

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus utama mengasah kemampuan siswa dalam berkomunikasi, berekspresi, dan memahami nilai budaya. Dalam dunia pendidikan, peran Bahasa Indonesia ini sangat luas bukan hanya sebagai alat berinteraksi saja, melainkan juga sebagai sarana pokok dalam kegiatan belajar mengajar (Putri, Ansor, dan Humaira, 2025, hlm. 5812). Pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada pengembangan kompetensi berbahasa siswa agar memberikan manfaat serta relevansi dalam proses belajar mereka. Aktivitas ini secara khusus bertujuan mengasah empat keterampilan utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Oktaviani & Nursalim, 2021, hlm. 4). Terutama pada jenjang sekolah dasar, penguasaan aspek tersebut tidak hanya mendukung kemampuan akademis, tetapi juga berperan sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif, kematangan sosial, serta rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi sehari-hari (Putri, Ansor, dan Humaira, 2025, hlm. 5813). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut salah satu yang sangat penting untuk ditekankan kepada siswa untuk proses pembelajaran di kelas adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara menurut Anjelina & Tarmini (2022, hlm. 7328) merupakan proses komunikasi individu dalam menyusun kata menjadi kalimat yang bermakna, sehingga pesan berupa ide, pendapat, maupun perasaan dapat tersampaikan dengan efektif. Penguasaan keterampilan bicara pada siswa berperan penting dalam mencetak generasi masa depan yang kreatif dan mampu berkomunikasi secara jernih serta komunikatif. Keterampilan berbicara merupakan aspek fundamental dalam penguasaan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan. Keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan inti dari proses pembelajaran karena dengan pembelajaran berbicara, siswa dapat berkomunikasi di

dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya (Rizal, 2025, hlm. 167). Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan dengan kegiatan berbicara. Kondisi ideal aspek keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yaitu kelancaran dalam berinteraksi, ketepatan diksi, kesesuaian struktur kalimat, kelogisan berpikir, serta aspek komunikatif (Handayani & Sari, 2023, hlm. 107). Namun, upaya pengembangan keterampilan berbicara ini menghadapi tantangan besar jika melihat dari kondisi literasi secara nasional.

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa berkaitan erat dengan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 yang dirilis oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). Berdasarkan laporan tersebut kualitas pendidikan Indonesia menunjukkan penurunan yang signifikan, di mana skor literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai angka 359. Angka ini berada jauh di bawah rata-rata negara anggota OECD yang menyentuh skor 476 (OECD, 2023). Penurunan skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) ini bukan sekedar angka, melainkan cerminan dari krisis literasi yang berdampak pada kompetensi komunikatif siswa secara menyeluruh. Rendahnya capaian literasi membaca mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada pada tingkat kemampuan dasar dalam mengidentifikasi informasi, namun belum mampu melakukan refleksi atau mengomunikasikan gagasan secara kritis. Menurut Wijdan (2025, hlm. 446) kegiatan membaca memiliki kolerasi erat dengan keterampilan berbicara, terutama dalam hal pengayaan kosakata. Minat baca yang tinggi memungkinkan seseorang menyerap perbendaharaan kata yang luas dan variatif, yang nantinya menjadi modal utama dalam menyampaikan ide, konsep, maupun informasi secara lisan. Dalam konteks kebahasaan, hambatan dalam menyerap informasi tertulis (reseptif) secara otomatis akan membatasi kemampuan siswa dalam memproduksi bahasa lisan (produktif). Akibatnya, siswa cenderung mengalami kendala dalam menyusun argumen yang logis dan berkesinambungan serta kurang memiliki kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelas karena keterbatasan pemahaman materi serta minimnya penguasaan diksi atau kosakata yang diperoleh dari hasil literasi. Hal ini menyebabkan pembelajaran berbicara di

SD belum dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara masih rendah dan perlu ditingkatkan (Kurniawan, 2025, hlm. 6).

Kenyataan rendahnya keterampilan berbicara tersebut teridentifikasi secara nyata dari hasil pengambilan data awal di kelas IV SD BPI Bandung. Diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide dan gagasannya melalui berbicara. Masalah ini terlihat saat sesi presentasi, di mana mayoritas siswa menunjukkan gejala kurang percaya diri, suara yang tidak terdengar jelas, serta keterbatasan kosa kata yang menyebabkan jeda bicara yang cukup lama. Masalah tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, Tahir, dan Setiawan, (2022, hlm. 88) yang menyebutkan bahwa saat diberikan pertanyaan anak menjawab dengan suara terbata-bata seperti gagap padahal tidak mengalami gangguan pada alat bicaranya. Adapun data awal mengenai keterampilan berbicara siswa kelas IV SD BPI Bandung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	KKTP
1.	0-50	8	32%	75
2.	51-70	7	28%	
3.	71-80	6	24%	
4.	81-90	4	16%	
5.	91-100	0	0%	
Jumlah Siswa		25 Siswa		
Ketuntasan Belajar		Tuntas		10 Siswa (40%)
		Tidak Tuntas		15 Siswa (60%)
Nilai Rata-rata Kelas		62.8		

