun perasaan. Menurut Hidayati (2018:85) keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam menyuarakan kata-kata sebagai bentuk ungkapan dalam mengekspresikan maupun menyampaikan suatu gagasan atau perasaan.

Menurut Setyonegoro (2013:68) berbicara ialah suatu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya. Berbicara pada umumnya dapat dimaksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada yang lain dengan menggunakan bahasa lisan, Rahmayanti, Nawawi dan Quro (2017:22).

2.1.7 Materi Keterampilan Berbicara

Legenda Danau Toba

Alkisah pada zaman dahulu kala, terdapat seorang pemuda dengan nama Toba. Ia merupakan seorang anak yatim piatu. Untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari, Toba bekerja di ladang. Sesekali ia mencari ikan di sungai yang terletak tidak jauh dari gubungannya. Ikan hasil tangkapannya kerap dijadikan sebagai lauk bila berlebihan, akan dijual ke pasar. Pada hari sepulang dari ladang, Toba memancing ikan di sungai tersebut. Ia sangat berharap untuk memperoleh ikan yang besar yang dapat dengan segera dimasaknya untuk dijadikan sebagai lauk. Terpenuhilah harapannya tersebut. Tidak berselang lama, ia melemparkan pancingnya ke sungai. Mata kailnya langsung disambar oleh seekor ikan. Betapa gembiranya Toba saat menarik talipancingnya dan melihat seekor ikan dengan ukuran yang besar tersangkut di mata pancingnya.

Toba memperhatikan ikan besar yang berhasil ia pancing itu. “Ikan yang aneh.” gumamnya. Seumur hidupnya, Toba belum pernah melihat ikan dengan bentuk seperti itu. Warna ikan tersebut kekuningan serta sisik-sisiknya kuning keemasan. Tampak berkilauan sisik-sisik tersebut saat terkena sinar matahari. Saat Toba melepaskan mata kail dari mulut ikan tangkapannya tersebut, tiba-tiba terjadi sebuah keajaiban yang sama sekali tak pernah ia duga. Ikan aneh dengan sisik berwarna kuning keemasan tersebut berubah menjelma menjadi perempuan yang manis dan elok parasnya. Toba terheran-heran ketika melihat keajaiban yang berlangsung di depan matanya itu. Ia hanya berdiri tak percaya dengan bola mata membulat serta melongo.

“Tuan.” kata perempuan cantik jelmaan dari ikan tersebut “Aku adalah makhluk kutukan dewa, aku dikutuk karena telah melanggar larangan besarnya. Sudah ditakdirkan kepadaku, bahwa aku akan

berubah bentuk dan menyerupai makhluk apa saja yang memegang atau menyentuhku. Karena tuan sudah memegangku, maka akupun berubah menjadi manusia. seperti Tuan ini.”

Toba lantas memperkenalkan namanya. Begitu juga dengan perempuan berwajah cantik itu. “Namaku Putri tuan.” Toba lalu memikirkan sesuatu dan menjelaskan pemikirannya tersebut kepada Putri. Pemikirannya ialah untuk memperistri Putri karena Toba sangat terpesona dengan kecantikan si perempuan jelmaan ikan itu.

“Bersediakah engkau menikah denganku?” tanya Toba setelah pembicaraannya beberapa saat. “Baiklah aku bersedia, tuan. Selama tuan bersedia juga untuk memenuhi syarat yang akan kuajukan.” Jawab Putri.

“Syarat apa yang engkau inginkan? sebutkanlah, aku pasti akan memenuhinya.” “Permintaanku hanya satu, pastikan bahwa tuan dapat menutup rapat-rapat rahasiaku. Jangan sekali-kali tuan menyebutkan bila kau adalah seekor ikan. Bila tuan mengatakan keadaan tuan untuk menjaga rahasia ini, aku bersedia menjadi istri tuan.”

“Baiklah, aku berjanji akan menutup dengan rapat rahasiaku ini. Rahasia ini akan hanya kita ketahui berdua.” kata Toba. Toba dan Putri pun akhirnya menikah. Pasangan tersebut hidup rukun dan berbahagia walau dalam kesederhanaan. Kebahagiaan mereka serasa kian lengkap dengan kehadiran buah hati mereka. Seorang anak laki-laki yang diberi nama Samosir.

