

Pengembangan media pembelajaran roda putar pada materi cerita rakyat di kelas IV sekolah dasar

Nelsi Zenni ^{1*}, Novanita Whindi Arini ¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Email: inelnelisi88@gmail.com

* Penulis korespondensi

Informasi artikel

Dikirim : 12 Juli 2024
Revisi : 21 Agustus 2024
Diterima : 29 Agustus 2024

Kata kunci:

Media pembelajaran
Roda putar
Cerita rakyat
Bahasa Indonesia

Keywords:

Instructional media
Spinning wheel
Folktales
Speaking skills
Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa Roda Putar Cerita Rakyat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara, dengan analisis data yang mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji kelayakan media menunjukkan persentase rata-rata 87% dari ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase rata-rata 85,14%, sementara uji coba kelompok besar mencapai 90%. *Pretest* menunjukkan rata-rata 71,32% dan *posttest* meningkat menjadi 90,05%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Roda Putar Cerita Rakyat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

ABSTRACT

Development of spinning wheel learning media on folklore material in class IV elementary schools. This research aims to develop learning media in the form of the Folklore Spinning Wheel to improve students' speaking skills. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages: analysis, planning, development, implementation and evaluation. Data collection was carried out through questionnaires, observations and interviews, with data analysis including quantitative and qualitative approaches. The results of the media feasibility test showed an average percentage of 87% from media experts, material experts and education experts. Small group trials produced an average percentage of 85.14%, while large group trials reached 90%. The pretest showed an average of 71.32% and the posttest increased to 90.05%. The results of this research indicate that the Folklore Spinning Wheel media is effective in improving students' speaking skills and making learning more interesting and interactive.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Pendahuluan

Sekolah memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter siswa dan dalam pengajaran nilai-nilai moral yang fundamental (Alwiya & Erni, 2024). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik lisan maupun tulisan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan dasar yang berfungsi mendukung kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan ekspresi ide siswa

(Zahra, 2022). Selain itu, keterampilan berbicara juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mempersuasi orang lain (Durrotunnisa & Nur, 2020). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara menjadi fokus utama dalam pendidikan dasar.

Keterampilan berbicara juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi. Dalam meraih keberhasilan, siswa perlu mampu bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat orang lain, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara jelas. Hal ini sejalan dengan identifikasi empat keterampilan yang mesti dikuasai oleh siswa di abad 21, yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Anjelina & Tarmini, 2022). Dengan demikian, keterampilan berbicara memiliki dampak yang sangat besar bagi kemajuan siswa di tingkat pendidikan dasar, baik dalam hal pengembangan kemampuan akademis maupun keterampilan sosial dan interpersonal. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan berbicara seharusnya menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar. Aspek-aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara secara umum dibagi menjadi dua, yaitu kebahasaan dan nonkebahasaan (Teori & Berbicara, 2022).

SDIT AT-Taubah terletak di Jl. Pulo Mas Barat V No.7, RT.12/RW.14, Kayu Putih, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur yang merupakan salah satu kawasan dengan tingkat perkembangan pendidikan yang cukup pesat. Lokasi sekolah ini berada di lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan memiliki aksesibilitas yang baik bagi siswa dan pendidik. Pemilihan SDIT AT-Taubah sebagai lokasi penelitian bukan tanpa alasan. Sekolah ini dikenal memiliki komitmen tinggi terhadap pengembangan kurikulum berbasis karakter dan integrasi budaya lokal dalam pembelajaran. SDIT AT-Taubah juga memiliki program pendidikan yang kuat dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, namun masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif. Dengan reputasi yang dimilikinya, sekolah ini dianggap sebagai tempat yang tepat untuk mengimplementasikan dan menguji media pembelajaran berbasis roda putar yang diusulkan dalam penelitian ini.

Pada siswa kelas IV di SDIT AT-Taubah, terdapat kesenjangan antara pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat dan kemampuan siswa dalam menyampaikannya secara lisan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan cerita dengan variatif dan jelas, yang menghambat proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan berbicara siswa. Faktor internal seperti kurangnya kepercayaan diri, kesulitan mengucapkan kalimat, dan tidak fokus saat berbicara juga menjadi kendala yang signifikan. Selain itu, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

Media pembelajaran adalah cara interaksi yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan membuat pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pembelajaran tercapai (Pranata et al., 2022). Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication and Technology/ AECT*) di Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Aulianisa, 2022). Media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam membangun pengetahuan dan meningkatkan materi pembelajaran (Hafshari & Arini, 2023). Sebagai solusi untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengusulkan pengembangan media roda putar yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Media roda putar dipilih karena memiliki potensi untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif dan berpartisipasi (Simbolon, 2019). Roda putar ini dirancang berdasarkan prinsip-prinsip, media pembelajaran yang efektif, yaitu menyenangkan, menarik dan interaktif (Anggraini & Ningrum, 2018). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga keterampilan berbicara siswa dapat meningkat secara signifikan.

Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti roda putar, dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa dan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh (Izzatunnisa, 2019) menunjukkan bahwa roda angka sebagai media pembelajaran tematik memiliki tingkat kelayakan dan kemenarikan yang tinggi. Sementara itu, penelitian oleh Mabni (2020) dan Lara (2022) juga mengkonfirmasi efektivitas media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini menawarkan keterbaruan dalam beberapa aspek penting dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita rakyat yang belum banyak diintegrasikan dalam media roda putar sebelumnya. Integrasi cerita rakyat dalam media pembelajaran memberikan nilai budaya yang penting serta relevansi kontekstual yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Fajrie et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media roda putar berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui inovasi media pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang disesuaikan dengan kebutuhan objek dan melalui proses pengawasan dan penilaian untuk memastikan kualitasnya (Winaryati et al., 2021). Peneliti memilih model *Research and Development* karena model ini dikembangkan secara terurut dan didasarkan pada landasan teoritis dalam desain media pembelajaran (Sa'diyah et al., 2020).

Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) (Sugiyono, 2021). Model ADDIE adalah suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan bahan ajar yang terdiri atas serangkaian langkah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dengan fokus pada pengelolaan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Fadhila et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam At-Taubah, Jakarta Timur. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa untuk penilaian pretest dan posttest, 5 siswa untuk penilaian uji coba kelompok kecil dan 10 siswa untuk penilaian uji coba kelompok besar. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif melibatkan wawancara dan observasi, sementara pendekatan kuantitatif melibatkan pengukuran variabel (Waruwu, 2023). Pendekatan kombinasi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan

serta dampaknya terhadap keterampilan berbicara siswa (Nasution, 2023). Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahap Kegiatan	Kegiatan
<i>Analysis/ Analisis</i>	Mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan dalam pengembangan media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada materi cerita rakyat.
<i>Design/ Perencanaan</i>	Merancang struktur media pembelajaran, termasuk perencanaan roda putar yang sesuai dengan materi.
<i>Development/ Pengembangan</i>	Mengembangkan desain ke dalam bentuk nyata, membuat roda putar dan menyusun materi pembelajaran. Memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
<i>Implementation/ Implementasi</i>	Mengimplementasikan media pembelajaran di kelas, melibatkan siswa dalam penggunaan roda putar.
<i>Evaluation/ Evaluasi</i>	Melakukan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas media pembelajaran roda putar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada cerita rakyat.

Hasil dan Pembahasan

1. Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis terdapat 4 tahapan yaitu analisis karakteristik siswa dan masalah, analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis alat dan bahan pembuatan media.

a. Analisis karakteristik siswa dan masalah pembelajaran

Peneliti memerlukan data mengenai karakteristik siswa kelas IV di SD Islam At-Taubah, termasuk kesukaan, minat belajar, ketertarikan terhadap media pembelajaran, dan masalah pembelajaran. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas. Hasil wawancara menunjukkan siswa memiliki semangat belajar yang baik, tetapi daya serap siswa terhadap materi kurang kecuali jika disampaikan dengan media pembelajaran konkret, siswa kelas IV memerlukan perhatian khusus karena fokus siswa mudah terpecah dan siswa sangat menyukai permainan, serta sebagian siswa lebih mengenal permainan dibandingkan materi pelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi media dan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV pada materi cerita rakyat. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk wawancara dengan guru dan observasi. Guru menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara lisan dengan baik, dan terdapat kesenjangan antara pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam mengutarakan ceritarnya secara lancar. Guru merekomendasikan penggunaan media yang dapat merangsang partisipasi siswa secara langsung. Selama observasi, ditemukan bahwa siswa lebih aktif dan antusias saat pembelajaran melibatkan media visual dan permainan.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk memastikan media roda putar cerita rakyat yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas IV.

Pemilihan cerita rakyat yang relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV dan memiliki nilai-nilai moral merupakan langkah awal penting. Beberapa cerita rakyat yang dipilih dalam penelitian ini adalah Malin Kundang, Keong Mas, Bawang Merah dan Bawang Putih, Caadara, Kali Gajah Wong, Terjadinya Selat Bali, Roro Jonggrang, dan Si Pitung. Cerita-cerita ini dipilih dalam struktur sederhana yang mudah dipahami siswa (Mi et al., 2021).

