

## PENGEMBANGAN TEKNIK VOICE OVER DALAM KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN CERITA DONGENG MENGGUNAKAN APLIKASI INSHOOT PADA SISWA KELAS 2 SD

Khoirunnisa Pertiwi, Prima Gutti Yanti  
Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta, Indonesia, 12740  
prima [gustiyanti@unhamka.ac.id](mailto:gustiyanti@unhamka.ac.id)

Received: 14 September 2023 Accepted: 2 Desember 2023 Published Online: 27 Desember 2023

### Abstract

Based on the results of observations, child interviews, and teacher interviews on the implementation of learning to speak retelling dongen in class II SD Muhammadiyah 24 Rawamangun. The results of observations and interviews show that grade II students are not confident and afraid of appearing wrong in front of their friends, resulting in untrained children's speech skills so that children are less able to speak with coherent language according to the material described with effective sentences, and choose effective sentences. This research is included in the type of development research. The model to be used is the 4D Model, proposed by Thiagrajaan and Sammel (in Ibrahim, 2002), namely define, design, develop, and dessiminate. Based on individual assessments, the percentage results show 88%, while small and large groups have percentage results from trials of 85% and 82% in the feasible category. The results of the feasibility test above from media experts haveta percentage of 84% and material experts have a percentage of 82% with a decent category. Based on the evaluation results from the expert questionnaire and student respondents, the conclusion obtained is that this media can be implemented and appropriate for use in honing students' speaking skills.

### Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara anak, dan wawancara guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berbicara menceritakan kembali dongen di kelas II SD Muhammadiyah 24 Rawamangun. Siswa kelas II tidak percaya diri dan takut salah tampil didepan teman-temannya sehingga mengakibatkan tidak terlatih kemampuan bicara anak sehingga anak kurang mampu berbicara dengan bahasa yang runtut sesuai materi yang dijelaskan dengan kalimat yang efektif, dan memilih kalimat yang efektif. Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian pengembangan. Model yang akan digunakan adalah Model 4D, dikemukakan oleh Thiagrajaan dan Sammel (dalam Ibrahim, 2002) yaitu define (pendefinisian), design (parancangan), develop (pengembangan), dan dessiminate (penyebaran). Berdasarkan penilaian perorangan menunjukkan hasil presentase 88%, sementara kelompok kecil dan besar memiliki hasil presentase dari uji coba 85% dan 82% dengan kategori layak. Hasil dari uji kelayakan diatas dari ahli media memiliki hasil presentase 84% serta ahli materi memiliki hasil presentase 82% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil evaluasi dari kuesioner pakar dan responden dari siswa, kesimpulan yang diperoleh adalah media ini dapat diimplementasikan dan pantas dipakai dalam mengasah keterampilan berbicara siswa.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara anak, dan wawancara guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berbicara menceritakan kembali dongen di kelas II SD Muhammadiyah 24 Rawamangun. Dari pengamatan dan wawancara, terlihat bahwa siswa kelas II kurang percaya diri dan cemas berbicara di depan teman-teman. Ini berdampak pada kurangnya latihan berbicara, sehingga mereka kesulitan menyampaikan materi dengan baik dan menggunakan kalimat yang tepat dan efektif.

Ketidakmampuan tersebut membuat keterampilan berbicara tidak terlatih secara maksimal sehingga anak tidak terbiasa berbicara, menceritakan kembali cerita dengan utuh ataupun bercerita bermakna, penggunaan intonasi yang sesuai, dan penggunaan ekspresi yang tepat. Sedangkan keterampilan berbicara menjadi keterampilan yang harus dilatih agar bisa bermakna dan dapat digunakan secara tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari. Kerap kali anak belum berani bicara dengan gagah, lantang, dan runut tampil dihadapan teman-temannya. Padahal keterampilan berbicara merupakan perwujudan dari pembelajaran bermakna. Di tingkat pendidikan dasar, penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bicara. Mereka diajarkan menggunakan kata dan kalimat dengan tepat untuk mengungkapkan ide-ide mereka.

Kemampuan peranan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudaya. Dengan keterampilan berbicara yang terasah, anak-anak dapat menjadi generasi masa depan yang kreatif, mampu berkomunikasi dengan jelas, komunikatif, dan mudah dimengerti. Di samping itu, keterampilan berbicara juga mampu mengembangkan kemampuan kritis anak, sebab anak dapat menyusun gagasan secara terstruktur, serla menghasilkan siswa yang beradab karena terbiasa berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan konteks dan situasi yang ada.

Selaras dengan Vygotsky yang berpendapat bahwa bicara adalah sentral yang penting dalam prose belajar. Dalam pandangannya keterampilan berbicara akan berkembang bersama kognitif anak. Menurutnya kita dapat digambarkan dunia melalui bicara sehingga bicara adalah sistem simbolik dengan yang kita komunikasikan. Berdasarkan hasil pengamatan dikelas dua ketika menceritakan kembali cerita yang telah dibaca atau menceritakan pengalamannya anak cenderung tidak berani dan tidak percaya diri. Sikap yang ditampilkan anak dengan ketakutan akan Salah berbicara, malu, dan merasa gugup dihadapan teman-temannya yang padahal keterampilan berbicara anak belum sepenuhnya dikuasai anak jadi memang perlu dilatih secara terus menerus.

