

Kemampuan Mahasiswa Bercerita dengan Menggunakan Aplikasi Siniar Berbasis Literasi Digital pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara

Ratu Bulkis Ramli¹

Taufik²

Musriani³

Ibnu Hajar⁴

Kaharuddin⁵

¹²³⁴Universitas Iqra Buru, Maluku

⁵Universitas Muhammadiyah Bulukumba

¹ratubulkisramli@gmail.com

²taufiksalamun@gmail.com

³musriani93@gmail.com

⁴ibnuhjr423@gmail.com

⁵kaharuddinmpd@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam bercerita/berbicara dan kemampuan mahasiswa bercerita menggunakan aplikasi siniar berbasis literasi digital pada mata kuliah keterampilan berbicara. Jenis penelitian ini adalah *mix methods* yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sequential exploratory*. Desain ini menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif secara berurutan, di mana pada tahap pertama menggunakan metode kualitatif dan tahap kedua menggunakan metode kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini sebanyak 21 orang yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 19 perempuan. Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Non Probability Sampling* dengan menggunakan desain *Sampling Jenuh*. Hal ini dikarenakan jumlah populasi pada penelitian relative sedikit (kurang dari 100). Teknik *Sampling jenuh* menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Metode pengumpulan data data kualitatif diambil dengan cara observasi dan wawancara mendalam. Data kuantitatif dengan cara melakukan pre-test dan post-test kepada 21 mahasiswa semester II Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Iqra Buru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: [1] Terdapat 5 faktor-faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam berbicara/ bercerita, di antaranya; tekanan/intonasi, kosa kata, kelancaran berbicara, tata bahasa, dan kesesuaian tema. [2] berdasarkan hasil pre-test dan post test ditemukan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan yang cukup memadai dalam menggunakan podcast sebagai media pembelajaran. Hal ini ditentukan berdasarkan pada rubrik penilaian yang ada dengan membandingkan nilai rata-rata, nilai tengah, nilai yang sering muncul, nilai yang paling tinggi, dan nilai yang paling rendah.

Kata Kunci: aplikasi siniar, keterampilan berbicara, literasi digital.

Abstract

This study aims to determine the factors that cause students' difficulties in storytelling/speaking and the ability of students to tell stories using digital literacy-based broadcast applications in speaking skills courses. This type of research is a mix method that combines qualitative and quantitative methods. The design used in this research is sequential exploratory. This design combines qualitative and quantitative sequentially, the first stage uses qualitative methods and the second stage uses quantitative methods. The population and sample in this study were 21 people, consisting of 2 men and 19 women. Sampling in this study was carried out using the Non Probability Sampling technique using the Saturated Sampling design. This is because the population in the study is relatively small (less than 100). Saturated sampling technique makes all members of the population as a sample. Data collection methods Qualitative data was taken by means of observation and in-depth interviews. Quantitative data by conducting pre-test and post-test to 21 second semester students of Indonesian Language and Literature Education at Iqra Buru University. The results of the study show that: [1] There are 5 factors that cause students' difficulties in speaking/telling stories, including; stress/intonation, vocabulary, fluency, grammar, and theme suitability. [2] based on the results of the pre-test and post-test, it was found that students have sufficient ability to use podcasts as a medium of learning. This is determined based on the existing scoring rubric by comparing the average score, the middle value, the value that occurs frequently, the highest score, and the lowest score.

Keywords: broadcast application, speaking skills, digital literacy.

Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Berbicara dapat dimaknai sebagai sebuah proses menyampaikan informasi kepada orang lain yang bersifat kompleks (1) karena tidak sekadar mengolah huruf menjadi sebuah kalimat belaka, tetapi juga mengolah kemampuan berpikir agar ide atau gagasan yang hendak disampaikan dapat berterima oleh pendengar.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif (2), artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, dan menulis.

Kecakapan dalam berbicara dan mengemukakan pendapat merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa (3), khususnya pada mahasiswa PBSI. Pada kenyataannya tidak semua mahasiswa mampu berbicara secara memadai. Memadai yang dimaksud dalam hal ini meliputi; a) kemudahan berbicara yang mencakup kelancaran menyampaikan gagasan bahkan kemampuan mengolah informasi dalam berkomunikasi; b) kejelasan mencakup artikulasi dan pemilihan diksi yang bersifat kontekstual; bertanggung jawab yang mencakup kesungguhan dalam pemilihan topik pembicaraan, tujuan, serta bagaimana situasi pembicaraan; c) membentuk pendengaran yang kritis yang mengacu pada pertanyaan kritis atas informasi yang diperoleh; d) dan membentuk kebiasaan berbicara melalui latihan dan pembiasaan.

