

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION*  
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA  
KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo*



**UIN PALOPO**

**Oleh :**

**Safitri**

20 0205 0004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION*  
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA  
KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo*



**UIN PALOPO**

**Oleh :**

**Safitri**

20 0205 0004

**Pembimbing**

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**

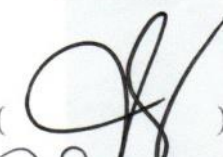

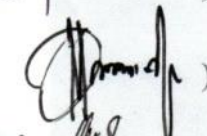


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu*, yang ditulis oleh Safitri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050004, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Selasa*, tanggal *13 Januari 2026* bertepatan dengan *24 Rajab 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 30 Maret 2026**  
**11 Syawal 1447 H**

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  )  |
| 2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.   | Penguji I     | (  ) |
| 3. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.       | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.       | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.          | Pembimbing II | (  ) |



### Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Safitri  
NIM : 2002050004  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrative atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di digunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 25 Juli 2025  
Yang membuat pernyataan



Safitri  
20 0205 0004

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.” Yang ditulis oleh:

Nama : Safitri  
Nim : 20 02050 004  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian seminar hasil. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.


Pembimbing I,



**Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**  
NIP. 19630710 199503 2 001

Tanggal: 25 Juli 2025

Pembimbing II,



**Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19810607 201101 1 009

Tanggal: 24 Juli 2025

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp :Draft Skripsi  
Hal : Kelayakan Pengujian Draft Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Safitri  
NIM : 2002050004  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu".

Menyatakan bahwa skripsi tersebut memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

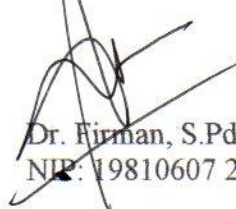
*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing I



Dra. Hj. Nursyamsi, M. Pd. I.  
NIP: 19630710 199503 2 001

Pembimbing II



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
NIP: 19810607 201101 1 009

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا  
مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Puji syukur peneliti persembahkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan. Guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Universitas Islam Negeri (UIN) palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama UIN Palopo yang telah

membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. Wakil Dekan III UIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.

3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing I dan Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Bungawati, S.Pd., M.Pd., Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. dan Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

6. Zainuddin S., S.E., M.Ak. Kepala Unit Perpustakaan UIN Palopo, beserta para stafnya yang telah membantu peneliti dalam memfasilitasi buku literatur.

7. Hj. Nurjaya, S.Pd.I. selaku kepala sekolah SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu dan Otang, S.Pd. Gr selaku wali kelas V serta staf yang telah memberikan izin dan

bantuan dalam melakukan penelitian.

8. Teristimewa kepada kedua orang tua peneliti, Bapak Syubair dan Ibu Sitti Gowari, yang telah memberi dukungan dalam hidup saya serta mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sangat luar biasa karena telah merawat, mendidik, dan membesarkan, dengan kasih sayang yang tak henti untuk mendoakan kebaikan kepada peneliti, dan terima kasih atas kepercayaan dan kebebasan yang diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada saudara-saudariku tercinta Sunarti, Sudirman, Sumarno, Sudarsi, Sulastri, Sugiarto, Sri Mahrani dan Reski Anugrah yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material dan selalu menjadi penyemangat serta panutan dalam menjalani kehidupan.

10. Kepada Muhammad Fahrul seseorang yang senantiasa memberikan motivasi serta bantuan di setiap langkah perjuangan peneliti mengucapkan terima kasih.

11. Kepada Amalia Ramadhani terima kasih atas segala bantuan, waktu, dan kesempatan yang telah diberikan, mulai dari menumpangkan tempat tinggal selama penelitian, meminjamkan laptop dan *handphone*, sampai menemani dalam proses penelitian. Segala dukungan tersebut menjadi bagian penting yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo Angkatan 2020, khususnya untuk sahabat-sahabatku, Riska, Putri Rahmadani, Wilda Febrianti, Aspia Winalda Putri, Nurul Difa

Sahrani, Nurul Zaskia dan teman-teman lainnya yang tidak sempat peneliti sebutkan satu persatu tanpa terkecuali, yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak yang memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi yang memerlukan. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Amin

Palopo, 10 Agustus 2025

Safitri  
Nim: 20 0205 0004

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*  
هَؤُلَ : *haula*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ... اِى	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اِو	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : mâtâ  
رَمَى : ramâ  
يَمُوتُ : yamûtu

### 4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*  
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*  
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

### 5. Syaddah (*Tasydid*)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanâ
نَجِّنَا	: najjaânâ
الْحَقِّ	: al-ḥaqq
الْحَجِّ	: al-ḥajj
نُعْم:	: nu'ima
عُدُّوْا	: 'aduwwun

Jika huruf *ى* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سى), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَايٍ	: 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)
عَرَسِيٍّ	: 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: al-syamsu (bukanasy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: al-zalzalah (bukanaz-zalzalah)
الْفَلْسَفَةُ	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-bilādu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (') hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
الْأَنْوَاءُ	: al-nau'
شَيْءٍ	: syai'un
أَمْرًا	: umirtu

#### 8. Penulisan Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm  
*Al-Sunnah qabl al-tadwîn*

#### 9. Lafaz Aljalâlah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	: dīnullah
بِاللَّهِ	: billâh

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ	: hum fi rahmatillâh
---------------------------	----------------------

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku. Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa ma Muhammadun illa rasul*

*Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan*

*Syahru Ramadan al-laz'i unzila fih al-Qur'an*

Naşr al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maşlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naşr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naşr Hāmid (bukan: Zaīd, Naşr Hāmid Abū)

## B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt	= Subhanahu Wa Ta 'ala
saw	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
as	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
SM	= Sebelum Masehi
QS .../...: 4	= QS Al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR KUTIPAN AYAT</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Spesifikasi Produk .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Penelitian yang Relevan .....	13
B. Landasan Teori .....	16
C. Kerangka Pikir .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39

C. Subjek dan Objek Penelitian .....	39
D. Prosedur Pengembangan .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Implikasi .....	76
C. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat QS. Ar-Rahman/55:3-4 .....	6
---	---

## DAFTAR HADIS

Hadis Riwayat Al-Bukhari tentang berbicara .....	7
--	---

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala likert.....	44
Tabel 3.2 Pengkategorian validasi.....	44
Tabel 3.3 Pengkategorian Praktikalitas .....	45
Tabel 3.4 Pengkategorian efektivitas .....	45
Tabel 4.1 Analisis kebutuhan .....	46
Tabel 4.2 Hasil perolehan nilai angket.....	48
Tabel 4.3 Nama-nama validator .....	53
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli desain pembelajaran.....	54
Tabel 4.5 Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain pembelajaran .....	56
Tabel 4.6 Hasil uji validasi ahli bahasa.....	56
Tabel 4.7 Ikhtisar data penilaian dan review ahli bahasa.....	58
Tabel 4.8 Hasil uji validasi ahli materi.....	58
Tabel 4.9 Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi.....	60
Tabel 4.10 Hasil uji praktikalitas siswa.....	62
Tabel 4.11 Hasil praktikalitas guru kelas V .....	63
Tabel 4.12 Hasil Analisis <i>pretest-posttest</i> siswa.....	64

## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 1.1 Bagan kerangka berpikir.....	37
Gambar 2.1 Lokasi penelitian .....	39
Gambar 3.1 Data analisis kebutuhan siswa.....	49
Gambar 3.2 Media sebelum revisi .....	60
Gambar 3.3 Media setelah revisi.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 2 Validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 3 Hasil wawancara guru analisis kebutuhan
- Lampiran 4 Pedoman instrumen angket siswa analisis kebutuhan
- Lampiran 5 Validasi instrumen angket siswa analisis kebutuhan
- Lampiran 6 Hasil angket siswa analisis kebutuhan
- Lampiran 7 Lembar uji validasi produk ahli media
- Lampiran 8 Lembar uji validasi produk ahli bahasa
- Lampiran 9 Lembar uji validasi produk ahli materi
- Lampiran 10 Lembar validasi angket praktikalitas guru
- Lampiran 11 Hasil angket uji praktikalitas guru
- Lampiran 12 Lembar validasi angket praktikalitas siswa
- Lampiran 13 Hasil angket uji praktikalitas siswa
- Lampiran 14 Hasil nilai *pretest* uji efektivitas siswa
- Lampiran 15 Hasil nilai *posstest* uji efektivitas siswa
- Lampiran 16 Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas V Bab 2
- Lampiran 17 Dokumentasi
- Lampiran 18 Buku panduan produk
- Lampiran 19 Hasil cek plagiarisme buku panduan produk
- Lampiran 20 Surat keterangan submit artikel
- Lampiran 21 Surat izin penelitian
- Lampiran 22 Surat telah melakukan penelitian
- Lampiran 23 Surat keterangan untuk sekolah
- Lampiran 24 Surat berita acara penyerahan produk hasil penelitian mahasiswa
- Lampiran 25 Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Safitri, 2025.** “*Pengembangan Media pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nursyamsi dan Firman.

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui analisis kebutuhan; mengetahui desain; mengetahui validitas; mengetahui praktikalitas; dan mengetahui uji efektivitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* (AIR) dalam upaya melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau biasa disebut *research and development* (RND) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 381 Kanan, Kabupaten Luwu. Subjek penelitian ini yang pertama adalah validator dan subjek kedua adalah guru dan siswa kelas V di SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu yang terdiri dari 18 siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Guna mendapatkan data yang dibutuhkan, maka digunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dari analisis data pembahasan menunjukkan bahwa: Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan, yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan siswa dan guru. Desain terdiri dari rancangan awal yaitu menentukan tujuan pembelajaran dan pembuatan langkah-langkah perancangan pembuatan media. Validitas terdiri dari validator ahli media dengan skor 87%, ahli bahasa memberikan nilai 90%, dan ahli materi memberikan nilai 92% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa melibatkan 18 siswa memperoleh nilai 88% dan hasil praktikalitas dari wali kelas V dengan nilai 94% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan diperoleh rata-rata skor *pretest* siswa adalah 69,72% kategori efektif dan rata-rata *posttest* adalah 88,88% dengan kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, dadu gambar, model AIR, keterampilan berbicara, ADDIE, cerita fiksi malin kundang.

## ABSTRACT

**Safitri, 2025.** "*Development of Pictorial Dice Learning Media Based on the Auditory Intellectually Repetition Model to Train Speaking Skills of Grade V Students of SDN 381 Kanan Luwu Regency*". Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Guided by Nursyamsi and Firman.

This study aims to: Know the needs analysis; know the design; know the validity; know the practicality; and find out the effectiveness test of the pictorial dice learning media based on *the auditory intellectually repetition* (AIR) model in an effort to train the speaking skills of grade V students of SDN 381 Kanan Luwu Regency.

The type of research used in this study is development or commonly called research and development (RND) using the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN 381 Kanan, Luwu Regency. The first subject of this study is a validator and the second subject is a teacher and grade V student at SDN 381 Kanan Luwu Regency which consists of 18 students. The data obtained were analyzed qualitatively and quantitatively in learning activities. In order to obtain the required data, data collection techniques were used, namely observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation.

The results of the research from the analysis of discussion data show that: Analysis of the needs of the developed product, namely problem analysis and analysis of the needs of students and teachers. The design consists of an initial design, namely determining learning objectives and making steps for designing media production. Validity consisted of media expert validators with a score of 87%, linguists with a score of 90%, and material experts with a score of 92% with a very valid category. The results of the students' practicality involved 18 students obtained a score of 88% and the results of practicality from the homeroom teacher of class V with a score of 94% with the category of very practical. The effectiveness test was obtained, the average student *pretest* score was 69.72% in the effective category and the average *posttest* was 88.88% with the very effective category.

**Keywords:** Learning media, picture dice, AIR model, speaking skills, ADDIE, fictional stories malin kundang.

## خلاصة

**صفتري، ٢٠٢٥.** "تطوير وسائل تعليمية مصورة للنرد استنادًا إلى نموذج التكرار السمعي الذهني لتدريب مهارات التحدث لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدرسة سدن ٣٨١ كانان مقاطعة لووو". أطروحة برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. إشراف نورسيامسي وفيرمان.

تهدف هذه الدراسة إلى: تحديد تحليل الاحتياجات؛ تحديد التصميم؛ تحديد الصلاحية؛ تحديد التطبيق العملي؛ وتحديد اختبار فعالية وسائل التعلم النرد المصورة القائمة على نموذج التكرار الفكري السمعي (أ ي ر) في محاولة لتدريب مهارات التحدث لدى طلاب الصف الخامس في سدن ٣٨١ كانان، مقاطعة لووو.

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو التطوير أو ما يُعرف عادةً بالبحث والتطوير (ر ن د) باستخدام نموذج التطوير أدي، والذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. أجري هذا البحث في مدرسة سدن ٣٨١ كانان، بمنطقة لووو. كان المُحقق هو المشارك الأول في هذه الدراسة بينما كان المُعلم وطلاب الصف الخامس في مدرسة ٣٨١ سدن كانان بمنطقة لووو والبالغ عددهم ١٨ طالبًا. حُللت البيانات المُجمعة نوعيًا وكميًا من خلال أنشطة التعلم. وللحصول على البيانات المطلوبة، استُخدمت أساليب جمع البيانات، وهي الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق.

تظهر نتائج البحث من تحليل بيانات المناقشة ما يلي: تحليل احتياجات المنتج المطور، أي تحليل المشكلات وتحليل احتياجات الطلاب والمعلمين. يتكون التصميم من تصميم أولي أي تحديد أهداف التعلم وإنشاء خطوات تصميم لصنع الوسائط. تتكون الصلاحية من محقق خبير الوسائط بدرجة ٨٧٪، وخبير اللغة الذي يعطي درجة ٩٠٪، وخبير المواد الذي يعطي درجة ٩٢٪ مع فئة صالحة للغاية. حصلت نتائج التطبيق العملي للطلاب التي شملت ١٨ طالبًا على درجة ٨٨٪ ونتائج التطبيق العملي من معلم الفصل في الصف الخامس بدرجة ٩٤٪ مع فئة عملية للغاية. حصل اختبار الفعالية على متوسط درجة اختبار ما قبل الاختبار للطلاب بنسبة ٦٩,٧٢٪ في الفئة الفعالة ومتوسط درجة اختبار ما بعد الاختبار بنسبة ٨٨,٨٨٪ مع فئة فعالة للغاية.

**الكلمات المفتاحية:** وسائل التعلم، مكعبات الصور، نموذج أير، مهارات التحدث، أدي، قصة مالين كوندانج الخيالية.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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 memposisikan dirinya sebagai penyampai informasi sesuai amanat kurikulum. Fungsi guru hanya menyampaikan dan siswa mendengarkan informasi.<sup>1</sup> Siswa di hadapkan secara langsung dengan berbagai macam karakter siswa lainnya dengan tujuan mampu berinteraksi sesama dan menciptakan interaksi aktif bagi mereka.<sup>2</sup> Interaksi edukatif yaitu komunikasi timbal balik antara guru dan siswa yang memiliki tujuan mendidik.

Dalam proses belajar mengajar, siswa harus terlibat secara menyeluruh, yang mencakup aspek pemikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan psikomotor. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa khususnya, guru harus mendorong siswa untuk mendengarkan, menggunakan metode yang dapat diamati, memberikan kesempatan untuk menulis, serta mengajukan pertanyaan atau tanggapan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>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>.

<sup>2</sup>Nursyamsi, Arwan Wiratman, dan Nayunda Dwi Jayanti, "Analisis Bentuk Interaksi Sosial pada Pembelajaran Outdoor di Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (September 8, 2024): 122, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.726>.

<sup>3</sup>Sukmawaty, Reski Maulida Hikman, dan Nursyamsi, "Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, no. 3 (November 27, 2024): 451, <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.5626>.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku atau sikap pada diri siswa terhadap suatu materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, sangat menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran. Hal ini disebabkan, karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda.<sup>4</sup> Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>5</sup>

Salah satu unsur pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan, media pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan rangsangan untuk belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>6</sup> Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar pembelajaran lebih efisien dan efektif. Dalam perspektif pendidikan, media dimaknai sebagai instrument yang sangat strategis dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mempermudah dan memberikan dalam proses pembelajaran agar manusia lebih mengerti serta, dapat membagikan informasi didalam kegiatan dalam proses

---

<sup>4</sup> Andi Wicaksono, "Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek," *SHAHIH: Jurnal Multidisiplin Islam* 2, no. 1, (Juni 21, 2017): 75, <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>.

<sup>5</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 3, no. 1, (2018): 171-187, [pdfs.semanticscholar.org](https://pdfs.semanticscholar.org).

<sup>6</sup> Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (Februari 21, 2020): 105, <https://doi.org/10.58230/27454312.14>.

<sup>7</sup> Edhy Rustan, Sitti Munawwarah dan Hisbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (Maret 31, 2022): 79-92, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.47419>.

pembelajaran disuatu tempat menuntut ilmu maupun organisasi serta komunitas, agar pesan dapat diterima oleh orang lain dan bisa merambat meningkat pada bidang sistem komunikasi.<sup>8</sup> Media pembelajaran merupakan instrument yang berguna pada kegiatan pembelajaran agar materi dapat tersalurkan dengan jelas serta tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.<sup>9</sup>

Bahasa merupakan bagian integral dari perkembangan intelektual anak. Bahasa berfungsi sebagai dasar untuk semua interaksi sosial. Masing-masing anak berkembang melalui lima tahap perkembangan bahasa dengan kecepatan yang berbeda-beda. Setiap bentuk komunikasi memiliki dua komponen yaitu bahasa reseptif dan ekspresif. Perkembangan bahasa ekspresif mudah dilihat. Mengenali perkembangan bahasa reseptif lebih sulit.<sup>10</sup>

Berdasarkan empat aspek-aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan aspek kedua setelah keterampilan menyimak. Jika hasil penyimakan baik maka dapat menunjang keterampilan berbicara seseorang. Keterampilan berbicara pada umumnya dapat dipraktikkan oleh semua orang, tetapi berbicara yang terampil yang dapat mengarahkan pendengarnya hanya sebagian orang mampu melakukan itu. Bahkan keberhasilan seseorang dalam meniti karir misalnya, dapat juga ditentukan oleh terampil tidaknya ia berbicara.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup>Bungawati, "Efektifitas Penggunaan Media Youtube Terhadap Kemampuan Baca Al-Qur'an Peserta Majelis Taklim Masjid Al-Ikhlas Calodo Desa Bulucenrana Kabupaten Sidenreng Rappang," *Undergraduate thesis, IAIN Parepare*, (Februari 23, 2023): 3, <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/7069>.

<sup>9</sup>Lilis Suryani, Zainab, dan Abdul Pirol, "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar," *Socratika: Jurnal Pendidikan Progresif dan Inkuiri Sosial* 1, no.1 (Januari 1, 2024): 10, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

<sup>10</sup>Muhammad Guntur, et al., *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, Edisi Pertama (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023), 68.

<sup>11</sup>Muhammad Ilham dan Iva Ani Wijati, *Kererampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*, Edisi 1 (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 4-5.

Empat aspek-aspek keterampilan berbahasa yakni, 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis.

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan ini bahwa berbicara mempunyai peranan sosial yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Semua mata pelajaran sekolah kemampuan berbicara siswa sangat dibutuhkan agar tercipta interaksi yang baik antara guru dengan siswa turut berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Berbicara juga suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.<sup>12</sup> Keterampilan berbicara juga akan mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang beradab, komunikatif, jelas, dan mudah dipahami.<sup>13</sup>

Hasil observasi kelas terlihat, keterampilan berbicara di Kelas V SDN 381 Kanan kurang maksimal, guru cenderung lebih dominan pada teori ceramah tanpa bantuan media ataupun variasi belajar lainnya. Maka keterampilan berbicara belum tercapai secara optimal. Terbukti dari hasil wawancara guru kelas V menyatakan siswa masih takut untuk mengemukakan pendapat, malu bertanya, kurang percaya diri dalam berkomunikasi, sulit untuk mengungkapkan kembali isi cerita dan sebagainya.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Cecep Wahyu Hoerudin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel," *Jurnal Rakeyansantang* 1, no. 1 (Oktober 1, 2023): 1-10, <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id>.

<sup>13</sup>Nurul Aswar, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Pembelajaran Metode Diskusi Kelas Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Konsepsi* 11, no. 1 (May 31, 2022): 202-14.