Permasalahan yang ditemui perlu dilakukan upaya untuk menyelesaikannya. Alternatif pemecahan masalah yang dilakukan untuk melatih keterampilan berbicara anak ada banyak, namun melatih anak berbicara tanpa harus bertatap muka dengan banyak orang dapat menggunakan *voice over*. Dikutip dari Oxford Dictionary *voice over* merupakan narasi dalam film atau produksi tertentu yang tidak memperlihatkan si pemilik suara. Teknik produksi di mana suara direkam untuk penggunaan di luar layar. Anak bisa melatih keterampilan berbicara tanpa harus merasa gugup. Anak bisa membaca tulisan atau menceritakan isi gambar dari video yang disediakan lalu kemudian mendengarkan kembali dan disesuaikan dengan video. Dengan menggunakan *voice over* anak bisa terlatih berbicara dengan menyenangkan untuk melatih anak bukan hanya sekedar membaca dan berbicara tetapi juga paham isi dari apa yang diucapkan.

Biasanya *voice over* digunakan untuk menyampaikan pesan dari produk, berita, atau jasa, untuk radio, pembaca berita televisi, drama suara, karakter kartun, pertunjukkan boneka dan acara-acara. Dalam dunia pendidikan belum pernah digunakan baru digunakan dalam industri hiburan dan lainnya.

Tetapi mudahnya akses jaringan di masa sekarang, *voice over* yang dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja serta dapat melatih diri secara mandiri ataupun dengan orang yang dapat mendukung latihan dalam berbicara tanpa harus bertemu langsung. Dengan video yang telah disediakan dan merekam suara dengan membaca teks video sesuai dengan makna bacaan digabungkan menjadi keterpaduan sehingga menghasilkan karya yang dihasilkan oleh anak. Penggabungan video dan rekaman suara anak (*voice over*) bisa menggunakan aplikasi *inshot*, aplikasi mudah ditemukan di telepon genggam (*handphone*) yang ringan diunduh dan mudah untuk digunakan.

Materi yang akan diangkat sesuai pembelajaran kelas dua untuk melatih keterampilan membaca anak yaitu mendongeng cerita fabel. Mendongeng merupakan salah satu cara yang sering dilakukan orang tua ataupun guru untuk melatih ekspresi, intonasi, bertambahnya kosa kata, meningkatkan pemahaman, dan menanamkan pesan moral kepada anak. Singkat dan mudahnya memahami teks melalui dongeng menjadi alternatif untuk anak melatih keterampilan berbicara.

## METODE

Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian dilakukan pengembangan teknik *voice over* untuk keterampilan berbicara dengan memanfaatkan aplikasi *inshot*. Pengembangan ini menghasilkan video dengan suara rekaman (*voice over*) anak yang dibisa dibagikan dan teknik yang bisa digunakan dalam pembacaan dongeng. Model yang akan digunakan adalah Model 4D, dikemukakan oleh Thiagrajan dan Sammel (dalam Ibrahim, 2002) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dalam pemilihan suatu model ini berdasarkan pengamatan bahwa dikembangkan secara sistematis yang berdasarkan landasan teori desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014). Sedangkan menurut Mulyatiningsih (2016) menyatakan bahwa pengembangan model 4D merupakan pengembangan jangka pendek tetapi mencakup proses pengembangan yang utuh. Dari menurut kedua ahli tersebut bahwa penelitian pengembangan model 4D merupakan yang menitik beratkan pada proses pengembangan instruksional dengan tahapan yang sederhana dan lebih terstruktur. Data evaluasi untuk upaya penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian: (1) kuesioner ahli, (2) kuesioner individu, kelompok kecil, dan besar atau relevansi responden. Untuk menghitung suatu hasil angka presentase dari angket dalam menilai efektivitas dan efisiensi yang terkandung dalam produk memakai persamaan berikut (Sudijono, 2012):

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan media ini memanfaatkan model 4D dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Define**, tahap analisis kebutuhan, mulai materi dan kurikulum yang berlaku.
2. **Design**, tahap perancangan komponen pembelajaran dan instrumen ada beberapa tahapan yang harus dipersiapkan pada tahap ini yakni: penyusunan angket, pemilihan sebuah konsep, format serta rancangan media.
3. **Development**, tahap pembuatan suatu produk berdasarkan sebuah hasil dari tahap desain. Pada tahap ini, dilakukannya suatu pengembangan dan pengujian produk.
4. **Disseminate**, memperkenalkan sebuah karya produk inovatif serta kreatif dari hasil pengembangan yang telah diProduksi oleh peneliti supaya diterima oleh pengguna baik secara individu, kelompok maupun sistem untuk kegiatan pembelajaran.