Keterampilan berbicara perlu untuk terus-menerus dilatih melalui berbagai bidang kegiatan seperti, melalui wawancara, berdiskusi, bercerita dan berpidato. Semakin terampil bahasa seseorang sehingga jelas dan lugas pula jalan pikirannya (4). Terdapatnya perbedaan setiap mahasiswa dalam hal mengemukakan pendapat, bercerita, atau berbicara di muka umum membuktikan bahwa keterampilan berbicara merupakan hal yang perlu dilatih dalam bentuk kegiatan praktik. Setiap orang memiliki kemampuan berbicara, akan tetapi berbicara dengan terampil dan mampu menghipnotis pendengar hanya dapat dilakukan oleh sebagian orang. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki pendidik dan peserta didik (5).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran diharap dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam mengolah keterampilan berbicara (6). Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi siniar atau *podcast* untuk melihat kemampuan mahasiswa bercerita pada mata kuliah keterampilan berbicara di Universitas Iqra Buru Maluku. Sinier merupakan aplikasi yang menggunakan media audio sebagai penyampai informasi yang menyerupai radio (7). Akan tetapi, sinier lebih fleksibel karena dapat diaplikasikan oleh siapa saja dan di mana saja. Selain sifatnya yang fleksibel, aplikasi ini juga dapat digunakan dengan berbagai macam tujuan sehingga sangat mungkin digunakan sebagai media bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah Keterampilan Menyimak.

Produk yang dihasilkan oleh aplikasi sinier berbentuk audio digital yang diunggah ke dalam *platform* sosial media, sehingga pendengar sinier cukup variatif. Keberagaman konten yang ditawarkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pendengarnya. Melihat fenomena tersebut maka aplikasi ini dapat digunakan sebagai ruang cerita berbasis literasi digital bagi mahasiswa. Pelaksanaan literasi digital tidak hanya berpusat pada penguasaan teknologi dan keterampilan penggunaan internet yang sifatnya menjadikan manusia sebagai sosok robotik belaka, tetapi memadukan antara literasi dan digitalisasi. Dalam hal ini, mahasiswa tidak hanya mampu mengaplikasikan sinier secara baik dan tepat, tetapi juga dapat mengolah kemampuan berliterasi, berimajinasi, dan berkreasi melalui aplikasi yang telah ada.

Berdasarkan penjabaran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeksripsikan faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam bercerita dan melihat kemampuan mahasiswa bercerita dengan memanfaatkan aplikasi sinier berbasis literasi digital pada mata kuliah keterampilan berbicara.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *mix methods* yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penggabungan dua metode dalam sebuah penelitian dapat memberikan ruang kepada peneliti mendapatkan data yang lebih komprehensif (8). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sequential exploratory*. Desain ini menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif secara berurutan, di mana pada tahap

pertama menggunakan metode kualitatif dan tahap kedua menggunakan metode kuantitatif.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan mahasiswa semester II pada Universitas Iqra Buru yang berjumlah 21 orang yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 19 perempuan. Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Non Probability Sampling* dengan menggunakan desain *Sampling Jenuh*. Hal ini dikarenakan jumlah populasi pada penelitian relative sedikit (kurang dari 100). Teknik *Sampling jenuh* menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif diambil dengan cara observasi dan wawancara mendalam (*in depth interview*). Observasi dilakukan untuk melihat kesiapan objek penelitian sedangkan wawancara dilakukan kepada 10 informan untuk mengetahui apa saja kesulitan yang dialami dalam bercerita, megemukakan pendapat, atau berbicara di muka umum pada mata kuliah keterampilan berbicara. Pengambilan informan pada tahap ini dilakukan melalui teknik *purposive*.