<sup>14</sup>Otang, Observasi dan Wawancara, SDN 381 Kanan Jl. Mabombong Desa Limbong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, Hari Selasa Pada Tanggal 5 Desember 2023.

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.

Penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan terjadi bina suasana kelas. Dengan media dan model ini diharapkan siswa terangsang untuk menggunakan daya indera penglihatan dan pendengarannya secara maksimal untuk menyimak cerita guru. Setelah siswa menyimak cerita guru, daya imajinasi siswa akan muncul selaras dengan alur dan tokoh cerita guru, dan akhirnya siswa diharap mempunyai kemampuan menceritakan kembali apa yang telah diceritakan oleh gurunya dan juga dapat mengadopsi perilaku positif dari tokoh cerita. Kemampuan siswa untuk menceritakan kembali isi cerita merupakan modal dasar siswa dalam melatih aspek keterampilan berbicara.<sup>15</sup>

Siswa kurang berminat terhadap pembelajaran, khususnya keterampilan berbicara, karena tidak dipergunakannya alat peraga atau gambar yang membuat

---

<sup>15</sup>Kholifah, "Implementasi Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Fikih di MTS Sunan Bonang Parengan Tuban," *Repository.unugiri*, (September 9, 2023): 6-9, <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/3068>.

siswa tertarik untuk mempelajarinya. Siswa juga kurang menguasai keterampilan berbicara yang baik dan benar. Oleh karena itu, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa perlu dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

Perlu diketahui dalam Al-Qur'an sudah menjelaskan mengenai berbicara. Ayat dikemukakan dalam QS Ar-Rahman /55: 3-4:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۙ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۙ

Terjemahnya:

“Dia menciptakan manusia, Mengajarinya pandai berbicara”.<sup>16</sup>

Menurut M. Quraish Shihab tentang ayat tersebut, Allah ar-Rahman yang mengajarkan al-Qur'an itu Dialah yang menciptakan manusia makhluk yang paling membutuhkan tutunan-Nya merujuk pada Al-Qur'an sebagai panduan hidup yang lengkap, sekaligus yang paling berpotensi memanfaatkan tuntunan itu dan mengajarnya ekspresi yakni kemampuan menjelaskan apa yang ada dalam benaknya, dengan berbagai cara utamanya adalah bercakap dengan baik dan benar.<sup>17</sup>

Sebagaimana Surah Ar-Rahman ayat 3-4 menjelaskan bahwa Allah SWT telah menganugerahkan kemampuan berbicara kepada manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, hadis riwayat Bukhari mengingatkan kita untuk senantiasa berkata yang baik atau diam. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara, penting bagi kita untuk tidak hanya menguasai teknik berkomunikasi,

<sup>16</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Unit Percakapan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 775.

<sup>17</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 494.

tetapi juga memperhatikan etika dan adab dalam berucap. Hadis tersebut yaitu tentang berbicara dikemukakan dibawah ini:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ. (رواه البخاري).

Artinya:

“Dari Abu Hurairah ra. dia berkata; Rasulullah saw. bersabda: “Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya ia berkata baik atau diam”.<sup>18</sup>

Hadis tersebut Imam Nawawi dalam kitab *Riyadhus Shalihin* menjelaskan hadis ini sebagai salah satu prinsip penting dalam Islam yang mengajarkan adab berbicara. Menurut Imam Nawawi, hadis ini menunjukkan bahwa berbicara bukanlah sesuatu yang remeh. Setiap ucapan harus dipikirkan terlebih dahulu, apakah memiliki nilai kebijakan atau justru akan membawa dampak negatif. Jika tidak yakin bahwa perkataan tersebut baik, maka lebih baik untuk diam.<sup>19</sup>

Keterampilan berbicara termasuk sulit diajarkan karena menuntut kesiapan, mental, dan keberanian siswa untuk terampil di depan orang lain. Agar pembahasan tidak terlalu meluas dan lebih terfokus pada pokok masalah perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini hanya dibatasi pada pembahasan pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* untuk melatih kemampuan bercerita atau berbicara. Dadu bergambar yang dimaksudkan di sini adalah yang mana didalamnya terdiri dari beberapa gambar seri yang apabila dirangkaikan mempunyai sebuah makna cerita.

<sup>18</sup>Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari Al-Ja'fi, *Shahih Al-Bukhari, Kitab Ar-Riqaq, Juz 7*, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), 184.

<sup>19</sup>Imam Nawawi, *Kitab: Riyadhus Shalihin*, (Lebanon: Dar al-Ma'rifah, Beirut, 1991), Bab 15, Hadis ke-151.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan siswa dan guru pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah desain media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu?
3. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu?
4. Bagaimanakah praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.
3. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.
4. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* dengan model pengembangan ADDIE untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang mencakup aspek teoretis maupun praktis.

##### **1. Manfaat teoretis**

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat membantu guru dalam menjelaskan materi.
- b. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pola pikir kritis siswa sehingga pembelajaran bertahan lama pada ingatan siswa.

##### **2. Manfaat praktis**

Hasil penelitian secara praktis diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat digunakan oleh pendidik dan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran di kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.

### **E. Spesifik Produk yang Diharapkan**

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dadu bergambar.
2. Media ini berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR).
3. Dibuat dari kardus yang dimodifikasi menjadi bentuk dadu.
4. Dadu dilengkapi dengan *speaker* mini di dalamnya untuk mengeluarkan suara.
5. Berisi gambar-gambar seri yang membentuk alur cerita.
6. Dilengkapi rekaman audio yang sesuai dengan gambar dan alur cerita.
7. Materi cerita fiksi Malin Kundang.
8. Membantu siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) melatih keterampilan berbicara.
9. Dikembangkan dengan model ADDIE.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi pengembangan**

Adapun asumsi dari pengembangan ini adalah:

- a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* ini dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model AIR.
- c. Validator dari penelitian ini yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dan merupakan ahli dari materi bercerita fiksi.
- d. Item-item penilaian dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk yang layak untuk digunakan.

## **2. Keterbatasan pengembangan**

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* ini antara lain:

- a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* ini hanya dikembangkan pada materi bercerita fiksi malin kundang.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang sejenis telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya sebagai berikut.

1. Liza Depriyanti, dalam penelitiannya yang berjudul: “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.”

Permasalahan penelitian ini kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu kata bergambar terhadap hasil belajar membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Cluster Random Sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dadu kata bergambar terhadap hasil belajar membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 61 Kota Bengkulu.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup>Liza Depriyanti, “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>.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian peneliti, penelitian ini menggunakan media pembelajaran dadu kata gambar untuk melihat hasil belajar membaca permulaan sedangkan penelitian peneliti menggunakan media pembelajaran dadu bergambar untuk melatih keterampilan berbicara. Namun, persamaannya terletak pada fokus keduanya yang sama-sama menggunakan media pembelajaran dadu.

2. Penelitian Dipa Sari Bonatua dkk, dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Marga Tunggal.”

Penelitian ini bahwa permasalahan guru pada umumnya sebagian nilai rata-rata siswa untuk materi pembelajaran belum tuntas dan masih banyak siswa di bawah nilai KKM yang ditetapkan ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran AIR Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan cara teknik non probability dengan metode sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang terdiri dari 10 soal. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji-z. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata pretest 48,08 dan posttest 78,3. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran AIR tuntas dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Marga Tunggal secara signifikan tuntas.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Dipa Sari Bonatua, 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>.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian peneliti, penelitian ini menggunakan media gambar pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian peneliti menggunakan media pembelajaran dadu bergambar untuk melatih keterampilan berbicara. Namun, persamaannya terletak pada fokus keduanya yang sama-sama menggunakan model pembelajaran AIR.

3. Penelitian Amin Nurdiana dkk, dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Penyajian Data Melalui Model Media Dabar (Dadu Bergambar) Bagi Peserta Didik Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya.”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan penyajian data melalui media Dabar pada siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan penyajian data setelah diterapkan media Dabar. Nilai rata-rata hasil belajar pada pratindakan sebesar 11,11% meningkat menjadi 83,7 pada siklus II saat diterapkan media Dabar pada kegiatan penyajian data materi pictogram. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Dabar. Hal ini menunjukkan bahwa media Dabar efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan penyajian data siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Amin Nurdiana, 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>.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian peniliti, penelitian ini menggunakan media dadu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan penyajian data sedangkan penelitian peniliti menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model AIR untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Namun, persamannya terletak pada fokus keduanya yang sama-sama menggunakan media dadu bergambar.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media pembelajaran**

#### **a. Pengertian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Jadi, media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.<sup>23</sup>

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Mahasiswa 1*, no. 2 (Januari 19, 2023): 03, <https://doi.org/10.55606/jsr.vli2.938>.

<sup>24</sup>Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Edisi Pertama (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dalam proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi lebih mudah dan efektif. Media ini bisa berbentuk alat, teknologi, atau sumber daya yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan jelas.

#### b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran secara garis besar sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.<sup>25</sup>

Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah :

- 1) Memberikan *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- 2) Pokok bahasan bagi pembelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya.
- 3) Memberikan pengalaman pengayaan (*enrichment*) secara langsung kepada pembelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- 4) Membiasakan pembelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang

---

<sup>25</sup>Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Edisi Pertama (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 31-41.

diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.

- 5) Perasaan pembelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.
- 6) Secara tidak langsung pembelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.<sup>26</sup>

c. Macam-macam media pembelajaran

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*Project visual*).

2) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

---

<sup>26</sup>Rahmi Mudia Alti, *Media Pembelajaran*, Edisi Pertama (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 15.

### 3) Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara.<sup>27</sup>

## 2. Media pembelajaran dadu bergambar

### a. Pengertian media pembelajaran dadu bergambar

Penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran visual berupa gambar dengan nama “Dadu Bergambar”. Sesuai dengan namanya, media pembelajaran Dadu Bergambar memiliki enam sisi gambar yang berbeda dengan tema yang telah disesuaikan. Gambar-gambar yang dimunculkan di dalam media pembelajaran memiliki tujuan membantu siswa menentukan stimulus untuk keterampilan berbicara.<sup>28</sup>

Dadu kata bergambar suatu media berbentuk kubus dengan ukuran sedang atau kecil, memiliki enam sisi permukaan, biasanya terbuat dari kayu, kardus ataupun kertas, pada setiap sisinya terdapat gambar yang diatur sesuai dengan

---

<sup>27</sup> Fifit Firmadini, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (Februari 13, 2020): 96-97, [ejournal.mercubuana-yogya.ac.id](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id).

<sup>28</sup> Ivena Violensia, “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah,” *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (Juni 30, 2020): 90, <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>.

kebutuhan dalam pembelajaran. Gambar dan kata pada setiap sisi permukaan dadu biasanya diambil dari gambar dan kata anak seperti nama berbagai hewan, buah-buahan, warna, maupun kegiatan sehari-hari dan yang lainnya.<sup>29</sup>

Media pembelajaran dadu bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dibuat dengan bahan-bahan yang mudah didapatkan, seperti berbagai macam kertas namun peneliti memilih kardus bekas dan bantuan alat lainnya.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran dadu bergambar

Media dadu bergambar memiliki fungsi, di antaranya: Meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemampuan membaca permulaan, mengembangkan kemampuan berbahasa anak, meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebagai strategis efektif dalam pembelajaran menulis karangan teks.<sup>30</sup>

Media pembelajaran dengan gambar memiliki berbagai manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan Pemahaman: Gambar membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual.
- 2) Menarik Perhatian: Visualisasi dapat menarik minat siswa, membuat mereka lebih terlihat dalam pembelajaran.
- 3) Memfasilitasi Memori: Gambar dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik dibandingkan dengan teks saja.
- 4) Mendukung Berbagai Gaya Belajar: Media bergambar cocok untuk siswa

---

<sup>29</sup>Hanadiah, dan Rohmalina, "Media Dadu Kata Bergambar Quick Response Code Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 5 (September 06, 2023): 470, [journal.ikipsiliwangi.ac.id](http://journal.ikipsiliwangi.ac.id).

<sup>30</sup>Ivena Violensia, "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah," *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (Juni 30, 2020): 87-92, <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>.

dengan gaya belajar visual, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan cara mereka.

- 5) Mengurangi Kebosanan: Variasi dalam metode pembelajaran membantu menjaga semangat siswa dan mengurangi kebosanan.
  - 6) Mendorong Diskusi: Gambar dapat menjadi titik awal untuk diskusi, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bertukar pendapat.<sup>31</sup>
- c. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dadu bergambar
- 1) Kelebihan: Dapat mengasah motorik anak, dapat mengasah aspek bahasa anak, dapat mengasah aspek kognitif anak dan dapat mengasah aspek sosial emosional anak.
  - 2) Kekurangan: Ukuran gambar, menekankan indra mata dan terlalu kompleks.<sup>32</sup>
- d. Langkah-langkah Penggunaan/Penerapan Media Dadu Bergambar

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita fiksi malin kundang. Dalam menerapkan media dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* harus memperhatikan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dirangsang menyelesaikan masalah-masalah dari tugas yang diberikan secara kelompok.

---

<sup>31</sup>Nabila Khoirunnisa, Lintang Kusumawardani, dan Umi Virgianti, "Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 2," *Lensa Penas* 9, no.2 (September, 2024): 191-202, 10.33222/jlp.v9i2.3832.

<sup>32</sup>Dwi Novri Asmara, Nurlaila, dan Raimon Efendi, "Implementasi Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 4172-4182, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

Berikut ini adalah contoh pembuatan dan penggunaan media dadu bergambar berbasis model AIR untuk materi cerita fiksi malin kundang agar tidak terkesan membosankan dan membuat siswa tidak jenuh dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Memilih materi yang ingin disampaikan melalui media dadu bergambar, disini peneliti mengambil materi cerita fiksi malin kundang.
- 2) Susun alur cerita beserta gambar sebelum membuat media dadu bergambar, tetapkan gambar cerita pada gambar dadu 1, 2 sampai 6.
- 3) Cerita beserta gambar tersebut disusun dan diketik jelas untuk kegiatan *Auditory* yang nantinya diceritakan lewat dadu bergambar itu, dan gambar dadu beserta gambar cerita yang sudah disusun kemudian dipisah-pisahkan di print untuk ditempelkan di karton yang sudah dimodifikasi berbentuk kubus dan sudah siap dimainkan dalam kegiatan *Intellectualy*.
- 4) Setelah dadu dimainkan untuk kegiatan *Intellectualy* selanjutnya, cerita bergambar tersebut dipisah-pisahkan menjadi 6 gambar cerita sesuai yang ada di dadu yang jika disatukan menjadi satu makna cerita, lalu 6 gambar tersebut di print untuk dibagikan kemasing-masing anggota kelompok sesuai dadu yang di dapatkan dalam permainan.
- 5) Meminta siswa agar menyelesaikan dan menyusun cerita gambar tersebut dalam waktu kurang lebih 20 menit.
- 6) Selanjutnya dalam kegiatan *Repetition*, masing-masing kelompok beserta anggota kelompoknya menceritakan kembali (cerita berantai) secara tersusun beserta gambar cerita yang mereka dapatkan masing-masing anggota kelompok sehingga menjadi satu makna cerita.

### 3. Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

#### a. Pengertian model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

Secara istilah model pembelajaran diartikan sebagai rancangan atau pola untuk memberikan pembelajaran secara langsung dan optimal. Model pembelajaran adalah suatu model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan tujuan dan tahap pembelajaran dalam pengelolaan kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola mengajar secara tatap muka. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.<sup>33</sup>

Model pembelajaran AIR pertama kali diperkenalkan oleh Dave Meier. Meier merupakan pendidik, *trainer*, sekaligus penggagas model *accelerated learning*. Model pembelajaran AIR merupakan singkatan dari *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition*. Model pembelajaran AIR memang mirip dengan model pembelajaran *somatic, visualization, intellectually* (SAVI) dan *visualization auditory, kinesthetic* (VAK). Akan tetapi, perbedaannya hanya terletak pada *repetition* yang bermakna pendalaman, perluasan dan pemantapan dengan cara pemberian tugas atau kuis.<sup>34</sup>

Model pembelajaran AIR memfokuskan pada tiga aktivitas yaitu *Auditory* bahwa indera telinga digunakan dalam belajar dengan cara mendengarkan,

---

<sup>33</sup>Putri Khoerunnisa, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (Maret 30, 2020): 1-27, <https://doi.org/fondatia.v4i1.441>.

<sup>34</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 289.

menyimak, berbicara, persentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi, sehingga proses belajar dalam konteks ini lebih menekankan keaktifan dari semua pihak yang terlibat. *Intellectually* bahwa kemampuan berpikir perlu dilatih melalui latihan bernalar, mencipta, memecahkan masalah, mengkonstruksi, dan menerapkan. *Repetition* yang berarti pengulangan materi, agar pemahaman lebih mendalam dan lebih luas, siswa perlu dilatih melalui pengerjaan soal, pemberian tugas atau kuis.<sup>35</sup>

#### 1) *Auditory*

*Auditory* merupakan aspek mendengarkan dan berbicara. Bangsa Yunani Kuno sangat menganjurkan belajar dengan *auditory* karena mereka berpegang pada filosofi bahwa jika ingin belajar banyak maka berbicaralah dan guru harus mampu memaksimalkan koneksi otak dan indera telinga siswa. Satu dari beberapa aktifitas yang mendukung kegiatan *auditory* yaitu dengan membentuk kelompok belajar dan persentasi, agar *auditory* tersebut terlaksana dalam persentasi harus ada yang bertindak sebagai pembicara dan kelompok yang lainnya mendengarkan sehingga indera telinga dan lisan terlibat dalam proses pembelajaran. Contoh kegiatan *auditory* dalam pembelajaran siswa melakukan debat, presentasi, membaca materi, membahas ide dengan lisan dan diskusi kelompok yang dibimbing oleh guru. Seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajar agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Nur Alfin Hidayati dan Agus Darmuki, "Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa," *Jurnal Education FKIP UNMA* 7, no. 1 (April 2, 2021): 252-259, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>.

<sup>36</sup>Anisa Fitriana, "Analisis Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di MI Darul Huda Bandar Lampung," *Repository UIN Raden Intan Lampung*, (Juli 26, 2023): 23-24, <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29097>.

## 2) *Intellectually*

Intelektual berarti menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam berpikir secara internal ketika siswa menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman, menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Belajar intelektual adalah bagian untuk merenung, menciptakan, memecahkan masalah, dan membangun makna.<sup>37</sup>

*Intellectually* dapat dilakukan dengan memecahkan masalah, mencari, menyaring informasi, ataupun dengan merumuskan pertanyaan. Intelektualitas adalah sarana penciptaan makna, sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan gagasan, dan menciptakan jaringan saraf. Proses ini tentu tidak berjalan dengan sendirinya, harus dibantu oleh faktor mental, fisik, emosional, dan intuitif. Inilah sarana yang digunakan dalam pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi suatu pengetahuan, pengetahuan menjadi suatu pemahaman, dan pemahaman menjadi suatu kearifan. Menurut Meier, siswa haruslah terlibat dalam aktivitas-aktivitas intelektual, seperti memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, mengerjakan perencanaan strategi, menciptakan gagasan kreatif, mencari dan menyaring suatu informasi, merumuskan pertanyaan, menciptakan model mental, menerapkan gagasan baru dalam pekerjaan, menciptakan makna pribadi, dan meramalkan implikasi suatu gagasan.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Bambang Purnomo, "Pemahaman Konsep Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dan *Course Review Horay*," *Jurnal Ilmiah: Soulmath* 6, no.1 (Agustus 24, 2021): 5, [https://repository.unitomo.ac.id/974/1/BambangPurnomo\\_1-14\\_publish-cetak-repository.pdf](https://repository.unitomo.ac.id/974/1/BambangPurnomo_1-14_publish-cetak-repository.pdf).

<sup>38</sup> Zahratul Fitria, "Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, and Repetition* (AIR) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Siswa MTS Negeri 1 Nagan Raya," *Repository.UINar-raniry*, (Februari 23, 2022): 23-24, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/19964>.