Samosir tumbuh menjadi anak yang sehat dan memiliki tubuh yang kuat. Sayangnya, Samosir memiliki sifat yang pemalas dan agak nakal. Kehidupan Samosir sehari-harinya hanya tidur-tiduran. Ia seperti tak peduli dan tak ingin membantu sama sekali kerepotan ayahnya yang sibuk bekerja di ladang. Bahkan untuk sekedar mengantar makanan dan minuman untuk ayahnya pun, Samosir akan melakukannya dengan malas-malasan dan wajah yang bersungut-sungut. Kian hari, kian bertambah malas kelakuan Samosir. Hal tersebut dikarenakan ibunya

terus memanjakannya. Apapun yang diminta oleh Samosir, akanselalu diusahakan oleh ibunya untuk dipenuhi .samosir memiliki nafsu makan yang sangat kuat.

Jatah makanan sehari untuk sekeluarga dapat dihabiskannya dalam waktu sekali makan.Toba merasa harus bekerja lebih keras lagi supaya bisa memenuhi kebutuhan makan anaksemata wayangnya yang luar biasa itu. Pada suatu hari, Samosir diminta ibunya untuk mengantarkan makanandan minuman untuk ayahnya yang sedang bekerja di ladang. Samosir gang sedangbermalas- malasan pada mulanya enggan untuk menjalankan perintah ibunya tersebut.Meski demikian, setelah ibunya memaksa dengan terus menerus akhirnya Samosir bersedia untuk mengantarkan makanan dan minuman tersebut meski dengan wajah yang muram dan bersungut-sungut.

Samosir membawa makanan da minuman tersebut menuju ke ladang.ditengah perjalanan, Samosir tiba-tiba merasa lapar. Dihentikannyalangkah menuju ke kebun. Samosir lalu memakan makanan yang seharusnya akan diberikan untuk ayahnya tersebut. makanan itu tidak dihabiskannya semua dan hanya disisakan sedikit. Dengan makanan dan minuman yang tersisa sedikit itu, Samosir lalu melanjutkan perjalannya menuju ke ladang.Saat telah tiba di ladang, Samosir memberikan makanan dan minuman yang tinggal sedikit itu untuk ayahnya.

Toba yang sudah merasa sangat lapar karena bekerja keras sejak pagi langsung membuka bekal dan sangat ingin memakannya.Terperanjatlah Toba ketikamelihat makan siang untuknya sudah tinggal sedikit. “mengapa jatah makanan dan minumanku tinggal sedikit?”tanya Toba dengan wajah marah.

Dengan wajah yang polos seolah tak melakukan kesalahan, Samosir menjawab.“Tadi di jalan aku tiba-tiba merasa lapar, ayah.Maka dari itu, jatah makanan dan minuman ayahitu sudah kimakan sebagian.Akan tetapi,tidak semua kuhabiskan, bukan?masih ada sedikit

makanan dan minuman untuk makan siangayah.”

“Dasar anak yang tidak tahu diuntung!” makian Toba kepada anaknya. Kemarahan Toba seketika kian meninggi. Serasa tak dapat lagi ia bersabar dan menahannya, umpatan Toba pun seketika itu meluncur. ” dasar kau, anak keturunan ikan!”

Samosir sangat ketakutan dan terkejut ketika mendengar umpatan dari ayahnya. Ia dengan sangat cepat langsung berlari ke rumah sembari menangis. Pada saat sudah sampai rumah dan bertemu dengan ibunya, Samosir langsung menceritakan semua cacian dan makian dari ayahnya yang menyebutkan bahwa dirinya adalah keturunan dari seekor ikan.

Mendengar pengaduan dari anaknya itu, ibu Samosir menjadi sangat sedih. Tak disangka, bila suaminya yang sangat ia sayangi telah melanggar sumpah untuk tak menyebutkan bahwa Putri adalah makhluk yang berasal dari ikan. Tidak berselang lama, Samosir dan ibunya saling berpegangan tangan. Dalam hitung sekejap, kedua ibu dan anak itu menghilang dan keajaiban pun terjadi. Pada bekas pijakan Samosir dan ibunya, tiba-tiba menyembur air yang sangat deras. Dari dalam tanah, air yang disemburkan keluar seakan tiada henti.

Semakin lama tak semakin berkurang semburan air tersebut, malah semakin besar adanya. Dalam waktu yang cepat, permukaan tanah di daerah itu pun tergenang. Permukaan air pun kian meninggi dan tak berapa lama kemudian lembah yang digunakan oleh Toba sebagai tempat tinggal pun sudah penuh dengan genangan air. Hingga pada akhirnya, terbentuklah sebuah danau yang sangat luas di tempat itu.

Penduduk sekitar lalu menamakan danau tersebut sebagai Danau Toba. Adapun pulau kecil yang terletak ditengah-tengah Danau Toba itu disebut sebagai Pulau Samosir sebagai penanda bahwa itu merumakan tempat dimana Samosir dan ibunya berpijak untuk terakhir kalinya.

