

## PENGEMBANGAN MEDIA TEBAK GAMBAR KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Zamillah Marrah Connitatillah<sup>1</sup>, Endang Wahyu Andjariani<sup>2</sup>, Mohammad Ludfy Hadis  
Maqfiro<sup>3</sup>

Universitas PGRI DELTA<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [milzamilah160@gmail.com](mailto:milzamilah160@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini mengarah pada pengembangan media edukatif yang berakar pada budaya Indonesia, berupa “Tebak Gambar”, untuk memperkuat keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD. Latar belakang studi ini berangkat dari rendahnya kecakapan siswa dalam mengungkapkan ide secara verbal, terutama dalam aspek keberanian, kelancaran, dan kosakata. Model ADDIE digunakan dalam pelaksanaan metode *Research and Development* (R&D) pada penelitian ini yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi media melibatkan tenaga ahli bidang materi dan media dengan hasil masing-masing 96% dan 85%, yang memperlihatkan kategori “sangat layak”. Instrumen penelitian berupa soal uraian juga diuji validitas dan reliabilitasnya, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir soal valid dan reliabel. Implementasi media pada 24 siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa berdasarkan skor N-Gain sebesar 48,05% dalam kategori sedang. Observasi menunjukkan adanya partisipasi aktif sebesar 63% dan respon siswa terhadap media sangat positif (92%). Media ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong dan toleransi. Dengan demikian, media tebak gambar berbasis budaya lokal ini layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi komunikasi siswa.

**Kata Kunci:** keterampilan berbicara, media visual, budaya Indonesia, tebak gambar, ADDIE

### ABSTRACT

This study aims to develop a culturally based learning media called “Guess the Picture” to improve the speaking skills of fifth-grade elementary students. The study is motivated by the students’ low verbal expression ability, particularly in fluency, vocabulary, and confidence. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was validated by content and media experts with results of 96% and 85%, respectively, indicating a “very feasible” category. The test instruments were validated and proven reliable, ensuring their suitability. The media was implemented in a class of 24 students, with results showing an N-Gain score of 48.05%, categorized as moderate improvement in speaking ability. Observations revealed a 63% increase in active participation, and students responded positively to the media with a 92% approval rate. In addition to improving communication skills, the media successfully instills character values such as mutual cooperation and tolerance. Therefore, this culture-themed visual media is feasible for classroom application and contributes significantly to students’ verbal skill development.

**Keywords:** speaking skill, visual media, Indonesian culture, guessing picture, ADDIE

### PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek krusial dalam literasi abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, baik di dalam maupun

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

di luar kelas. Kecakapan berkomunikasi ini menjadi fondasi utama dalam penguasaan bahasa, karena berkaitan erat dengan keberhasilan akademik siswa di berbagai mata pelajaran. Salah satu indikator utama kecakapan ini adalah keterampilan berbicara, yang mencakup kemampuan menyampaikan ide secara runtut, keberanian mengemukakan pendapat, serta penguasaan kosakata yang memadai. Dalam konteks pembelajaran modern, keterampilan berbicara memegang peranan yang sangat strategis. Hal ini karena kemampuan tersebut berkontribusi langsung pada proses penyampaian gagasan yang jernih, fasilitasi diskusi yang produktif, dan pengembangan interaksi sosial yang efektif di antara peserta didik. Tanpa kemampuan berbicara yang mumpuni, proses belajar mengajar akan cenderung pasif dan tidak mampu memenuhi tuntutan kompetensi abad ke-21 (Hernawati et al., 2024).

Meskipun keterampilan berbicara diakui sebagai kompetensi ideal yang harus dikuasai, kondisi nyata di lapangan seringkali memperlihatkan adanya celah yang signifikan antara yang diharapkan oleh kurikulum dan yang sebenarnya terjadi di dalam kelas. *Kesenjangan* ini terkonfirmasi secara jelas berdasarkan hasil observasi peneliti saat melaksanakan program Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) pada tahun 2024 di SDN Becirongengor. Data yang diperoleh dari pengamatan di kelas V sangat memprihatinkan. Ditemukan bahwa hanya sebagian kecil siswa, yakni 12,5%, yang menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan presentasi materi secara lancar dan percaya diri. Sebagian besar siswa lainnya, yang mencakup 87,5%, masih menunjukkan berbagai kendala serius. Sebanyak 37,5% siswa tampak ragu-ragu dan terbata-bata, 20,8% menunjukkan sikap kurang percaya diri yang jelas, dan 29,2% sisanya mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dengan struktur yang jelas saat mencoba mempresentasikan materi Pendidikan Pancasila.