### 3) *Repetition*

*Repetition* merupakan pengulangan, dengan tujuan memperdalam dan memperluas pemahaman siswa yang perlu dilatih melalui pengerjaan soal, pemberian tugas, dan kuis. Pengulangan dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan agar pemahaman siswa lebih mendalam, dengan pemberian tugas, diharapkan siswa lebih terlatih dalam menggunakan pengetahuan yang dapat dalam menyelesaikan soal dan mengingat apa yang telah diterima. Sementara pemberian kuis dimaksudkan agar siswa setiap menghadapi ujian atau tes yang dilaksanakan sewaktu-waktu serta melatih daya ingat.<sup>39</sup>

#### a. Langkah-langkah model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*

- 1) Tahap persiapan dilakukan pada saat pendahuluan kegiatan belajar mengajar. Guru membangkitkan minat belajar siswa dan perasaan positif untuk mengikuti pembelajaran agar siswa mengikuti pembelajaran secara maksimal.
- 2) Tahap penyampaian dilakukan guru untuk memberikan penjelasan mengenai konsep belajar kepada siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk menyimak, bertanya dan menanggapi (*auditory*).
- 3) Tahap pelatihan siswa diminta untuk terlibat dalam aktifitas intelektual agar siswa lebih menyerap pengetahuan dalam diskusi kelompok kecil, mengemukakan pendapat dan menyampaikan hasil diskusi. Hal ini membuat siswa memiliki pengalaman berpikir dan belajar (*auditory* dan *intellectually*).
- 4) Tahap menyampaikan hasil siswa menerapkan pengetahuan baru yang

---

<sup>39</sup> Karni, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Di Kelas V SDN 09 Matekko," *Repository.iainpalopo*, (Juli 18, 2019): 30-31, <https://repository.iainpalopo.ac.id>.

diperoleh dengan cara mengerjakan soal yang dibagikan guru dan membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas sehingga hasil belajar akan melekat (*repetition*).<sup>40</sup>

b. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran AIR adalah sebagai berikut: 1) Melatih pendengaran dan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat (*Auditory*), 2) Melatih siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif (*Intellectually*), 3) Melatih siswa mengingat kembali tentang materi yang telah dipelajari (*Repetition*), 4) Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Sedangkan yang menjadi kekurangan dari model pembelajaran AIR, “Kelemahan dari model pembelajaran AIR yaitu: dalam model pembelajaran AIR terdiri atas 3 aspek, maka sekilas pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama”.<sup>41</sup>

### 3. Cerita fiksi

Cerita fiksi merupakan suatu karya sastra yang berasal dari hasil imajinasi si penulis. Fiksi merupakan suatu cerita naratif yang timbul atau muncul dari imajinasi pengarang serta tidak memperdulikan fakta sejarah. Melalui cerita fiksi, pembaca dapat merasakan emosi, berimajinasi, dan mempertimbangkan ide-ide

---

<sup>40</sup>Anisa Fitriana, “Analisis Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di MI Darul Huda Bandar Lampung,” *Repository UIN Raden Intan Lampung*, (Juli 26, 2023): 25-26, <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29097>.

<sup>41</sup>Rahmatul Hayati, Mirunnisa, dan Junaidi, “Penerapan Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa,” *Jurnal Real Riset* 4, no. 2 (Juni 30, 2022): 184-185, <https://journal.unigha.ac.id/index.php/JRR>.

yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya, menjadikannya sebagai sarana yang kuat untuk menghubungkan, menginspirasi, dan menghibur pembaca di seluruh dunia.<sup>42</sup>

a. Ciri-ciri cerita fiksi

Ciri-ciri cerita fiksi mencakup beberapa aspek penting yang membedakannya dari cerita non-fiksi atau realitas. Berikut adalah beberapa ciri-ciri utama cerita fiksi:

- 1) Bersifat Imajinatif: Cerita fiksi ditulis berdasarkan khayalan atau imajinasi penulis, bukan fakta nyata. Meskipun demikian, penulis seringkali mencampurkan fakta dengan khayalan untuk menciptakan cerita yang lebih menarik dan kredibel.
- 2) Bahasa Konotatif: Dalam cerita fiksi, penulis sering menggunakan bahasa konotatif, yang berarti bahasa yang tidak sebenarnya. Ini mencakup penggunaan majas dan bahasa tersirat untuk menyampaikan pesan atau makna yang lebih dalam.
- 3) Kebebasan Kreatif: Penulis fiksi memiliki kebebasan untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka tanpa terikat oleh sistematis atau fakta nyata. Ini memungkinkan penulis untuk berkreasi dan menciptakan dunia yang unik.
- 4) Fokus pada Emosi dan Perasaan: Cerita fiksi dirancang untuk menyoroti perasaan dan emosi pembaca, bukan hanya logika atau fakta. Penulis fokus

---

<sup>42</sup>Salmaa Ihsania, Wikanengsih and Mekar Ismayani, "Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa," *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (Agustus 8, 2020): 81-90.

pada pengalaman emosional karakter dan latar belakang cerita untuk menarik dan mempengaruhi pembaca.

- 5) Pesan Moral atau Amanat: Meskipun cerita fiksi bersifat imajinatif dan tidak nyata, mereka sering kali memiliki tujuan positif, seperti memberikan pesan moral, amanat, pelajaran, atau keteladanan kepada pembaca.
- 6) Struktur dan Unsur: Cerita fiksi memiliki struktur dan unsur yang khas, termasuk tema, tokoh, alur/plot, konflik, klimaks, latar, amanat, sudut pandang, dan penokohan. Unsur-unsur ini membantu menciptakan cerita yang menarik dan mendalam.
- 7) Jenis-jenis Cerita Fiksi: Ada berbagai jenis cerita fiksi, termasuk novel, cerpen (cerita pendek), roman, dan drama. Setiap jenis memiliki karakteristik dan tujuan khususnya.<sup>43</sup>

Meski berbentuk cerita, ekspresi, dan simbol, namun secara langsung menyentuh kehidupan dan berbagai perilaku sosial yang memberikan pengarahan batin menghadapi pertumbuhan dan perubahan sosial. Namun harus diakui juga bahwa minat dan perhatian masyarakat terhadap cerita rakyat sangat rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai makna yang terkandung dalam cerita rakyat karena cerita rakyat banyak mengandung kode-kode dan kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya makna cerita rakyat untuk membangun karakter manusia yang berbudaya.

---

<sup>43</sup> Suci Amalia And Marwan Pulungan, "Analisis Nilai Karakter Cerita Fiksi Yang Terdapat Pada Tema Menjelajah Angkasa Luar Kelas VI Sd," *Thesis, Sriwijaya University*, 2021. <https://repository.unsri.ac.id/60945/>.

#### **4. Keterampilan berbicara**

##### **a. Hakikat keterampilan berbicara**

Pembahasan mengenai keterampilan berbicara, tentunya tidak akan lepas dari keterampilan berbahasa, karena keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa. Dalam ilmu komunikasi pengertian bahasa sebagai suatu sistem lambing bunyi yang diucapkan oleh manusia untuk berkomunikasi. Sebelum menelusuri keterampilan berbicara yang baik dan benar yang berkaitan dengan hakikat keterampilan berbicara ada dua hal yang sangat penting dipahami. Pertama bahwa bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang diucapkan dan kedua bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Kenyataan bahwa hakikat bahasa itu adalah lambang bunyi yang diucapkan. Keterampilan berbicara sebagai alat berbahasa utama.<sup>44</sup>

##### **b. Pengertian keterampilan berbicara**

Berbicara ialah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan.

Tarigan juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum

---

<sup>44</sup> Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (November 2, 2020): 412, <https://doi.org/10.58230/27454312.56>.

yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan, menjamu dan menghibur, serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan.<sup>45</sup>

Komunikasi dapat berlangsung secara baik dan benar sesuai pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) dengan menggunakan bahasa, sedangkan hakikat bahasa adalah ucapan. Kemampuan berbicara yang baik di depan umum dapat membantu untuk mencapai jenjang karier yang baik.<sup>46</sup>

Dengan keterampilan berbicara seseorang dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Seseorang dapat mengemukakan kemauan dan keinginan, serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Penyampaian berbagai hal dengan keterampilan berbicara tersebut berlangsung dalam berbagai peristiwa komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi dengan keterampilan berbicara tentu melibatkan pembicara dan pendengar yang berada dalam interaksi yang bersifat aktif dan kreatif.<sup>47</sup>

#### c. Jenis keterampilan berbicara

a) Keterampilan berbicara berdasarkan situasi pembicaraan, dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu berbicara formal meliputi diskusi, wawancara, debat, berpidato, rapat, bercerita (dalam situasi formal), dll. Dan berbicara nonformal meliputi bertukar pengalaman, percakapan sehari-hari, penyampaian berita, pengumuman, bertelepon, dan memberi petunjuk.

---

<sup>45</sup>Ina Magdalena, Dhita Safitri, dan Astri Putri Adinda, "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang," *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (Mei 31, 2021): 388-389, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1270>.

<sup>46</sup>Sukirman Nurdjan., Firman, dan Mirnawati, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, Edisi Pertama (Makassar: Aksara Timur, 2016), 120-128.

<sup>47</sup>Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (November 2, 2020): 413, <https://doi.org/10.58230/27454312.56>.

- b) Keterampilan berbicara berdasarkan tujuan pembicara, dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: berbicara untuk menginformasikan misalnya berbicara memberi petunjuk, dan penyampaian berita. Berbicara menghibur misalnya bernyanyi, berpuisi, memberikan motivasi dan penguatan. Berbicara untuk menstimuli biasanya, penutur menghadirkan contoh-contoh atau ilustrasi agar dapat menjadi rangsangan bagi lawan tuturnya. Berbicara untuk menyakinkan misalnya berbicara untuk menasihati, berargumentasi, berceramah atau berpidato, memberi saran, meminta atau meminjam sesuatu, dll.
- c) Keterampilan berbicara berdasarkan jumlah pembicara, dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu berbicara sendiri (monolog) misalnya pemain sering berbicara pada dirinya sendiri atau membicarakan orang ketiga. Berbicara antarpribadi (dialog) misalnya bertelepon dan bercakap-cakap. Berbicara antarkelompok misalnya berdiskusi. Berbicara perseorangan tetapi mewakili kelompok termasuk ke dalam misalnya berdemo dan berkampanye.
- d) Keterampilan berbicara berdasarkan metode yang digunakan dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu berbicara mendadak yaitu berbicara yang menggunakan metode serta merta yang dilakukan berdasarkan kebutuhan sesaat. Berbicara membaca naskah adalah metode berbicara yang tergantung penuh terhadap naskah yang dibaca. Berbicara menghafal adalah berbicara yang menggunakan metode tanpa naskah atau teks. Berbicara ekstemporan adalah berbicara dengan menggunakan metode perpaduan antara metode menghafal dengan metode membaca naskah.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Iib Marzuqi, *Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Edisi Pertama (Surabaya: CV Istana Grafika, 2019), 6-11.

d. Tujuan keterampilan berbicara

Tujuan berbicara terdapat beberapa aspek di antaranya;

- 1) Mengekspresikan pikiran, perasaan imajinasi, gagasan, ide dan pendapat, bentuk berbicara yang disebabkan oleh dorongan individu pembicara. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang dan apa yang dirasakan atau dialami pembicara saat berkomunikasi.
- 2) Memberikan respon atau makna, dalam berbicara sangat penting sebagai tanggapan balasan mengenai apa yang disampaikan oleh pembicara.
- 3) Menghibur orang lain, keinginan untuk merubah isi hati dan pikiran orang agar terhibur.
- 4) Menyampaikan informasi kepada orang lain, berarti menyampaikan berita, pesan, ajakan, maupun perintah tentang sesuatu hal agar diketahui lawan bicara. Sumber pembicaraan untuk menyampaikan informasi dapat berasal dari dalam dirinya, maupun berasal dari sumber lain.
- 5) Membujuk atau mempengaruhi orang lain, agar mengikuti pemikiran maupun pendapat yang sama dengan pembicara.<sup>49</sup>

e. Faktor penunjang keterampilan berbicara

Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, antara lain: 1) ketepatan ucapan/vokal; 2) pengucapan konsonan; 3) penempatan tekanan 4) penempatan persendian; 5) penggunaan nada/irama; 6) pilihan kata (diksi); 7) ketepatan ungkapan; 8) tata bentukan kata; dan 9) pola struktur kalimat. Sedangkan faktor non-kebahasaan yang mendukung keterampilan berbicara,

---

<sup>49</sup>Muhammad Ilham & Iva Ani Wijiati, *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa*, Edisi 1 (Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 30-34.

antara lain 1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku; 2) pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara; 3) kesedihan menghargai pendapat orang lain; 4) kinesik dan mimik yang tepat; 5) kenyaringan suara; 6) kelancaran, relevansi/penalaran; 7) penguasaan topik; 8) kejelasan isi.<sup>50</sup>

f. Faktor penghambat keterampilan berbicara

Faktor yang menghambat kemampuan berbicara siswa adalah faktor kognitif, afektif, dan linguistik. Faktor pertama bersifat kognitif yang terdiri dari konseptualisasi, formulasi, dan artikulasi. Konseptualisasi merupakan basis tindakan dan respon manusia dalam kehidupan sosial. Formulasi merupakan perumusan unsur-unsur pembentukan bahasa. Artikulasi merupakan lafal atau pengucapan kata. Faktor yang kedua adalah faktor afektif yang terdiri dari kurang percaya diri, merasa takut, dan kurang motivasi. Faktor terakhir merupakan faktor linguistic yang terdiri dari pengucapan, tata bahasa dan kosa kata.<sup>51</sup>

g. Indikator keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara menurut Tarigan merupakan kecakapan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, yang diperoleh melalui jalan praktek dan banyak latihan. Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan adalah sebagai berikut:

---

<sup>50</sup>Agus Darmuki & Ahmad Hariyadi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik," *Kredo: jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (April 20, 2019): 256-267, <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3343>.

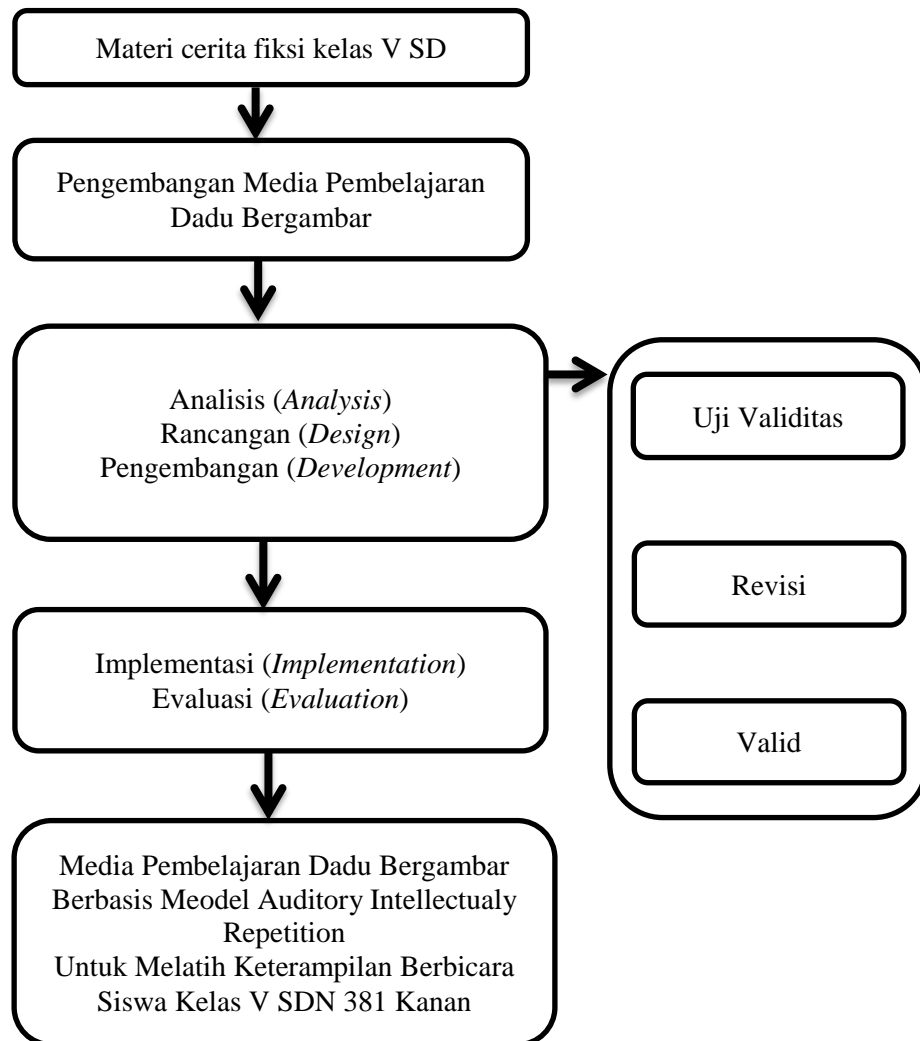
<sup>51</sup>Bulan Sari dan Melyan Melani, "Analisis Faktor Penghambat Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Pondok Pesantren Ashabul Yamin," *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 1 (Desember 14, 2023): 115-125, <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i1.305>.

- 1) Ketetapan vokal
  - a) Pengucapan konsonan dan vokal secara benar.
  - b) Tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing dalam pengucapan.
  - c) Ucapan dalam berbicara harus jelas dan benar.
- 2) Intonasi suara
  - a) Pemenggalan kata/jeda yang jelas.
  - b) Nada dalam berbicara harus sesuai dengan konteks.
  - c) Kecepatan dalam berbicara harus tepat, tidak terlalu cepat atau lambat.
- 3) Ketepatan ucapan
  - a) Pemilihan kata atau diksi harus tepat dan sesuai dengan konteks.
  - b) Penggunaan kalimat harus benar dan sesuai tata bahasa.
- 4) Urutan kata yang tepat
  - a) Pengucapan kata-kata harus dilakukan dengan urut dan tepat.
  - b) Kata-kata tidak boleh diulang-ulang tanpa alasan yang jelas.
- 5) Kelancaran
  - a) Pembicaraan tidak boleh tersendat atau diikuti oleh jeda yang terlalu lama.
  - b) Pembicaraan harus lancar dan alami, tidak terkesan dibuat-buat atau dipaksakan.

Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, seseorang dapat mengukur dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka, sehingga dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dan efisien.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep lainnya dari masalah yang ingin di teliti yang saling berhubungan. Dalam gambar kerangka pikir akan terlihat jelas susunan segala kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian, mulai dari awal penelitian hingga hasil penelitian. Peneliti membuat analisis kebutuhan bagi pendidik dan siswa dalam bentuk angket dan wawancara. Setelah mendapatkan poin-poin permasalahan dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran dikelas. Kumpulan poin-poin diidentifikasi yang kemudian dirumuskan dan dianalisis. Poin-poin ini dipilih untuk penelitian lebih lanjut. Perancangan dilakukan untuk memudahkan penelitian dalam melakukan pengembangan dengan memiliki desain atau konsep terlebih dahulu. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang kemudian dikembangkan atau dibuat lebih menarik. Adapun bentuk bagan kerangka pikir dibawa ini sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Bagan Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada masyarakat luas. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami masalah dan kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design*, melibatkan perancangan media pembelajaran Dadu Bergambar dan diskusi kelompok. Pada tahap *Development*, produk Dadu Bergambar dikembangkan dan diuji coba dalam skala kecil untuk mendapatkan masukan. Tahap *Implementation*, melibatkan penerapan Dadu Bergambar dalam pembelajaran di kelas V SDN 381 Kanan, diikuti dengan observasi dan pengumpulan data mengenai kepraktisan dan efektivitasnya. Akhirnya, tahap *Evaluations*, meliputi analisis data, penilaian hasil belajar siswa, serta umpan balik dari guru dan siswa untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pembelajaran yang dikembangkan.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN 381 Kanan, yang lokasinya berada di Jl. Mabombong Desa Limbong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari s.d Maret 2025.



**Gambar 2.1** Lokasi Penelitian

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ada dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta guru kelas V untuk menilai hasil produk media dadu bergambar. Subjek kedua adalah siswa kelas V SDN 381 Kanan Desa Limbong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan, untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition*.

Objek penelitian ini adalah kualitas produk media pembelajaran Dadu Bergambar berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* dalam materi cerita fiksi pada pembelajaran bahasa indonesia bab 2.

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat pelajaran bahasa Indonesia berlangsung pada kelas V. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan, dan analisis karakteristik siswa, dan sumber belajar yang digunakan di kelas V. Selanjutnya dilakukan analisis materi guna menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media dadu bergambar berbasis model AIR berdasarkan modul ajar kelas V di SDN 381 Kanan.