(Sumber: Guru kelas IV SD BPI Bandung)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV masih tergolong rendah. Ditemukan data kuantitatif bahwa hanya 40% siswa atau sebanyak 10 siswa dari total 25 siswa yang mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebaliknya, mayoritas siswa yakni sebanyak 15 orang atau sebesar 60% masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62.8. Rendahnya keterampilan berbicara siswa di kelas IV tersebut menjadi sebuah permasalahan yang kontradiktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data di

atas, guru kelas sebenarnya telah mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang interaktif, namun belum memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa, di mana keterampilan berbicara siswa tetap berada di bawah standar ketuntasan. Terkait permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang menyentuh aspek emosional dan imajinasi siswa dikombinasikan dengan media pembelajaran digital yang lebih spesifik.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa salah satunya yaitu model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran). Model pembelajaran *Role Playing* menurut Nursolihat, Dindin, dan Ahmad (2023, hlm. 830) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk mengoptimalkan imajinasi serta penghayatan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara personal dan memerankan peran tertentu secara langsung dalam proses pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran *Role Playing* menurut Pratiwi (2021, hlm. 3) yaitu proses pembelajarannya tidak dilakukan secara individual dan melibatkan interaksi antarsiswa, keberhasilan tujuan pembelajaran dicapai melalui kerja sama yang solid di dalam kelompok siswa, setiap siswa menjalankan peran tertentu yang telah ditetapkan sesuai dengan alur cerita atau skenario yang ada, memberikan ruang partisipasi yang setara bagi seluruh siswa untuk mengekspresikan potensi dan kemampuan diri mereka.

Model pembelajaran *Role Playing* sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara karena menyediakan ruang bagi siswa untuk berlatih komunikasi secara autentik namun tetap menyenangkan. Melalui skenario peran, siswa dapat mengeksplorasi berbagai ekspresi dan intonasi tanpa merasa terhakimi, sehingga secara bertahap membangun kepercayaan diri serta kemampuan menyusun kalimat yang komunikatif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chairunnisa Lubis dan Sakholid Nasution pada tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di

Madrasah Ibtidaiyah” Berdasarkan penelitian yang diperoleh, terjadi peningkatan nilai rata-rata (*mean*) keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang sangat drastis dari 68.33 (*Pre-test*) menjadi 81.95 (*Post-test*) (Lubis & Nasution, 2024, hlm. 9).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh George Maikel Sefnat Galandjindjinay, Siti Ansoriyah, Saifur Rohman tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa” Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* yaitu 62.46 dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 79.89 yang artinya mengalami kenaikan sebesar 17.43 (Galandjindjinay, Ansoriyah, dan Rohman, 2024, hlm. 379).

Selain model pembelajaran diperlukan juga media pembelajaran yang menarik, hal ini sejalan dengan pendapat Purnasari, Sumarni, dan Sadewo (2022, hlm. 76) yang mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran dengan perkembangan kognitif siswa. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi, pendidik berkewajiban merancang pembelajaran inovatif yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, integrasi media di dalam kelas menjadi elemen yang penting dan tidak dapat dikesampingkan guna menunjang efektivitas pembelajaran (Aryani, Rodiyana, dan Mahpudin, 2021, hlm. 267). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran berperan sangat penting sebagai instrumen penyalur pesan dari guru kepada siswa untuk menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Kehadiran media ini berfungsi sebagai alat bantu strategis bagi guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar berjalan lebih efektif dan efisien. Melalui pemanfaatan perangkat yang relevan, materi yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk menjaga antusiasme belajar serta meminimalisir kejenuhan yang sering muncul akibat pola penyampaian materi yang cenderung masih belum bervariasi. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat tidak sekedar menjadi pelengkap, tetapi bertindak sebagai pendukung utama dalam menciptakan suasana

kelas yang lebih interaktif dan hidup. Secara menyeluruh, keterlibatan aktif siswa dalam menyerap informasi sangat bergantung pada bagaimana materi tersebut dikemas dan disampaikan melalui sarana yang tepat. Oleh karena itu, pemilihan media yang inovatif menjadi kunci penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran serta optimalisasi potensi akademik yang dimiliki oleh setiap siswa (Aryani, Rodiyana, dan Mahpudin 2021, hlm. 267).