Kondisi rendahnya keterampilan berbicara di SDN Becirongengor tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan saat ini kemungkinan masih bersifat konvensional dan belum mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis konteks agar dapat mendorong perkembangan keterampilan berbicara siswa secara optimal. Di sisi lain, Indonesia dikenal memiliki kekayaan dan keragaman budaya yang luar biasa. Keberagaman budaya ini, yang seringkali belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran, sesungguhnya tidak hanya berfungsi sebagai identitas nasional, tetapi juga dapat berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Pengenalan nilai-nilai budaya lokal sejak dini telah terbukti mampu menumbuhkan sikap toleransi, rasa cinta tanah air, dan kesadaran multikultural (Fatmawati & Afryaningsih, 2025; Suryani et al., 2024). Oleh karena itu, pengintegrasian unsur-unsur budaya lokal ke dalam materi pembelajaran bahasa dapat menjadi sebuah upaya strategis yang memiliki dampak ganda: menanamkan karakter sekaligus meningkatkan kompetensi berbahasa siswa.

Untuk menjembatani antara konten budaya yang kaya dengan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik, penggunaan media pembelajaran visual yang bersifat interaktif telah terbukti sangat efektif. Media visual mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang mungkin bersifat abstrak (Priatmojo et al., 2023). Secara khusus, media berbasis gambar mampu memberikan stimulus yang konkret dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, sehingga dapat mendorong minat serta menumbuhkan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum (Eka, 2021; Wabdaron & Reba, 2020). Dalam konteks ini, permainan edukatif seperti media “tebak gambar” dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal siswa. Lebih jauh lagi, jika media *tebak gambar* ini diisi

dengan konten budaya lokal, maka media tersebut dapat berfungsi ganda sebagai alat untuk mengenalkan unsur-unsur budaya (Thoyyibah et al., 2022).

Efektivitas penggunaan media visual dalam menstimulasi keterampilan verbal telah didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, sebuah studi menemukan bahwa permainan *tebak gambar* dapat secara efektif membangun karakter percaya diri anak usia dini saat mereka belajar berbicara dan berinteraksi secara sosial (Izatusholihah et al., 2021). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media visual yang dilengkapi fitur *autoplay* terbukti mampu mendukung dan meningkatkan keberanian berbicara peserta didik (Permatasari, 2014). Dalam konteks budaya, penerapan metode berbasis cerita rakyat yang divisualisasikan juga dilaporkan berhasil mendukung peningkatan ekspresi verbal serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal (Muhyidin, 2025). Di ranah teknologi, pengembangan media *e-card* berbasis Android membuktikan bahwa visual interaktif mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa siswa sekolah dasar secara signifikan (Khoiriyah, 2025). Temuan-temuan ini, termasuk pengembangan *flipbook* interaktif (Apriliansi et al., 2024), secara konsisten menekankan pentingnya visualisasi yang menarik dalam media pembelajaran.

Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah membuktikan keunggulan media visual, penelitian ini menghadirkan sebuah *inovasi* atau *nilai kebaruan* yang spesifik. Penelitian ini mengembangkan sebuah media fisik yang unik, yaitu “Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia” yang diaplikasikan dalam bentuk topi bergambar (*picture hat*). Media ini dirancang untuk menggabungkan pendekatan visual, interaktif, dan edukatif secara simultan. Tujuannya tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa saat mereka bermain *tebak gambar*, tetapi juga secara eksplisit dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter budaya Indonesia, seperti gotong royong, sopan santun, dan toleransi, yang direpresentasikan oleh gambar-gambar tersebut. *Novelty* lain terletak pada metodologi yang digunakan. Studi ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penggunaan model ADDIE ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang serta memvalidasi media pembelajaran, membedakannya dari sebagian besar studi sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, yaitu adanya kesenjangan antara pentingnya keterampilan berbicara dengan rendahnya kemampuan faktual siswa di SDN Becirongengor, serta adanya potensi pemanfaatan media visual berbasis budaya sebagai solusi, maka penelitian ini difokuskan pada dua tujuan utama. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan media “Tebak Gambar” berbasis budaya Indonesia dalam bentuk topi bergambar, untuk memastikan bahwa media ini valid dan praktis digunakan dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SD. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media tersebut secara empiris. Pengukuran ini dilakukan untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan dapat secara signifikan mengoptimalkan kemampuan komunikasi verbal siswa melalui sebuah proses pembelajaran yang dirancang agar lebih aktif, menyenangkan, dan sarat dengan muatan budaya lokal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *research and development (R&D)* dengan maksud mengembangkan media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* untuk memperkuat keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang menjangkau lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *Analysis* ditempuh dengan menelusuri dan mengenali kebutuhan pembelajaran, hambatan komunikasi siswa, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap *Design*, peneliti menyusun desain media, mengembangkan instrumen penelitian, serta