2.2 Kerangka Berfikir

Manusia dituntut untuk terampil dalam melakukan sesuatu, terutama terampil dalam berkomunikasi, menyatakan ide, pikiran, gagasan ataupun perasaan. Terutama dalam keterampilan berbicara pembelajaran keterampilan berbicara sangatlah penting untuk dikuasai oleh siswa agar siswa mampu untuk mengembangkan kemampuan berbicara serta melatih konsentrasi dalam mengungkapkan daya pikiran. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka guru sangatlah penting dalam hal mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, melatih, mengevaluasi dan menilai pembelajaran. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu : keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah masih rendah dan sering diabaikan, karena dianggap tidak perlu diajarkan padahal pada kenyataannya keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat perlu untuk dilatih dan merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai. Dalam kemampuan berbicara sebenarnya bukan hal yang mudah seperti yang dibayangkan. Pentingnya keterampilan berbicara juga belum disadari sepenuhnya oleh siswa padahal dalam kehidupan sehari-hari kegiatan berbicara sangat sering dilakukan. Rendahnya keterampilan berbicara di sekolah dasar sangat berpengaruh dan berdampak langsung kepada keterampilan lainnya. Karena keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang penting untuk dikuasai untuk itu pembelajaran keterampilan berbicara sangat perlu untuk ditingkatkan dengan cara melatih dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menceritakan kembali apa yang sudah dipahami melalui latihan atau penjelasan dari materi yang sudah diajarkan. Siswa

dalam pembelajaran berbicara tidak perlu diajarkan dengan materi pengertian berbicara, hakikat berbicara, ragam berbicara, tahap-tahap berbicara, untuk pembelajaran berbicara siswa ditugaskan untuk melihat dan mendengar materi yang sedang diajarkan dan kemudian siswa diminta untuk menceritakan kembali tentang apa yang sudah didengarkan.

2.3 Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kerangka berfikir maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif articulate storyline dalam keterampilan berbicara siswa kelas III SD 060935 Medan.

2.4 Defenisi Operasional

- 1) Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan atau menyampaikan ide, pendapat, pikiran, gagasan ataupun perasaan.
- 2) Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.
- 3) Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Tujuan dari multimedia interaktif adalah menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.
- 4) Aplikasi Articulate Storyline merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dongeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060935 Jalan Pintu Air II, Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2023/2024. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah karena keterampilan berbicara di SD Negeri 060935 Medan masih rendah.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek yang diteliti. Sugiyono (2017:80) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Suharsimi Arikunto (2016:173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian”. Nana Syaodi Sukmadinata (2015:250) menyatakan bahwa “populasi adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 060935 Medan yang terdiri dari satu kelas berjumlah 17 siswa.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Suharsimi Arikunto (2016:174) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dengan

demikian sampel dalam penelitian ini adalah yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri 060935 Medan yang berjumlah 17 siswa.

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk menjadi lebih efektif. Sugiyono (2016:297) berpendapat bahwa “Metode dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).” Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan materi ajar keterampilan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan materi ajar menyimak. Produk yang akan dihasilkan berupa materi ajar keterampilan menyimak. Dengan materi ajar seperti ini guru sd sebagai pengajar menyimak di sekolah belum dapat mengajarkan materi ini dengan baik dan masih diperlukan rambu-rambukompetensi dasar dan metode pengajarnya. Materi ajar yang akan dikembangkan adalah keterampilan menyimak cerita.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan dengan pendekatan ADDIE yaitu model pendekatan yang melalui lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pertimbangan menggunakan model pendekatan ADDIE karena ini mudah diaplikasikan, terstruktur dan mudah dipelajari untuk peneliti yang baru melakukan suatu penelitian

pengembangan. Langkah-langkah pengembangan penelitian berbicara menggunakan model ADDIE :

3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yaitu menganalisis adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang diterapkan. Menganalisis kelayakan media tentang masalah yang ada untuk mengidentifikasi media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini akan dilakukan pengumpulan informasi yang akan dijadikan sebagai bahan dalam membuat materi pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

3.4.2 Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini melakukan perancangan media yang akan dikembangkan. Peneliti mulai merancang unsur-unsur apa saja yang dibutuhkan dalam media, membuat kerangka media, dan mengumpulkan berbagai jenis referensi pendukung baik online maupun offline dalam materi keterampilan berbicara. Selanjutnya peneliti menyusun materi ajar yang digunakan untuk menilai media dengan memperhatikan beberapa aspek materi yakni kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian dalam penilaian keterampilan berbicara.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan media. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran

bersasis multimedia interaktif yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain : 1) memproduksi atau merevisi media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.4.4 Tahap Implementasi (*implemenation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Media yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan materi ajar berikutnya.