Ada beberapa media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran *Role Playing* dan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa salah satunya adalah aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif. Aplikasi ini berfungsi sebagai sumber media audio visual yang efektif bagi siswa untuk mengamati secara langsung contoh gaya bicara, intonasi, dan ekspresi karakter sebelum mereka mempraktikkannya dalam kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Penggunaan video animasi dari aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif ini diharapkan dapat memberikan stimulasi yang lebih konkret dan menarik guna meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD. Menurut Akhiruddin, Ahmadi, dan Raharjo (2024, hlm. 199) aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif menawarkan keunggulan melalui penyajian narasi yang didukung oleh animasi serta audio visual yang menarik bagi siswa. Media aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif ini menyatukan fitur belajar dan bermain secara edukatif guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Keamanan penggunaannya pun terjamin dengan adanya fitur kendali orang tua yang membatasi akses konten secara tepat dan aman. Berdasarkan berbagai kelebihan tersebut, aplikasi ini menjadi sarana yang sangat potensial dalam mendukung proses penguasaan bahasa. Secara spesifik, penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif diidentifikasi sebagai salah satu media efektif untuk memicu kemampuan lisan siswa. Dengan demikian, penerapan teknologi ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui interaksi yang lebih aktif dan komunikatif.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Maulidi Hakim tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Bercerita” Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Riri memberikan kontribusi signifikan

sebesar 44.9% terhadap peningkatan keterampilan bercerita secara positif dan signifikan (Hakim, 2024, hlm. 73).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Puspita Intan Kusumaningrum tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 5 SDN Mrahu” Hasil penelitian yang didapat adalah penggunaan media video interaktif terbukti efektif sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang tuntas KKM naik dari 41% ke 88% nilai rata-rata kelas juga naik dari 68,14 menjadi 78,33 (Kusumaningrum, 2021, hlm. 305). Penelitian-penelitian di atas meskipun memiliki fokus yang berbeda tetapi keterkaitan yang erat dengan penelitian ini. Referensi tersebut berperan penting dalam membangun landasan teoritis yang kuat serta membantu dalam penelitian ini. Hal tersebut memperkuat keyakinan peneliti bahwa penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai sumber media video interaktif yang lebih spesifik dan variatif akan memberikan hasil yang lebih optimal bagi siswa kelas IV SD.

Umumnya model penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan media digital seperti aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif masih dilakukan secara terpisah. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Riri selama ini masih cenderung didominasi untuk pembelajaran di kelas rendah, sementara penggunaannya di kelas tinggi masih sangat terbatas. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada dua aspek utama. Pertama, penelitian ini menggabungkan model pembelajaran *Role Playing* dengan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai satu kesatuan sumber pemodelan yang relevan bagi siswa generasi digital. Kedua, penelitian ini secara khusus menerapkan aplikasi Riri pada kelas tinggi, yang secara literatur masih jarang dilakukan. Urgensi penelitian ini sangat tinggi, jika hambatan berbicara tidak segera ditangani melalui inovasi yang tepat, dikhawatirkan akan terjadi penurunan kemampuan komunikasi sosial siswa di masa depan. Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kualitas literasi nasional berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 yang menunjukkan skor literasi membaca siswa Indonesia adalah 359 masih jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 476.
2. Banyak siswa kelas IV yang masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) keterampilan berbicara, di mana hanya 40% siswa yang dinyatakan tuntas.
3. Sebagian besar siswa mengalami kendala dalam menyampaikan ide secara lisan, yang ditandai dengan keterbatasan kosa kata yang menyebabkan jeda bicara yang cukup lama saat presentasi.
4. Siswa masih cenderung pasif dan kurang responsif dalam menyampaikan ide, meskipun proses pembelajaran telah diupayakan bersifat interaktif.
5. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum menggunakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, kolaborasi, dan praktik langsung untuk menstimulasi siswa berkomunikasi sesuai dengan perkembangan jiwanya.
6. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum secara spesifik mampu memberikan stimulasi auditori dan visual yang kuat untuk membantu siswa menguasai kosakata dan intonasi siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berbicara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* tanpa berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif pada siswa kelas IV SD?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan berbicara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* tanpa berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif pada siswa kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat memperkuat dan memperluas teori tentang model pembelajaran *Role Playing*, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, siswa, guru, dan bagi peneliti.

a) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi mengenai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b) Bagi siswa

- Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan kelas, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- Siswa mendapat pengalaman pada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif pada siswa kelas IV SD.