Tahap selanjutnya adalah pengambilan data kuantitatif dengan cara melakukan *pre-test* dan *post-test* kepada 21 mahasiswa semester II Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Iqra Buru. *Pre-test* dilakukan untuk melihat kemampuan mahasiswa bercerita tanpa media siniar (*Podcast*), sementara *Post-test* dilakukan untuk melihat kemampuan mahasiswa bercerita dengan menggunakan aplikasi siniar.

Hasil

Hasil penelitian dibagi menjadi dua tahap. Pertama, hasil data kualitatif yang diambil melalui wawancara mendalam (*in depth interview*) kepada seluruh informan. Kedua, hasil analisis kuantitatif yang diambil berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tahap Pertama (Hasil Analisis Kualitatif)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, terdapat 5 hal yang menjadi faktor kesulitan mahasiswa bercerita. Lima hal yang sering menjadi kendala tersebut adalah tekanan/intonasi, kosa kata, kelancaran, pemahaman tema, dan tata bahasa. Lebih jelasnya deksripsi tentang kendala tersebut dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar: 1. Faktor- Faktor yang Memengaruhi Berbicara

Faktor-faktor yang memengaruhi berbicara berdasarkan gambar 1 disampaikan oleh informan dengan cara yang berbeda tetapi mempunyai maksud yang hampir sama. Adapun kutipan wawancara tersebut digambarkan pada table 1,2, 3, 4 dan 5.

Setelah mengambil data kualitatif di tahap pertama, peneliti melanjutkan dengan pengambilan data kuantitatif. Seluruh item pada instrument tahap kedua diambil berdasarkan hasil wawancara penulis pada tahap pertama. Responden melakukan dua tahap, yaitu pre-test dan post-test untuk menguji kemampuan mahasiswa bercerita dengan menggunakan podcast. Gambaran dan hasil analisis tersebut dapat terlihat pada Tabel 4.

Tabel 1. Wawancara Tentang Tekanan/Intonasi dalam Berbicara

No	Informan	Petikan Wawancara
1	Informan 1	"...Nada suara bisa membuat seseorang yakin tentang apa yang kita bicarakan/ceritakan."
2	Informan 2	"Kalau ada orang yang bercerita dengan terbata-bata atau terlalu lancar kadang membuat saya tidak mengerti maksud dari pembicaraannya."
3	Informan 5	"...masih ada teman-teman saya yang kalau bercerita dialeg daerahnya mengikut. Itu memengaruhi cara mereka bercerita."
4	Informan 6	"...ada teman saya yang kalau cerita didominasi oleh bahasa daerah sehingga ketika proses pembelajaran di kelas dosen kurang mengerti apa yang ia sampaikan."
5	Informan 7	"Intonasi dalam berbicara sangat memengaruhi kemampuan seseorang berbicara."

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, penggunaan intonasi/tekanan suara dalam intonasi dianggap dapat memengaruhi kegiatan berbicara karena dengan intonasi seseorang dapat mengetahui penekanan dalam sebuah pembicaraan. Penekanan suara/intonasi juga dipengaruhi oleh dialeg daerah yang masih kental sehingga dalam berbicara formal dialeg tersebut terkadang masih ikut memengaruhi.

Tabel 2. Petikan Wawancara Tentang Kosa Kata

No	Informan	Petikan Wawancara
1	Informan 3	"Terkadang saya ingin menyampaikan sesuatu tapi kosa kata yang saya punya terbatas sehingga apa yang saya ucapkan tidak sesuai dengan apa yang saya pikirkan."
2	Informan 4	"...kalau kita punya banyak kosa kata, maka semakin banyak yang bisa kita sampaikan."
3	Informan 8	"...Iya, saya sering mengulang kata yang saya ucapkan ketika bercerita."
4	Informan 9	"Terkadang kalau orang berbicara menggunakan bahasa tinggi, saya tidak mengerti."
5	Informan 10	"Saya suka membaca, karena dengan begitu saya menemukan kosa kata baru. Hal itu sangat berpengaruh terhadap cara saya berbicara di muka umum."

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, kosa kata atau pemilihan diksi menjadi kendala dalam kegiatan berbicara. Kurangnya kosa kata yang dimiliki seseorang sehingga kalimat yang diucapkan terkesan berulang-ulang menyebabkan kegiatan berbicara terkesan membosankan. Bahkan terkadang apa yang hendak

disampaikan tidak tersampaikan secara menyeluruh karena minimnya kosa kata yang dimiliki.