3.4.5 Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan). Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif memproses pengkategorisasian. Sebaliknya, sebagai elaborasi dari karakteristik prinsip-prinsip teori dan desain yang dimanfaatkan oleh teknologi. Teknologi cetak pada tingkat yang paling dasar seperti buku teks atau buku ajar mempunyai karakteristik diantaranya : teks dibaca secara linier, komunikasi satu arah,

berbentuk visual yang statis, pengembangannya bergantung kepada prinsip-prinsip linguistic dan persepsi visual, berpusat pada pebelajar, informasi dapat diorganisasikan dan distruktur kembali oleh pemakai. Dengan demikian pengembangan materi ajar menggunakan teknologi cetak dapat dimungkinkan untuk menyelesaikan persoalan belajar yang desain melalui pendekatan teori dan studi pelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti tes, kuisioner dan pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1 Lembar Angket Validasi

Lembar angket validasi peneliti membuat instrument validasi yang akan digunakan oleh validator berupa kuisioner untuk mengetahui kualitas pengembangan produk materi ajar keterampilan menyimak. Skala yang digunakan yaitu menggunakan karakteristik skala 1-4 dengan skala (1) sangat kurang baik, skala (2) kurang baik, skala (3) baik, skala (4) sangat baik. Validasi dilakukan oleh para ahli bahasa dan ahli penelitian.

a. Lembar validasi ahli bahasa

Lembar validasi ini diisi oleh seorang ahli bahasa. Angket validasi ahli bahasa ini merupakan cara untuk mendapatkan data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan secara bahasa dan kaidah penulisan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
A. Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat	
	2. Keefektifan kalimat	
	3. Kebakuhan istilah	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	
	6. kemampuan mendorong berfikir kritis	
D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	
E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9. Ketetapan tata bahasa	
	10. Ketetapan ejaan	
F. Penggunaan istilah	11. Konsistensi penggunaan istilah	

Lembar validasi ini akan diisi oleh ahli penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli penilaian dilihat dari aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dalam instrument penilaian keterampilan menulis.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi	
	2. Keluasan materi	

B. Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan defenisi	
	4. Keakuratan contoh	
	5. Keakuratan istilah-istilah	
	6. Materi yang dibuat mudah diajarkan dan digunakan	
	7. Penyajian Materi disertai dengan tugas atau soal sebagai latihan peserta didik	
	8. Kesesuaian latihan dengan materi	
C. Mendorong Keingintahuan	9. Mendorong rasa ingin tahu	
	10. Menciptakan kemampuan bertanya	

3.5.2 Lembar Angket Respon Guru

Lembar ini digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap materi ajar keterampilan berbicara yang dikembangkan peneliti. Oleh karena itu, dilakukan penyebaran angket kepada guru setelah melakukan penilaian dengan menggunakan lembar penilaian hasil pengembangan keterampilan berbicara.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan silabus	
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	
4.	Kejelasan materi dan soal yang disajikan	
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	
6.	Siswa termotivasi untuk melatih keterampilan berbicara	
7.	Dengan materi keterampilan berbicara siswa menjadi lebih berani.	

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan materi ajar keterampilan menyimak ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa data kualitatif data yang disajikan dalam bentuk kata sedangkan data kuantitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk angka.

a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu data yang diambil dari saran dan masukan dari validator, yaitu dosen ahli dan respon dari guru. Data tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki produk materi ajar keterampilan menyimak yang peneliti kembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah lembar hasil validator dan hasil dari respon guru setelah menggunakan produk pengembangan materi ajar keterampilan menyimak.

1) Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan materi ajar keterampilan menyimak

Data kevaliditan diperoleh dari hasil skor yang diperoleh dari validator yaitu ahli bahasa dan ahli penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert oleh Sugiyono (2017:134). Data validasi yang diperoleh dari validator kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel .4 Pedoman Penilaian Angket Validasi

No	Kriteria penilaian produk
4.	Sangat setuju / sangat baik / sangat sesuai / sangat mudah / sangat paham / sangat layak / sangat menarik / sangat mengerti / sangat bermanfaat / sangat aktif
3.	Setuju / baik /sesuai / mudah / paham / layak / menarik / mengerti /bermanfaat sangat aktif
2.	Cukup setuju / cukup baik / cukup sesuai / cukup mudah / cukup paham / cukup layak / cukup menarik / cukup mengerti / cukup bermanfaat / cukup aktif

1.	Kurang setuju / kurang baik / kurang sesuai / kurang mudah / kurang paham / kurang layak / kurang menarik / kurang mengerti / kurang bermanfaat / kurang aktif
----	--

