

PENGEMBANGAN MEDIA *SCAFFOLDING STORY DICE* (DADU CERITA BERPEMANDU) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD

Hanna Shafira¹, Moh. Farizqo Irvan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: hannashafira28@students.unnes.ac.id¹

farizqo@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 7/3/2026; Direvisi: 6/4/2026; Diterbitkan: 14/4/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena *speech block* pada siswa kelas II SDN Sadeng 03, di mana siswa mengalami hambatan kognitif dalam memproduksi bahasa lisan saat bercerita. Masalah utama berfokus pada rendahnya keterampilan berbicara siswa akibat dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media interaktif yang menerapkan strategi bantuan (*scaffolding*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta membuktikan keefektifan media *Scaffolding Story Dice* (Dadu Cerita Berpemandu) dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas II SDN Sadeng 03 tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scaffolding Story Dice* memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media dan materi, sehingga dikategorikan "Sangat Layak". Berdasarkan uji lapangan, terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan ($p < 0,05$) dengan peningkatan nilai rata-rata dari 54,64 pada *pre-test* menjadi 82,85 pada *post-test*. Analisis efektivitas menunjukkan perolehan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Scaffolding Story Dice* terbukti efektif dalam memecahkan kebuntuan komunikasi siswa melalui integrasi stimulus visual dan perancah linguistik, menjadikannya solusi inovatif yang praktis untuk pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Scaffolding, Story Dice, Keterampilan Berbicara*

ABSTRACT

This research is motivated by the *speech block* phenomenon observed among second-grade students at SDN Sadeng 03, where students experience cognitive barriers in producing oral language during storytelling. The primary issue focuses on the students' low speaking skills due to the dominance of conventional lecture methods and the lack of interactive media that implement scaffolding strategies. This study aims to develop, test the feasibility of, and prove the effectiveness of *Scaffolding Story Dice* media in improving speaking skills. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The research subjects consisted of 28 second-grade students at SDN Sadeng 03 for the 2025/2026 academic year. The results showed that the *Scaffolding Story Dice* media obtained an average feasibility percentage of 94% from media and material experts, categorizing it as "Highly Feasible." Based on field testing, there was a significant difference in speaking ability ($p < 0.05$), with an increase in the mean score from 54.64 in the *pre-test* to 82.85 in the *post-test*. The effectiveness analysis



showed an average N-Gain Score of 0.63, which falls into the "Moderate" category. This study concludes that Scaffolding Story Dice media is proven effective in overcoming students communication deadlocks through the integration of visual stimuli and linguistic scaffolding, making it a practical and innovative solution for literacy learning in elementary schools.

Keywords: *Scaffolding, Story Dice, Speaking Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar di Indonesia saat ini tengah berada dalam pusaran transformasi besar melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut adanya perubahan mendasar pada seluruh pola instruksional di sekolah (Fatmawati et al., 2024; Sutanto & Sutanto, 2024). Fokus kegiatan pembelajaran yang semula sangat didominasi oleh peran tunggal pendidik kini mulai beralih sepenuhnya untuk mengakomodasi kebutuhan serta mendorong keterlibatan aktif dari para peserta didik. Dalam paradigma pendidikan yang lebih segar ini, sosok guru tidak lagi sekadar dipandang sebagai pengajar materi, melainkan bertransformasi menjadi pemimpin pembelajaran yang memiliki tugas mulia untuk menggali, membina, serta mengoptimalkan seluruh potensi terpendam dan bakat alami siswa. Kurikulum ini mengusung perspektif pedagogis yang sangat menekankan pada pendekatan pembelajaran bersifat holistik serta berbasis pengalaman atau *experiential learning*. Di dalam lanskap pendidikan yang baru tersebut, penguasaan bahasa tidak lagi dianggap hanya sebagai tumpukan aturan tata bahasa atau daftar kosakata semata, melainkan sebagai instrumen vital untuk sarana berpikir, berekspresi secara merdeka, serta berpartisipasi aktif dalam dinamika sosial masyarakat. Sebagai muatan wajib, Bahasa Indonesia memegang peranan sangat strategis dalam membangun kompetensi literasi dasar yang menjadi fondasi bagi penguasaan berbagai disiplin ilmu lainnya di jenjang yang lebih tinggi nanti (Caru et al., 2026; Nadiroh et al., 2023; Pardosi et al., 2021).

