



**Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**

Safitri <sup>1</sup>, Nursyamsi <sup>2</sup>, Firman <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Prodi pendidikan guru MI, FTIK, UIN Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [safitripittooo@gmail.com](mailto:safitripittooo@gmail.com)<sup>1)</sup>, [firman\\_999@iainpalopo.ac.id](mailto:firman_999@iainpalopo.ac.id)<sup>3)</sup>

ABSTRACT	
<b>ARTICLE INFO</b> <i>Article history:</i> Received 18 April 2025 Revised 23 May 2025 Accepted 25 June 2025	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>Auditory Intellectually Repetition</i> (AIR) dalam upaya melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&amp;D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa dan guru kelas V. Uji coba dilakukan di SDN 381 Kanan, Kabupaten Luwu. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket praktikalitas, dan tes efektivitas. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media dirancang menggunakan kubus kardus modifikasi yang menampilkan gambar cerita yang selaras dengan materi cerita fiksi malin kundang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (87%-92%), sangat praktis (88%-94%), dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penggunaan media ini melibatkan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk mengungkapkan gagasan dengan percaya diri dan koheren.</p>
<b>Kata Kunci</b> <b>Keywords</b>	Media Pembelajaran, Dadu Gambar, Model AIR, Keterampilan Berbicara, ADDIE, Cerita Fiksi Malin Kundang.
How to cite	<a href="https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr">https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr</a>

**PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Interaksi ini terjadi karena adanya proses memberi dan menerima. Guru adalah pemberi dan siswa adalah penerima. Hal ini terus berlanjut dalam setiap proses pembelajaran. Guru memosisikan dirinya sebagai penyampai informasi sesuai amanat kurikulum. Fungsi guru hanya menyampaikan dan siswa mendengarkan informasi.(Firman:2020)

Kurang mampunya siswa dalam mengungkapkan kembali isi cerita umumnya disebabkan karena daya imajinasi siswa untuk menangkap penjelasan guru secara menyeluruh masih rendah. Sehingga cerita yang disampaikan guru tidak dapat diceritakan kembali sepenuhnya oleh siswa. Oleh karena itu, ada baiknya mengubah

model pembelajaran melalui penggunaan model *Auditory Intellectually Repetition* dengan maksud agar siswa dapat menginterpretasikan isi cerita sesuai dengan imajinasinya yang akhirnya siswa dapat mengungkapkan kembali isi cerita, mengungkapkan hasil pengamatan dengan bahasa yang runtut, sehingga bermakna.

Hasil observasi di SDN 381 Kanan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V belum tercapai secara optimal, yang ditunjukkan dengan sikap siswa masih takut untuk mengemukakan pendapat, malu bertanya, kurang percaya diri dalam berkomunikasi, sulit untuk mengungkapkan kembali isi cerita dan sebagainya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR). Model AIR menekankan pada tiga aspek, yaitu: mendengar (*auditory*), berpikir (*intellectually*), dan mengulang (*repetition*), sehingga mendorong partisipasi aktif dan berulang dalam proses belajar. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media dadu bergambar sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan mengkaji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Dengan penggunaan media ini, diharapkan siswa dapat mengekspresikan ide secara runtut dan percaya diri, serta mampu menyampaikan cerita dengan struktur dan intonasi yang tepat.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Liza Depriyanti, Dipa Sari Bonatua, dan Amin Nurdiana, membuktikan efektivitas media dadu bergambar maupun model AIR dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian yang secara spesifik menggabungkan media dadu bergambar dengan model AIR untuk melatih keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu sebanyak 18 siswa. Objek penelitian adalah media pembelajaran dadu bergambar berbasis model AIR.