(Sumber : Sugiyono, 2017:135)

$$Me = \frac{\sum xn}{n} + 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2017:135})$$

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Sigma (jumlah)

xn = Nilai x ke 1 sampai n

n = Jumlah individu

Hasil analisis lembar evaluasi digunakan untuk mengetahui kevalidan pengembangan materi ajar keterampilan menyimak yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Produk

No	Interval Presentase	Keterangan
1.	85,01%-100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01%-85%	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi
3.	50,01%-70%	Kurang valid dan disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4.	1%-50%	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Sumber : Sadun Akbar,2013:41)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan materi ajar keterampilan menyimak, keefektifan produk ini diperoleh dari analisis data

angket respon guru/pengguna. Data ini diperoleh setelah dilakukan uji coba produk melalui penyebaran angket respon guru. Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji keefektifan penggunaan produk materi ajar keterampilan menyimak yang akan dikembangkan sudah valid atau tidak valid digunakan pada guru.

Analisis dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* yang disusun menjadi item instrument berupa pertanyaan atau pernyataan. Skala yang digunakan yaitu 1 sampai 4 untuk menghitung angket respon guru digunakan rumus berikut.

$$Efektifitas = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (\text{Sadun Akbar, 2013:82})$$

Keterangan:

Tse = Total skor empirik (nilai hasil yang dicapai)

Tsh = Total skor maksimal

Tabel 3.6 Kriteria Keefektifan Produk

No	Interval Presentase	Keterangan
1.	85%-100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	61%-80%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil
3.	41%-60%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
4.	1%-40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bias digunakan

(Sumber : Sardun Akbar, 2013:82)

data tingkat keefektifan yang diperoleh dari angket guru kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus sebagai berikut:

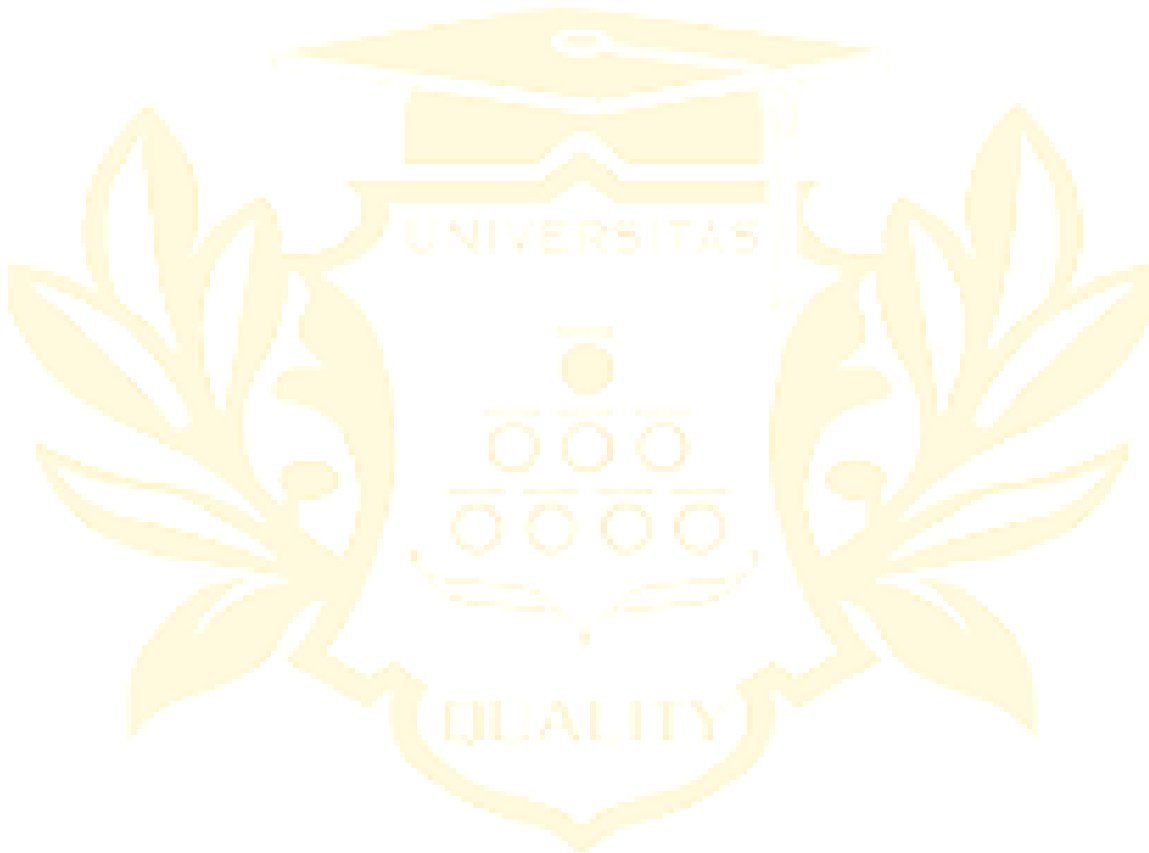
$$x' = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