Khusus dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa yang berada pada Fase A di jenjang sekolah dasar, tujuan pembelajaran tidak hanya sekadar diarahkan pada penguasaan kemampuan membaca maupun menulis permulaan. Kurikulum secara eksplisit menargetkan penguasaan elemen *speaking and presenting* atau keterampilan berbicara serta mempresentasikan gagasan sebagai salah satu pilar utama yang harus dikuasai secara menyeluruh. Dokumen capaian pembelajaran menegaskan bahwa setiap peserta didik pada akhir fase ini diharapkan sudah memiliki kemahiran berbahasa yang memadai untuk berkomunikasi sekaligus bernalar secara logis dengan teman sebaya maupun orang dewasa di lingkungan sekitar mereka. Urgensi keterampilan lisan ini tercermin dari tuntutan agar siswa mampu melakukan dialog dengan etika kesantunan yang baik, termasuk kemampuan mengatur tinggi rendahnya suara serta penekanan nada bicara berdasarkan konteks situasi komunikasi yang dihadapi. Kemampuan produktif ini mencakup spektrum yang sangat luas, mulai dari merespons berbagai pertanyaan sederhana hingga menanggapi komentar orang lain dengan cara yang relevan. Saat ini, kemampuan artikulasi verbal diakui sebagai prasyarat mutlak bagi perkembangan kognitif serta stabilitas sosial emosional anak pada masa usia dini yang sangat menentukan masa depan akademik mereka di sekolah (Balan et al., 2026; Rahmi & Septiana, 2023; Rambe et al., 2021; Sutrisni et al., 2026).

Secara teoretis, berbicara dipahami sebagai sebuah keterampilan produktif lisan yang bersifat sangat kompleks dan multidimensional karena melibatkan berbagai proses mental secara simultan. Keterampilan ini merupakan bentuk komunikasi verbal yang paling utama untuk menyampaikan pikiran, perasaan, maupun pandangan pribadi sehingga memiliki peran



yang sangat menentukan dalam keberhasilan interaksi sosial. Berbeda dengan aktivitas menyimak yang cenderung bersifat reseptif, kegiatan berbicara menuntut siswa untuk melakukan pemrosesan linguistik secara *real-time* atau dalam waktu yang sangat singkat (Muzekki & Januar, 2026; Nur et al., 2026; Purwanigara, 2026; Thooyibah, 2026). Bagi para siswa di tingkat kelas rendah yang sedang berada pada tahap operasional konkret, berbicara bukan hanya sekadar aktivitas fisiologis untuk memproduksi suara, melainkan sebuah proses psikologis mendalam untuk menegosiasikan identitas diri mereka di hadapan publik. Keterampilan lisan ini juga berfungsi sebagai faktor penunjang utama dalam membentuk sikap kepercayaan diri yang kuat, karena individu yang mampu mengartikulasikan pikirannya dengan lancar biasanya akan lebih aktif dalam setiap diskusi kelompok di kelas. Namun, untuk mencapai standar ideal tersebut, siswa memerlukan pendampingan yang intensif agar mereka tidak mengalami hambatan verbal yang dapat memicu efek domino berupa rendahnya partisipasi dalam proses kolaborasi belajar yang seharusnya bersifat partisipatif dan inklusif (Handayani et al., 2025; Nurdiansyah et al., 2021; Prahesti et al., 2026; Salimah et al., 2024).

Namun, fakta objektif di lapangan sering kali menunjukkan adanya jurang pemisah atau diskrepansi yang cukup lebar antara idealisme kurikulum dengan kompetensi nyata siswa. Data nasional selama beberapa tahun terakhir mengungkapkan bahwa lebih dari separuh siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan besar saat harus berbicara di depan umum, baik dari aspek linguistik maupun bahasa tubuh. Berdasarkan hasil pengamatan mendalam yang dilakukan di SDN Sadeng 03 selama tahun ajaran 2025/2026, teridentifikasi adanya beberapa permasalahan krusial yang perlu segera diatasi. Suasana kelas masih sangat didominasi oleh metode ceramah satu arah yang sangat membatasi ruang bagi siswa untuk memproduksi bahasa secara mandiri. Selain itu, adanya prioritas berlebihan pada kemampuan baca, tulis, dan hitung justru sering kali memarginalkan praktik berbicara yang seharusnya menjadi prioritas utama pada fase awal pendidikan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta kurangnya strategi bantuan atau *scaffolding* yang tepat membuat tugas presentasi menjadi sebuah beban kognitif yang sangat menakutkan bagi siswa kelas 2. Kegelisahan serta rasa khawatir saat harus tampil di depan kelas menjadi penghambat utama bagi perkembangan literasi lisan yang seharusnya menjadi fondasi dasar pendidikan karakter siswa.