d. Analisis alat dan bahan pembuatan media

Pembuatan media roda putar cerita rakyat menggunakan alat dan bahan berikut. Pertama, canva digunakan untuk mengedit desain media pembelajaran, termasuk penempatan *barcode*. *Software* ini memungkinkan pembuatan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Mawaddah & Pohan (2024) yang dikutip oleh Herlindayanti & Zuhdi (2024), pemilihan warna yang tepat dapat membantu perkembangan kognitif dan motorik anak. Kedua, *heyzin* digunakan untuk memuat cerita rakyat yang akan diakses melalui *barcode*. Website ini memudahkan siswa untuk membaca atau mendengarkan cerita secara online. Ketiga, *foamboard* digunakan sebagai bahan percetakan untuk mencetak hasil desain media pembelajaran. *Foamboard* dipilih karena kekuatannya yang baik serta memberikan tampilan yang lebih profesional. Keempat, kertas art carton digunakan untuk mencetak kartu pertanyaan. Media roda putar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Media Roda Putar Cerita Rakyat

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa langkah penting untuk pengembangan media roda putar cerita rakyat, yakni merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan merancang media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media roda putar yang telah disusun. Proses ini melibatkan revisi produk berdasarkan evaluasi dari validator untuk meningkatkan kualitas produk. Validator memberikan saran seperti memperhatikan *font* yang digunakan agar visualisasi dapat dibaca dengan jelas oleh siswa dan memastikan petunjuk penggunaan media dicantumkan dengan jelas serta mudah dipahami. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan

minat peserta didik dalam proses belajar (Kepada et al., 2023). Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Validasi ahli media

Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Dr. Nur Latifah, M.Pd	41	50
Rata-rata Presentase		82%
Kualifikasi		Sangat Layak

Dengan demikian, diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media $41/50 \times 100\% = 82\%$. Hal tersebut mengindikasikan kategori validasi yang sangat layak. Hal inimenunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan mempertimbangkan masukan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Peneliti juga melakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Validasi ahli materi

Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Abdul Rahman Jupri, M.Pd	55	60
Rata-rata Presentase		92%
Kualifikasi		Sangat Layak

Dengan demikian, diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi $55/60 \times 100\% = 92\%$. Hal tersebut mengindikasikan kategori validasi yang sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan mempertimbangkan masukan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Peneliti juga melakukan validasi kepada pakar pendidikan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berdasar kurikulum yang diajarkan di sekolah. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Validasi pakar pendidikan

Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Ftirin Farhani, S.Pd	48	55
Rata-rata Presentase		87%
Kualifikasi		Sangat Layak

Dengan demikian, diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh pakar pendidikan $48/55 \times 100\% = 87\%$. Hat tersebut mengindikasikan kategori validasi yang sangat layak. Tahap selanjutnya setelah melewati proses validasi dan direvisi sesuai kritik dan saran validator, peneliti melakukan kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SD Islam At-Taubah pada kelas IV dengan pembelajaran tatap muka. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa dari kelas IV A, sementara uji coba kelompok besar melibatkan 10 siswa dari kelas IV A.

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Mei 2024. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media roda putar cerita rakyat. Adapun hasil yang diperoleh uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji coba kelompok kecil

Responden siswa	Skor (Max 35)	Persentase
AN	28	80
AR	29	82
AIH	31	88
RIM	33	94
DAR	28	80
Rata-rata	149/175	85,14%

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dengan memberikan angket kepada siswa mendapatkan skor rata-rata sebanyak $149/175 \times 100$ sehingga mencapai 85,14% dan yang menunjukkan bahwa media roda putar cerita rakyat sangat layak digunakan dan dapat dilanjutkan untuk kegiatan uji coba kelompok besar.

Pada uji coba kelompok besar melibatkan 10 orang siswa kelas IV. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2024. Uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji coba kelompok besar

Responden siswa	Skor (Max 35)	Persentase
RSA	30	85
MH	29	82
TAF	32	91
MJN	28	80
ARA	35	100
LNR	33	94
DS	32	91
BAA	32	91
HKA	32	91
PHA	32	91
Rata-rata	315/350	90%

Uji coba pada kelompok besar dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa dan menguji coba media kepada siswa dengan tujuan dan hasil skor rata-rata yang didapatkan dari uji coba kelompok besar sebanyak $315/350$ sehingga mencapai 90% dengan kualifikasi sangat layak. Media roda putar cerita rakyat ini dapat diimplementasikan dan diuji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa mengenai materi cerita rakyat dalam bahasa Indonesia.

Tahap selanjutnya uji keefektifan media roda putar cerita rakyat. Efektivitas media sangat terkait dengan keberhasilan anak-anak dalam menggunakan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dianggap efektif jika anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Krimawati et al., 2021).

Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* di kelas IV B. *Pretest* dilakukan sebelum siswa mencoba menggunakan media roda putar cerita rakyat, untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara dan *posttest* dilakukan setelah siswa menggunakan roda putar cerita rakyat. Nilai rata-rata yang dihasilkan dari seluruh siswa untuk *pretest* adalah sebesar 71,32, lalu rata-rata untuk perolehan *posttest* adalah sebesar 90,05%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media roda putar cerita rakyat ini efektif dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa. Media pembelajaran roda putar cerita rakyat dirancang dalam bentuk permainan untuk menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran (Gui, 2023). Siswa tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru, tetapi juga terlibat

langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efisien (Mufida et al., 2021). Hasil perolehan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *posttest*

Nama siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
AIK	24	31
ASR	25	31
ABMH	25	32
AD	25	30
ARA	26	32
ARPD	23	31
ARF	25	33
ADH	27	32
AR	25	32
AIH	25	34
AGK	28	31
ANA	24	32
BAH	26	31
BAA	24	31
DS	25	33
EZA	24	32
HKA	26	30
LNR	24	30
MH	23	32
MHA	23	31
MJN	26	31
MDR	28	32
PHA	26	31
RSA	23	32
RSA	25	32
RIM	23	31
TAF	26	31
Rata-rata	71,32%	90,05%

Simpulan

Penelitian dan pengembangan media roda putar cerita rakyat di kelas IV SD Islam At-Taubah telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh beberapa kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Hasilnya adalah media roda putar cerita rakyat yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media ini memiliki keunggulan interaktif dan menarik, menggunakan teknologi modern seperti *barcode* serta dukungan visual yang kuat. Media ini mampu menarik minat dan antusiasme siswa serta efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Efektivitas media ini terbukti dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,32% dan *posttest* sebesar 90,05%, yang masuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan validasi dari para ahli, media roda putar ini sangat layak digunakan. Ahli media memberikan skor 82%, ahli materi memberikan skor 92%, dan pakar pendidikan memberikan skor 87%. Respon siswa dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor 85,14%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh skor 90%. Dengan demikian, media roda putar cerita rakyat ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar.

Ucapan terima kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penulisan serta penyelesaian artikel ini.

Daftar Pustaka

- Alwiya, A., & Erni, E. (2024). Analisis nilai pendidikan moral pada cerita rakyat Silancang. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(1), 60–70. <https://doi.org/10.26555/Jg.V6i1.10071>
- Anggraini, P., & Ningrum, M.A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. *Paud Teratai*, 7(3), 1–6.
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Aulianisa, N. Z. (2022). *Pengembangan media puzzle strategi make a match materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri*. 14–34.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan SMA kurikulum 2013. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Gui, D.M. (2023). Pengembangan media pembelajaran spinner word berbasis kontekstual untuk siswa kelas II di sekolah dasar. *Journal Of Education and Teaching Learning*, 1(2), 27–31. <https://doi.org/10.59211/mjpetl.v1i2.26>
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan media papan sipat-siput pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643>
- Herlidayanti, A., & Zuhdi, U. (2024). *Pengembangan media pembelajaran “inspibox” untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi teks wawancara kelas V sekolah dasar*. 0, 1–23.
- Izzatunnisa, N. N. (2019). Pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Kepada, D., Islam, U., Kiai, N., Achmad, H., Jember, S., Memenuhi, U., Satu, S., Memperoleh, P., Tarbiyah, F., Ilmu, D., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). *Pengembangan media spinning wheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata tanya kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember*.
- Krimawati, N. I., Sutama, I. W., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media koptar calista untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Seling: Jurnal Program Studi Pgra*, 7(2), 205–217.

- Lara. (2022). *Pengembangan media spinning wheel terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDs Al – Washliyah 25*. 8.5.2017, 2003–2005. Wwww.Aging-Us.Com
- Mabni, E.K.M.Z. (2020). Pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Uin-Malang.Ac.Id*, 1–91. <http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/23693/1/16140048.Pdf>
- Mi, D. I., Purwodadi, A.-F., Kembaran, K., & Banyumas, K. (2021). *Penerapan metode bercerita dalam menanamkan moral siswa kelas III*.
- Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa inggris anak usia 6-10 tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/%0a>
- Nasution, D. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fisika (Studi meta-analisis). *Pendidikan*, 1–43.
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual melalui zoom terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6231–6240. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i4.2982>
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., Ar, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model research and development dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *El-Banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42–73. <https://Doi.Org/10.54180/Elbanat.2020.10.1.42-73>
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. *Jppguseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 66–71. <https://Doi.Org/10.33751/Jppguseda.V2i2.1448>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Teori, A. K., & Berbicara, K. (2022). *Mengoptimalkan keterampilan berbicara di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian kombinasi (Mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Suwahono, M. (2021). *Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan*. Penerbit Alfabeta.
- Zahra, D. E. (2022). *Analisis Kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia (Studi kasus pada siswa kelas V SDN 6 Jatimulyo)*.