

PENGEMBANGAN MEDIA KETERAMPILAN BERBICARA BERBASIS *SPEAKING CARDS* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEKS DRAMA KELAS XI SMA

Ahmad Roni Hidayat¹, Trinil Dwi Turistiani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ahmad.22088@mhs.unesa.ac.id¹, trinilturistiani@unesa.ac.id²

Informasi Artikel	ABSTRAK
Submit: 29 – 5 – 2026 Diterima: 6 – 7 – 2026 Dipublikasikan: 30 – 7 – 2026	Penelitian dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berpengaruh ke rendahnya kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks drama materi penokohan dan dialog. Penelitian ini bertujuan untuk mengembang media pembelajaran berupa Speaking Cards interaktif yang valid, efektif, dan praktis guna meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI SMA. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian adalah siswa kelas XI-1 SMAN 1 Kota Pasuruan. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli, lembar respons peserta didik, dan tes (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan Penggunaan keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini adalah (1) Produk media pembelajaran Speaking Cards interaktif. (2) hasil kelayakan produk yang pertama yaitu kevalidan oleh ahli materi dengan skor 100% dengan kategori sangat baik, ahli media memperoleh skor 86% dengan kategori sangat baik. Kedua yaitu tingkat keefektivan produk dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai posttest sebesar 40 dibandingkan pretest sebesar 23,45 dengan perolehan N-Gain Score sebesar 76,81 atau 77% maka dapat dikategorikan sangay efektif. Ketiga yaitu kepraktisan yang diperoleh dari respons peserta didik memperoleh skor 90% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Speaking Cards interaktif layak digunakan sebagai alternative media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks drama materi penokohan dan dialog untuk meningkatkan keterampilan berbicara peseta didik kelas XI SMA Kata kunci: Pengembangan Media, Speaking Cards, Keterampilan Berbicara, Teks Drama, ADDIE

Penerbit	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia	This study was motivated by the lack of utilization of learning media, which has led to low speaking skills among students in Indonesian language learning, particularly regarding characterization and dialogue in drama texts. This study aims to develop valid, effective, and practical interactive Speaking Cards as a learning medium to improve the speaking skills of 11th-grade high school students. The method used in this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The test subjects in this study were students in Class XI-1 at SMAN 1 Kota Pasuruan. The data collection instruments consisted of an expert validation questionnaire, student response sheets, and tests (pretest and posttest) to measure improvements in speaking skills. The results of this study are: (1) An interactive Speaking Cards educational media product. (2) The first product feasibility result is validity, as assessed by subject matter experts, with a score of 100% in the "very good" category; media experts assigned a score of 86% in the "very good" category. Second, the product's effectiveness was demonstrated by an average posttest score increase of 40 compared to the pretest score of 23.45, with an N-Gain Score of 76.81 (77%), categorizing it as highly effective. Third, the practicality, as indicated by student feedback, received a score of 90% in the "very practical" category. Based on the results, interactive Speaking Cards are a viable alternative learning tool for Indonesian language instruction, particularly for drama texts focusing on character development and dialogue, to improve the speaking skills of 11th-grade high school students. <i>Keywords:</i> Media Development, Speaking Cards, Speaking Skills, Drama Texts, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang mendukung perkembangan individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, serta kesiapan hidup bermasyarakat (Sriatun et al., 2024). Dalam konteks tersebut, pembelajaran menjadi inti proses pendidikan yang berfungsi mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Sejalan dengan itu, (Suyatno, 2023:3) menegaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam mendukung perkembangan manusia dalam berbagai situasi kehidupan.

Implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter dan pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Menurut (Akbar & Septia, 2025), kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai komponen, seperti kurikulum, pendidik, peserta didik, sarana prasarana, serta lingkungan belajar. Dalam hal ini, kurikulum berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dari awal

hingga akhir kegiatan belajar (Kosasih, 2022:79). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan bermakna agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik. (Tati Sri & Itaristansi, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi mengembangkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, dan sikap positif melalui penguasaan keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan satu sama lain (Ilham & Wijati, 2020). Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara masih sering kurang mendapat perhatian optimal dalam proses pembelajaran. Padahal, keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan pelafalan, tetapi juga kemampuan menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara jelas, sistematis, dan komunikatif (Pamuji & Setyami, 2021).