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

membuat *storyboard* dan prototipe awal media. Selanjutnya, pada tahap *Development*, validasi prototipe dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu dalam bidang materi dan media, mengacu pada empat aspek utama: kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan teknis. Validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert 1–5, kemudian dikonversi dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016).

Tahap *Implementation* dilakukan melalui kegiatan pembelajaran langsung dengan melibatkan 24 siswa kelas V SDN Becirongengor, Kabupaten Sidoarjo, yaitu sebanyak 17 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan menjadi partisipan. Pemilihan dilakukan secara purposif karena karakteristik kognitif siswa sesuai dengan tujuan media. Pada tahap *Evaluation*, data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik. Validasi instrumen tes dilakukan melalui uji validitas konstruk menggunakan korelasi Product Moment dan uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach (Arikunto, 2015). Siswa diberikan tes keterampilan berbicara secara lisan sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest* dan *posttest*), masing-masing terdiri dari lima pertanyaan terbuka untuk menilai aspek kelancaran, struktur kalimat, kosakata, dan keberanian. Skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan siswa, yang diklasifikasikan dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan persentase hasilnya (Hake, dalam Sugiyono, 2016).

Selain itu, angket respons siswa disebarakan setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media. Angket terdiri dari tujuh pernyataan tertutup berformat skala Gutman dengan pilihan Ya dan Tidak. Selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi menggunakan lembar pengamatan yang mencakup indikator kelancaran, kejelasan, keberanian, dan sikap saat menyampaikan pendapat. Dokumentasi berupa foto dan video turut digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan observasi. Semua data kuantitatif diolah menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh hasil yang sistematis dan terukur.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Riset ini dilangsungkan di SDN Becirongengor, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, dengan melibatkan 24 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berikut adalah media tebak gambar yang digunakan peneliti.



**Gambar 1. Media Tebak Gambar**

Gambar 1 menampilkan media pembelajaran "Tebak Gambar" yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media ini terdiri dari sebuah topi berwarna merah muda yang di bagian depannya dipasang sebuah kartu gambar yang dilaminasi. Kartu gambar tersebut memuat

ilustrasi berwarna yang spesifik, dalam hal ini adalah adegan seorang anak yang sedang "Mengucapkan Salam" kepada dua orang dewasa di depan sebuah rumah. Ilustrasi ini, yang menunjukkan seorang anak mengucapkan "Assalamualaikum" sambil bersalaman, merupakan salah satu contoh dari materi "Keragaman Budaya Indonesia" yang diusung. Dalam implementasinya, siswa kelas V SDN Becirongengor menggunakan media topi ini untuk memicu keterampilan berbicara. Siswa akan mendeskripsikan gambar, menjelaskan makna dari adab tersebut, dan menyampaikan pendapat mereka, sehingga dapat melatih kelancaran, kosakata, dan keberanian berbicara sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 1. Validasi Materi

Hasil validasi oleh ahli materi dan pembelajaran menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat layak.

**Tabel 1. Hasil Validasi Materi**

| Aspek        | Persentase | Kategori     |
|--------------|------------|--------------|
| Materi       | 96%        | Sangat layak |
| Pembelajaran | 96%        | Sangat layak |