Pada tahap analysis (analisis), mencakup analisis kebutuhan siswa dan guru peneliti melakukan observasi kelas, wawancara dengan guru dan angket untuk mengidentifikasi kebutuhan media. Tahap design (desain), dilakukan dengan merancang media dadu bergambar berbasis model AIR yang sesuai dengan materi cerita fiksi malin kundang. Pada tahap development (pengembangan), media divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta revisi produk. Tahap implementation (implementasi), dilakukan melalui uji coba penggunaan media di kelas V SDN 381 Kanan

yang melibatkan 18 siswa. Tahap evaluation (evaluasi), meliputi analisis data hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan media.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup angket validasi, angket praktikalitas, serta tes keterampilan berbicara. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator dan observasi, sedangkan data kuantitatif berasal dari skor angket dan hasil tes. Analisis data validitas menggunakan skala Likert, praktikalitas menggunakan persentase skor, dan efektivitas menggunakan perhitungan N-Gain. Subjek penelitian adalah guru kelas V dan 18 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan.

Penentuan nilai validitas dihitung dengan rumus:

**Tabel 1** Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat Valid	5
2	Valid	4
3	Cukup Valid	3
4	Kurang	2
5	Tidak Valid	1

Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum Skor \text{ per item}}{Skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 2** Pengkategorian Validasi

Kategori	Penilaian %
Sangat Valid	81-100
Valid	71-80
Cukup Valid	41-70
Kurang Valid	21-40
Tidak Valid	0-20

Setelah media dinyatakan layak oleh validator, langkah selanjutnya yakni melakukan uji praktikalitas produk kepada siswa dan guru dengan memperhatikan rumus:

$$Persentase = \frac{\sum Skor \text{ per item}}{Skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 3** Pengkategorian Praktikalitas

Kategori	Penilaian %
Sangat Praktis	81-100
Praktis	71-80
Cukup Praktis	41-70
Kurang	21-40
Tidak Praktis	0-20

Sedangkan, penentuan nilai uji efektivitas dihitung dengan rumus:

$$C1 \times C2$$

Keterangan:

C1 = Nilai pretes (sebelum menggunakan media)

C2 = Nilai post tes (sesudah menggunakan media)

X = Treatment (media pembelajaran interaktif)

Agar perhitungan lebih akurat, maka lakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus:

$$Ngain = \frac{Sp_{post} - pre_{test}}{Skor\ maksimal - pre_{test}} \times 100\%$$

Keterangan:

Sp<sub>post</sub> = Skor tes akhir

Smaks = Skor maksimum

Spre = Skor tes awal

Kriteria dari hasil skor *N-Gain* dibagi menjadi 3 kategori yang tercantum dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4** Pengkategorian *Gain Ternormalisasi*

Kategori	Penilaian %
Rendah	$N-Gain < 30$
Sedang	$30 < 70$
Tinggi	$N-Gain > 70$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yakni analyze (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluate (evaluasi).

Tahap pertama yakni analisis. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, masalah dan kurikulum (bahan ajar). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan pendidik dilakukan dengan melakukan wawancara sedangkan analisis peserta didik dilakukan dengan menyebar lembar angket.