x' = nilai rata-rata yang diperoleh

$\sum x_i$ = jumlah skor aspek yang dinilai

n = jumlah aspek keseluruhan



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pengembangan dan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060935 Jl. Pintu Air II, Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian tersebut menghasilkan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam penggunaan *Articulate Storyline*. Materi ajar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam penggunaan *Articulate Storyline* mengikuti pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap penelitian yaitu: tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah dalam tahap penelitian ini dijabarkan dalam uraian berikut:

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apakah ada masalah yang terkait dengan keterampilan menyimak siswa. Masalah yang ditemukan akan menjadi dasar peneliti untuk akan menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan sebuah inovasi untuk digunakan. Setelah peneliti melakukan observasi kesekolah maka diketahuilah permasalahannya bahwa keterampilan berbicara siswa di sekolah tersebut masih rendah. Pembelajaran yang melatih keterampilan berbicara kurang aktif diterapkan di sekolah tersebut. Rendahnya keterampilan berbicara sangatlah berpengaruh dan berdampak langsung kepada keterampilan lainnya karena tahapan keterampilan berbicara pada tahapan lebih tinggi mampu menginformasikan lagi pemahaman-pemahaman melalui berbicara. Pembelajaran keterampilan berbicara diharapkan dapat melatih siswa untuk tampil percaya diri saat menyatakan pendapat ataupun perasaan serta dapat

meningkatkan minat siswa agar mereka lebih mengerti dan memahami bahwasanya pembelajaran keterampilan berbicara sangat perlu dilatih sejak masih anak-anak dan tidak boleh diabaikan. Untuk itu peneliti berusaha menemukan sebuah solusi dengan cara menciptakan produk media pembelajaran materi keterampilan berbicara untuk memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dari observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti mengetahui bahwa hal pertama yang harus dilakukan adalah mengembangkan sebuah materi ajar yang dapat membantu guru untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka peneliti membuat suatu rancangan produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Produk dalam penelitian ini diberi nama Materi Ajar Keterampilan Berbicara Siswa. Berikut adalah tahap desain atau rancangan produk:

a. Pembuatan desain produk

Desain produk menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam produk, desain produk dibuat untuk memudahkan proses pembuatan produk selanjutnya. Produk tersebut memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. Menetapkan materi yang digunakan
2. Materi yang akan digunakan yaitu materi ajar keterampilan berbicara dengan menyimak isi dari materi yang telah ditampilkan
3. Produk dirancang dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

b. Pembuatan instrument validasi dari keefektifn produk

Pada tahap desain ini juga disusun instrument validasi ahli berupa angket terhadap produk pengembangan materi ajar keterampilan menyimak siswa yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dimulai dengan menyusun kisi-kisi

instrument angket validasi, dimana hasilnya berupa penilaian terhadap aspek bahasa dan materi. Adapun validasi ahli yang dimaksudkan yaitu satu orang dosen ahli bahasa dan satu orang dosen ahli materi. Validator ahli bahasa yaitu: Bapak Pandapotan Tambunan S.Pd.,M.Pd dan sebagai validator ahli materi yaitu: Ibu Gemala Widiyarti S.SoS.i.,M.Pd.

4.1.3 Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap development atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan materi ajar keterampilan berbicara yang sudah dirancang setelah mendapatkan penilaian kelayakan, instrument materi ajar keterampilan berbicara siswa mendapatkan penilaian kelayakan, instrument materi ajar keterampilan berbicara direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen yaitu validator ahli bahasa yaitu: Bapak Pandapotan Tambunan S.Pd.,M.Pd, dan ahli materi yaitu: Ibu Gemala Widiyarti S.SoS.i.,M.Pd. validasi ini dilakukan peneliti dengan mendatangi langsung ahli untuk menilai dan memvalidasi Produk yang dibuat dengan memperlihatkan produk yang telah dibuat, para ahli diminta untuk menilai produk sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan dari produk tersebut. Hasil validasi dari ahli yang berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