Merespons kompleksitas tantangan tersebut, penelitian ini menghadirkan sebuah nilai kebaruan melalui pengembangan media inovatif yang memadukan unsur permainan dengan strategi bantuan terstruktur. Inovasi yang ditawarkan adalah media *Scaffolding Story Dice* atau dadu cerita berpemandu yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 di SDN Sadeng 03 pada tahun ajaran 2025/2026. Media manipulatif ini menggunakan stimulus visual pada sisi dadu yang tidak berisi angka, melainkan gambar-gambar ikonik yang digabungkan dengan penggunaan kartu pemantik sebagai sarana bantuan berpikir. Berbeda dengan dadu cerita konvensional yang sudah ada sebelumnya, produk ini menyertakan rekayasa didaktis agar siswa dengan kemampuan verbal rendah tidak mengalami kebuntuan ide saat harus merangkai sebuah narasi lisan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan serta keefektifan media dalam memicu keberanian siswa untuk berekspresi secara aktif dan mandiri di dalam kelas. Melalui pendekatan gamifikasi yang menyenangkan, diharapkan hambatan psikologis siswa dapat dikurangi sehingga proses internalisasi kemampuan berbahasa dapat berjalan secara optimal. Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pragmatis terhadap transformasi pembelajaran literasi yang lebih adaptif serta menyenangkan sesuai dengan semangat perubahan besar yang diusung oleh kebijakan kurikulum pendidikan nasional saat ini.



METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah Pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau yang dikenal secara global sebagai *Research and Development (R&D)*. Pilihan ini didasarkan pada karakteristik tujuan penelitian yang bersifat ganda: pertama, mengembangkan produk baru (media pembelajaran *Story Dice* berbasis scaffolding), dan kedua, menguji efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan variabel terikat (keterampilan berbicara). Dalam ranah R&D pendidikan, terdapat berbagai model pengembangan seperti ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), Borg & Gall, dan ASSURE. Namun, penelitian ini menetapkan penggunaan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka kerja operasional.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Sadeng 03 tahun ajaran 2025/2026. Siswa kelas II dipilih karena pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan awal kemampuan berbahasa lisan, sehingga keterampilan berbicara perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa media *Scaffolding Story Dice*, serta variabel terikat yaitu keterampilan berbicara yang diukur menggunakan instrumen rubrik penilaian tes unjuk kerja Analisis data dilakukan secara sistematis untuk menjawab kelayakan dan efektivitas produk. Kelayakan media dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$, di mana P adalah persentase kelayakan, $\sum x$ merupakan jumlah skor jawaban responden, dan $\sum xi$ adalah jumlah skor maksimal ideal. Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif berdasarkan tabel konversi yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

Deskripsi	Skor	Keterangan
Sangat Baik	76% - 100%	Sangat Layak
Baik	51% - 75%	Layak
Cukup Baik	26% - 50%	Kurang Layak
Kurang Baik	0% - 25%	Tidak Layak

Sementara itu, untuk membuktikan hipotesis peningkatan keterampilan berbicara dilakukan uji statistik *Paired Sample t-Test* setelah data memenuhi asumsi normalitas melalui uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas melalui *Levene's Test*. Keefektifan intervensi diukur lebih mendalam menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* dari Richard Hake untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kualitas pembelajaran yang terjadi. Rumus yang digunakan adalah *N-Gain* (g) = $\frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor pretest}}$. Produk dinyatakan efektif secara signifikan apabila terdapat perbedaan statistik pada uji-t dan nilai *N-Gain* minimal berada pada kategori "Sedang". Besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Seluruh hasil analisis ini menjadi dasar dalam penarikan simpulan akhir mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

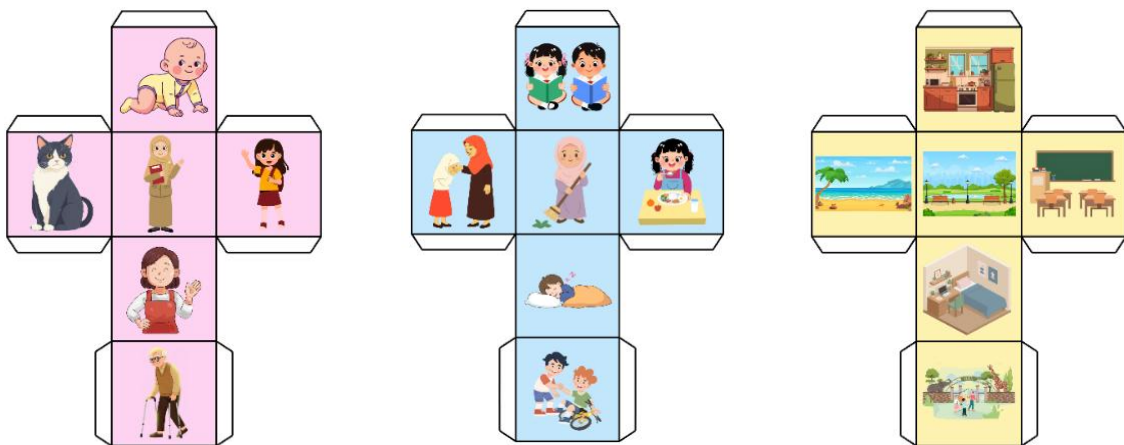
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Proses pengembangan media *Scaffolding Story Dice* (Dadu Cerita Berpemandu) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Sadeng 03