##### 2. *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah desain atau perancangan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media dadu bergambar meliputi: a. Memilih materi, b. Menyediakan alat dan bahan, c. Pembuatan produk, d. Menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan, e. Membuat rubrik sehingga validator dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan konsumen dalam hal ini adalah siswa.

##### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* pada materi cerita fiksi menggunakan kardus tebal

berdasarkan rancangan produk yang sudah direncanakan pada tahap desain. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dan memperoleh masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada guru dan siswa.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi. Setelah media pembelajaran sudah bergambar berbentuk produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan tahap uji coba kepada guru dan siswa kelas V SDN 381 Kanan. Uji coba produk kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan awal dan memperbaiki produk sebelum uji coba skala besar, peserta uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa kelas V dan guru kelas V. Sedangkan kelompok besar bertujuan untuk menguji efektivitas media dan mengukur kepuasan pengguna secara kuantitatif, peserta uji coba kelompok besar berjumlah 18 siswa (seluruh siswa kelas V) dan guru kelas V. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran dan menguji kesesuaian media berdasarkan penilaian guru dan siswa.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, media pembelajaran dinilai oleh pengguna. Setelah media pembelajaran dievaluasi oleh guru dan siswa, data penelitian diperoleh dan dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dapat diambil kesimpulan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Salah satu kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu kegiatan observasi. Peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti mulai dari awal proses pembelajaran hingga akhir proses pembelajaran.

### **2. Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan peneliti bersamaan dengan observasi lapangan, wawancara dilakukan pada saat analisis kebutuhan dengan menggunakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan langsung kepada guru kelas V. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur dimana memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih di mengerti oleh narasumber.

### **3. Angket**

Angket merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang diberikan oleh peneliti yang digunakan untuk memperoleh sebuah informasi dari responden (guru atau siswa) mengenai hal-hal yang telah diketahui. Angket ini digunakan pada saat melakukan analisis kebutuhan dan melakukan uji kepraktisan produk.

### **4. Tes**

Tes merupakan suatu metode pengukuran yang melibatkan serangkaian pertanyaan, atau tugas yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden. Tes

digunakan sebagai alat penilaian dalam pendidikan yang mempunyai peran penting dalam mengukur tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

#### 5. Dokumentasi

Dokumentasi dirancang untuk mengambil data langsung dari lokasi penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto, data yang relevan. Dokumentasi berupa foto-foto aktivitas proses pembelajaran saat melakukan penelitian.

### **F. Teknik Analisis Data**

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran dari tim validator yang terdapat pada hasil data wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk pengembangan.

#### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari beberapa tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, data angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Serta dari data tahap praktikalitas dan tahap efektivitas.

##### a. Analisis kevalidan

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-5 seperti berikut ini:

Tabel 3.1 Skala Likert

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

Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut.<sup>52</sup>

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

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi

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

b. Analisis angket praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut:<sup>53</sup>

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

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

<sup>52</sup> Nilam Permatasari Munir, "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*. Vol 6, No.2, (Desember 2018).

<sup>53</sup>Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Konsepsi*, Vol. 12, No. 4, (November 2023)

Tabel 3.3 Pengkategorian Praktikalitas

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

## c. Teknik analisis efektivitas

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Agar perhitungan lebih akurat, maka lakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus mencari nilai kemampuan siswa.<sup>54</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi banyaknya individu

P = Angka persentase

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.4 Pengkategorian Efektivitas

<b>Kategori</b>	<b>Penilaian %</b>
Sangat Efektif	81-100
Efektif	71-80
Cukup Efektif	41-70
Kurang Efektif	21-40
Tidak Efektif	0-20

<sup>54</sup> Tutut Windari, "Penerapan Media Gambar Berseri Berbantuan Teknik Montase Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN 5 Salamae Kota Palopo. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo* (2023), <http://repository.iainpalopo.ac.id>

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis kebutuhan melalui pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu (*Analyze*)

Setelah melakukan penelitian terhadap peserta didik dikelas V SDN 381 Kanan, bahan ajar dalam penelitian ini dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan-tahapan analisis dalam pengembangan meliputi langkah-langkah ADDIE:

**Tabel 4.1** Analisis Kebutuhan

No.	Analisis	Hal yang akan dianalisis	Instrumen
1.	Analisis Kinerja	- menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam melatih keterampilan berbicara siswa yaitu penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i>	- Wawancara guru - Angket siswa
2.	Mengkonstruksi penilaian performance	- Menganalisis kebutuhan siswa	- Angket
3.	Analisis tujuan	- menganalisis CP dan TP	- Dokumen
4.	Analisis setting instruksional	- Menganalisis lingkungan belajar siswa	- Angket siswa

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji validasi angket analisis kebutuhan untuk peserta didik dan guru yang melibatkan dosen validator ahli dalam bidangnya.

Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana angket analisis kebutuhan memenuhi standar kelayakan untuk produk yang sedang dikembangkan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian performance, analisis tujuan, serta analisis setting instructional.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan dengan menggunakan instrument berupa angket peserta didik dan wawancara guru (Wali kelas V SDN 381 Kanan), dari hasil analisis penggunaan Media pembelajaran dengan melakukan wawancara secara langsung dengan bapak Otang, S.Pd. Gr Selaku wali kelas V SDN 381 Kanan mengatakan 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.

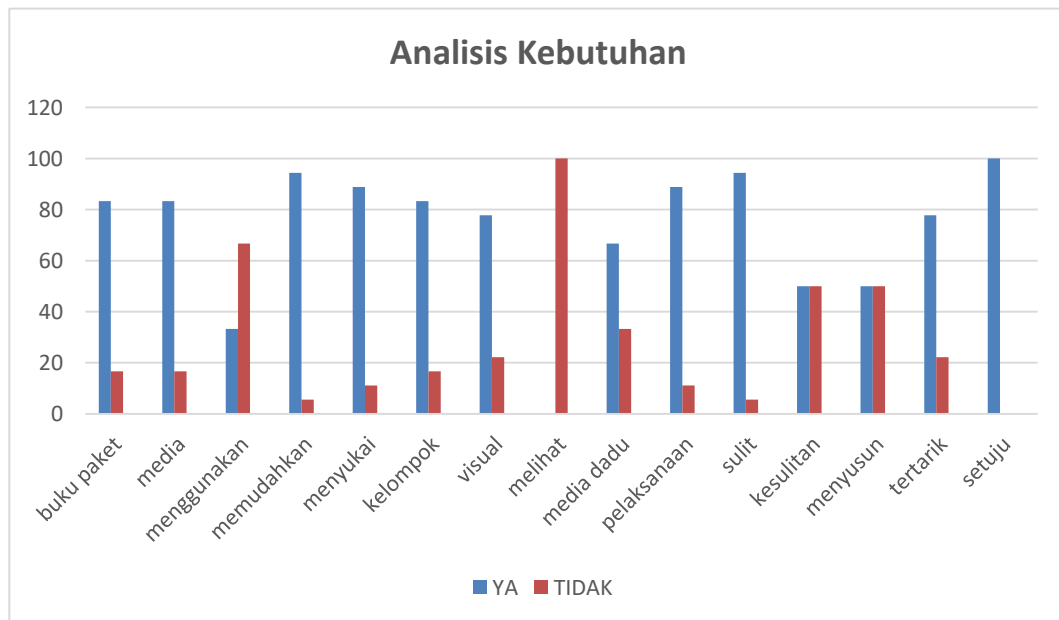
Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai permasalahan mendasar yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media

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 4.2** 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 belajar 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 intellectually repetition</i> untuk pembelajaran materi cerita fiksi	100%	0%

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



**Gambar 3.1** Data Analisis kebutuhan Siswa

b. Mengkonstruksi penilaian performance

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V yang peneliti peroleh informasi tentang hal-hal yang menyebabkan permasalahan pada keterampilan berbicara siswa yaitu beberapa siswa masih ragu dan malu dalam mengungkapkan gagasan atau ide. Keberanian untuk berbicara di depan teman sekelas sangat kurang dengan banyak siswa yang pemalu dan kurang percaya diri. Siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata yang ingin diucapkan, yang menghalangi siswa untuk berpendapat. Latihan berbicara yang dilakukan oleh wali kelas masih menjadi tantangan bagi setiap siswa. Faktornya, termasuk ketidak mampuan lawan bicara dalam menyampaikan makna pembicaraan.

c. Analisis Tujuan

Berdasarkan analisis tujuan pada proses pembelajaran dikelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu, peneliti menggunakan dokumen berupa capaian pembelajaran (cp) dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan dengan tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks, menggunakan kosa kata baru yang mempunyai makna denotatif, konotatif dan kiasan, memilih kata sesuai dengan norma budaya, menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Siswa menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) dengan indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata yang kreatif. Siswa menyajikan gagasan, pengamatan dan pengalamannya secara logis, sistematis, efektif, kreatif dan kritis, menyajikan imajinasinya secara kreatif.

2. Tujuan Pembelajaran

Mampu menganalisis unsur intrinsik dan memahami dongeng yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibaca atau didengar) dan audio visual.

d. Analisis *setting* intruksional

Untuk memperoleh data yang mendalam mengenai lingkungan belajar siswa, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi dari siswa.

**2. Desain media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu (Design).**

Tahap ini berisi kegiatan desain atau perancangan produk berupa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu. Pengembangan media pembelajaran ini disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan melatih keterampilan berbicara siswa dalam mempelajari cerita fiksi. Siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu akan menggunakan media pembelajaran dadu bergambar ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka dengan menggunakan model *auditory intellectually repetition*. Materi yang digunakan adalah cerita fiksi malin kundang. Pada model ini Siswa diminta untuk mendengarkan, berpikir dan memecahkan masalah secara berkelompok serta menceritakan kembali cerita tersebut atau pengulangan untuk memperkuat pembelajaran, kemudian menyampaikan isi cerita dengan cara yang menarik dengan menggunakan gambar sebagai alat bantu. Model ini tidak hanya membantu siswa belajar berbicara di depan kelas, tetapi mereka juga memperoleh kemampuan bercerita yang baik, meningkatkan rasa percaya diri, dan dapat membuat siswa memetik pesan-pesan moral yang terdapat dalam cerita tersebut. Diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat berkembang secara maksimal dengan latihan teratur. Berikut langkah-langkah perancangan dari media pembelajaran dadu bergambar dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually 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) Membuat gambar 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.

**3. Validitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu (*Development*)**

Pengembangan Media pembelajaran ini disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan melatih keterampilan berbicara siswa dalam mempelajari cerita fiksi. Fitur yang disiapkan oleh peneliti dalam media dadu bergambar berbasis model *auditory* tentang materi cerita fiksi yaitu Malin Kundang yang didengarkan dari dalam media dadu tersebut dilengkapi dengan gambar beserta nomor dadu untuk digunakan sehingga membuat cerita menjadi lebih menarik. Setelah produk yang dikembangkan telah rampung, maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli desain pembelajaran, ahli Materi, dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama nama validator dapat dilihat pada table pakar validator berikut:

**Tabel 4.3** Nama- Nama Validator

No	Nama	Ahli (Pakar)
1.	Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.	Desain Pembelajaran
2.	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Materi
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai KBBI. Adapun hasil validasi dari tiap validator dijabarkan sebagai berikut.

## a. Hasil uji validitas

## 1) Validitas ahli Desain Pembelajaran

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yakni Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang ditinjau dari aspek desain media. Paparan hasil validasi media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.					√
		b. Media dadu bergambar sudah sesuai untuk materi cerita fiksi malin kundang.				√	√
		c. Media dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> ini mudah digunakan dalam pembelajaran					
		d. Narasi media cocok untuk pembelajaran kehidupan siswa					√
2	Efek Media	a. Media dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> memperluas wawasan siswa pada materi cerita fiksi					√
		b. Mediadadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang berkaitan pembelajaran					√

	kemampuan untuk memecahkan masalah.	
3	Penampilan	
	a. Pembuatan Media dadu bergambar untuk materi cerita fiksi malin kundang kreatif.	√
	b. Gambar cerita dalam media dadu bergambar terlihat dengan jelas.	√
	c. Tampilan media dadu bergambar untuk materi cerita fiksi malin kundang membuat daya tarik peserta didik meningkat.	√
	d. Media dadu bergambar dalam materi cerita fiksi jelas.	√
	e. Kalimat yang digunakan dalam media dapat dipahami siswa	√
Total Skor		48
Rata-rata Skor		4,36
Persentase skor		87%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{persentase} &= \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 \text{persentase} &= \frac{48}{55} \times 100 \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli desain pembelajaran terdiri dari 11 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli desain pembelajaran keseluruhannya mencapai 87%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 87% maka media pembelajaran dadu bergambar berbasis *auditory intellectually repetition* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media pembelajaran dadu

bergambar berbasis *auditory intellectually repetition* yang akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran dadu bergambar berbasis *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain pembelajaran  
**Komentar dan Saran**

Gambar cerita yang berada didalam dadu ditempel diluar

2) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli bahasa yakni Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang dilihat dari aspek bahasa. Paparan hasil validasi media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

**Tabel 4.6** Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				√	
		b. Ketepatan tata bahasa.					√
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan					√

2	Komunikatif Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami.	√
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.	√
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif	√
Total Skor		27	
Rata-rata Skor		4,5	
Persentase skor		90%	
Kategori		Sangat Valid	

$$\begin{aligned}
 \text{persentase} &= \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 \text{persentase} &= \frac{27}{30} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli bahasa terdiri dari 6 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli bahasa keseluruhannya mencapai 90%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 90% maka media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually reptition* akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang yang diberikan oleh ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7** Ikhtisar data penilaian dan review ahli bahasa

<b>Komentar dan Saran</b>
a. Memperbaiki lembar validasi.
b. Perhatikan tanda baca setiap akhir kalimat.

## 3) Validitas ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dilihat dari aspek isi materi. Paparan hasil validasi media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

**Tabel 4.8** Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi	a. Materi dalam gambar cerita pada materi cerita fiksi malin kundang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					√
		b. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.					√
		c. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					√
		d. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					√
2	Keakuratan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					√
		b. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.					√

3.	Kelengkapan sajian	a. Menyajikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa	√
		b. Materi yang disajikan mudah dipahami	√
4	Kesusaian sajian dengan tuntutan pelajaran yang berpusat pada peserta didik	a. Mendorong rasa keingintahuan siswa.	√
		b. Mendorong terjadinya interaksi siswa.	√
		c. Mendorong siswa belajar secara kelompok.	√
Total Skor		51	
Rata-rata Skor		4,64	
Persentase skor		92%	
Kategori		Sangat Valid	

$$\begin{aligned}
 \text{persentase} &= \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 \text{persentase} &= \frac{51}{55} \times 100 \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 11 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhannya mencapai 92%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 92% maka media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media dadu bergambar berbasis model AIR akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.9** Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi**Komentar dan Saran**

Cerita dengan yang terdapat pada gambar masih perlu disempurnakan lebih lanjut agar sesuai dengan cerita sebelumnya!

Setelah media divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli materi, masing-masing validator memberikan saran dan pendapat untuk memperbaiki bagian-bagian media yang kurang menarik untuk proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan oleh peneliti sebelum uji coba dilaksanakan. Saran dan pendapat yang diberikan oleh para validator untuk memperbaiki kekurangan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* digunakan peneliti sebagai berikut:

**Gambar 3.2** Media sebelum Revisi



**Gambar 3.3** Media setelah revisi

Pada gambar 3.3 merupakan perbaikan atas saran dari validator ahli media, saran yang diberikan yaitu gambar cerita yang berada didalam dadu ditempel diluar. Sedangkan saran dari validator ahli materi terhadap media yang dikembangkan adalah di media tersebut tidak terdapat materi hanya gambar saja untuk itu ahli materi memberi saran untuk dimedia tersebut harus mengeluarkan suara sesuai dengan judul skripsi berbasis *auditory intellectually repetition*.

#### **4. Praktikalitas melalui pengembangan media dadu bergambar berbasis model AIR untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu (*Implementasi*)**

Tahap berikutnya adalah uji coba produk. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dengan kelompok kecil untuk menilai kepraktisan produk berdasarkan persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Media dadu bergambar berbasis model AIR pada materi cerita fiksi malin kundang diuji coba pada 18 siswa kelas V di SDN 381 Kanan Kabupaten luwu. Peneliti sendiri yang melaksanakan uji coba tersebut.

## a. Respons Siswa

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 18 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10** Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	A	56	60	93%	Sangat praktis
2	AKP	54	60	90%	Sangat praktis
3	B	54	60	90%	Sangat praktis
4	D	53	60	88%	Sangat praktis
5	F	57	60	95%	Sangat praktis
6	FT	52	60	86%	Sangat praktis
7	IA	54	60	90%	Sangat praktis
8	M	48	60	80%	Praktis
9	MF	53	60	88%	Sangat praktis
10	NA	54	60	90%	Sangat praktis
11	NAAP	55	60	91%	Sangat praktis
12	NRA	55	60	91%	Sangat praktis
13	P	55	60	91%	Sangat praktis
14	R	50	60	83%	Sangat praktis
15	RA	55	60	91%	Sangat praktis
16	S	53	60	88%	Sangat praktis
17	SF	54	60	90%	Sangat praktis
18	UH	42	60	70%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>				<b>88%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan tabel 4.10 mengenai data hasil uji praktikalitas terbatas pada 18 siswa, media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 88%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang pengkategorian tingkat praktikalitas, hasil ujian praktikalitas ini berada dalam kategori sangat praktis.

b. Praktikalitas dari Guru Kelas V

Praktikalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dalam proses pengajaran.

**Tabel 4.11** Hasil Praktikalitas Guru Kelas V

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
1	Kemudahan penggunaan media	95%	Sangat praktis
2	Kesesuaian waktu	100%	Sangat praktis
3	Manfaat media	88%	Sangat praktis
<b>Jumlah</b>		<b>94%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan data hasil praktikalitas yang diperoleh dari guru kelas V di SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu. Media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang dinilai sangat praktis dengan persentase sebesar 94%. Dengan persentase tersebut ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Persentase sebesar 94% mengindikasikan bahwa media ini sangat mendukung proses pembelajaran dan dapat digunakan dengan baik dalam mengajar materi cerita fiksi kepada siswa kelas V.

**5. Efektifitas produk melalui pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu (Evaluation)**

Tahap akhir dari penelitian pengembangan ini adalah *evaluation* (evaluasi). Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui pengaruh dan kualitas produk yang telah dikembangkan dilakukan dengan pemberian *pretest-posttest* kepada siswa.

a. Hasil Uji *Pretest-Posttest*

Uji *pretest-posttest* dilaksanakan oleh siswa di kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu. Adapun hasil *pretest-posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

**Tabel 4.12** Hasil analisis *pretest-posttest* siswa

No	Coding Responden	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A	75	100
2	AKP	65	90
3	B	65	85
4	D	30	75
5	F	80	100
6	FT	75	90
7	IA	80	100
8	M	80	100
9	MF	75	85

10	NA	65	75
11	NAAP	80	95
12	NRA	60	75
13	P	80	100
14	R	80	90
15	RA	60	75
16	S	65	75
17	SF	80	100
18	UH	60	90
<b>Jumlah</b>		<b>1,255</b>	<b>1,600</b>

Setelah dihitung keseluruhan nilai *pretest* dan *posstest* siswa, kemudian dihitung nilai rata-rata tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Nilai *pretest* siswa

$$P = \frac{1,255}{18} \times 100\% = 69,72\%$$

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai *pretest* terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 80, tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang adalah 69,72% dengan kategori sedang.

## 2. Nilai *posttest* siswa

$$P = \frac{1,600}{18} \times 100\% = 88,88\%$$

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan nilai *posttest* terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi yaitu 100. tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang adalah 88,88% dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang di kelas V SDN 381 Kabupaten Luwu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (RND), menggunakan model ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan atau uji validasi, implementasi atau uji praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, akan dipaparkan sebagai berikut:

## **1. Analisis Kebutuhan Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada Materi Cerita Fiksi Malin Kundang di Kelas V**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa pada analisis kondisi awal, terdapat kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan banyak siswa memiliki keterampilan berbicara rendah terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi . Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik atau tidak sesuai dengan harapan siswa, sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Hasil analisis yang diperoleh mendukung temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Nelly Kusumawardani menyatakan bahwa Tugas guru dalam pendidikan tidak hanya sekedar mengajar dan menyampaikan ilmu pengetahuan, namun guru harus memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga segala yang disampaikan akan menjadikan peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam mempelajari materi yang disampaikan.<sup>55</sup>

Berdasarkan data yang dihasilkan dari angket siswa penggunaan media pembelajaran dan model yang efektif sangat penting dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbicara.