Materi ajar yang dikembangkan tersebut selanjutnya dilakukan validasi atas penilaian kepada validator ahli. Dari isi penilaian tersebut terdapat masukan dari validator ahli materi yaitu Ibu Gemala Widiyarti S.SoS.,M.Pd, yaitu penambahan soal yang lebih bersifat agar keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

a. Hasil Validasi

Pada langkah ini, produk mulai dikembangkan sesuai dengan desai yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan suatu produk nyata, yaitu materi keterampilan berbicara untuk siswa kelas III SD. Selain melakukan tahap pembuatan produk, pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh

validator ahli bahasa dan validator ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi ini menghadirkan beberapa tenaga ahli, yaitu ahli bahasa dan ahli materi. Ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk dan kelayakan materi ajar keterampilan berbicara. Hasil validasi diketahui layak, maka materi ajar keterampilan berbicara siap diuji cobakan kesekolah. Apabila penilaian belum dikatakan valid, maka dilakukan revisi sesuai dengan komentar maupun saran oleh validator ahli bahasa dan ahli materi.

1) Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu Bapak Pandapotan Tambunan S.Pd.,M.Pd selaku dosen PGSD Bidang Kebahasaan di Universitas Quality Medan. Validasi bahasa dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan sebelum diterapkan di sekolah. Validasi dilakukan pada 29 Januari 2023 dengan membawa rancangan materi ajar yang telah dibuat sebelumnya. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa ditinjau dari aspek penilaian yang dilakukan menggunakan angket. Angket yang digunakan berjumlah dengan rentang 1-4. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-4. Hasil rata-rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun hasil penilaian oleh ahli bahasa dengan perolehan yaitu nilai rata-rata presentase 93,59% dari rata-rata presentasi maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk materi ajar keterampilan berbicara yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 4.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
A. Lugas	12. Ketetapan struktur kalimat	4

	13. Keefektifan kalimat	3
	14. Kebakuhan istilah	3
B. Komunikatif	15. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3
C. Dialogis dan Interaktif	16. Kemampuan memotivasi peserta didik	4
	17. kemampuan mendorong berfikir kritis	4
D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	18. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
	19. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	20. Ketetapan tata bahasa	4
	21. Ketetapan ejaan	4
F. Penggunaan istilah	22. Konsistensi penggunaan istilah	4
Skor		41
Jumlah		93,18

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi yaitu dari Ibu Gemala Widiyarti S.SoS.,M.Pd selaku dosen PGSD di Universitas Quality Medan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi yang dilakukan menggunakan angket. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rating 1-4 Hasil rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi dengan rata-rata presentase 90% dari rata-rata presentasi

maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk materi ajar keterampilan menyimak yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan.

Tabel 4.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
D. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	11. Kelengkapan materi	4
	12. Keluasan materi	4
E. Keakuratan Materi	13. Keakuratan konsep dan defenisi	3
	14. Keakuratan contoh	3
	15. Keakuratan istilah-istilah	3
	16. Materi yang dibuat mudah diajarkan dan digunakan	4
	17. Penyajian Materi disertai dengan tugas atau soal sebagai latihan peserta didik	4
	18. Kesesuaian latihan dengan materi	4
F. Mendorong Keingintahuan	19. Mendorong rasa ingin tahu	4
	20. Menciptakan kemampuan berbicara	3
Total skor		36
Rata-rata skor total		90

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi yaitu dari Ibu Aurina Nadapdap M.Kom Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek media yang dilakukan menggunakan angket. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rating 1-4 Hasil rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi dengan rata-rata presentase 90% dari rata-rata presentasi.

4.1.4 Tahap Implementasi (implementation)

Produk awal yang telah divalidasi selanjutnya masuk ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini produk di implementasikan ke sekolah. Peneliti menguji cobakan produk ke sekolah yaitu SD Negeri 00935 Medan Johor. Uji coba dilakukan di sekolah SD Negeri 060935 Jl. Pintu Air II, Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jumat, 26 Januari 2023 diruang kelas pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji cobakan materi keterampilan berbicara siswa.

Selanjutnya peneliti memberikan Angket respon guru setelah memakai materi ajar yang diberikan oleh peneliti.

Tabel 4.3 Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan silabus	4
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	4
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	3
4.	Kejelasan materi dan soal yang disajikan	3
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4
6.	Siswa termotivasi untuk melatih keterampilan berbicara	4
7.	Dengan materi keterampilan berbicara siswa menjadi lebih	4

	berani.	
Jumlah		26
Rata-rata		90

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah peneliti memvalidasi materi ajar kepada ahli bahasa dan ahli materi tidak ditemukan hal yang harus direvisi kembali pada materi ajar yang peneliti kembangkan. Validator hanya memberikan komentar bahwasanya video yang ditampilkan harus jelas sesuai dengan materi yang telah dipaparkan sebelumnya.