Proses pengembangan media *Scaffolding Story Dice* (Dadu Cerita Berpemandu) dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis:

1. Tahap Analisis (*Analysis*): tahap analisis mengungkap adanya fenomena *speech block* pada siswa kelas II SDN Sadeng 03, di mana siswa kesulitan menentukan "kata pertama" akibat beban kognitif yang besar dalam bercerita. Sebagai solusi, dikembangkan media manipulatif konkret berupa dadu bergambar yang menggabungkan stimulus visual dan dukungan prosedural (panduan teks pada kartu). Instrumen ini dirancang untuk menjembatani ide siswa menjadi untaian kalimat yang koheren dan terstruktur sesuai tahap transisi literasi mereka.
2. Tahap Perancangan (*Design*): pada tahap ini media dirancang menggunakan tiga buah dadu berukuran 20x20 cm dengan kode warna: merah muda (dadu bergambar tokoh), biru (dadu bergambar aksi/kegiatan), dan kuning (dadu bergambar latar tempat). Selain itu, dirancang juga scaffolding berupa Kartu Pemantik Awal Kalimat yang berisi kalimat pemantik awal seperti "Pada suatu hari...", "Tiba-tiba...", dan "Di sebuah desa hiduplah..." sebagai perancah linguistik. Desain ini memastikan sinkronisasi antara gambar pada dadu dan teks pada kartu, sehingga memudahkan siswa kelas II mengasosiasikan visual dengan pilihan kata yang tersedia.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): rancangan direalisasikan menjadi produk fisik yang aman dan tahan lama untuk siswa kelas rendah. Dadu dibuat dari karton tebal yang ringan namun kokoh, dilapisi kertas warna kontras untuk membedakan fungsi, serta menggunakan ilustrasi resolusi tinggi. Sementara itu, Kartu Pemantik menggunakan kertas tebal berlaminasi agar awet. Keseluruhan media menggunakan tipografi *Poppins* berukuran besar guna memudahkan keterbacaan bagi siswa kelas II.



Gambar 1. Media *Story Dice*

4. Tahap Validasi: tahap akhir pengembangan melibatkan uji validasi oleh ahli media (fokus pada konstruksi fisik dan keamanan) dan ahli materi (fokus pada diksi dan

kesesuaian kurikulum) untuk memastikan standar pedagogis. Ahli media menyarankan penguatan pada sambungan sudut dadu agar lebih tahan banting, sementara ahli materi menekankan penyederhanaan diksi pada Kartu Pemantik agar sesuai dengan kosakata siswa usia 7-8 tahun. Melalui revisi berdasarkan saran tersebut, *Scaffolding Story Dice* menjadi media yang valid, praktis, dan siap diimplementasikan.



Gambar 2. Scaffolding Kartu Pemantik

B. Kelayakan media *Scaffolding Story Dice* untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara

Kelayakan media *Scaffolding Story Dice* (Dadu Cerita Berpemandu) sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa ditentukan melalui hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penentuan tingkat kelayakan ini dihitung menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Hasil uji kelayakan dari ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrument	Skor Penilaian				
				5	4	3	2	1
1	Desain Visual	Ilustrasi	1. Ketajaman, kejernihan, dan kualitas gambar pada permukaan dadu.		✓			
		Tipografi	2. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) agar mudah dibaca.			✓		
		Pewarnaan	3. Kecerahan perpaduan warna yang menarik perhatian siswa (estetika).				✓	
		Layout	4. Ketepatan tata letak gambar pada bidang dadu yang terbatas.					✓
2	Kualitas Teknis	Daya Tahan	5. Kualitas bahan media (tidak mudah rusak saat dilempar).					✓

	Keamanan	6. Keamanan bahan bagi pengguna (tidak beracun dan tidak memiliki sudut yang membahayakan).	✓
3	Fungsionalitas	7. Kemudahan media untuk dimainkan (dadu dapat bergulir dengan baik saat dilempar).	✓
	Kemudahan Penggunaan	8. Kemudahan dalam menentukan hasil lemparan (gambar yang muncul di sisi atas terlihat jelas).	✓
	Kejelasan Output	9. Kepraktisan media untuk dibawa, disimpan, dan ditata kembali.	✓
	Portabilitas	10. Kejelasan penggunaan/pemandu yang menyertai media dadu.	✓
	Kejelasan Penggunaan		
Total Skor			48