---

<sup>55</sup> Kusumawardani, "Penggunaan Metode *Show And Tell* Dalam Melatih Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD Negeri Pekajangan," 2024.

Selain itu siswa juga menyukai media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Hal ini didukung dari informasi yang didapatkan dari hasil wawancara wali kelas V penggunaan media pembelajaran tentang materi cerita fiksi malin kundang ini sangat berpengaruh pada kelancaran proses pembelajaran terutama untuk dalam melatih keterampilan berbicara dan menambah pengetahuan siswa. Hal ini didukung dengan pandangan Najwa Rohima yang mengatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya.<sup>56</sup> Sehingga disinilah dapat diketahui bagaimana pentingnya penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik kepada siswa.

Hasil Analisis kebutuhan siswa yaitu siswa tertarik untuk mempelajari cerita fiksi malin kundang dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang memiliki gambar dan menarik agar dapat meningkatkan minat siswa untuk memahami materi cerita fiksi serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 381 Kanan siswa menyukai media pembelajaran yang menarik contohnya media pembelajaran yang memiliki cerita, gambar dan warna yang menarik.

---

<sup>56</sup> Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." OSF, May 3, 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.

**2. Desain media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**

Dalam tahap perancangan, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model AIR tentang materi cerita fiksi malin kundang sesuai dengan tahap analysis yang kemudian dirancang untuk melatih keterampilan berbicara dan pengetahuan siswa tentang cerita fiksi. Desain media pembelajaran mencakup beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan Pembelajaran: Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan kembali cerita fiksi, khususnya cerita Malin Kundang.
- b. Pemilihan Materi: Cerita Malin Kundang dipilih karena mengandung nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan siswa.
- c. Pembuatan Rangkaian Cerita: Cerita Malin Kundang dibagi menjadi 6 bagian, yang masing-masing bagian diwakili oleh sebuah gambar pada dadu. Setiap gambar disertai dengan bunyi narasi nantinya menggunakan *speaker* mini yang berada dalam dadu.
- d. Desain Visual: Gambar yang digunakan dalam media ini didesain dengan gaya visual yang menarik.
- e. Desain Dadu Bergambar Berbasis *Auditory*: Dadu didesain dengan 6 sisi yang masing-masing sisi berisi gambar yang berbeda. Sebuah *speaker* mini ditempatkan di dalam dadu untuk menghasilkan suara narasi cerita.

### **3. Validitas melalui pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara pada siswa dikelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**

Sebelum digunakan di lapangan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi produk berupa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk menentukan tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Sebuah penelitian dijelaskan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat.<sup>57</sup> Uji validitas juga digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dapat dijelaskan valid jika memenuhi kriteria uji validitas yang dilakukan sebelum pengujian untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji validitas pada media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang dikembangkan agar media tersebut layak digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* akan divalidasi oleh tiga dosen ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah media dinyatakan valid oleh ketiga

---

<sup>57</sup> Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah". Jurnal Simetrik. VOL 11, NO. 1, (Juni 2021).

validator ahli maka media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dapat diuji coba di lapangan.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dinyatakan sangat valid dari segi media karena penyajian media berupa gambar beserta cerita dalam media yang baik dan menarik, meningkatkan kemampuan kognitif siswa, serta media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dinyatakan sangat valid dari segi bahasa karena menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), materi mudah dipahami, dan bahasa yang digunakan komunikatif. Sedangkan dari segi materi yang terdapat dalam media dinyatakan sangat valid karena materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, yang telah ditentukan, materi mudah dipahami.

#### **4. Implementasi atau Praktikalitas Media Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repeption* di Kelas V**

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respons siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan yaitu media dadu bergambar berbasis model AIR pada materi cerita fiksi, menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria sangat praktis setelah diuji coba.

Pengujian praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 18 siswa sebagai responden untuk menilai media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasilnya, para siswa menyatakan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* sangat praktis dalam proses pembelajaran terutama pada segi kemudahan penggunaan media, efektivitas waktu, dan kegunaan media tersebut. Sementara itu dari perspektif guru menyatakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* juga dianggap sangat praktis dianggap mudah digunakan, kesesuaian waktu yang tepat, dan bermanfaat bagi guru serta siswa.

Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang dikembangkan mendapatkan respons yang sangat baik dan positif dari siswa dan guru. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media ini telah memenuhi tingkat kepraktisan, yang dinilai berdasarkan hasil penilaian melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa.<sup>58</sup> Sebuah media dinyatakan praktis ketika media tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa, efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, menghemat waktu, dan mudah diakses serta diimplementasikan dalam berbagai kondisi kelas.

Secara keseluruhan, analisis ini menegaskan bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dinilai sangat praktis oleh siswa dan guru. Respons positif ini menunjukkan bahwa media tersebut

---

<sup>58</sup> Ardy Irawan, M.arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs), PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1): 91-100 (April 2021)

berhasil diimplementasikan dengan baik di kelas V dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal kemudahan, efektivitas, dan kegunaan. Hal ini juga mendukung bahwa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran dengan hasil yang efektif.

#### **5. Uji efektivitas Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* di Kelas V**

Berdasarkan hasil uji coba pretest-posttest yang dilakukan dengan memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui keefektivan dari penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan hasil jumlah keseluruhan nilai pretest siswa adalah 1,255 dengan rata-rata skor pretest siswa adalah 69,72% dengan kategori cukup efektif. Sedangkan hasil jumlah keseluruhan nilai posstest siswa adalah 1,600 dengan rata-rata skor posstest siswa yaitu sebesar 88,88% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa produk berupa media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dapat menjadi solusi yang efektif untuk melatih keterampilan berbicara.

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis

model *auditory intellectually repetition* memanfaatkan pendekatan ini dengan memungkinkan siswa untuk menyusun cerita melalui potongan gambar yang mendorong pemahaman mendalam dan interaktif terhadap materi cerita fiksi. Berdasarkan hasil uji coba pretest-posttest, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi, peningkatan skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa media ini efektif dan berhasil mengonfirmasi teori konstruktivisme.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **b) Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi fiksi telah berhasil dilakukan di kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten luwu.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan akan inovasi baru dalam media pembelajaran. Khususnya untuk keterampilan berbicara siswa, untuk mengajarkan topik cerita fiksi. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta penilaian menggunakan angket untuk mengetahui kebutuhan siswa.
2. Untuk merancang media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai panduan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Perancangan awal media dilakukan pada tahapan design. Kemudian dalam tahapan development, media dikembangkan dengan melakukan penilaian atau uji validitas oleh beberapa validator yakni validator ahli media , ahli bahasa dan ahli materi, media direvisi berdasarkan masukan validator hingga dinyatakan valid sebagai produk akhir.

3. Hasil validitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Ahli bahasa memberikan nilai persentase 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan ahli materi memberikan nilai persentase 92% dengan kategori sangat valid.
4. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi telah diuji untuk praktikalitasnya. Hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai 88% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons dari uji coba terbatas dengan 18 siswa dan seorang pendidik yaitu wali kelas V dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencapai 94% dengan kategori sangat praktis.
5. Hasil uji keefektifan mengenai media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* diperoleh rata-rata skor pretest siswa adalah 69,72%. Sedangkan rata-rata posttest siswa adalah 88,88%. Hal ini menunjukkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk sehingga media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang telah dikembangkan efektif digunakan.

**c) Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* ini dapat diimplikasikan dengan memanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pembelajaran berupa media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang mendukung terciptanya suasana

pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Media pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar dari satu sama lain.
3. Cerita fiksi sering kali mengandung nilai-nilai moral dan budaya. Melalui media ini, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fiksi.

**d) Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa menggunakan dan memanfaatkan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi di kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu sebagai bahan ajar yang inovasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* materi cerita fiksi dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat bantu atau sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk memperluas penelitian ini maka diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran lain pada materi cerita fiksi dan diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber data untuk penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alti Rahmi Mudia. *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Amalia, Suci, And Marwan Pulungan. "Analisis Nilai Karakter Cerita Fiksi Yang Terdapat Pada Tema Menjelajah Angkasa Luar Kelas VI Sd." *Thesis, Sriwijaya University*, (2021). <https://repository.unsri.ac.id/60945/>.
- Asmara, Dwi Novri, Nurlaila, dan Raimon Efendi. "Implementasi Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 4172-4182. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Aswar, Nurul. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Pembelajaran Metode Diskusi Kelas Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Konsepsi* 11, no. 1 (May 31, 2022): 202-14.
- Bardizbah., Abu Abdullah Muhammad, bin Ismail, bin Ibrahim, bin Mughirah. *Al-Bukhari Al-Ja'fi, Shahih Al-Bukhari, Kitab Ar-Riqaq, Juz 7*. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M.
- 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>.
- Bungawati. "Efektifitas Penggunaan Media Youtube Terhadap Kemampuan Baca Al-Qur'an Peserta Majelis Taklim Masjid Al-Ikhlash Calodo Desa Bulucenrana Kabupaten Sidenreng Rappang." *Undergraduate thesis, IAIN Parepare*, (Februari 23, 2023): 3. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/7069>.
- Darmuki, Agus, & Ahmad Hariyadi. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik." *Kredo: jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (April 20, 2019): 256-267. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3343>.
- 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>.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Jurnal Penelitian Mahasiswa* 1, No. 2 (Januari 19, 2023): 03. <https://doi.org/10.55606/jsr.vli2.938>.
- Firmadini, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (Februari 13, 2020): 96-97. [ejournal.mercubuana-yogya.ac.id](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id).
- 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>.
- Fitria, Zahratul. "Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, and Repetition* (AIR) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Siswa MTS Negeri 1 Nagan Raya." *Repository.UINar-raniry*, (Februari 23, 2022): 23-24. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/19964>.
- Fitriana, Anisa. "Analisis Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di MI Darul Huda Bandar Lampung." *Repository UIN Raden Intan Lampung*, (Juli 26, 2023): 23-26. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29097>.
- Hanadiah, dan Rohmalina. "Media Dadu Kata Bergambar Quick Response Code Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 5 (September 06, 2023): 470. [journal.ikipsiliwangi.ac.id](http://journal.ikipsiliwangi.ac.id).
- Harianto, Erwin. "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (November 2, 2020): 412-413. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>.
- Hasan, Muhammad., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana dan Indra. *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hayati, Rahmatul, Mirunnisa, dan Junaidi. "Penerapan Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa." *Jurnal Real Riset* 4, no. 2 (Juni 30, 2022): 184-185. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/JRR>.

- Hidayati, Nur Alfin, dan Agus Darmuki. "Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa." *Jurnal Education FKIP UNMA* 7, no. 1 (April 2, 2021): 252-259. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>.
- Hoerudin, Cecep Wahyu. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel." *Jurnal Rakeyansantang* 1, no. 1 (Oktober 1, 2023): 1-10. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id>.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Ihsania, Salmaa, Wikanengsih, Mekar Ismayani. "Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (Agustus 8, 2020): 81-90.
- Irawan, Ardy, dan M.arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs". *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1): 91-100 (April 2021)
- Karni. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Di Kelas V SDN 09 Matekko." *Repository.iainpalopo*, (Juli 18, 2019): 30-31. <https://repository.iainpalopo.ac.id>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Unit Percakapan Al-Qur'an: Bogor, 2018.
- Khoerunnisa, Putri. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (Maret 30, 2020): 1-27. <https://doi.org/fondatia.v4i1.441>.
- Khoirunnisa, Nabila, Lintang Kusumawardani, dan Umi Virgianti. "Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 2." *Lensa Penas* 9, no.2 (September, 2024): 191-202. [10.33222/jlp.v9i2.3832](https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3832).
- Kholifah. "Implementasi Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Fikih di MTS Sunan Bonang Parengan Tuban." *Repository.unugiri*, (September 9, 2023): 6-9. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/3068>.

- Kusumawardani, Nelly. "Penggunaan Metode Show And Tell Dalam Melatih Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sd Negeri Pekajangan." Undergraduate\_Thesis, Uin. K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024. [Http://Perpustakaan.Uingusdur.Ac.Id/](http://Perpustakaan.Uingusdur.Ac.Id/).
- Magdalena, Ina, Dhita Safitri, dan Astri Putri Adinda. "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang." *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (Mei 31, 2021): 388-389. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1270>.
- Marzuqi, Iib. *Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Edisi Pertama. Surabaya: CV Istana Grafika, 2019.
- Mirawati. "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (Februari 21, 2020): 105. <https://doi.org/10.58230/27454312.14>.
- 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)
- 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).
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Najwa Rohima. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Osf*, May 3, 2023. <https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/Acxe2.Nawawi>, Imam. *Kitab: Riyadhus Shalihin*. Lebanon: Dar al-Ma'rifah, Beirut, 1991.
- Nawawi Imam. *Kitab: Riyadhus Shalihin*. Lebanon: Dar al-Ma'rifah, Beirut, 1991.
- 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>.
- Nurdjan Sukirman., Firman, dan Mirawati. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Edisi Pertama. Makassar: Aksara Timur, 2016.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3, no. 1, (2018): 171-187. [pdfs.semanticscholar.org](https://pdfs.semanticscholar.org).
- Nursyamsi, Arwan Wiratman, dan Nayunda Dwi Jayanti. "Analisis Bentuk Interaksi Sosial pada Pembelajaran Outdoor di Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (September 8, 2024): 122. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.726>.
- Otang. Observasi dan Wawancara. SDN 381 Kanan Jl. Mabombong Desa Limbong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Hari Selasa Pada Tanggal 5 Desember 2023.
- Pagarra, Hamzah., Ahmad Syawaluddin, dan Wawan Krismanto. *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Purnomo, Bambang. "Pemahaman Konsep Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dan *Course Review Horay*." *Jurnal Ilmiah: Soulmath* 6, no.1 (Agustus 24, 2021): 5. [https://repository.unitomo.ac.id/974/1/BambangPurnomo\\_1-14\\_publish-cetak-repository.pdf](https://repository.unitomo.ac.id/974/1/BambangPurnomo_1-14_publish-cetak-repository.pdf).
- Rustan, Edhy, Sitti Munawwarah, dan Hisbullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (Maret 31, 2022): 79-92. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9il.47419>.
- Sanaky, Musrifah Mardiani, La Moh. Saleh, Henriette D, dan Titaley. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik*. VOL 11, NO. 1, (Juni 2021).
- Sari, Bulan, dan Melyan Melani. "Analisis Faktor Penghambat Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Pondok Pesantren Ashabul Yamin." *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 1 (Desember 14, 2023): 115-125. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i1.305>.
- Sukmawaty, Reski Maulida Hikman, dan Nursyamsi. "Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, no. 3 (November 27, 2024): 451. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.5626>.
- Suryani, Lilis, Zainab, dan Abdul Pirol. "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar." *Socratika: Jurnal Pendidikan Progresif dan Inkuiri Sosial* 1, no. 1 (Januari 1, 2024): 10. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

- Violensia, Ivena. "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah." *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (Juni 30, 2020): 87-92. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>.
- Wicaksono, Andi. "Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek." *SHAHIH: Jurnal Multidisiplin Islam* 2, no. 1 (Juni 21, 2017): 75. <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>.
- Wijiati, Iva Ani, dan Muhammad Ilham. *Kerempilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Edisi 1. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Windari, Tutut . "Penerapan Media Gambar Berseri Berbantuan Teknik Montase Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN 5 Salamae Kota Palopo. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo (2023), <http://repository.iainpalopo.ac.id>
- Yasinta Maria Fono., Muhammad Guntur, Eka Pamuji Rahayu, Rizki Nugerhani Ilise, Novi Suma Setyawati, Nurilla Santi, Rohib Adrianto Sangia, Farida Isroani, dan Isniwati. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023.

**LAMPIRAN**  
**ANALISIS KEBUTUHAN DAN**  
**UJI VALIDASI ANALISIS**  
**KEBUTUHAN**

## Lampiran 1 Pedoman instrument wawancara analisis kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION*  
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V  
SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

(Pertanyaan wawancara untuk guru kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu)

1. Apakah Bapak selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar?
3. Bagaimana peran media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran di kelas?
4. Menurut Bapak, seperti apa kriteria media pembelajaran yang baik khususnya pada materi cerita fiksi?
5. Media pembelajaran apa yang biasa Bapak gunakan pada materi cerita fiksi?
6. Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan?
7. Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran Dadu Bergambar dalam proses pembelajaran?
8. Menurut Bapak, apa yang menyebabkan siswa kurang minat dengan bacaan sastra seperti cerita fiksi?
9. Jika dilakukan pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition* dikelas V, apakah berdampak pada keterlibatan dan pencapaian siswa?

10. Menurut Bapak, apa saja tantangan utama yang dihadapi dalam menggunakan media saat ini dalam proses pembelajaran?

11. Gaya belajar apa yang biasa siswa gunakan?

12. Bagaimana cara bapak memahami gaya belajar siswa?

---

## Lampiran 2 Validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU  
BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY*  
*REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA  
KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**" oleh Safitri NIM: 2002050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan media visual yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ( $\checkmark$ ) pada kolom masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut

- 1 = Tidak valid
- 2 = Kurang valid
- 3 = Cukup valid
- 4 = Valid
- 5 = Sangat Valid

d. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Tabel Penelitian**

NO	Aspek yang Dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓			
2	Jenis informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber telah diberikan kepada narasumber yang berkompeten untuk memberikan jawaban.			✓			
3	Informasi yang dapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media pembelajaran berupa media dadu bergambar yang akan dikembangkan.			✓			
4	Tidak ada butir pedoman butir wawancara yang kandungan informasinya dinyatakan kepada			✓			

	narasumber yang tidak kompeten.						
5	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media pembelajaran berupa media dadu bergambar yang dikembangkan.			✓			
6	Secara keseluruhan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media pembelajaran dadu bergambar mengenai materi cerita fiksi.			✓			
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan.			✓			
8	Bahasa: a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. b. Menggunakan bahasa yang tepat.			✓ ✓			

**III. Komentar/Saran**

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan dibawah ini:


Tambahkan pertanyaan yang memuat tentang gaya belajar siswa  
.....  
.....  
.....  
.....

**IV. Penilaian Umum**

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....  
.....  
.....  
.....

Palopo, 27 Januari 2025  
Validator

  
**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP: 19931128 202012 2 014

### Lampiran 3 Hasil wawancara guru analisis kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran?	Tidak selamanya menggunakan media pembelajaran.
2	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar?	Iya, media pembelajaran dapat sekali memotivasi siswa dalam belajar.
3	Bagaimana peran media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran di kelas?	Perannya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4	Menurut Bapak, seperti apa kriteria media pembelajaran yang baik khususnya pada materi cerita fiksi?	Yang meningkatkan semangat belajar siswa seperti bermain sambil belajar.
5	Media pembelajaran apa yang biasa Bapak gunakan pada materi cerita fiksi?	Biasa menggunakan gambar animasi.
6	Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan?	Iya membantu dalam meningkatkan semangat belajar siswa sehingga siswa mengetahui apa maksud dari apa yang dipelajari, tapi kelamaan siswa merasa bosan dengan media yang hanya itu saja.
7	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran dadu bergambar dalam proses pembelajaran?	Belum pernah dan fasilitasnya tidak ada sehingga malas membuat.
8	Menurut Bapak, apa yang menyebabkan siswa kurang minat dengan bacaan sastra seperti cerita fiksi?	Terlalu monoton hanya dari buku.
9	Jika dilakukan pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectualy</i>	Pasti sangat berdampak karena siswa baru melihat jadi jiwa penasaran semangat untuk

	<i>repetition</i> dikelas V, apakah berdampak pada keterlibatan dan pencapaian siswa?	belajar pasti meningkat sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
10	Menurut Bapak, apa saja tantangan utama yang dihadapi dalam menggunakan media saat ini dalam proses pembelajaran?	Pastinya tantangannya sangat banyak namun yang paling utamanya yaitu penyediaan bahan apalagi sekolah ini terletak didesa.
11	Gaya belajar apa yang biasa siswa gunakan?	Berbeda-beda tergantung kebutuhan siswa.
12	Bagaimana cara bapak memahami gaya belajar siswa?	Melalui pengamatan ketika siswa belajar.