Tabel 1 menyajikan ringkasan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi dan pembelajaran. Data menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut dinilai sangat tinggi, dengan masing-masing memperoleh persentase kelayakan 96%. Hasil ini menempatkan kedua aspek, baik materi maupun pembelajaran, ke dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, rata-rata skor keseluruhan dari validasi ahli materi adalah 96%, yang menegaskan bahwa substansi dan rancangan pembelajaran dalam media ini telah teruji dan dinilai sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Nilai rata-rata tersebut berasal dari beberapa indikator penilaian seperti yang diperlihatkan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Keterangan Ahli Materi**

| Indikator Penilaian            | Skor % | Keterangan                                          |
|--------------------------------|--------|-----------------------------------------------------|
| Kesesuaian materi              | 100    | Sangat baik, tidak ada revisi                       |
| Kelengkapan materi             | 95     | Ada saran penambahan bagian isi                     |
| Keakuratan materi              | 93     | Perlu penyempurnaan istilah tertentu                |
| Daya tarik pembelajaran        | 94     | Visual cukup menarik, disarankan variasi lebih kaya |
| Kesesuaian tujuan pembelajaran | 98     | Sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran      |

Tabel 2 merinci skor dan keterangan dari ahli materi berdasarkan lima indikator penilaian. Hasilnya sangat positif, dimana "Kesesuaian materi" mendapat skor sempurna 100% dan "Kesesuaian tujuan pembelajaran" mendapat skor 98%. Indikator lain seperti "Kelengkapan materi" (95%), "Daya tarik pembelajaran" (94%), dan "Keakuratan materi" (93%) juga mendapat skor sangat tinggi. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan minor, seperti penambahan isi, variasi visual, dan penyempurnaan istilah, yang menunjukkan bahwa media ini sudah sangat baik namun masih dapat disempurnakan.

#### 2. Validasi Media

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

| Aspek     | Persentase | Kategori     |
|-----------|------------|--------------|
| Tampilan  | 86%        | Sangat layak |
| Perangkat | 84%        | Sangat layak |

Tabel 3 menampilkan hasil validasi dari ahli media, yang berfokus pada aspek teknis dan visual. Berdasarkan data, aspek "Tampilan" media memperoleh persentase kelayakan sebesar 86%, sementara aspek "Perangkat" memperoleh skor 84%. Kedua nilai persentase ini secara kualitatif masuk ke dalam kategori "sangat layak". Dengan rata-rata keseluruhan dari validasi media mencapai 85%, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak dan berkualitas baik dari segi tampilan visual maupun fungsionalitas perangkatnya.

**Tabel 4. Keterangan Ahli Media**

| Aspek Penilaian | Skor % | Keterangan                                                     |
|-----------------|--------|----------------------------------------------------------------|
| Tampilan        | 86     | Cukup menarik, disarankan peningkatan warna dan ilustrasi      |
| Perangkat       | 84     | Perlu ditambahkan buku panduan atau instruksi penggunaan media |

Tabel 4 memberikan rincian keterangan dari ahli media atas skor yang diberikan pada tabel sebelumnya. Untuk aspek "Tampilan" (86%), ahli media menilai visualnya "cukup menarik" namun menyarankan adanya peningkatan pada penggunaan warna dan kualitas ilustrasi. Sementara untuk aspek "Perangkat" (84%), validator memberikan masukan penting bahwa media ini perlu ditambahkan buku panduan atau instruksi penggunaan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna, seperti guru atau siswa, dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut secara mandiri dan efektif.

### 3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Seluruh item soal terbukti valid berdasarkan hasil uji validitas.

**Tabel 5. Hasil Validasi Tiap Butir Soal**

| Nomor Soal | Kategori               |
|------------|------------------------|
| 1          | 0,867 = Valid (tinggi) |
| 2          | 0,748 = Valid          |
| 3          | 0,735 = Valid          |
| 4          | 0,645 = Valid          |
| 5          | 0,768 = Valid          |

Tabel 5 menyajikan hasil uji validitas instrumen yang dilakukan pada tiap butir soal. Pengujian ini membandingkan nilai korelasi tiap item dengan  $r$  tabel (0,40438632). Hasilnya menunjukkan bahwa kelima butir soal yang diuji dinyatakan "Valid". Soal nomor 1 memiliki nilai korelasi tertinggi (0,867) yang dikategorikan valid (tinggi). Soal lainnya, seperti soal 2 (0,748) dan soal 4 (0,645), juga memiliki nilai korelasi yang jauh di atas  $r$  tabel. Ini membuktikan bahwa seluruh item soal dalam instrumen tersebut layak digunakan.