Berdasarkan data instrumen validasi ahli media, terdapat 10 indikator penilaian yang mencakup desain visual, kualitas teknis, dan fungsionalitas media. Dengan total skor perolehan sebesar 48 dari skor maksimal ideal 50, maka diperoleh persentase kelayakan sebesar: $P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$. Sementara itu, hasil uji kelayakan dari ahli materi ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrument	Skor Penilaian				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Kesesuaian Kurikulum	1. Kesesuaian materi/gambar dengan Capaian Pembelajaran (CP).	✓				
			2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓				
			3. Ketepatan gambar/symbol dalam mewakili unsur intrinsik cerita (tokoh, latar, alur)		✓			

			4. Kebenaran konsep stimulus cerita yang disajikan pada sisi dadu.	✓
2	Kelayakan Penyajian	Keruntutan Alur	5. Kemampuan media dalam menstimulus cara berpikir runtut (awal-tengah-akhir).	✓
			6. Kejelasan kalimat pada komponen "kartu pemandu pemantik cerita" agar siswa mudah bercerita.	✓
		Interaktivitas	7. Kemampuan media dalam memicu imajinasi dan kreativitas siswa.	✓
3	Kelayakan Bahasa	Komunikatif	8. Penggunaan bahasa dalam kartu pemandu pemantik cerita mudah dipahami oleh siswa.	✓
		Kesesuaian Perkembangan	9. Kesesuaian pilihan kata (diksi) dengan tingkat usia target pengguna.	✓
4	Manfaat	Efektivitas	10. Efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan bercerita.	✓
Total Skor				46

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan manfaat media dalam konteks pembelajaran berbicara. Dari 10 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan total skor perolehan sebesar 46 dari skor maksimal ideal 50. Persentase kelayakan yang dihasilkan adalah: $P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$.

Berikut adalah hasil rekapitulasi dari penilaian yang diberikan oleh kedua ahli terhadap media *Scaffolding Story Dice* (Dadu Cerita Berpemandu) yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli

Ahli	Persentase
Media	96%
Materi	92%
Rata-rata	94%

Berdasarkan tabel 5 gabungan hasil validasi tersebut, media *Scaffolding Story Dice* memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 94% yang berarti berdasarkan tabel konversi yang ditunjukkan pada Tabel 1, media tersebut sangat layak untuk diterapkan.

C. Efektivitas media *Scaffolding Story Dice* dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara

Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal (*Shapiro-Wilk* $p > 0,05$) dan memiliki varians yang homogen ($p = 0,445$), sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Pengaruh penggunaan media *Scaffolding Story Dice* diidentifikasi dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* melalui uji *Paired Sample T-Test*. Hasil analisis tersebut ditunjukkan dalam Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa

Variabel	N	Mean	t	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i>	28	54,64	-38,297	<,001
<i>Post-test</i>	28	82,85		

Berdasarkan Tabel 6, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 28,21 poin. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi <,001 ($p < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan kemampuan berbicara siswa yang sangat nyata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media *Scaffolding Story Dice*.

Untuk melihat sejauh mana tingkat efektivitas media tersebut, dilakukan analisis *N-Gain Score* yang ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Efektivitas *N-Gain Score*

Indikator	Nilai Statistik
Rata-rata <i>N-Gain Score</i>	0,63
Kategori Efektivitas	Sedang

Data pada Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* berada pada angka 0,63 yang berdasarkan kriteria Gain ternormalisasi yang ditunjukkan pada Tabel 2, masuk dalam kategori Sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Scaffolding Story Dice* cukup efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Pembahasan

Analisis terhadap pengembangan media *story dice* mengungkap bahwa peningkatan keterampilan berbicara berakar pada ketepatan identifikasi masalah pada fase awal. Fenomena hambatan bicara yang ditemukan pada subjek penelitian merupakan bentuk kendala kognitif yang lazim terjadi pada masa transisi literasi. Berdasarkan teori perkembangan, siswa pada usia 7 hingga 8 tahun membutuhkan objek manipulatif untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Media dadu berukuran 20x20 cm dengan representasi visual tokoh serta latar tempat berfungsi sebagai objek nyata yang memicu kognisi. Interpretasi mendalam menunjukkan bahwa penggunaan warna kontras pada tiap sisi bukan sekadar aspek estetika, melainkan berfungsi sebagai penanda kategori logika yang membantu siswa mengorganisasi struktur cerita secara sistematis dalam pikiran sebelum diujarkan. Ukuran 20x20 cm memastikan keterbacaan dan kenyamanan fisik saat digunakan oleh anak-anak kelas 2 sekolah dasar. Keberhasilan ini membuktikan bahwa stimulasi fisik yang tepat mampu memecah kebuntuan ide yang sering dialami oleh siswa dalam bercerita secara mandiri. Melalui bantuan visual tersebut, siswa diajak untuk menghubungkan simbol gambar dengan kosakata yang relevan sehingga struktur narasi yang dibangun menjadi jauh lebih logis serta teratur setiap saat (Ananda et al., 2023; Azuri et al., 2024; Dewi & Krismawati, 2022; Syahid et al., 2022).