## Lampiran 4 Pedoman instrumen angket siswa analisis kebutuhan

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU

#### A. Identitas siswa

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

#### B. Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi cerita fiksi malin kundang pada Bab 2. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

#### C. Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan.
3. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ). Pada kolom Ya atau Tidak.
4. Tambahkan alasan sesuai dengan pilihan jawaban.

**D. Tabel**

No	Pertanyaan	Keterangan		
		Ya	Tidak	Alasan
1	Apakah anda hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran?			
2	Pentingkah media pembelajaran digunakan di dalam proses belajar mengajar?			
3	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menarik pada sub materi cerita fiksi?			
4	Apakah media pembelajaran dapat memudahkan anda dalam proses pembelajaran?			
5	Apakah anda menyukai pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran?			
6	Apakah anda menyukai belajar secara kelompok?			
7	Apakah anda menyukai media pembelajaran berbasis visual yang menarik?			
8	Apakah anda pernah melihat media pembelajaran dadu bergambar?			
9	Apakah anda menyukai media dadu?			
10	Apakah pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia yang selama ini berlangsung menyenangkan?			

11	Menurut anda, apakah sub materi cerita fiksi sulit dipahami?			
12	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi melalui bahan ajar yang diterapkan guru?			
13	Apakah anda dapat menyusun gambar menjadi sebuah cerita?			
14	Apakah anda tertarik untuk belajar materi cerita fiksi dengan menyusun gambar menjadi sebuah cerita?			
15	Apakah anda setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> untuk pembelajaran materi cerita fiksi?			

**Saran dan Komentar:**

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 5 Validasi instrument angket peserta didik analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU  
BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY  
REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA  
KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**" oleh Safitri NIM: 2002050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan media visual yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut

- 1 = Tidak valid
- 2 = Kurang valid
- 3 = Cukup valid
- 4 = Valid
- 5 = Sangat Valid

d. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Tabel Penelitian**

NO	Aspek yang Dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
I	<b>Petunjuk:</b> Petunjuk lembar instrument dinyatakan dengan jelas.		✓				
II	<b>Aspek penilaian:</b> 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas. 4. Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber. 5. Secara keseluruhan instrument sudah sangat memadai untuk mengkomponen media dadu			✓	✓	✓	

	bergambar yang akan dikembangkan.						
III	Bahasa:						
	a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓			
	b. Menggunakan bahasa yang tepat.			✓			

**III. Komentar/Saran**

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan dibawah ini:

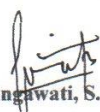
• Perbaiki Petunjuk Penilaian  
 .....  
 .....  
 .....

**IV. Penilaian Umum**

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....  
 .....  
 .....

Palopo, 27 Januari 2025  
 Validator

  
**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP: 19931128 202012 2 014

## Lampiran 6 Pedoman instrument angket siswa analisis kebutuhan

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU

#### A. Identitas siswa

Nama : Febi

Kelas : V

Hari/Tanggal : Kamis 12/02/2025

#### B. Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi cerita fiksi malin kundang pada Bab 2. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

#### C. Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan.
3. Berilah tanda centang (√). Pada kolom Ya atau Tidak.
4. Tambahkan alasan sesuai dengan pilihan jawaban.

**D. Tabel**

No	Pertanyaan	Keterangan		
		Ya	Tidak	Alasan
1	Apakah anda hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran?	✓		Pernah memakai buku paket HA karena buku saja
2	Pentingkah media pembelajaran digunakan di dalam proses belajar mengajar?	✓		tidak pernah melihat media pembelajaran
3	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menarik pada sub materi cerita fiksi?		✓	tidak pernah melihat media pembelajaran
4	Apakah media pembelajaran dapat memudahkan anda dalam proses pembelajaran?	✓		ketertarikan yang menarik
5	Apakah anda menyukai pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran?	✓		Berparias,
6	Apakah anda menyukai belajar secara kelompok?	✓		HA karena dapat bekerja sama
7	Apakah anda menyukai media pembelajaran berbasis visual yang menarik?	✓		ketertarikan yang menarik
8	Apakah anda pernah melihat media pembelajaran dadu bergambar?		✓	karena tidak pernah melihat
9	Apakah anda menyukai media dadu?	✓		karena menyenangkan
10	Apakah pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia yang selama ini berlangsung menyenangkan?	✓		karena bagus

11	Menurut anda, apakah sub materi cerita fiksi sulit dipahami?	✓		Karena gampang
12	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi melalui bahan ajar yang diterapkan guru?	✓		karena sulit
13	Apakah anda dapat menyusun gambar menjadi sebuah cerita?		✓	karena susah
14	Apakah anda tertarik untuk belajar materi cerita fiksi dengan menyusun gambar menjadi sebuah cerita?	✓		karena mudah di pahami
15	Apakah anda setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> untuk pembelajaran materi cerita fiksi?	✓		karena fisiknya menarik

**Saran dan Komentar:**

sempurna, secepatnya media pembelajaran dadu bergambar dapat  
 secepatnya kami gunakan.....  
 .....  
 .....

**LAMPIRAN**  
**VALIDASI AHLI MEDIA,**  
**BAHASA, DAN MATERI**

## Lampiran 7

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY*  
*REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Media

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu**" oleh Safitri Nim 2002050004, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

### **II. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dadu bergambar pada materi cerita fiksi malin kundang yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**TABEL PENILAIAN**

NO	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.					✓
		b. Media dadu bergambar sudah sesuai untuk materi cerita fiksi malin kundang.				✓	
		c. Media dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> ini mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
		d. Narasi media ini cocok untuk pembelajaran kehidupan siswa.					✓
2	Efek Media	a. Media dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> memperluas wawasan siswa pada materi cerita fiksi.				✓	
		b. Media dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang berkaitan pembelajaran				✓	

		keterampilan berbicara dan kemampuan untuk memecahkan masalah.					
3	<b>Penampilan Menyeluruh</b>	a. Pembuatan Media dadu bergambar untuk materi cerita fiksi malin kundang kreatif.					✓
		b. Gambar cerita dalam media dadu bergambar terlihat dengan jelas.				✓	
		c. Tampilan media dadu bergambar untuk materi cerita fiksi malin kundang membuat daya tarik peserta didik meningkat.				✓	
		d. Media dadu bergambar dalam materi cerita fiksi jelas.				✓	
		e. Kalimat yang digunakan dalam media dapat dipahami siswa.				✓	

### III. Komentar/Saran

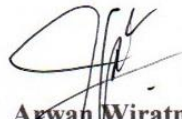
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

#### IV. Penilaian Umum

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

**\*) Lingkari salah satu**

Palopo, 4 Februari 2025  
Validator



**Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19930201 202012 1 012

## Lampiran 8

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY  
REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Bahasa

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu* oleh Safitri, Nim 2002050004, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

### **II. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Dadu Bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa pada materi cerita fiksi yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	<b>Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia</b>	a. Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	
		b. Ketepatan tata bahasa.					✓
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.					✓
2	<b>Komunikatif dan Interaktif</b>	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami.				✓	
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.				✓	
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif.					✓

### III. Komentar/Saran


Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

### IV. Penilaian Umum

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

\*) **Lingkari salah satu**

Palopo, 3 Februari 2025  
Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
NIP: 19880326 202012 2 011

## Lampiran 9

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALLY  
REPETITION* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu* oleh Safitri Nim 2002050004, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

### **II. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Dadu Bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* untuk melatih keterampilan berbicara siswa pada materi cerita fiksi yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi	a. Materi dalam gambar cerita pada materi cerita fiksi malin kundang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓	
		b. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran.				✓	
		c. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
		d. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
2	Keakuratan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.				✓	
		b. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.					✓
3	Kelengkapan Sajian	a. Menyajikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa.				✓	
		b. Materi yang disajikan mudah dipahami.					✓
4	Kesusaian sajian dengan	a. Mendorong rasa keingintahuan siswa.					✓

tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	b. Mendorong terjadinya interaksi siswa.					✓	
	c. Mendorong siswa belajar secara kelompok						✓

### III. Komentar/Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

Cerita dengan foto terdapat pada gambar masih perlu ditambahkan foto lanjut agar sesuai dengan cerita selanjutnya!

### IV. Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

\*) Lingkari salah satu

Palopo, 10 Februari 2025  
Validator



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

NIP: 19871004 202012 1 005

**LAMPIRAN**  
**VALIDASI DAN HASIL**  
**ANGKET PRAKTIKALITAS**  
**GURU DAN SISWA**

## Lampiran 10

**FORMAT VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK  
MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381  
KANAN KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu* oleh Safitri, NIM: 2002050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesedian Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dadu bergambar pada materi cerita fiksi malin kundang yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓			
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓			
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓			
4	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab narasumber.			✓			
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap.			✓			
6	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> untuk melatih keterampilan berbicara siswa pada materi cerita fiksi malin kundang yang dikembangkan.			✓			

7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> pada materi cerita fiksi malin kundang.			✓			
8	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> pada materi cerita fiksi malin kundang yang akan kembangkan.			✓			

### III. Komentar/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

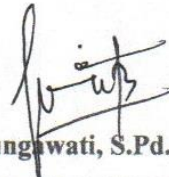
Tambahkan pernyataan pada aspek kesesuaian waktu
--

#### IV. Penilaian Umum

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil.
4. Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

\*) **Lingkari salah satu**

Palopo, 27 Januari 2025  
Validator



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

NIP: 19931128 202012 2 014

## Lampiran 11

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS OLEH GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK  
MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381  
KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Otang, S.Pd. Gr

Pekerjaan : Guru

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu* oleh Safitri, Nim 2002050004, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menilai produk yang telah peneliti kembangkan dengan petunjuk sebagai berikut.

### **II. Petunjuk**

1. Dimohon agar memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Dadu Bergambar pada materi cerita fiksi malin kundang yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**III. TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	<b>Kemudahan Pengguna Media</b>	a. Materi yang terdapat pada media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> jelas dan sederhana.					✓
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
		c. Isi media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> secara keseluruhan mudah dipahami.					✓
		d. Ukuran dan jenis huruf jelas dan mudah dibaca.				✓	
2	<b>Kesesuaian waktu</b>	a. Waktu yang digunakan dalam menerapkan media lebih efektif.					✓
		b. Penggunaan media pembelajaran dadu bergambar tidak membutuhkan waktu yang lama.					✓

3	Manfaat media	a. Penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> ini mendukung peran guru sebagai fasilitator.				✓
		b. Dengan menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> pembelajaran menjadi menyenangkan.				✓
		c. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> dapat melatih keterampilan siswa dalam berbicara dengan cara menyusun gambar cerita.				✓
		d. Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.				✓
		e. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> dapat membantu siswa memahami materi.				✓

### III. Komentar/Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

### IV. Penilaian Umum

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil.
- ④ Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

\*) **Lingkari salah satu**

Limbong, 18 Maret 2025

Validator



Otang, S.Pd. Gr

NIP: 198507052009031006

## Lampiran 12

**FORMAT VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK  
MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381  
KANAN KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu* oleh Safitri, NIM: 2002050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesedian Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dadu bergambar pada materi cerita fiksi malin kundang yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, mohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓			
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓			
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓			
4	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab narasumber.			✓			
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap.			✓			
6	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> untuk melatih keterampilan berbicara siswa pada materi cerita fiksi malin kundang yang dikembangkan.			✓			

7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> pada materi cerita fiksi malin kundang.			✓			
8	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetition</i> pada materi cerita fiksi malin kundang yang akan kembangkan.			✓			

### III. Komentar/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

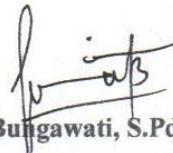
Sesuaikan dengan saran pada lembar angket

#### IV. Penilaian Umum

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil.
4. Angka 4 Dapat digunakan dengan tanpa revisi.

**\*) Lingkari salah satu**

Palopo, 27 Januari 2025  
Validator



**Buhgawati, S.Pd., M.Pd.**

NIP: 19931128 202012 2 014

## Lampiran 13

**LEMBAR ANKET PRAKTIKALITAS OLEH SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION* UNTUK  
MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381  
KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : Febi

Kelas : 5

### **A. Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih.

### **B. Petunjuk:**

1. Dimohon adik-adik memberikan penilaian terhadap media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

### **Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

C. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> disajikan sederhana dan mudah digunakan.				✓	
		b. Materi pada media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> mudah dipahami.					✓
		c. Penerapan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> dapat meningkatkan kerjasama dalam kelompok.					✓
2	Efektifitas waktu	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.					✓
		b. Penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> tidak membutuhkan waktu yang lama.					✓
3	Manfaat Media	a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> dapat membantu meningkatkan aktivitas				✓	

		belajar saya di dalam kelas.					
		b. Media dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran.					✓
		c. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan tentang cerita fiksi malin kundang.				✓	
		d. Melalui penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> menjadikan saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran materi cerita fiksi.					✓
4	<b>Kelengkapan Sajian</b>	a. Bahasa yang digunakan dapat saya pahami dengan baik.					✓
		b. Materi yang ada di media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> sudah cukup jelas.					✓
		c. Paduan gambar dengan teks cerita pada media pembelajaran dadu bergambar sudah pas dan terbaca dengan jelas.					

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS OLEH SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR  
BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK  
MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381  
KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : UGWATUN HASINAH

Kelas : V

**A. Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk:**

1. Dimohon adik-adik memberikan penilaian terhadap media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* untuk melatih keterampilan berbicara yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

C. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> disajikan sederhana dan mudah digunakan.			✓		
		b. Materi pada media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> mudah dipahami.				✓	
		c. Penerapan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> dapat meningkatkan kerjasama dalam kelompok.			✓		
2	Efektifitas waktu	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.				✓	
		b. Penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> tidak membutuhkan waktu yang lama.			✓		
3	Manfaat Media	a. Media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> dapat membantu meningkatkan aktivitas				✓	

		belajar saya di dalam kelas.				
		b. Media dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran.			✓	
		c. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan tentang cerita fiksi malin kundang.		✓		
		d. Melalui penggunaan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> menjadikan saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran materi cerita fiksi.			✓	
<b>4</b>	<b>Kelengkapan Sajian</b>	a. Bahasa yang digunakan dapat saya pahami dengan baik.		✓		
		b. Materi yang ada di media pembelajaran dadu bergambar berbasis model <i>auditory intellectually repetiton</i> sudah cukup jelas.			✓	
		c. Paduan gambar dengan teks cerita pada media pembelajaran dadu bergambar sudah pas dan terbaca dengan jelas.		✓		

**LAMPIRAN**  
**HASIL UJI EFEKTIVITAS**  
**SOAL *PRETEST-POSTTEST***

## Lampiran 14

**LEMBAR SOAL PRE-TES**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR**  
**BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK**  
**MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V**  
**SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : *ede*

Kelas : V (lima)

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedian adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

### A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, D atau E dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Apa yang dimaksud dengan cerita fiksi?
  - a. Cerita yang berdasarkan kejadian nyata
  - b. Cerita yang dibuat-buat dan tidak nyata
  - c. Cerita yang berisi informasi ilmiah
  - d. Cerita yang hanya tentang hewan
  
2. Berikut ini adalah contoh cerita fiksi, kecuali?
  - a. Dongeng tentang putri tidur
  - b. Cerita tentang superhero
  - c. Berita tentang peristiwa kemerdekaan
  - d. Dongeng malin kundang
  
3. Apa yang harus kita lakukan saat mendengarkan cerita fiksi?
  - a. Mengabaikan cerita tersebut
  - b. Memperhatikan dan mendengarkan dengan baik
  - c. Tertawa dan bercanda
  - d. Tidur saat cerita dimulai

### B. jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Salah satu contoh cerita fiksi yang terkenal di Indonesia adalah ?  
Jawab: upin ipin 5
2. Jelaskan mengapa kamu suka mendengarkan cerita fiksi!  
Jawab: tidak tahu? 5
3. Ceritakan secara singkat salah satu cerita fiksi yang kamu ketahui!  
Jawab: upin ipin anak TK yang tidak punya orang tua 5
4. Apakah anda menyukai media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition*?  
Jawab: Bingung? 5

30/1

**LEMBAR SOAL PRE-TES**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR**  
**BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK**  
**MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V**  
**SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : *madan*

Kelas : V (lima)

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedian adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

### A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, D atau E dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Apa yang dimaksud dengan cerita fiksi?
  - a. Cerita yang berdasarkan kejadian nyata
  - b. Cerita yang dibuat-buat dan tidak nyata ✓
  - c. Cerita yang berisi informasi ilmiah
  - d. Cerita yang hanya tentang hewan
2. Berikut ini adalah contoh cerita fiksi, kecuali?
  - a. Dongeng tentang putri tidur
  - b. Cerita tentang superhero
  - c. Berita tentang peristiwa kemerdekaan ✓
  - d. Dongeng malin kundang
3. Apa yang harus kita lakukan saat mendengarkan cerita fiksi?
  - a. Mengabaikan cerita tersebut
  - b. Memperhatikan dan mendengarkan dengan baik ✓
  - c. Tertawa dan bercanda
  - d. Tidur saat cerita dimulai

### B. jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Salah satu contoh cerita fiksi yang terkenal di Indonesia adalah ?  
Jawab: *Danau Toba* 10
2. Jelaskan mengapa kamu suka mendengarkan cerita fiksi!  
Jawab: *Banyak pelajaran yang dapat kita ambil* 15
3. Ceritakan secara singkat salah satu cerita fiksi yang kamu ketahui!  
Jawab: *Danau toba menceritakan tentang seorang nelayan bernama toba yang memiliki istri cantik yang merupakan seekor ikan* 15
4. Apakah anda menyukai media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectual repetition*?  
Jawab: *ya suka* 10

80

**LEMBAR SOAL POST-TES**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR**  
**BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK**  
**MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381**  
**KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : *dede*

Kelas : V (lima)

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

### A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan member tanda silang (x) pada huruf A, B, C, D atau E dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Apa yang membuat media dadu bergambar menarik untuk belajar cerita Malin Kundang?
  - a. Karena bergambar dan mengeluarkan suara
  - b. Karena dapat membantu memahami cerita
  - c. Karena dapat dimainkan dengan teman
  - d. Semua jawaban di atas benar ✓
  
2. Apa yang dapat kita lakukan dengan media dadu bergambar untuk memahami cerita malin kundang?
  - a. Membaca buku cerita
  - b. Mendengarkan guru menjelaskan
  - c. Bermain dadu dan berdiskusi tentang cerita ✓
  - d. Membuat gambar sendiri
  
3. Apa manfaat menggunakan media dadu bergambar dalam belajar cerita malin kundang?
  - a. Membuat belajar lebih menyenangkan ✓
  - b. Membuat belajar lebih sulit
  - c. Membuat belajar lebih membosankan
  - d. Membuat belajar lebih cepat selesai
  
4. Apa tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dalam pembelajaran cerita fiksi malin kundang?
  - a. Meningkatkan kemampuan membaca siswa
  - b. Meningkatkan kemampuan menghafal siswa
  - c. Meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita fiksi malin kundang melalui pengalaman belajar yang interaktif ✓
  - d. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa

**B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!**

1. Jelaskan secara singkat cerita fiksi malin kundang yang telah kamu pelajari melalui media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*?

Jawab: Anak yang durhaka kepada orang tuanya sehingga dikutuk jadi batu. 10

2. Sebutkan nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam cerita fiksi yang disajikan melalui media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*?