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2017:4007). Produk yang dihasilkan dalam materi ajar keterampilan berbicara siswa, materi ajar keterampilan berbicara dikemas dalam bentuk video dengan tujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 060935 Jl. Pintu Air II, Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor Kota Medan Provinsi Sumatera Utara.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti mengembangkan materi keterampilan berbicara yang dikemas dalam bentuk video sangat praktis, karena mudah untuk digunakan dan mudah untuk diakses selama terhubung ke internet, dapat dimiliki oleh guru dan siswa secara perorangan sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang dengan materi yang sama sampai memperoleh kejelasan tentang materi yang dipelajari.

4.2.1 Analisis Kesulitan Materi Ajar Keterampilan Berbicara

Dalam menentukan tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan validasi penilaian terhadap produk. Validasi

dilakukan oleh dua orang ahli/validator, yaitu satu dosen bahasa dan satu dosen ahli materi. Validator kemudian diberikan instrument penilaian berupa angket. Hasil yang diperoleh dari penilaian angket validator tersebut menunjukkan bahwa materi ajar keterampilan berbicara yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan. Dari penilaian kedua validator dapat disimpulkan bahwa materi ajar keterampilan berbicara yang dikembangkan peneliti sudah valid dari segi bahasa dan materi. Tahap validasi bahasa dilakukan oleh validator yang telah dipilih oleh peneliti yang sudah memenuhi syarat dan berkompeten dalam bidangnya.

Tabel 4.4 Hasil Rata-rata Validasi Terhadap Produk Peneliti

No	Nama Validator	Keterangan	Rata-rata
1	Pandapotan Tambunan S.Pd.,M.Pd	Validasi bahasa	93,18
2	Gemala Widiyarti S.SoS.i.,M.Pd	Validasi Materi	90
Rata-rata			

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan, peneliti menggunakan rumus berikut:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2017:135})$$

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Sigma (jumlah)

x_n = Nilai x ke 1 sampai n

n = Jumlah individu

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat rata-rata hasil validasi dari kedua validator adalah sebesar dengan kriteria sangat valid. Oleh karena itu, produk materi ajar keterampilan berbicara siswa yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan.

4.2.2 Analisa Keefektifan Produk Materi Ajar Keterampilan Berbicara

Tingkat keefektifan produk materi ajar keterampilan menyimak diperoleh melalui uji coba produk melalui angket respon guru yang sudah disebar. Uji coba dilakukan ke dua kelas pada guru kelas III Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan angket respon guru maka hasil yang diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 90%.

Berikut hasil data dari nilai hasil respon guru kelas III

Tabel 4.5 Nilai Respon Guru Kelas III

No	Kelas	Nilai	Kriteria
1	Kelas III	90%	Sangat efektif
Jumlah		90%	

Berdasarkan hasil persentase kelayakan diatas dapat dilihat, tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan materi ajar keterampilan berbicara siswa sangat efektif dan tidak perlu direvisi. Pengembangan materi ajar keterampilan berbicara ini layak digunakan guru pada saat proses pembelajaran dan mudah untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Triansyah dan Eka Supriatna. 2020. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Eunike Awalla, Femmy M.G Tulus dan Alden Laloma. 2018. *Pengembangan Penelitian*. Jurnal Pengembangan Penelitian.
- Hidayati. 2018. *Keterampilan berbicara*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Iskandarwasid , Sunendar. 2011. *Jurnal Keterampilan Berbicara*. Lumbung Pustaka UNY.
- Iskandar Wiyokusumadalam Afrilianasari. 2018. *Jurnal Hakikat Pengembangan*.
- Mudlofir dan Rusydiyah, 2019. *Jurnal Media Pembelajaran*.
- Rahmayanti, Nawawi, dan Qurp, 2017. *Jurnal Keterampilan Berbicara*.
- Saddhono, K & Slamet, 2018. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Suhrsimi Arikunto, 2016. *Jurnal Populasi Penelitian, Sampel Penelitian*. Jurnal Penelitian Pengembangan.
- Sugiyono. 2017. *Jurnal Sampel Penelitian, Jenis Penelitian, pengembangan (research and depelompment/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Setyonegoro. 2013 Hakikat alasan dan tujuan berbicara (dasar membangun kemampuan berbicara). Pena: *Jurnal Pendidikan Bahasa/ Vol.2 No.2*. Daikses pada 04 Oktober 2019.
- Vaughan. 2018. *Jurnal Multimedia*. Jurnal Multimedia Pembelajaran Interaktif.
- Zainiyati. 2017. *Multimedia Interaktif*. Jurnal Riset Teknologi Multimedia Interaktif.