Tabel 3. Petikan Wawancara Tentang Kelancaran dalam Berbicara

No	Informan	Petikan Wawancara
1	Informan 11	"...saya lancar bercerita kepada orang terdekat saya. Tetapi kalau bercerita di muka umum kurang lancar."
2	Informan 12	"Saya senang melihat orang yang bisa dengan lancar bercerita di muka umum."
3	Informan 15	"...kelancaran seseorang bercerita membuat saya yakin dengan apa yang ia ceritakan."
4	Informan 17	"...orang yang berbicara terbata-bata membuat saya terkadang tidak mengerti dengan apa yang ia bicarakan."
5	Informan 19	"Saya terkadang kaku kalau berbicara di muka umum. Dan itu membuat pendengar saya terlihat bosan dan jenuh."

Berdasarkan hasil *interview* dengan responden, kelancaran berbicara dapat memengaruhi kegiatan berbicara. Kelancaran berbicara seseorang dapat membuat lawan bicara menjadi bersemangat atau justru sebaliknya. Kelancaran berbicara biasanya dipengaruhi oleh kegugupan atau faktor kebiasaan seseorang. Orang yang terbiasa berbicara di muka umum akan terbiasa dan tidak terbata-bata ketika berbicara. Selain itu, suasana dalam berbicara juga ikut memengaruhi seseorang saat berbicara.

Tabel 4. Petikan Wawancara Tentang Tata Bahasa dalam Berbicara

No	Informan	Petikan Wawancara
1	Informan 13	"..terkadang kalau mendengar teman yang berbicara panjang lebar dan tidak tahu intinya membuat saya jenuh."
2	Informan 14	"tata bahasa dapat memengaruhi <i>mood</i> pendengar kita..."
3	Informan 16	"..berbicara menggunakan topik terkadang membuat tata bahasa saya berantakan sehingga lawan bicara saya tidak memahami maksud dan tujuan pembicaraannya."
4	Informan 18	"Saya terkadang tidak memerhatikan tata bahasa yang saya ucapkan, mungkin karena itu lawan bicara saya terkadang tidak mengerti maksud pembicaraan saya."
5	Informan 20	"Saya terkadang kesal kalau teman saya bercerita secara ambigu. Hal ini membuat saya terkadang salah paham."

Berdasarkan hasil *interview* dengan responden, tata bahasa juga memengaruhi kelancaran seseorang dalam berbicara. Tidak semua orang dapat merangkai kalimat yang baik sehingga terkadang menjadi kendala dalam berbicara. Selain itu, ketidakmampuan menyusun kalimat / tata bahasa juga dapat memengaruhi penyampaian informasi dalam berbicara.

Tabel 5. Petikan Wawancara Tentang Pemahaman Tema dalam Berbicara

No	Informan	Petikan Wawancara
1	Informan 21	"Pemberian tema saat berbicara di muka umum membantu saya untuk menentukan arah pembicaraan."
2	Informan 11	"...tema dapat membantu saya memilih kosa kata yang ingin saya ucapkan ketika bercerita."
3	Informan 15	"Bercerita tanpa tema membuat pembicaraan tidak terarah dan bertele-tele."
4	Informan 17	"...menurut saya tema/topik dalam pembicaraan penting agar bisa membuat orang lain mengerti."
5	Informan 19	"Berbicara tanpa tema menurut saya seperti berjalan tanpa arah..."

Berdasarkan hasil interview dengan responden, pemahaman mengenai tema pembicaraan juga memengaruhi kelancaran seseorang dalam bercerita. Seseorang yang memiliki pengetahuan awal tentang tema yang dibicarakan akan dengan mudah menyampaikan gagasannya kepada orang lain. Sebaliknya, kurangnya pemahaman tentang tema dalam pembicaraan akan membuat seseorang terbata-bata bahkan enggan untuk berbicara.