Jawab: jangan durhaka kepada orang tua 10

3. Bagaimana perasaanmu dan apa yang kamu pelajari dari kegiatan pembelajaran tersebut?

Jawab: senang dan belajar menghargai orang tua 10

4. Jika kamu bisa membuat cerita sendiri dengan menggunakan media dadu bergambar, cerita apa yang akan kamu buat?

Jawab: upin ipin 5

75

**LEMBAR SOAL POST-TES**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR**  
**BERBASIS MODEL *AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION* UNTUK**  
**MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 381**  
**KANAN KABUPATEN LUWU**

Nama : *MADANI*

Kelas : V (lima)

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedian adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

### A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan member tanda silang (x) pada huruf A, B, C, D atau E dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Apa yang membuat media dadu bergambar menarik untuk belajar cerita Malin Kundang?
  - a. Karena bergambar dan mengeluarkan suara
  - b. Karena dapat membantu memahami cerita
  - c. Karena dapat dimainkan dengan teman
  - d. Semua jawaban di atas benar ✓
  
2. Apa yang dapat kita lakukan dengan media dadu bergambar untuk memahami cerita malin kundang?
  - a. Membaca buku cerita
  - b. Mendengarkan guru menjelaskan
  - c. Bermain dadu dan berdiskusi tentang cerita ✓
  - d. Membuat gambar sendiri
  
3. Apa manfaat menggunakan media dadu bergambar dalam belajar cerita malin kundang?
  - a. Membuat belajar lebih menyenangkan ✓
  - b. Membuat belajar lebih sulit
  - c. Membuat belajar lebih membosankan
  - d. Membuat belajar lebih cepat selesai
  
4. Apa tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dalam pembelajaran cerita fiksi malin kundang?
  - a. Meningkatkan kemampuan membaca siswa
  - b. Meningkatkan kemampuan menghafal siswa
  - c. Meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita fiksi malin kundang melalui pengalaman belajar yang interaktif ✓
  - d. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa

**B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!**

1. Jelaskan secara singkat cerita fiksi malin kundang yang telah kamu pelajari melalui media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*?  
Jawab:

2. Sebutkan nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam cerita fiksi yang disajikan melalui media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectualy repetition*?  
Jawab:

3. Bagaimana perasaanmu dan apa yang kamu pelajari dari kegiatan pembelajaran tersebut?  
Jawab:

4. Jika kamu bisa membuat cerita sendiri dengan menggunakan media dadu bergambar, cerita apa yang akan kamu buat?  
Jawab:

Jawaban

1. Cerita malin kundang tentang seorang pemuda miskin yang pernah merantau menjadi sukses dan kemudian durhaka kepada ibunya karena mengudeng pengampunan ibunya, karena itu malin kundang dikutuk oleh ibunya menjadi batu 15
2. Menghormati orang tua, rendah hati, jujur 15
3. Penting karena dapat bermain sambil belajar dan pelajaran yang dapat saya ambil berbakti orang tua, jangan durhaka, jangan sombong dan lupa diri 15
4. Danau toba 15

100

## Lampiran 16 Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas V Bab 2

### MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
1. Penyusun	: Safitri
Instansi	: IAIN Palopo
Tahun Penyusunan	: 2025
2. Jenjang Sekolah	: SD
3. Kelas	: V (Lima)
4. Alokasi Waktu	: 120 Menit
<b>B. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
❖ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, Dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
❖ Alat Pembelajaran : a. Alat tulis b. Papan tulis	
❖ Sumber Belajar : a. Media Dadu Bergambar b. Gambar Cerita	
❖ Ruang kelas V	
<b>D. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>	
❖ 18 Peserta didik	
<b>E. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu menganalisis unsur intrinsik serta memahami cerita legenda yang di sajikan dalam bentuk lisan dan tulisan.</li><li>• Mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan presentasi.</li><li>• Mampu menyusun gambar cerita.</li><li>• Mampu menceritakan kembali isi cerita.</li><li>• Peserta didiki dapat menggunakan bahasa yang tepat dan efektif dalam menceritakan kembali isi cerita.</li></ul>	
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide atau gagasan dengan berbicara yang baik dan menerapkan beberapa pesan moral yang ada di dalam cerita yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	

1. Apakah kalian pernah mempelajari cerita fiksi sebelumnya?
2. Apa yang dimaksud cerita fiksi?

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan Pembelajaran I

###### a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik (Beriman dan Berakhlak mulia).
- 2) Berdoa dan doa dipimpin oleh ketua kelas (Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME).
- 3) Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi (Berkebhinekaan Global).
- 4) Guru memberikan Ice breaking ke Peserta didik sebelum memulai materi (Kreatif).
- 5) Peserta didik mempersiapkan diri untuk memulai pembelajaran (Mandiri)
- 6) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi (Bernalar Kritis)
- 7) Peserta didik menyimak guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran.

###### b. Kegiatan Inti ( 50 +50 menit )

- 1) Peserta didik diberikan pertanyaan/masalah, Contohnya: "Apakah kalian pernah mempelajari tentang cerita fiksi?". (Bernalar kritis)
- 2) Guru menjelaskan materi tentang cerita fiksi, kemudian peserta didik menyimak penjelasan guru. (Berkebhinekaan global)
- 3) Guru berdiskusi dengan murid mengenai cerita fiksi. (Gotong royong)
- 4) Guru membentuk peserta didik kedalam 3 kelompok kecil secara acak, berjumlah 6 orang tiap kelompok. (Berkebhinekaan global)
- 5) Guru memberikan lembar yang berisi gambar cerita fiksi malin kundang setiap kelompok. (Gotong royong)
- 6) Peserta didik mengamati gambar cerita fiksi malin kundang dengan teman kelompok, sambil mendengar cerita malin kundang yang dibacakan oleh guru. (Gotong royong)
- 7) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik, kemudian menjelaskan langkah-langkah kegiatan.
- 8) Guru meminta salah satu kelompok untuk maju ke depan memberikan contoh kegiatan yang akan dipraktikkan pada jam setelah istirahat, di bawah arahan guru. (Gotong royong)
- 9) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang tidak memahami langkah-langkah kegiatan untuk bertanya. (Mandiri)
- 10) Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk berlatih/menghafal naskah cerita di jam istirahat bersama kelompoknya masing-masing. (Gotong royong)
- 11) Setelah istirahat selesai peserta didik masuk kembali ke kelas dan melakukan beberapa kegiatan untuk melanjutkan pelajaran.
- 12) Guru membahas materi pelajaran sebelumnya, kemudian mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaiannya. (Bernalar Kritis)

- 13) Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan bercerita siswa. (Berkebhinekaan global)
- 14) Satu persatu anggota setiap kelompok maju ke depan untuk bermain dadu. (Mandiri)
- 15) Dalam satu kelompok, setiap anggota kelompok diberikan gambar sesuai dengan nomor dadu yang didapat, kemudian menuliskan cerita dari gambar yang didapat. (Gotong royong)
- 16) Setelah menuliskan cerita digambar tersebut, setiap kelompok dan anggota kelompoknya menyusun gambar yang terpisah-pisah menjadi satu makna cerita yang tersusun dari gambar cerita 1 sampai 6 yang siap diceritakan setiap kelompok dan anggota kelompoknya sesuai dengan nomor dadu yang di dapat. (Gotong royong)

**C . Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- 1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi setelah pembelajaran selesai. (Berkebhinekaan global)
- 2) Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya. (Bernalar kritis)
- 3) Guru memberikan penguatan kepada para peserta didik. (Berkebhinekaan global)
- 4) Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. (Berakhlak mulia)
- 5) Peserta didik diajak mengucap syukur, mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam. Beriman dan bertaqwa dan berakhlak mulia)

**E. REFLEKSI GURU DAN SISWA**

**REFLEKSI GURU**

No	Pernyataan	Jawaban
1.	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Apa kesulitan peserta didik tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

**REFLEKSI SISWA**

No	Pernyataan	Jawaban
1.	Dari penyampaian materi, bagian manakah yang masih belum dipahami?	
2.	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
3.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

## F. GLOSARIUM

Observasi	: Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian
Abiotik	: Abiotik adalah istilah yang biasanya digunakan untuk menyebut sesuatu yang tidak hidup (benda-benda mati). Komponen abiotik merupakan komponen penyusun ekosistem yang terdiri dari benda-benda tak hidup.
Biotik	: Biotik adalah komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup. Pada pokoknya makhluk hidup dapat digolongkan berdasarkan jenis-jenis tertentu, misalnya golongan manusia, hewan dan tumbuhan
<i>Physical Environment</i>	: <i>Physical environment</i> (Lingkungan fisik) lingkungan fisik adalah segala sesuatu di sekitar makhluk hidup yang berbentuk benda mati seperti, rumah, kendaraan, gunung, udara, sinar matahari, dan lain-lain semacamnya.
Gotong Royong	: Gotong royong merupakan istilah Indonesia untuk bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang didambakan. Istilah ini berasal dari kata bahasa Jawa gotong yang berarti "mengangkat" dan royong yang berarti "bersama". Bersama dengan musyawarah, Pancasila, hukum adat, ketuhanan, serta kekeluargaan, gotong royong menjadi dasar filsafat Indonesia seperti yang dikemukakan oleh M. Nasroen
Hak	: Wewenang yang dimiliki individu atau kelompok untuk menuntut sesuatu yang dikhendakinya sesuai dengan kebenaran menurut hukum yang sah
Kewajiban	: Sesuatu yang diwajibkan, sesuatu yang harus dilaksanakan, keharusan, sesuatu yang harus dilaksanakan, atau juga tugas, dan hak tugas menurut hukum.
Multikulturalisme	: Gejala pada seseorang atau suatu masyarakat yang ditandai oleh kebiasaan menggunakan lebih dari satu kebudayaan
Kebinekaan	: Keberagaman
Toleransi	: Sifat atau sikap toleran
Bhinneka Tunggal Ika	: Semboyan negara Republik Indonesia (Berbeda-beda tetapi tetap satu jua)
Ras	: Golongan bangsa berdasarkan ciri-ciri fisik
Semboyan	: Kata atau perkataan rahasia yang dipakai sebagai alamat untuk mengetahui (mengenal) kawan sendiri

## G. DAFTAR PUSTAKA

Buku.kemdikbud.go.id  
<https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/bahasa-indonesia-untuk-sd-kelas-v>.  
Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.t.t. "Perpustakaan Kemdikbud".  
<https://belajar.kemdikbud.go.id>.  
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6181753/kisah-malin-kundang-dongeng-populer-dari-sumatra-barat>

Mengetahui,

Wali Kelas V



Otang, S.Pd. Gr

NIP: 198507052009031006

Palopo, 3 Maret 2025

Mahasiswa



Safitri

NIM. 2002050004

## Lampiran 17 Dokumentasi



Kegiatan analisis kebutuhan (wawancara) bersama Bapak Otang, S.Pd. Gr selaku wali kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu



Kegiatan pengisian angket analisis kebutuhan siswa



Kegiatan pengisian soal *pretest* uji efektivitas



Kegiatan uji coba produk (media dadu bergambar berbasis model *Auditory Intellectually repetition*)



Kegiatan pendampingan pengisian angket praktikalitas siswa



Pengisian angket praktikalitas guru



Kegiatan pengisian soal *posttest* uji efektivitas



Penyerahan produk hasil penelitian mahasiswa kepada Kepala Sekolah SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu

# **BUKU PANDUAN / PENGUNAAN**

**MEDIA DADU BERGAMBAR BERBASIS  
MODEL AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION  
MATERI CERITA FIKSI MALIN KUNDANG  
KELAS V**



**DISUSUN OLEH ;  
SAFITRI  
2002050004**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* ini beserta buku panduannya. Buku ini disusun sebagai panduan bagi para pendidik dalam menggunakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* ini pada materi cerita fiksi malin kundang kelas V.

Dalam era pembelajar yang semakin dinamis, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting. Oleh karena itu, media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi cerita fiksi. Media mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui proses pembentukan kelompok yang dimana setiap kelompok mempresentasikan gambar cerita.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan buku ini di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku panduan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi para pendidik dalam menjalankan tugasnya.

**PALOPO 23 JUNI 2025**

**SAFITRI**

## DAFTAR ISI

**Halaman**

**Kata Pengantar**

**Daftar Isi**

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Buku Panduan.....	2
C. Manfaat Penggunaan Media .....	2
<b>BAB II PEMBAHASAN.....</b>	<b>3</b>
A. Konsep Media Dadu Bergambar .....	3
B. Cerita Fiksi Malin Kundang.....	4
C. Media Dadu Bergambar .....	7
D. Desain Media Dadu Bergambar.....	7
E. Langkah-langkah Penggunaan Media .....	10
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>11</b>
A. Kesimpulan .....	11
B. Saran .....	11
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pengembangan media Pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran yang hanya bersifat verbal atau didominasi oleh ceramah dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu solusi dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui penggunaan media audio visual yang kreatif, seperti dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition*.

Cerita fiksi merupakan suatu karya sastra yang berasal dari hasil imajinasi si penulis. Fiksi merupakan suatu cerita naratif yang timbul atau muncul dari imajinasi pengarang serta tidak memperdulikan fakta sejarah. Dalam buku panduan ini kita dapat menggunakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif merupakan solusi potensial untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi. Dadu bergambar, sebagai salah satu media pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Di era digital ini, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang kreatif menjadi penting untuk menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memupuk kreativitas, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berbicara mereka. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang komprehensif bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini dengan efektif dan efisien

## B. Tujuan Buku Panduan

Tujuan dari buku panduan ini adalah untuk membantu guru menggunakan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* dalam mengajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

## C. Manfaat Penggunaan Media

Manfaat penggunaan media pembelajaran meliputi peningkatan pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kelompok, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. media pembelajaran juga membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami.

## **BAB II PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Media Dadu Bergambar**

#### **1. Definisi media dadu bergambar**

Dadu kata bergambar merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kubus dengan ukuran sedang atau kecil, memiliki enam sisi permukaan, biasanya terbuat dari kayu, kardus ataupun kertas, pada setiap sisinya terdapat gambar yang diatur sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dadu bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media ini dapat dibuat dengan bahan-bahan yang mudah didapatkan, seperti berbagai macam kertas namun peneliti memilih kardus bekas dan bantuan alat lainnya.

#### **2. Fungsi dan Keunggulan media pembelajaran dadu bergambar**

Media dadu bergambar memiliki fungsi, di antaranya: Meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemampuan membaca permulaan, mengembangkan kemampuan berbahasa anak, meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebagai strategis efektif dalam pembelajaran menulis karangan teks.

Keunggulan dari media dadu bergambar yaitu diantaranya:

- 1) Merangsang kreativitas siswa dalam mengembangkan ide-ide baru,
- 2) Memberikan stimulus audio visual yang jelas untuk memvisualisasikan objek atau peristiwa yang akan di deskripsikan,
- 3) Menawarkan variasi topik yang dapat melatih kemampuan siswa dalam menggambarkan berbagai hal,
- 4) Membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan,
- 5) Membantu siswa dalam mengorganisir informasi dengan lebih baik.

### 3. Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition*

Dalam konteks media pembelajaran dadu bergambar, berbasis model AIR dapat diimplementasikan dengan cara:

- *Auditory* : Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang akan dipelajari. Selanjutnya mendengarkan cerita yang akan di putarkan di media dadu tersebut.
- *Intellectually*: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok bergiliran memainkan dadu bergambar. Kemudian mereka berdiskusi dan memecahkan masalah terkait gambar yang masing-masing didapatkn dalam permainan dadu.
- *Repetition*: Setelah diskusi, setiap kelompok bergantian mempresentasikan gambar seri yang masing-masing anggota kelompok dapatkan dan diceritakan secara bersusun. Dan mereka mengulang kembali konsep yang telah dipelajari.

## B. Cerita Fiksi Malin Kundang sebagai Materi Pembelajaran

### 1. Pengertian Cerita Fiksi

Cerita fiksi merupakan suatu karya sastra yang berasal dari hasil imajinasi si penulis. Fiksi merupakan suatu cerita naratif yang timbul atau muncul dari imajinasi pengarang serta tidak memperdulikan fakta sejarah. Melalui cerita fiksi, pembaca dapat merasakan emosi, berimajinasi, dan mempertimbangkan ide-ide yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya, menjadikannya sebagai sarana yang kuat untuk menghubungkan, menginspirasi, dan menghibur pembaca di seluruh dunia.

### 2. Cerita Fiksi Malin Kundang

#### Malin Kundang

Kisah ini terjadi di pesisir pantai di Sumatra Barat, dikisahkan terdapat sebuah keluarga yang hidup dalam kemiskinan, untuk mengubah nasib Sang ayah pergi merantau meninggalkan istri dan anaknya yang bernama Malin Kundang.

Meskipun agak nakal Malin termasuk anak yang rajin. Sejak kecil ia sering membantu ibunya mencari ikan sebagai makanan sehari-hari.

Seiring berjalannya waktu Malin kecil tumbuh menjadi seorang pemuda yang gagah. Ia merasa kasihan terhadap ibunya yang terus bekerja keras sendirian. Ia bertekad untuk merantau demi membantu ibunya.

Bersama nahkoda kapal yang baik, Malin pun mulai berlayar untuk merantau. Sang ibu pun akhirnya merelakan kepergian anak satu-satunya itu. Kapal yang membawa Malin pun, mulai menjauh meninggalkan ibu Malin yang saat ini tinggal sendiri.

Setelah Malin pergi merantau, tinggallah Sang ibu seorang diri di rumahnya yang sudah sangat rusak. Hampir setiap hari ia memandang laut memikirkan nasib si Malin yang tak kunjung memberi kabar.

Waktupun berjalan ibu Malin makin menua ia masih hidup seorang diri Malin juga tidak pernah memberi kabar akan kepulangannya, hingga suatu ketika Sang ibu pulang dari pasar.

Dalam perjalanannya pulang dari pasar, Sang ibu melihat nahkoda yang dulu membawa Malin. "Ha! Itukan pak nahkoda, pak... pak... pak nahkoda," kata ibu Malin sambil berlari.

"Oh ibunya Malin rupanya," kata pak nahkoda.

"Bagaimana kabar anakku pak?" kata ibu Malin kepada pak nahkoda.

Sang nahkoda pun menceritakan semuanya tentang Malin kepada ibunya. "Malin kini telah berhasil bu, ia kini menjadi seorang saudagar yang kaya, ia juga telah memiliki seorang istri, aku dengar ia akan berlabuh kesini esok hari," kata pak nahkoda kepada ibu Malin.

"Oh benarkah itu! Malin oh... Malin," kata ibu Malin.

Ibunya terlihat sangat bahagia, mendengar berita dari nahkoda tersebut.

Malamnya Sang ibu segera ke dapur untuk memasak, rasa lelah tidak ia hiraukan demi menyambut kedatangan Malin. "Akan ku masak tumis ikan kesukaan Malin, ku buat banyak untuk istrinya juga," kata ibu Malin.

Akhirnya Sang fajar pun menyingsing. Hari dimana Malin akan tiba di kampung halamannya. Sang ibu bergegas berlari menuju pantai. Beberapa orang telah berkumpul menyambut kapal Malin. Kapal Malin terlihat besar, ibunya terharu melihat kedatangan kapal tersebut ia sudah tidak sabar melihat anaknya yang telah lama pergi. Malin pun akhirnya menginjakkan kakinya lagi di tanah kelahirannya, ia dan istrinya yang cantik terlihat turun dari kapalnya yang mewah.

Tiba-tiba dari kejauhan Sang ibu berteriak kencang. "Malin... Malin anakku kau sudah tumbuh dewasa rupanya," katanya sambil memeluk Malin. Sang istri Malin bertanya keheranan. "Siapakah wanita renta lusuh itu suamiku, ia bukan ibumu kan? Kamu bilang orang tua mu kaya raya," tanya istri Malin. "Dia bukan siapa-siapa bahkan aku tidak kenal dengannya," jawab Malin.

Tak disangka Malin mendorong ibunya itu hingga jatuh tersungkur. "Aku tak punya ibu sedikit kamu," kata Malin kepada ibunya. "Tapi Malin anakku," kata ibu Malin. "Sudah Istriku ayo kita pulang rupanya kita telah berlabuh di pulau yang salah," kata Malin kepada istrinya.

Malin pun pergi meninggalkan ibunya yang terus berlinang air mata. Sang ibu tidak menyangka anaknya yang dulu dirawatnya berubah menjadi anak yang durhaka.

Sang ibu seraya berdoa memohon kepada yang kuasa. "Ya Tuhan apabila dia bukan anakku aku akan memaafkan perbuatannya, namun apabila dia memang benar anakku aku mohon keadilan mu," doa ibu Malin sambil menangis.

Seketika langit yang begitu cerah berubah menjadi gelap gulita, sepertinya Tuhan menjawab doa Sang ibu. Hujan badai yang dahsyat menghadang kapal Malin kundang.

Kapalnya mulai hancur akibat tersambar petir yang besar. Seluruh awak kapal terlihat panik, Sang istri pun meninggal tertimpa oleh biang kapal.