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas**

| Komponen               | Nilai | Keterangan             |
|------------------------|-------|------------------------|
| Koefisien Reliabilitas | 0,803 | Reliabel (tinggi)      |
| R Tabel                | 0,468 |                        |
| Kesimpulan             | -     | Reliabel dan konsisten |

Tabel 6 menunjukkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian. Menggunakan metode Alpha Cronbach, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,803. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel (0,468). Karena nilai koefisien reliabilitas (0,803) secara signifikan lebih tinggi dari nilai  $r$  tabel, maka instrumen penelitian ini disimpulkan "Reliabel" dengan kategori reliabilitas "tinggi". Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian secara akurat.

### 4. Respons Siswa terhadap Media

Hasil angket memperlihatkan bahwa sebanyak 92% siswa menjawab “Ya” terhadap item angket, menandakan respons sangat positif terhadap media. Sebanyak 3% menyatakan “Tidak” dan sisanya tidak memberikan jawaban.

#### 5. Hasil N-Gain Tes Berbicara

Pengukuran efektivitas media dilaksanakan melalui *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara. Hasil perhitungan N-Gain disajikan berikut:

**Tabel 7. Hasil N-Gain Score Siswa**

| No. | Inisial | Pretest | Posttest | N-Gain Score (%) | Kategori |
|-----|---------|---------|----------|------------------|----------|
| 1   | AFP     | 25      | 80       | 73               | Tinggi   |
| 2   | MAR     | 50      | 70       | 40               | Sedang   |
| 3   | MNDB    | 30      | 65       | 50               | Sedang   |
| 4   | MAY     | 25      | 40       | 33               | Rendah   |
| 5   | MESB    | 40      | 60       | 33               | Sedang   |
| 6   | MEM     | 25      | 60       | 47               | Sedang   |
| 7   | MGP     | 35      | 83       | 71               | Tinggi   |
| 8   | MHA     | 40      | 95       | 92               | Tinggi   |
| 9   | MIF     | 40      | 70       | 50               | Sedang   |
| 10  | MNA     | 20      | 65       | 56               | Sedang   |
| 11  | MRR     | 35      | 65       | 46               | Sedang   |
| 12  | NRA     | 35      | 90       | 60               | Sedang   |
| 13  | NS      | 55      | 95       | 70               | Tinggi   |
| 14  | NAS     | 45      | 80       | 64               | Sedang   |
| 15  | NSA     | 40      | 75       | 58               | Sedang   |
| 16  | PTA     | 55      | 95       | 78               | Tinggi   |
| 17  | RAF     | 50      | 95       | 90               | Tinggi   |
| 18  | SAP     | 70      | 100      | 100              | Sedang   |
| 19  | SDP     | 55      | 100      | 90               | Tinggi   |
| 20  | SN      | 70      | 95       | 60               | Sedang   |
| 21  | TDA     | 50      | 75       | 50               | Sedang   |
| 22  | MAS     | 40      | 70       | 50               | Sedang   |
| 23  | RID     | 30      | 55       | 47               | Sedang   |
| 24  | MEN     | 40      | 93       | 95               | Tinggi   |

Tabel 7 merinci hasil perhitungan N-Gain score untuk 24 siswa, yang digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Data menunjukkan peningkatan yang bervariasi, dari skor pretest yang rendah ke posttest yang lebih tinggi. Terdapat siswa yang mencapai kategori N-Gain "Tinggi" seperti MHA (92%) dan RAF (90%), namun mayoritas berada di kategori "Sedang" seperti MAR (40%) dan MNA (56%). Dengan rata-rata N-Gain score keseluruhan sebesar 48,05%, disimpulkan bahwa media ini memiliki pengaruh positif dalam kategori sedang. Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan pencapaian indikator rata-rata 63%, yang masuk kategori cukup. Indikator yang diamati mencakup keberanian, kejelasan pengucapan, kelancaran ide, dan sikap dalam berbicara. Dokumentasi berupa foto dan video menunjukkan siswa lebih antusias, tidak canggung berbicara, dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

#### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media "Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia" yang dikembangkan (Gambar 1) memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Penilaian ahli materi (Tabel 1) memberikan skor 96%, sementara ahli media (Tabel 3) memberikan skor 85%. Rata-rata validasi materi sebesar 96% yang berasal dari skor indikator yang sangat tinggi (Tabel 2), seperti kesesuaian materi (100%) dan kesesuaian tujuan (98%), menegaskan bahwa substansi pembelajaran relevan dengan keragaman budaya dan tujuan peningkatan keterampilan berbicara. Validasi media sebesar 85% juga tergolong sangat layak, meskipun disertai catatan perbaikan minor (Tabel 4) seperti peningkatan variasi warna dan penambahan buku panduan. Secara keseluruhan, media ini terbukti berkualitas, relevan secara kontekstual, dan secara teknis siap diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas V di SDN Becirongengor.