Kualitas media yang mencapai rata-rata kelayakan 94 dari validasi ahli menegaskan bahwa produk ini telah memenuhi kriteria praktikalitas serta validitas pedagogis yang sangat kuat. Skor tinggi pada aspek desain visual sebesar 96 dan kelayakan materi senilai 92

mengindikasikan bahwa sinergi antara stimulus visual pada dadu dan dukungan prosedural pada kartu pemantik sangat efektif. Tingginya angka validitas 94 menunjukkan bahwa instrumen ini aman dan layak digunakan dalam konteks akademis untuk menurunkan beban kognitif intrinsik pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan prinsip pengelolaan memori di mana kartu pemantik berperan sebagai perancah linguistik yang mengurangi beban *working memory* dalam mencari kosakata pembuka yang tepat. Dengan tersedianya frasa kunci seperti pada suatu hari atau tiba-tiba, energi mental siswa dapat dialokasikan sepenuhnya untuk merangkai alur cerita yang lebih kompleks serta imajinatif. Penurunan beban kognitif ini menjadi kunci mengapa hambatan bicara atau *stuttering* dapat diminimalisir secara signifikan selama proses intervensi berlangsung (Kamarzarin et al., 2023; Nur et al., 2026; Sartio et al., 2025; Yuliandri & Saptandari, 2025). Kejelasan visual dengan skor 96 memastikan tidak ada ambiguitas dalam penafsiran gambar sehingga alur komunikasi tetap terjaga dengan sangat baik dan konsisten selama penggunaan di kelas (Azuri et al., 2024; Firdaus et al., 2023; Harahap et al., 2025; Saranani, 2022).

Peningkatan signifikan sebesar 28.21 poin pada keterampilan berbicara siswa secara teoretis merupakan manifestasi konkret dari keberhasilan intervensi di dalam *zone of proximal development*. Skor *pre-test* sebesar 54.64 merepresentasikan tingkat perkembangan aktual siswa saat ini, yaitu batas kemampuan mandiri di mana mereka mengalami hambatan bicara karena keterbatasan kosakata yang dimiliki. Kehadiran media pendukung beserta kartu pemantik berfungsi sebagai *scaffolding* yang menjembatani jurang antara kemampuan aktual tersebut dengan tingkat perkembangan potensial yang tercermin pada skor *post-test* sebesar 82.85. Lonjakan dari 54.64 menuju 82.85 menunjukkan bahwa siswa mampu melampaui batas kemampuan mandiri mereka dengan bantuan instrumen yang tepat sasaran. Analisis komprehensif menunjukkan bahwa bantuan sementara ini sangat krusial dalam memberikan struktur linguistik awal yang memungkinkan siswa memulai kalimat dengan rasa percaya diri yang tinggi. Angka 28.21 tersebut bukan sekadar statistik, melainkan simbol perubahan perilaku komunikasi yang jauh lebih lancar serta terorganisir. Kemampuan potensial yang sebelumnya tersembunyi kini berhasil diaktualisasikan melalui penggunaan media dadu yang menarik perhatian serta memicu kreativitas bercerita tanpa adanya tekanan psikologis yang menghambat ekspresi diri saat tampil secara lisan (Aulia et al., 2026; Hasan et al., 2026; Panjaitan & Rahayu, 2025; Sutrisni et al., 2026).

Lonjakan performa ini terjadi karena media memberikan bantuan yang sangat spesifik pada saat siswa berada di ambang batas kemampuannya dalam mengolah informasi lisan. Dadu gambar bertindak sebagai stimulus eksternal yang mereduksi beban pencarian ide secara abstrak di dalam pikiran, sementara kartu pemantik menyediakan struktur kalimat yang stabil. Proses ini memfasilitasi terjadinya internalisasi di mana interaksi sosial dan fisik dengan media secara perlahan berubah menjadi fungsi mental internal yang lebih tinggi. Dengan kata lain, bantuan sementara melalui dadu telah berhasil membantu siswa mengorganisasi skema berpikir naratifnya secara logis dan runtut. Ketika bantuan tersebut digunakan secara konsisten, siswa mampu mencapai performa komunikasi yang jauh lebih optimal daripada kondisi sebelumnya. Mekanisme ini memastikan bahwa peningkatan skor tidak hanya terjadi di permukaan, tetapi juga mencerminkan penguatan struktur kognitif dalam mengolah urutan peristiwa secara naratif. Keberhasilan transisi dari bantuan eksternal menuju kemandirian bicara merupakan inti dari proses pendidikan yang memerdekakan potensi individu. Penggunaan media fisik yang manipulatif memberikan pengalaman belajar yang membekas sehingga siswa lebih mudah mengingat pola kalimat yang telah dipraktikkan berulang kali dalam suasana permainan

edukatif yang menyenangkan di kelas sekolah (Adilah & Minsih, 2022; Hidayah & Bakhtiar, 2022; Kurniawan, 2020; Mudiyantri et al., 2023).