Tahap Kedua (Hasil Analisis Kuantitatif)

Tabel 6. Hasil Pre-Test Kemampuan Bercerita Mahasiswa Tanpa Aplikasi

No	Kode Sampel	Aspek Lafal	Aspek Intonasi	Aspek Ketepatan Pilihan Kata	Aspek Kesesuaian Gagasan dengan Tema	Aspek Kelancaran Berbicara	Total / Item	hasil bagi	Nilai Konversi
1	2	3	4	5	6	7	8		9
1	1	3	2	2	3	3	13	2.6	65
2	2	3	3	2	3	2	13	2.6	65
3	3	3	3	2	3	3	14	2.8	70
4	4	2	3	2	3	2	12	2.4	60
5	5	4	2	1	4	4	15	3	75
6	6	3	2	2	3	3	13	2.6	65
7	7	3	2	1	3	3	12	2.4	60
8	8	2	3	2	2	2	11	2.2	55
9	9	2	2	3	3	2	12	2.4	60
10	10	4	3	2	3	2	14	2.8	70
11	11	2	2	2	2	2	10	2	50
12	12	3	2	2	3	3	13	2.6	65
13	13	3	3	1	4	4	15	3	75
14	14	3	3	2	3	3	14	2.8	70
15	15	1	3	2	3	3	12	2.4	60
16	16	3	3	2	2	3	13	2.6	65
17	17	3	2	3	3	3	14	2.8	70
18	18	1	2	2	4	2	11	2.2	55
19	19	1	1	1	3	2	8	1.6	40
20	20	3	3	2	3	3	14	2.8	70
21	21	1	1	1	4	2	9	1.8	45
Rata - Rata		53	50	39	64	56			
Nilai Tengah		2.5	2.4	1.9	3.0	2.7			
Nilai yang Sering Muncul		3	3	2	3	3			
Nilai yang Paling Tinggi		4	3	3	4	4			
Nilai Paling Rendah		1	1	1	2	2			

Podcast

Berdasarkan hasil *Pre-test* kemampuan bercerita mahasiswa tanpa aplikasi siniar (*podcast*), secara keseluruhan pada tabel 6. dijabarkan sebagai berikut; sebanyak 21 responden pada aspek lafal mendapatkan nilai rata-rata 53, aspek intonasi 50, aspek ketepatan pilihan kata 39, aspek kesesuaian gagasan dengan tema 64, dan aspek kelancaran berbicara 56. Sebanyak 21 responden pada aspek pelafalan mendapat nilai tengah 2.5, aspek intonasi 2.4, aspek ketepatan pilihan kata 1.9, aspek kesesuaian gagasan 3.0, aspek kelancaran berbicara 2.7. Nilai yang sering muncul terhadap 21 responden pada aspek pelafalan sebanyak 3, aspek intonasi 3, aspek ketepatan pilihan kata 2, aspek kesesuaian gagasan 3, aspek kelancaran bicara 3. Nilai yang paling tinggi

terhadap 21 responden pada aspek pelafalan sebanyak 4, aspek intonasi 3, aspek ketepatan pilihan kata 3, aspek kesesuaian gagasan 4, dan aspek kelancaran berbicara 4. Nilai paling rendah terhadap 21 responden pada aspek pelafalan sebanyak 1, aspek intonasi 1, aspek ketepatan pilihan kata 1, aspek kesesuaian gagasan 2, dan aspek kelancaran berbicara 2.

Tabel 7.
Hasil *Post-Test* Kemampuan Bercerita Mahasiswa Menggunakan Aplikasi

No	Kode Sampel	Aspek Lafal	Aspek Intonasi	Aspek Ketepatan Pilihan Kata	Aspek Kesesuaian Gagasan dengan Tema	Aspek Kelancaran Berbicara	Total / Item	Hasil Bagi	Nilai Konversi
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	3	4	3	3	3	16	3,2	80
2	2	3	3	3	3	4	16	3,2	80
3	3	3	4	3	3	3	16	3,2	80
4	4	2	3	2	4	2	13	2,6	65
5	5	4	2	3	4	4	17	3,4	85
6	6	3	4	4	3	3	17	3,4	85
7	7	3	2	3	4	3	15	3	75
8	8	2	3	4	2	2	13	2,6	65
9	9	2	2	3	4	2	13	2,6	65
10	10	4	3	2	4	4	17	3,4	85
11	11	2	2	4	3	2	13	2,6	65
12	12	3	4	2	3	3	15	3	75
13	13	3	3	4	4	4	18	3,6	90
14	14	3	3	2	4	3	15	3	75
15	15	4	3	2	4	3	16	3,2	80
16	16	3	3	2	3	4	15	3	75
17	17	3	2	3	3	3	14	2,8	70
18	18	4	4	2	4	2	16	3,2	80
19	19	4	3	4	3	2	16	3,2	80
20	20	3	3	3	4	3	16	3,2	80
21	21	3	2	3	4	2	14	2,8	70
Rata-rata		64	62	61	73	61			
Sering Muncul		3	3	3	4	3			
Nilai Tengah		3,0	3,0	2,9	3,5	2,9			
Nilai Paling Tinggi		4	4	4	4	4			
Nilai Paling Rendah		2	2	2	2	2			