Kapal terus terombang-ambing di lautan lepas, hingga menepi di sebuah pulau hingga secara perlahan-lahan kapalnya karam. Malin pun terdampar di sebuah pulau tersebut, ia terlihat begitu lusuh tak berdaya.

"Ah... apa ini, kenapa tanganku membatu?" kata Malin.

Ia bersimpuh memohon ampun namun terlambat. "Maafkan anak mu ini ibu, ah...," kata Malin. Seketika seluruh tubuh Malin berubah menjadi batu.

## C. Media Dadu Bergambar

### 1. Definisi Dadu Bergambar dalam Pembelajaran

Media dadu bergambar dalam pembelajaran adalah suatu alat bantu belajar berbentuk dadu yang pada setiap sisinya ditempelkan gambar 1 cerita yang dipisahkan menjadi 6 bagian. Media ini digunakan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar.

## D. Desain Media Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition*

Berikut langkah-langkah perancangan dari media pembelajaran dadu bergambar dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually 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.

1

### MALIN KUNDANG

Kisah ini terjadi di pesisir pantai di Sumatra Barat, dikisahkan terdapat sebuah keluarga yang hidup dalam kemiskinan, untuk mengubah nasib Sang ayah pergi merantau meninggalkan istri dan anaknya yang bernama Malin Kundang.

Meskipun agak nakal Malin termasuk anak yang rajin. Sejak kecil ia sering membantu ibunya mencari ikan sebagai makanan sehari-hari.

Seiring berjalannya waktu Malin kecil tumbuh menjadi seorang pemuda yang gagah. Ia merasa kasihan terhadap ibunya yang terus bekerja keras sendirian. Ia bertekad untuk merantau demi membantu ibunya.

3

Dalam perjalanannya pulang dari pasar, Sang ibu melihat nahkoda yang dulu membawa Malin. "Ha! Itu kan pak nahkoda, pak... pak... pak nahkoda," kata ibu Malin sambil berlari.

"Oh ibunya Malin rupanya," kata pak nahkoda.

"Bagaimana kabar anakku pak?" kata ibu Malin kepada pak nahkoda.

Sang nahkoda pun menceritakan semuanya tentang Malin kepada ibunya. "Malin kini telah berhasil bu, ia kini menjadi seorang saudagar yang kaya, ia juga telah memiliki seorang istri, aku dengar ia akan berlabuh kesini esok hari," kata pak nahkoda kepada ibu Malin.

"Oh benarkah itu! Malin oh... Malin," kata ibu Malin.

Ibunya terlihat sangat bahagia, mendengar berita dari nahkoda tersebut.

Malamnya Sang ibu segera ke dapur untuk memasak, rasa lelah tidak ia hiraukan demi menyambut kedatangan Malin. "Akan ku masak tumis ikan kesukaan Malin, ku buatkan yang banyak untuk istrinya juga," kata ibu Malin.

5

Malin pun pergi meninggalkan ibunya yang terus berlinang air mata. Sang ibu tidak menyangka anaknya yang dulu dirawatnya berubah menjadi anak yang durhaka.

Sang ibu seraya berdoa memohon kepada yang kuasa. "Ya Tuhan apabila dia bukan anakku aku akan memaafkan perbuatannya, namun apabila dia memang benar anakku aku mohon keadilan mu," doa ibu Malin sambil menangis.

Seketika langit yang begitu cerah berubah menjadi gelap gulita, sepertinya Tuhan menjawab doa Sang ibu. Hujan badai yang dahsyat menghadang kapal Malin kundang.

2

Bersama nahkoda kapal yang baik, Malin pun mulai berlayar untuk merantau. Sang ibu pun akhirnya merelakan kepergian anak satu-satunya itu. Kapal yang membawa Malin pun, mulai menjauh meninggalkan ibu Malin yang saat ini tinggal sendiri.

Setelah Malin pergi merantau, tinggallah Sang ibu seorang diri di rumahnya yang sudah sangat rusak. Hampir setiap hari ia memandang laut memikirkan nasib si Malin yang tak kunjung memberi kabar.

Waktupun berjalan ibu Malin makin menua ia masih hidup seorang diri Malin juga tidak pernah memberi kabar akan kepulangannya, hingga suatu ketika Sang ibu pulang dari pasar.

4

Akhirnya Sang fajar pun menyingsing. Hari dimana Malin akan tiba di kampung halamannya. Sang ibu bergegas berlari menuju pantai. Beberapa orang telah berkumpul menyambut kapal Malin. Kapal Malin terlihat besar, ibunya terharu melihat kedatangan kapal tersebut. Ia sudah tidak sabar melihat anaknya yang telah lama pergi. Malin pun akhirnya menginjakkan kakinya lagi di tanah kelahirannya, ia dan istrinya yang cantik terlihat turun dari kapalnya yang mewah.

Tiba-tiba dari kejauhan Sang ibu berteriak kencang. "Malin... Malin anakku kau sudah tumbuh dewasa rupanya," katanya sambil memeluk Malin.

Sang istri Malin bertanya keheranan. "Siapakah wanita renta lusuh itu suamiku, ia bukan ibumu kan? Kamu bilang orang tua mu kaya raya," tanya istri Malin.

"Dia bukan siapa-siapa bahkan aku tidak kenal dengannya," jawab Malin.

Tak disangka Malin mendorong ibunya itu hingga jatuh tersungkur. "Aku tak punya ibu sedekil kamu," kata Malin kepada ibunya.

"Tapi Malin anakku," kata ibu Malin.

"Sudah Istriku ayo kita pulang rupanya kita telah berlabuh di pulau yang salah," kata Malin kepada istrinya.

6

Kapalnya mulai hancur akibat tersambar petir yang besar. Seluruh awak kapal terlihat panik, Sang istri pun meninggal tertimpa oleh biang kapal.

Kapal terus terombang-ambing di lautan lepas, hingga menepi di sebuah pulau hingga secara perlahan-lahan kapalnya karam. Malin pun terdampar di sebuah pulau tersebut, ia terlihat begitu lusuh tak berdaya.

"Ah... apa ini, kenapa tanganku membatu?" kata Malin.

Ia bersimpuh memohon ampun namun terlambat. "Maa'kan anak mu ini ibu, ah...," kata Malin. Seketika seluruh tubuh Malin berubah menjadi batu.

Itu adalah hukuman yang harus diterimanya karena durhaka kepada ibu.

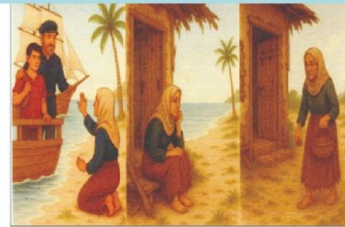
Pesan Moral : Ibu adalah wanita mulia yang telah melahirkan, merawat kita sejak kecil sampai dewasa. Sayangi dan hormatilah Ibu. Jangan pernah menyakiti hati Ibu. Setiap tindakan memiliki konsekuensi.

d. Desain visual

- 1) Buatlah ilustrasi atau gambar yang mendukung setiap cerita.
- 2) Pastikan gambar tersebut menarik dan sesuai dengan cerita.



3



4



5

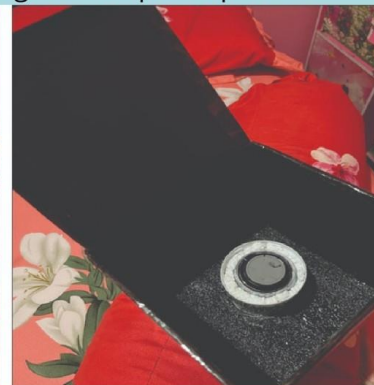


6



e. Mendesain dadu bergambar berbasis auditory intellectually Repetition

- 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.



## E. Langkah-langkah Penggunaan Media Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition*

- 1) Memilih materi yang ingin disampaikan melalui media dadu bergambar, disini peneliti mengambil materi cerita fiksi malin kundang.
- 2) Susun alur cerita beserta gambar sebelum membuat media dadu bergambar, tetapkan gambar cerita pada gambar dadu 1, 2 sampai 6.
- 3) Cerita beserta gambar tersebut disusun dan diketik jelas untuk kegiatan *Auditory* yang nantinya diceritakan lewat dadu bergambar itu, dan gambar dadu beserta gambar cerita yang sudah disusun kemudian dipisah-pisahkan di print untuk ditempelkan di karton yang sudah dimodifikasi berbentuk kubus dan sudah siap dimainkan dalam kegiatan *Intellectually*.
- 4) Setelah dadu dimainkan untuk kegiatan *Intellectually* selanjutnya, cerita bergambar tersebut dipisah-pisahkan menjadi 6 gambar cerita sesuai yang ada di dadu yang jika disatukan menjadi satu makna cerita, lalu 6 gambar tersebut di print untuk dibagikan kemasing-masing anggota kelompok sesuai dadu yang di dapatkan dalam permainan.
- 5) Meminta siswa agar menyelesaikan dan menyusun cerita gambar tersebut dalam waktu kurang lebih 20 menit.
- 6) Selanjutnya dalam kegiatan *Repetition*, masing-masing kelompok beserta anggota kelompoknya menceritakan kembali (cerita berantai) secara tersusun beserta gambar cerita yang mereka dapatkan masing-masing anggota kelompok sehingga menjadi satu makna cerita.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Penggunaan buku panduan media pembelajaran dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition* pada materi cerita fiksi malin kundang adalah memudahkan guru menggunakan media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition*. Buku panduan ini menggabungkan dadu bergambar dengan aktivitas *auditory intellectually repetition*, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat dan memahami cerita rakyat malin kundang yang disampaikan karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini juga berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

#### B. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media dadu bergambar yang berbasis dengan model *auditory intellectually repetition* ini dapat diperluas penggunaannya pada materi lain selain cerita fiksi malin kundang, seperti mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan naratif.

## DAFTAR PUSTAKA

Violensia, Ivena. "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah." *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (Juni 30, 2020): 87-92. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>.

Ihsania, Salmaa, Wikanengsih, Mekar Ismayani. "Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (Agustus 8, 2020): 81-90.

# LAMPIRAN

Cerita yang digunakan dalam media dadu bergambar berbasis model *auditory intellectually repetition*

**MALIN KUNDANG**



Kisah ini terjadi di pesisir pantai di Sumatera Barat, dikisahkan terdapat sebuah keluarga yang hidup dalam kemiskinan, untuk mengubah nasib Sang ayah pergi merantau meninggalkan istri dan anaknya yang bernama Malin Kundang.

Meskipun agak nakal Malin termasuk anak yang rajin. Sejak kecil ia sering membantu ibunya mencari ikan sebagai makanan sehari-hari.

Sering berjalannya waktu Malin kecil tumbuh menjadi seorang pemuda yang gagah. Ia merasa kasihan terhadap ibunya yang terus bekerja keras sendirian. Ia berdecak untuk merantau dari membantu ibunya.

Bersama sahabat kapal yang baik, Malin pun mulai berlayar untuk merantau. Sang ibu pun akhirnya merelakan kepergian anak satu-satunya itu. Kapal yang membawa Malin pun, mulai menjauh meninggalkan ibu Malin yang saat ini tinggal sendiri.

Setelah Malin pergi merantau, tinggalah Sang ibu seorang diri di rumahnya yang sudah sangat rusak. Hampir setiap hari ia memandang laut memikirkan nasib si Malin yang tak kunjung memberi kabar.

Waktu pun berjalan ibu Malin makin menua ia masih bilang seorang diri Malin juga tidak pernah memberi kabar akan kepulangannya, hingga suatu ketika Sang ibu pulang dari pasar.

Datang perjalanannya pulang dari pasar, Sang ibu melihat sahabat yang dulu membawa Malin. "Hai! Ikan pak sahabat, pak... pak... pak sahabat," kata ibu Malin sambil berlari.

"Oh ibunya Malin rupanya," kata pak sahabat.  
"Bagaimana kabar anakku pak?" kata ibu Malin kepada pak sahabat.  
Sang sahabat pun menceritakan semuanya tentang Malin kepada ibunya.  
"Malin kini sudah berhasil bu, ia kini menjadi seorang saudagar yang kaya, ia juga telah memiliki seorang istri, aku dengar ia akan berlabuh kembali esok hari," kata pak sahabat kepada ibu Malin.  
"Oh berakah itu! Malin eh... Malin," kata ibu Malin.  
Ibunya terlihat sangat bahagia, mendengar berita dari sahabat tersebut.




Malamnya Sang ibu segera ke dapur untuk memasak, rasa lelah tidak ia hiraukan dari menyambut kedatangan Malin. "Akan ku masakkan tempe ikan kesukaan Malin, ke busukan yang busuk untuk istrinya juga," kata ibu Malin.

Kapalnya mulai hancur akibat tersambar petir yang besar. Seluruh awak kapal terlihat panik. Sang istri pun meninggal terlempar oleh angin kapal.

Kapal terus terbentang-bentang di lautan lepas, hingga menepi di sebuah pulau hingga secara perlahan-lahan kapalnya karam. Malin pun terbentang di sebuah pulau tersebut, ia terlihat begitu lemah tak berdaya.

"Ah... apa ini, kenapa tanganku membatu?" kata Malin.  
Ia berisnapul memohon ampun namun terlambat. "Maafkan anak rasi ini ibu, ah..." kata Malin. Seketika seketika tubuh Malin berubah menjadi batu.  
Ia adalah bukannya yang harus diterimanya karena derhaka kepada ibu.

Pusat Moral : Ibu adalah wanita mulia yang telah melahirkan, merawat kita sejak kecil sampai dewasa. Sayangi dan hormatilah Ibu. Jangan pernah menyakiti hati Ibu. Setiap tindakan memiliki konsekuensi.



## Lampiran 19

### BUKU PANDUAN PENGGUNAAN.docx

#### ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

1	Nabila Khoirunnisa, Lintang Kusumawardani, Umi Virgianti, Rani Setiawaty. "PEMANFAATAN MEDIA DADU BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS IV SDN MLATIHARJO 2", Jurnal Lensa Pendas, 2024 Publication	2%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	Submitted to iGroup Student Paper	1%
5	analisisvegetasitumbuhan.blogspot.com Internet Source	1%
6	ejournal.ust.ac.id Internet Source	1%
7	www.coursehero.com Internet Source	1%
8	Submitted to Sekolah Ciiputra High School Student Paper	1%
9	Aldiya Rizla Fachliawan, Aryudha Julian Efendi, Ika Devi Perwitasari. "Rancangan Membuat Game RPG Maker Menggunakan RPG Maker MV", Jurnal Minfo Polgan, 2024	1%

Lampiran 20 Surat Pernyataan Telah Mengirim (*Submite*) Artikel



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jalan Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914  
Email: [prodi\\_pgmi@iainpalopo.ac.id](mailto:prodi_pgmi@iainpalopo.ac.id) Website: <https://pgmi.ftik-iainpalopo.ac.id/>

**SURAT PERNYATAAN TELAH MENGIRIM (SUBMITE)**  
**ARTIKEL**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safitri

NIM : 2002050004

Dengan ini menyatakan bahwa artikel dari skripsi saya telah dikirim (*submite*) pada:

Nama Jurnal : Education Achievement : Journal of Science and Research

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

Link/alamat Jurnal : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Disetujui  
Dosen Pembimbing,

(Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 19810607 201101 1 009

Palopo, ~~10~~ **19** Agustus ... 2025

Yang Menyatakan  
Mahasiswa,

(Safitri)

NIM 2002050004

\*surat keterangan ini digunakan untuk mendaftar seminar hasil penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0099/PENELITIAN/19.08/DPMPSTP/II/2025  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SDN 381 Kanan  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-0934/In.19/FTIK/HM.01/02/2025 tanggal 20 Februari 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Safitri  
Tempat/Tgl Lahir : Palopo / 23 Januari 2002  
Nim : 2002050004  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : To Bulung  
Kelurahan To Bulung  
Kecamatan Bara

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR BERBASIS MODEL  
AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERICARA  
SISWA KELAS V SDN 381 KANAN KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 381 KANAN** , pada tanggal **25 Februari 2025 s/d 25 Maret 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 5 1 9 3 1 5 0 0 0 1 0 0



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal : 25 Februari 2025  
Kepala Dinas



**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Safitri;
5. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 381 KANAN**

Alamat : Desa Limbong, Kec. Walenrang Utara, Kab.Luwu Kode Pos 91952

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 381 Kanan menyatakan bahwa :

Nama : Safitri  
NIM : 2002050004  
Tempat/Tanggal Lahir : Palopo, 23 Januari 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu

Telah melaksanakan penelitian pada siswa kelas V SDN 381 Kanan pada tanggal 25 Februari 2025 s/d 20 Maret 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,  
  
**H. NURJAYA S.Pd.I**  
NIP. 19740930 200801 2 009





PEMERINTAH KABUPATEN LUWU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 381 KANAN

Alamat : Desa Limbong, Kec. Walenrang Utara, Kab. Luwu, Kode Pos 91953

SURAT KETERANGAN

Nomor: 46/Disdik/SDN381/DL/VIII/2025

Dengan hormat,  
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj.NURJAYA, S.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Sekolah : SD Negeri 381 Kanan  
Alamat : Desa Limbong, Kec. Walenrang Utara, Kab. Luwu  
Telepon : -  
Email : -

Dengan ini menyatakan bahwa kami telah menerima produk berupa media pembelajaran Dadu Bergambar berbasis model *Auditory Intellectually Repetition* yang dihasilkan oleh Safitri mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Palopo. Produk tersebut telah kami adopsi dan sangat berguna, bermanfaat, serta menjadi rujukan dalam menunjang pembelajaran di sekolah kami.

Kami mengapresiasi dedikasi dan kerja keras mahasiswa PGMI IAIN Palopo dalam menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Produk ini memberikan kontribusi positif terhadap kebutuhan belajar di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

Hormat kami,  
Kepala Sekolah

  
Hj. NURJAYA, S.Pd.I  
NIP. 197409302008012009





IAIN PALOPO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan, Kode Pos 91914

Email: [prodipgmi@iainpalopo.ac.id](mailto:prodipgmi@iainpalopo.ac.id) Website: <https://pgmi.ftik-iainpalopo.ac.id/>

**BERITA ACARA PENYERAHAN PRODUK  
HASIL PENELITIAN MAHASISWA**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pada hari ini, Kamis 20 Maret 2025, telah dilakukan penyerahan produk hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah FTIK IAIN Palopo. Produk ini telah diadopsi oleh sekolah dan diakui manfaat serta kegunaannya untuk mendukung pembelajaran. Penyerahan produk ini dilakukan di SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu dengan rincian sebagai berikut.

I. Pihak Penyerah

Nama : Safitri

NIM : 2002050004

Jabatan : Peneliti/Mahasiswa Prodi PGMI FTIK IAIN Palopo

Alamat : JL. Cendana, Kel. To'Bulung, Kec. Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.

II. Pihak Penerima

Nama : Hj. Nurjaya, S.Pd.I

NIP : 19740930 200801 2 009

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu

III. Rincian Produk Hasil Penelitian

No	Nama Produk	Manfaat	Deskripsi
1	Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model <i>Auditory Intellectually Repetition.</i>	Bahan ajar dalam proses pembelajaran	Media pembelajaran inovatif yang menggabungkan dadu bergambar dengan model <i>auditory intellectually repetition</i> untuk melatih keterampilan berbicara serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

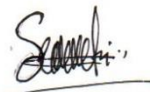
Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya sebagai bukti penyerahan produk hasil penelitian. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penerima Produk

  
Hj. Nurjaya, S.Pd.I  
NIP. 19740930 200801 2 009

Palopo, 20 Maret 2025

Penyerah Produk



Safitri  
NIM. 2002050004

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Safitri**, lahir di Palopo pada tanggal 23 Januari 2002 anak kedelapan dari pasangan Bapak Syubair dan Ibu Sitti Gowari. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Cendana, Kel. To'Bulung, Kec. Bara, Kota Palopo. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 64 To'Bulung Kota Palopo (2008-2014), melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 8 Palopo (2014-2017), dan SMAN 2 Palopo (2017-2020), kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Atas dukungan dan bimbingan semua pihak serta izin dari Allah Swt, pada tahun 2025 penulis penyelesaian studi pendidikan strata 1 (S1) dengan skripsi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Berbasis Model *Auditory Intellectually Repetition* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 381 Kanan Kabupaten Luwu”.