Fokus utama penelitian ini adalah efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara, yang diukur menggunakan N-Gain score (Tabel 7). Hasil analisis menunjukkan peningkatan pada kategori sedang (sedang), dengan rata-rata N-Gain keseluruhan sebesar 48,05%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media tersebut memberikan pengaruh positif, namun dampaknya belum optimal secara merata bagi 24 siswa. Data pretest dan posttest menunjukkan variasi yang signifikan; beberapa siswa menunjukkan peningkatan tinggi (misalnya MHA 92% dan RAF 90%), sementara mayoritas siswa (seperti MAR 40% dan MNA 56%) berada di kategori sedang. Temuan ini menyiratkan bahwa media berfungsi baik sebagai pemicu (trigger), namun tingkat kemajuan akhir sangat bergantung pada faktor individual siswa, seperti keberanian awal atau kemampuan dasar berbahasa yang berbeda-beda.

Meskipun peningkatan N-Gain berada di level sedang, respons afektif siswa terhadap media sangatlah positif. Hasil angket menunjukkan 92% siswa memberikan respons "Ya", menandakan antusiasme dan penerimaan yang tinggi. Dokumentasi foto dan video menguatkan temuan ini, menunjukkan siswa lebih antusias, tidak canggung, dan berpartisipasi aktif. Namun, data observasi aktivitas belajar yang hanya mencapai rata-rata 63% (kategori cukup) mengungkap adanya kesenjangan. Siswa mungkin menikmati proses pembelajaran (terbukti dari 92% respons positif), namun belum sepenuhnya menguasai indikator keterampilan berbicara yang diamati (misalnya kelancaran, kejelasan, dan struktur ide). Ini menunjukkan bahwa media berhasil memotivasi tetapi belum sepenuhnya berhasil membangun kompetensi berbicara secara mendalam pada sebagian siswa.

Temuan bahwa media visual-kontekstual berbasis budaya mampu meningkatkan keterlibatan sejalan dengan penelitian sebelumnya. Peningkatan N-Gain sebesar 48,05%, meskipun sedang, serta tingginya antusiasme siswa, mendukung temuan Priatmojo et al. (2023) yang menyatakan bahwa media kontekstual berbasis visual efektif meningkatkan keterlibatan dan performa komunikasi. Media "Tebak Gambar" (Gambar 1) yang menggunakan ilustrasi adat budaya lokal (seperti "Mengucapkan Salam") berhasil menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa, sesuai dengan pandangan Wardana dan Sanjaya (2022). Dengan demikian, aspek budaya dan visualisasi terbukti menjadi faktor kunci dalam menarik minat dan partisipasi siswa dalam aktivitas berbicara yang seringkali dianggap menegangkan.

Sifat interaktif dari media ini, di mana siswa secara aktif menebak dan mendeskripsikan gambar, juga sejalan dengan penelitian Suryani et al. (2024) yang menekankan pentingnya media interaktif berbasis budaya untuk menstimulasi keaktifan berbicara. Akan tetapi, temuan bahwa rata-rata aktivitas belajar hanya 63% dan 37% indikator belum tercapai maksimal mengindikasikan adanya keterbatasan. Media ini tampaknya memerlukan dukungan pedagogis tambahan. Temuan ini relevan dengan pandangan Rahmawati (2024), yang menyatakan bahwa intervensi media perlu dilengkapi dengan pendekatan diferensiasi. Siswa yang kurang percaya diri, meskipun tertarik dengan media, tetap membutuhkan scaffolding atau pelatihan keberanian khusus agar dapat terdorong untuk berbicara secara aktif dan terstruktur, tidak hanya sekadar berpartisipasi.

Kepercayaan terhadap hasil penelitian ini, khususnya data efektivitas (Tabel 7), diperkuat oleh metodologi pengukuran yang solid. Instrumen tes keterampilan berbicara yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang ketat. Hasil uji validitas (Tabel 5) menunjukkan bahwa kelima butir soal dinyatakan valid, dengan nilai korelasi (misalnya 0,867 dan 0,748) yang jauh melampaui  $r$  tabel (0,404). Selain itu, uji reliabilitas instrumen (Tabel 6) menghasilkan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,803, yang berada dalam kategori reliabel tinggi (jauh di atas  $r$  tabel 0,468). Tingginya validitas dan reliabilitas instrumen ini memberikan keyakinan bahwa data pretest dan posttest yang diperoleh bersifat akurat, konsisten, dan sah dalam mengukur keterampilan berbicara siswa.