Podcast

Berdasarkan hasil *Pos-test* kemampuan bercerita mahasiswa menggunakan aplikasi siniar (podcast), maka ditemukan bahwa sebanyak 21 responden mendapat nilai rata-rata pada aspek pelafalan sebanyak 64, aspek intonasi sebanyak 62, aspek ketepatan pilihan kata 61, aspek kesesuaian gagasan dengan tema 73, dan aspek kelancaran berbicara 61. Nilai yang sering muncul pada aspek pelafalan 3, aspek intonasi 3, aspek ketepatan pilihan kata 3, aspek kesesuaian gagasan dengan tema 4, aspek kelancaran berbicara 3. Nilai tengah pada aspek pelafalan 3,0, aspek intonasi 3,0, aspek ketepatan pilihankata 2,9, aspek kesesuaian gagasan dengan tema 3,5, dan aspek kelancaran berbicara 2,9. Nilai paling tinggi pada aspek pelafalan 4, aspek intonasi 4, aspek ketepatan pilihan kata 4, aspek kesesuaian dengan gagasan 4, dan aspek kelancaran berbicara 4. Nilai paling rendah pada aspek pelafalan 2, aspek intonasi 2, aspek ketepatan pilihan kata 2, aspek kesesuaian tema dengan gagasan 2, dan aspek kelancaran berbicara 2.

Pada tabel. 6 dan tabel. 7, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara kegiatan bercerita yang dilakukan oleh 21 responden pada saat sebelum dan setelah menggunakan aplikasi siniar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata, nilai yang sering

muncul, nilai tengah, nilai paling tinggi, dan nilai paling rendah pada setiap aspek yang memengaruhi kegiatan bercerita. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden dianggap mampu menggunakan aplikasi siniar sebagai media cerita berbasis literasi digital.

Simpulan

Faktor – faktor yang memengaruhi kesulitan berbicara mahasiswa di muka umum secara garis besar dipengaruhi oleh 5 hal, yaitu; tekanan/intonasi, kosa kata, kelancaran berbicara, tata bahasa, dan pemahaman mengenai tema pembicaraan. Berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan faktor-faktor tersebut, kemampuan mahasiswa bercerita dapat meningkat dengan menggunakan bantuan aplikasi siniar/podcast. Hal ini dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata, nilai tengah, nilai sering muncul, nilai paling tinggi, dan nilai paling rendah yang diperoleh responden pada analisis menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan.

Daftar Pustaka

- Agusti FA, Anwar F, Alvi AF, Negeri U, Dasar S, Islam SD, et al. Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan. (2006):95–104.
- Darmuki A. Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *J Educ FKIP UNMA*. 2020;6(2):655–61.
- Hakim, M. N., & Herdiana, B. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(2), 39-44.
- Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara_Bayu_sept_2017.
- Mayangsari D, Tiara DR. Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *J Golden Age*. 2019;3(02):126.
- Siswa B, Iv K, Sdn DI, Jeruk K, Barat J. Pemanfaatan media. :298–305.
- Simarmata MY, Sulastri S. IKIP PGRI Pontianak sesama manusia . Bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun p. :49–62.
- Suriani A, Chandra C, Sukma E, Habibi H. Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2021;5(2):800–7.
- Suparman, S. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Dalam Menulis Naskah Drama Siswa Kelas Viii Smpn 2 Bua Ponrang Kabupaten Luwu. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 4(2), 121-137.
- Suparman, S. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 280-294.
- Suparman, S., & Nurfisani, N. (2021). Kemampuan Membaca Nyaring melalui Model Pembelajaran Pair Check Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal*

Sinestesia, 11(1), 41-51.

Yohana FM, Pratiwi HA, Susanti K. Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta, STMK Trisakti*. 2019;3(01):397-408.