c) Bagi guru

- Guru dapat mengetahui hambatan belajar yang dialami siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.
- Guru dapat mengembangkan keterampilan berbicara dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran.
- Guru dapat memiliki alternatif model pembelajaran yang variatif, sehingga tidak monoton dalam mengajar.

d) Bagi peneliti

Untuk dijadikan sebagai referensi dan untuk mengetahui apakah berhasil atau tidaknya model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman, maka diberikan pengertian istilah-istilah terkait variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini, maka didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan model pembelajaran berbasis pengalaman yang mengajak siswa memerankan karakter atau objek tertentu untuk mendalami materi secara imajinatif. Model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini adalah prosedur pembelajaran di mana siswa diminta untuk mendramatisasikan atau memerankan situasi/tokoh tertentu yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Langkah-langkahnya meliputi pemberian motivasi, penentuan peran, menata panggung, menentukan pengamat, aksi bermain peran, evaluasi, penampilan ulang (disesuaikan) dan evaluasi terhadap peran yang dimainkan. (Naldi, Oktaviandry, dan Gusmaneli, 2024, hlm.134), (Febianto, Nelwati, dan Dani, 2024, hlm. 129), dan (Kauy, Lesnussa, dan Mahaningtyas, 2021, hlm. 74).

2. Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif merupakan *platform digital storytelling* interaktif yang menyediakan konten multimedia berupa teks, audio, dan video animasi sebagai sumber belajar siswa. Dalam penelitian ini, aplikasi Riri digunakan sebagai media stimulan audio visual yang diputar di awal pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyimak penokohan, pelafalan, ekspresi, dan kosakata dalam video cerita tersebut. Hasil dari penyimak tersebut kemudian dijadikan sebagai contoh bagi siswa dalam bermain peran (*Role Playing*). Dengan demikian, aplikasi ini berfungsi sebagai sarana perolehan input bahasa siswa dalam keterampilan berbicara. (Hakim, 2024, hlm. 8), (Afifah, 2025, hlm. 19), dan (Munawwaroh, 2024, hlm. 13).

3. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan bahasa bersifat produktif dan ekspresif yang digunakan siswa untuk mengomunikasikan ide, perasaan, dan informasi secara lisan. Keterampilan ini bersifat kompleks karena tidak hanya berfokus pada pelafalan dan intonasi, tetapi juga memiliki keterkaitan erat dengan

aspek kebahasaan lainnya yaitu menyimak, membaca, dan menulis. Adapun indikator keterampilan berbicara yaitu lafal, kosa kata, kelancaran, ekspresi, dan keberanian. (Uzer, 2021, hlm. 8), (Anjelina & Tarmini, 2022, hlm. 7328), dan (Maulani, dkk., 2021, hlm. 30).

G. Sistematika Skripsi

Bab I Pendahuluan, bab ini menyajikan latar belakang serta urgensi dari penelitian yang dilaksanakan. Fokus utamanya adalah memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai topik bahasan serta landasan dilakukannya studi tersebut. Secara umum, permasalahan penelitian ini diangkat dari adanya ketidaksesuaian antara kondisi ideal yang diharapkan dengan realita yang terjadi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini menguraikan berbagai landasan teoritis, konsep, regulasi, serta tinjauan peneliti terdahulu yang berkaitan erat dengan topik penelitian. Rangkaian teori yang disusun dalam bab ini bertujuan untuk memperkuat posisi akademis peneliti serta menyediakan instrumen analisis yang kredibel.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan secara mendalam mengenai prosedur dan pendekatan yang diterapkan untuk menjawab rumusan masalah serta merumuskan kesimpulan. Seluruh tahapan penelitian dipaparkan secara runtut dan terperinci, baik dari aspek prosedural maupun teknis, guna menjamin transparansi serta kemudahan pemahaman bagi pembaca.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini memaparkan seluruh temuan yang diperoleh dari proses investigasi lapangan. Data yang telah terkumpul diolah secara sistematis agar selaras dengan fokus rumusan masalah. Selanjutnya, hasil tersebut dibedah secara komprehensif dalam sesi pembahasan guna memberikan jawaban yang logis, mendalam, dan terperinci atas pertanyaan penelitian maupun hipotesis yang telah ditetapkan.

Bab V Kesimpulan dan Saran, bab ini menyajikan intisari dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan. Kesimpulan yang disampaikan merupakan jawaban padat atas pertanyaan penelitian yang ditanyakan di awal. Selain itu, peneliti juga merumuskan saran yang ditujukan sebagai masukan bagi akademisi dalam pengembangan studi lanjutan, maupun bagi peneliti dan pengambil kebijakan sebagai bahan pertimbangan dalam implementasi di lapangan.