Hasil analisis *n-gain score* sebesar 0.63 yang masuk dalam kategori sedang mencerminkan efektivitas yang sangat solid untuk pengembangan keterampilan berbicara di jenjang dasar. Meskipun berada pada angka 0.63, pencapaian ini menunjukkan kemajuan yang stabil karena aspek berbicara memerlukan koordinasi linguistik, psikologis, dan artikulasi secara bersamaan. Jika dibandingkan dengan metode konvensional, penggunaan media manipulatif fisik memiliki keunggulan nyata dalam hal keterlibatan kinestetik siswa. Temuan ini juga membuktikan bahwa integrasi antara desain yang ramah anak dan validitas materi yang kuat mampu menurunkan *filter affective* atau tingkat kecemasan. Suasana permainan dadu yang menyenangkan secara otomatis menurunkan tingkat *anxiety*, sehingga siswa lebih berani bereksperimen dengan bahasa tanpa takut melakukan kesalahan fatal. Angka 0.63 tersebut memberikan bukti ilmiah bahwa media ini efektif sebagai solusi inovatif untuk memecahkan kebuntuan komunikasi serta membangun skema naratif yang logis. Secara keseluruhan, hasil yang dicapai menegaskan bahwa perancah kognitif melalui dadu cerita adalah instrumen valid yang sangat praktis diimplementasikan guru kelas jenjang sekolah dasar masa kini guna mencapai target pendidikan nasional yang berkelanjutan demi kemajuan generasi penerus bangsa di masa depan.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media *Scaffolding Story Dice* bukan sekadar menciptakan alat peraga visual, melainkan menyediakan sistem pendukung kognitif yang esensial bagi siswa kelas II SDN Sadeng 03 dalam mengatasi hambatan *speech block*. Esensi teoretis dari penelitian ini menunjukkan bahwa kesulitan berbicara pada siswa kelas rendah bukanlah refleksi dari rendahnya imajinasi, melainkan manifestasi dari tingginya beban mental dalam memulai sebuah narasi. Kehadiran media ini berfungsi sebagai fasilitator yang mengubah instruksi abstrak menjadi pengalaman konkret melalui mekanisme scaffolding. Integrasi antara stimulus visual pada dadu dan bantuan prosedural pada kartu pemantik terbukti mampu menurunkan "filter afektif" siswa, sehingga mereka dapat melampaui zona perkembangan aktualnya menuju performa komunikasi yang lebih optimal.

Keselarasannya antara tujuan awal penelitian dengan hasil praktis yang dicapai dibuktikan melalui tingkat kelayakan media yang mencapai angka rata-rata 94% (Sangat Layak) berdasarkan validasi ahli media dan materi. Kevalidan produk tersebut berkontribusi langsung pada efektivitas pembelajaran di kelas, yang tercermin melalui lonjakan rata-rata nilai *post-test* sebesar 82,85 yang meningkat drastis dari kondisi awal (*pre-test*) sebesar 54,64. Efektivitas intervensi ini diperkuat oleh perolehan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,63 yang menempatkan media ini pada kategori efektivitas "Sedang". Pencapaian tersebut memberikan pemaknaan bahwa *Scaffolding Story Dice* secara konsisten mampu memberikan kontribusi yang solid terhadap peningkatan kemampuan keterampilan berbicara siswa tanpa memberikan tekanan kognitif yang berlebihan.

Keberlanjutan inovasi media ini memiliki potensi besar untuk diadaptasi ke dalam berbagai tema pembelajaran atau diintegrasikan dengan konten kearifan lokal guna memperkaya kosakata siswa. Lebih lanjut, aplikasi penelitian ini dapat dikembangkan untuk mengasah keterampilan literasi lainnya, seperti menulis narasi kreatif, serta menjadi model strategi scaffolding bagi pendidik dalam menghadapi karakteristik peserta didik dengan hambatan komunikasi serupa di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan media komik cerita anak berbantuan LKPD untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 953. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Aulia, P. F., Hijriyah, U., & Erlina, E. (2026). Pengembangan media lempar dadu berbantuan flash card untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 821. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9687>
- Azuri, R., Triani, S. N., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh metode storytelling berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi kelas V SD Negeri 94 Singkawang. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 327. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.52487>
- Balan, O. F., Humaira, H., & Hermoyo, R. P. (2026). Analisis kesalahan berbahasa siswa SD melalui penelitian tindakan kelas. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9684>
- Caru, A., Husain, R., Pulukadang, W. T., Katili, S., & Monoarfa, F. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui media kartu kata pada siswa kelas II di SDN 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8912>
- Dewi, R. P., & Krismawati, S. (2022). An analysis of PBSI students' ability and component levels of narrative texts. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 33. <https://doi.org/10.30659/jpbi.10.2.33-45>
- Fatmawati, T., Jaya, A., Rasid, R., & Abubakar, A. (2024). Transformasi pendidikan dasar melalui kurikulum merdeka: Analisis dampak pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 7(1), 14. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v7i1.811>
- Firdaus, I. A., Isnandar, I., & Ichwanto, M. A. (2023). Development of instagram-based learning media for engineering mechanics subjects in the construction and property field of SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.21831/jpts.v5i2.67684>
- Handayani, N., Putriyanti, L., & Susilo, J. (2025). Peran lingkungan pendidikan dalam menangkal dampak sosial anak dengan gangguan bicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2590. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7040>
- Harahap, I. M., Sit, M., & Sitorus, A. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1907. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7034>
- Hasan, A. S., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas I di SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *LEARNING: Jurnal Inovasi*

- Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 40.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8915>
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh penggunaan metode fun learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 174.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>
- Kamarzarin, H., Ghorbani, F., Taghiloo, A., Firouzjah, R. A., Beygi, M. O., & Barzegar, M. (2023). *Assessment of the mind simulation method on stuttering with the use of fMRI findings: a case report study*. Research Square. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3383230/v1>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Mudiyanti, R., Fahrurrozi, F., & Wahyudiana, E. (2023). Pengembangan media papan permainan dalam pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 92. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36492>
- Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 226. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894>
- Nadiroh, U. A., Hartono, H., & Efendi, A. (2023). Implementation of merdeka curriculum in Indonesian language learning plan for class X Man 2 Pontianak city. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(10), 91.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i10.5106>
- Nur, R. R. S., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media pembelajaran roda berputar pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 300.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8908>
- Nurdiansyah, N. M., Arief, A., Hudriyah, H., & Hadawiyah, R. (2021). Model collaborative learning inklusif gender. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Jender*, 20(2), 110. <https://doi.org/10.24014/marwah.v20i2.10685>
- Panjaitan, R. N. H., & Rahayu, S. (2025). The implementation of role play method for improving speaking skills in grade 11 at SMAN 1 Kisaran. *REGISTER Journal of English Language Teaching of FBS-Unimed*, 14(3), 76.
<https://doi.org/10.24114/reg.v14i3.67802>
- Pardosi, B. Y. A., Manurung, L. M. R., & Firdarianti, R. (2021). Peran mahasiswa sebagai volunteer dalam meningkatkan kualitas literasi di desa 3T. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 589. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.589-596.2021>
- Prahesti, E. R., Ramadhani, A., Salsabila, N. A., Irawan, N. P., Siburian, J., & Tentia, I. (2026). Pengaruh model two stay two stray terhadap keterampilan komunikasi peserta didik pada materi struktur sel. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8933>

- Purwanigara, S. (2026). Institutional branding strategies through internal English camp at islamic boarding school. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 289. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7861>
- Rahmi, T. N., & Septiana, E. (2023). Efektivitas pendekatan VAK dalam meningkatkan kemampuan artikulasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2188. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4302>
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Salimah, L., Setiawati, E., & Muawanah, M. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui cooperative learning model time token. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2712>
- Saranani, M. S. (2022). Efektivitas model pembelajaran berbasis multimedia dalam pengembangan bahasa anak autisme. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280>
- Sartio, D. S., DP, M. I., & N, W. N. (2025). Efektivitas program rehabilitasi sosial anak terlantar di Provinsi Sulawesi Selatan (studi kasus pada rehabilitasi sosial dasar anak terlantar di dalam panti UPT. PPRSA Inang Matutu Makassar). *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1377. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8135>
- Sutanto, S., & Sutanto, S. (2024). Transformasi pendidikan di sekolah dasar: Peran guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka di Indonesia. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 69. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i1.0009>
- Sutrisni, S., Usnur, U. H., Sari, L. D., Sakinah, R., & Hanum, E. (2026). Pemberdayaan orang tua melalui edukasi parenting islami berbasis video home education untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di desa. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 453. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.9419>
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastrri, A., & Ruslani, R. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa SD melalui media pembelajaran diorama lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3076>
- Thoyyibah, E. A. (2026). Shobahul lughoh's effectiveness in improving English speaking skills of mahasantri at Ma'had Al-Jami'ah Sayyid Ali Rahmatullah. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 659. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9678>
- Yuliandri, A., & Saptandari, E. W. (2025). Simplified habit reversal training (SHRT) sebagai intervensi untuk mengurangi keparahan gagap pada mahasiswa. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 11(2), 75. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.90696>