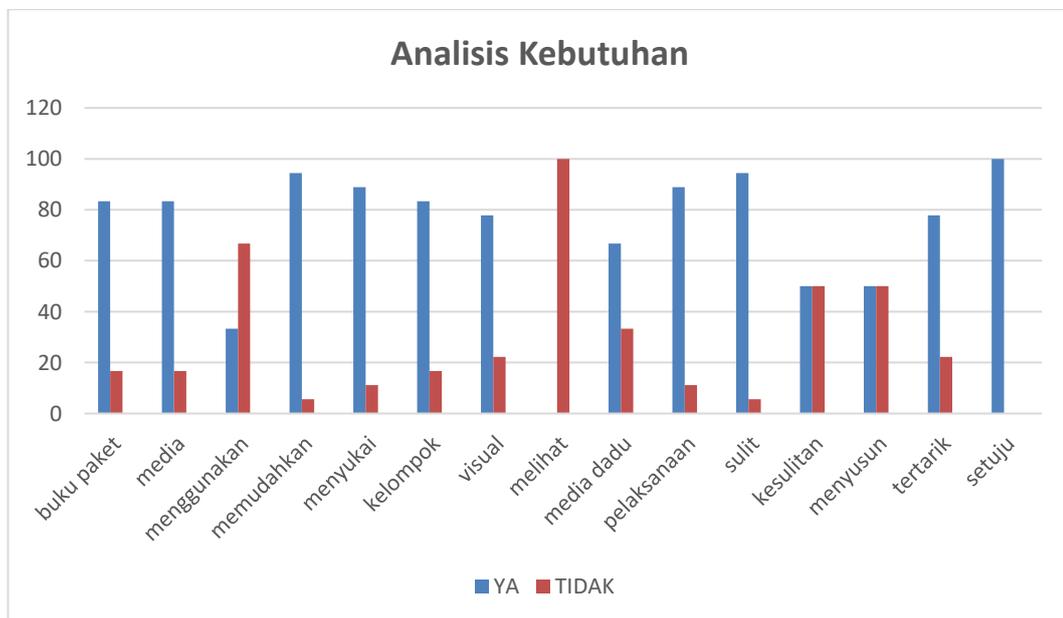
Berdasarkan hasil wawancara kepada bapak otang, peneliti mendapatkan informasi bahwa di kelas tersebut tidak selamanya menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan alat bahan terutama dana. Bapak Otang mengatakan “Penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi dan lebih bersemangat, dibandingkan jika guru hanya menjelaskan saja membuat siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk memastikan bahwa guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai permasalahan mendasar yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran dadu bergambar. Dalam angket tersebut, siswa menyampaikan pernyataan terkait dengan masalah yang mereka alami selama proses pembelajaran tentang materi cerita fiksi. Berikut ini adalah hasil perolehan angket analisis kebutuhan terdapat pada table berikut:

**Tabel 5** Hasil perolehan nilai angket

No	Angket Tentang analisis kebutuhan	Perolehan Nilai (%)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran	83,3%	16,7%
2.	Pentingkah media pembelajaran digunakan di dalam proses belejar mengajar	83,3%	16,7%
3.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menarik pada sub materi cerita fiksi	33,3%	66,7%
4.	Apakah media pembelajaran dapat memudahkan anda dalam proses pembelajaran	94,4%	5,6%
5.	Apakah anda menyukai pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran	88,9%	11,1%
6.	Apakah anda menyukai belajar secara kelompok	83,3%	16,7%
7.	Apakah anda menyukai media pembelajaran berbasis visual yang menarik	77,8%	22,2%
8.	Apakah anda pernah melihat media pembelajaran dadu bergambar	0%	100%
9.	Apakah anda menyukai media dadu	66,7%	33,3%

10.	Apakah pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini berlangsung menyenangkan	88,9%	11,1%
11.	Menurut anda, apakah sub materi cerita fiksi sulit dipahami	94,4%	5,6%
12.	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi melalui bahan ajar yang diterapkan guru	50%	50%
13.	Apakah anda dapat menyusun gambar menjadi sebuah cerita	50%	50%
14.	Apakah anda tertarik untuk belajar materi cerita fiksi dengan menyusun gambar menjadi sebuah cerita	77,8%	22,2%
15.	Apakah anda setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectualy repetition</i> untuk pembelajaran materi cerita fiksi	100%	0%

Untuk menjelaskan table tersebut maka berikut ini di sajikan dalam bentuk Diagram berikut ini:



**Gambar 1** Data Analisis kebutuhan Siswa

Tahap design atau perencanaan. Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*. Berikut langkah-langkah perancangan dari media pembelajaran dadu bergambar dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
  - 1) Menentukan materi yang akan diajarkan di kelas V.
  - 2) Tetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ini.
- b. Memilih salah satu cerita fiksi
  - 1) Materi yang akan diajarkan di kelas V adalah cerita fiksi malin kundang.
  - 2) Cerita yang akan diajarkan harus memiliki nilai-nilai norma yang bermanfaat bagi siswa.
- c. Membuat rangkaian cerita
  - 1) Pisahkan cerita menjadi 6 bagian.
  - 2) Setiap cerita harus memiliki 3 paragraf yang berurutan.
- d. Desain visual
  - 1) Buatlah ilustrasi atau gambar yang mendukung setiap cerita.
  - 2) Pastikan gambar tersebut menarik dan sesuai dengan cerita.
- e. Mendesain dadu bergambar berbasis *auditory*
  - 1) Siapkan kardus untuk membuat desain dadu dengan 6 sisi.
  - 2) Siapkan speaker mini untuk ditaruh di dalam dadu .
  - 3) Siapkan gambar yang sesuai dengan cerita untuk ditempel di luar dadu.
  - 4) Kemudian, rekam suara untuk mengisi suara pada speaker.

Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan atau development. Tahap pengembangan adalah tahapan yang dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sebuah produk yang hendak dikembangkan, pada tahap ini produk dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya. Setelah produk rampung akan diuji validitas oleh ketiga validator ahli untuk mengetahui kevalidan serta mendapatkan saran dari validator tersebut. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model AIR memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi. Pada tahap validasi, ahli media memberikan skor rata-rata 87% (sangat valid), ahli materi 92% (sangat valid), dan ahli bahasa 90% (sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementation atau implementasi. Pada tahap uji coba, media dinilai sangat praktis dengan persentase rata-rata 88% dari siswa dan 94% dari guru. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran lebih interaktif. Siswa mengaku termotivasi untuk berbicara, berani menyampaikan pendapat, dan lebih mudah memahami alur cerita fiksi yang dipelajari.

Tahap evaluate atau evaluasi. Efektivitas media diukur melalui tes keterampilan berbicara sebelum 69,72% dengan kategori sedang dan sesudah penggunaan media

88,88% dengan kategori tinggi. Hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara. Peningkatan terlihat pada aspek kelancaran berbicara, pemilihan kosakata, dan penyusunan ide yang lebih terstruktur. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa media visual dan pendekatan berbasis pengulangan dapat meningkatkan keterampilan bahasa.

Pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi media dadu bergambar dengan model AIR mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di kelas V SDN 381 Kanan dan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat daya imajinasi, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara.

Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media serupa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara di jenjang sekolah dasar. Pengembangan media ini juga dapat disesuaikan untuk materi lain agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penggunaan media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonatua, Dipa Sari, Dodik Mulyono, dan Riduan Febriandi. "Penerapan Model Pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Marga Tunggal." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 7, 2021): 3850-3857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1462>.
- Depriyanti, Liza. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SDN 61 Kota Bengkulu." *Tesis Diploma IAIN Bengkulu*, (Oktober 14, 2019): 12. <https://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3654>.
- Firman, Mirnawati, Fadly Akbar, dan Sakinah Fitri. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa SMP." *Jurnal Konsepsi* 9, no. 2 (Agustus 1, 2020): 103. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/45>.
- Khaerani, Siti Halimah, Septiana Dwi Utami, dan Saidil Mursali. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Journal Of Banua Science Education* 1, no. 1 (2020).

- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (November, 2023)
- Muliati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Flipped Classroom Berbantuan Sofwore Swish MAX4." *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo* (2023). <http://repository.iainpalopo.ac.id>
- Munir, Nilam Permatasari. "Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan media e-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no.2 (Desember, 2018).
- Nurdiana, Amin, Asri Susetyo Rukmi, dan Arfiani Ika Nuraini. "Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Penyajian Data Melalui Media Dabar (Dadu Bergambar) Bagi Peserta Didik Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 2 (2024/6/1): 7759-7768. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14551>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.