Secara keseluruhan, riset ini berhasil mengembangkan media "Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia" yang terbukti sangat layak secara materi (96%) dan media (85%), serta sangat disukai siswa (92%). Meskipun demikian, efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara tergolong sedang (N-Gain 48,05%). Implikasi utama dari temuan ini adalah bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan secara budaya (Wardana & Sanjaya, 2022) sangat krusial untuk memotivasi siswa, namun tidak dapat berdiri sendiri. Untuk menjembatani kesenjangan antara antusiasme (92%) dan penguasaan kompetensi (63%), guru perlu mengintegrasikan media ini dengan strategi scaffolding dan pendekatan diferensiasi (Manurung et al., 2025; Octaviani et al., 2025; Pujiyanto et al., 2025; Safitri et al., 2024; Rahmawati, 2024). Keterbatasan penelitian ini adalah tidak adanya kelompok kontrol; oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-experimental untuk mengisolasi dampak media secara lebih akurat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, sementara instrumen evaluasi dinyatakan valid dan reliabel. Penerapan media ini berhasil mendorong keberanian, partisipasi aktif, dan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara lisan, sekaligus menanamkan nilai karakter budaya lokal. Efektivitas media tercermin dari peningkatan skor keterampilan berbicara siswa yang berada pada kategori sedang. Ke depan, media ini memiliki prospek untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital interaktif dan dapat diterapkan di jenjang atau konteks pembelajaran lain guna memperluas dampaknya terhadap penguatan kompetensi komunikasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, J., Zulaiha, S., & Yulizah, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flipaclip Animasi Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Min 03 Kepahiang. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/5845/1/Fulltext.pdf>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Eka, P. N. (2021). Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/15535/1/SKRIPSII-2.pdf>
- Fatmawati, R. A., & Afryaningsih, Y. (2025). Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat Sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Elementary*. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4453>
- Hernawati, E., et al. (2024). Efektivitas Metode Story Telling Bermedia Video Dongeng Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Riset*, 5(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2072>

- Izatusholihah, Y., et al. (2021). Permainan Tebak Gambar Dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 71–80. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6606>
- Khoiriyah, N. I. (2025). Pengembangan Media E-Card Interaktif Kartu Peral pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD Universitas Negeri Surabaya*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/70517/51128>
- Manurung, E. S., et al. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV Sekolah Dasar. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(2), 712. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5957>
- Muhyidin, A. (2025). Literatur Review Penggunaan Cerita Rakyat Pada Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Education Explorer*. <https://doi.org/10.30740/jee.v8i1.252>
- Octaviani, A., et al. (2025). Pengembangan Media Miniatur Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 733. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4966>
- Permatasari, H. A. (2014). Pengembangan Media Visual Berbasis Auto Play Untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Insan Amanah Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7722/>
- Priatmojo, B., et al. (2023). Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains Humaniora*, 2(8). <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5746>
- Pujianto, P., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Scratch Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 164. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4100>
- Rahmawati, N. I. (2024). Analisis Aspek Non Kognitif Peserta Didik Dalam Pengimplementasian Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. [https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/13542/1/Tesis\\_NurItaRahmawati\\_Pedagogi.pdf](https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/13542/1/Tesis_NurItaRahmawati_Pedagogi.pdf)
- Safitri, N. W., Karma, I. N., & Fauzi, A. (2024). Analisis Penerapan Teori Belajar Bruner Berbantuan Media Kantong Hitung Pada Operasi Bilangan Cacah Penjumlahan Pengurangan Kelas I Sdn 10 Mataram. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(3), 214. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3161>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D). Alfabeta.
- Suryani, A., et al. (2024). Peran Kearifan Lokal Dalam Buku Cerita Untuk Pendidikan Karakter Anak. *Deskomvis*, 5(1). <https://doi.org/10.38010/deskomvis.v5i1.72>
- Thoyyibah, E. A., et al. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 66–74. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3147>
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>
- Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal Dan Budaya Bali. *Karmapati: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>