Setelah pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan validasi dan percobaan terhadap produk yang sudah dihasilkan kepada para ahli. Pada tahap awal adalah penilaian yang dimulai dengan konsultasi kepada para ahli serta penyebaran angket dan memberikan media kepada ahli media dan materi. Hasil responden yang telah diberikan kepada para ahli ditunjukkan pada tabel validasi ahli di bawah ini:

**Tabel 1. Validasi Ahli**

### Uji Kelayakan Hasil Kategori

Ahli Media      84% Baik / Layak

Ahli Materi      82% Baik / Layak

Hasil dari uji kelayakan di atas dari ahli media memiliki hasil presentase 84% serta ahli materi memiliki hasil presentase 82% dengan kategori layak. Setelah melakukan penilaian terhadap para ahli, dilanjutkan dengan penilaian individu, kelompok kecil dan besar. Penilaian individu dilakukan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan.

Selanjutnya, penilaian kecil dilakukan oleh kelompok kecil yang beranggotakan 5 peserta didik sebagai responden. Terakhir, penilaian besar dilakukan oleh kelompok besar atau uji lapangan dengan 30 responden dari peserta didik untuk menguji kelayakan serta keefektifan pada media yang telah dilakukan pengembangan. Berikut hasil penilaian individu, kelompok kecil dan besar yang tercantum dalam tabel penyebaran angket uji coba berikut:

**Tabel 2. Uji Coba**

### Uji Kelayakan Hasil Kategori

Individu	88%	Baik / Layak
Kelompok Kecil	85%	Baik / Layak
Kelompok Besar	82%	Baik / Layak

Maka dapat disimpulkan hasil uji coba dari skala individu, kelompok kecil dan besar dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Dari keseluruhan hasil evaluasi, telah dilakukan dari penyebaran angket berdasarkan penilaian perorangan menunjukkan hasil presentase 88%, sementara kelompok kecil dan besar memiliki hasil presentase dari uji coba 85% dan 82% dengan kategori layak.

### KESIMPULAN

Media ini dikembangkan dengan model 4D memiliki empat tahapan serta melalui beberapa tahapan dalam mengambil hasil data yakni, penilaian angket ahli media dan materi serta uji coba. Uji coba dilakukan secara individu menghasilkan hasil presentase 88% dengan predikat layak. Hasil perolehan uji coba di kelompok kecil dan besar menghasilkan hasil presentase 85% dengan predikat layak. Angka validasi ahli materi menunjukkan angka presentase 83%, sedangkan ahli media dan desain memberikan persentase 88% dari kedua ahli memberikan predikat layak pada media ini. Berdasarkan hasil evaluasi dari kuesioner pakar dan percobaan dari siswa, kesimpulan yang diperoleh adalah media ini dapat diimplementasikan dan pantas dipakai dalam mengasah keterampilan berbicara siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudjana, N. R. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, Algesindo.
- Aisyiah Amin, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2670-2684.
- Amaliyah, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Luar Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 101-110.
- Arief Zul Fauzi, R. (2021). Pengembangan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Teknik Voice Over. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 21-26.
- Azmi Rizky Anisa, A. A. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1-12.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Diyah Cahaya Nurani, A. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Voice Notes Berbagi Media Diskusi. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 27-32.
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 316-325.
- Ihsana El Khuluqo, E. N. (2022). Implementation of the 2013 Curriculum. *KnE Social Sciences*, 339-355.
- Imran Imran, K. A. (2017). Budaya Literasi Melalui Program GLS Dalam Menumbuhkembangkan Minat Baca Siswa SD Negeri Melayu. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, 701-711.
- Kiki Rizki Mahdiah, M. T. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku di Kelas V SDN 38 Amuntai. *Jurnal Intelektual Pendidikan*, 417-427.
- Kuswanto, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Ilmiah Intelektif*, 1-15.
- Mastyiah, I. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Al-Mastiyah: EDUKASI: Jurnal Pendidikan*.

Pendidikan Agama Dan Keagamaan, 261-273.

Musfiqon, H. (2017). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Nadiya Putri Utami, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *JURNALABSCEDEU*, 8388-8394.

Nur Asiah, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Luar Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9-18.

R. F. (2018). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 17-21.

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 297-302.

Saddhono, K. S. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Septirini Suci Nusantara, S. A. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA ONLINE SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMA ISLAM TERPADU NUR HIDAYAH SUKOHARJO. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 206-214.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tafaona, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Tia Ulfia Amelia, O. K. (2020). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT BACA SISWA SD NEGERI 125 PEKANBARU. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 29-40.

Wahyuni, S. (2010). MENUMBUHKEMBANGKAN MINAT BACA MENUJU MASYARAKAT LITERAT. *Diksi*, 179-189.

Yasni Yantina Sari, N. S. (2022). Development of a Prophetic Character Education Model for Elementary School Students through the Work. *Jurnal Pendidikan*, 1052-1062.

Yudi Budanti, K. D. (2017). PENGARUH METODE KWL (KNOW WANT TO LEARN) TERHADAP KETERAMPILAN DAN MINAT MEMBACA SISWA. *Indonesian Journal of Primary Education*, 13-18.