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, pendidik perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 2019) menegaskan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan efektivitas dan relevansinya terhadap tujuan pembelajaran, bukan semata-mata seberapa tingkat kecanggihan media. Hal ini sejalan dengan (Miftah & Rokhman, 2022) yang menyatakan bahwa media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan kompetensi yang ingin dicapai.

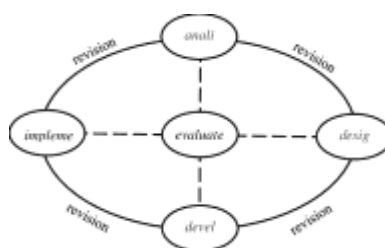
Salah satu pendekatan yang relevan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah penggunaan media berbasis aktivitas. (Achezkai, 2025) menyebutkan bahwa aktivitas seperti diskusi, dialog, simulasi, roleplay, debat, dan storytelling dapat mendorong praktik berbicara yang bermakna. Dalam pembelajaran teks drama, khususnya aspek penokohan, peserta didik dituntut memahami karakter dan mengekspresikannya melalui dialog. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara, seperti penelitian oleh (Zanati et al., 2023) yang mengembangkan media berbasis digital, (Sari & Julaiakah, 2020) dengan media Bruderkarte, serta (Maharani & Pujosusanto, 2024) dengan media permainan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu belum secara spesifik mengembangkan media berbasis kartu interaktif yang mengintegrasikan situasi dan emosi dalam pembelajaran teks drama. Oleh karena itu, penggunaan Speaking Cards interaktif menjadi alternatif media yang potensial. Speaking cards interaktif merupakan media berbentuk kartu yang memuat instruksi situasi, peran, dan karakter tertentu untuk mendorong aktivitas berbicara secara individu maupun kelompok.

Penggunaan Speaking cards interaktif dalam pembelajaran teks drama dapat membantu peserta didik lebih aktif berbicara, memahami karakter, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Media ini juga mendukung pembelajaran kooperatif dan kolaboratif yang sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif. Selain membantu pendidik menyajikan materi secara lebih menarik, penggunaan speaking cards interaktif diharapkan mampu mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik melalui simulasi berbagai situasi sosial dan emosional dalam drama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbicara berbasis speaking cards interaktif pada materi teks drama untuk peserta didik kelas XI SMA, serta menguji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kategori penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran keterampilan berbicara berbasis Speaking cards interaktif dalam pembelajaran teks drama, khususnya aspek penokohan, untuk peserta didik kelas XI SMA. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel. Dalam model ADDIE memungkinkan adanya proses evaluasi dan revisi pada setiap tahap, sehingga menjamin validitas dan kelayakan produk. Hal ini sesuai dengan penelitian (Nisrokha & Salsabila, 2025) yang menyatakan bahwa struktur ADDIE yang bersifat fleksibel memungkinkan peneliti untuk melakukan revisi pada setiap tahap apabila ditemukan kekurangan, sehingga hasil akhir pengembangan menjadi lebih maksimal dan tepat sasaran.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Kota Pasuruan. Pengembangan media speaking cards interaktif dilakukan melalui tahap validasi ahli dan uji coba. Validasi melibatkan ahli materi dan media untuk menilai kelayakan produk serta melakukan perbaikan, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media melalui tes performa dan angket respons peserta didik. Proses penelitian pada pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara berbasis Speaking cards interaktif dalam teks drama dilakukan dengan beberapa tahap ADDIE yang diuraikan di bawah ini.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi terhadap kebutuhan, karakteristik, serta kesenjangan kompetensi peserta didik. Pada penelitian ini, analisis pembelajaran dilakukan dengan mewawancarai guru untuk memperoleh informasi mengenai materi, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar pengembangan media.

Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati bahan ajar, media pembelajaran, serta kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran guna mengetahui kebutuhan pendidik dalam proses pengajaran. Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memahami gaya belajar, motivasi, kemampuan akademik, keterlibatan, dan tantangan belajar peserta didik. Hasil dari seluruh tahapan analisis tersebut digunakan sebagai dasar pengembangan media keterampilan berbicara berbasis speaking cards interaktif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

2. *Design* (Desain)

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan langkah-langkah pengembangan media Speaking Cards interaktif yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi,

dan pembuatan desain media. Tujuan pembelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F, khususnya elemen berbicara dan mempresentasikan, agar peserta didik mampu menyampaikan dialog teks drama secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan, seperti lafal, intonasi, ekspresi, dan gestur sesuai karakter tokoh.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan Speaking Cards interaktif dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan isi kartu yang disusun berdasarkan situasi di lingkungan sekitar peserta didik. Pengembangan media memperhatikan kesesuaian isi kartu dengan pengalaman keseharian peserta didik agar lebih relevan dan mudah dipahami. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai acuan perbaikan hingga media Speaking Cards interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media Speaking Cards interaktif diujicobakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendidik dan peneliti bertindak sebagai pelaksana sekaligus observer. Uji efektivitas dilakukan menggunakan desain one group pretest-posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Setelah pelaksanaan posttest, peserta didik dan pendidik diberikan angket respons untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media Speaking Cards interaktif dalam pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan media Speaking Cards interaktif berdasarkan respons peserta didik dan pendidik. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi atau perbaikan agar media lebih efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara teks drama.

Guna menunjang penelitian dan pengembangan, dilakukan juga teknik wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kondisi pembelajaran. Angket digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap media yang dikembangkan, sedangkan tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur efektivitas media Speaking Cards interaktif terhadap keterampilan berbicara peserta didik dalam teks drama.

Analisis data dalam penelitian pengembangan media speaking cards interaktif meliputi analisis kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Kevalidan media diperoleh melalui penilaian validator ahli menggunakan lembar validasi dengan skala Likert 1–5. Hasil penilaian kemudian dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus skor kualitas produk dan diinterpretasikan berdasarkan kategori kevalidan yang telah ditentukan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Setelah memperoleh penilaian dari validator ahli akan dilakukan perhitungan nilai persentase menggunakan rumus:

$$\text{Skor Kualitas Produk} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100$$

(Sugiyono, 2022)

Berdasarkan pemerolehan data persentase, hasil validasi media dari validator yang telah dihitung akan diinterpretasikan ke dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Persentase Kevalidan

Kategori	Persentase
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Kurang Valid	41% - 60%
Tidak Valid	21% - 40%
Sangat Tidak Valid	0% - 20%

Sumber: (Arikunto, 2019)

Keefektifan media diketahui melalui hasil pretest dan posttest peserta didik. Data dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Speaking Cards interaktif dalam pembelajaran teks drama. Nilai N-Gain dikategorikan menjadi tiga tingkat, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Selain itu, efektivitas media juga ditentukan berdasarkan persentase hasil yang diperoleh sesuai kategori efektivitas yang telah ditetapkan. Rumus yang digunakan adalah rumus sebagai berikut.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pre test}}$$

Nilai N-Gain dikategorikan menjadi tiga, yaitu

Tabel 2 Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
Rendah	($g < 0,3$),
Sedang	($0,3 < g < 0,7$),
Tinggi	($g > 0,7$)

Persentase keefektifan media Speaking Cards kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria efektivitas yang telah ditentukan.

Tabel 3 Kategori Efektivitas

Persentase Peningkatan	Kategori Efektivitas
$\geq 75\%$	Sangat Efektif
51–74%	Efektif
26–50%	Cukup Efektif
$\leq 25\%$	Kurang efektif

Sementara itu, kepraktisan media diperoleh melalui angket respons peserta didik setelah menggunakan media Speaking Cards interaktif. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5, kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil analisis

tersebut digunakan untuk menilai kemudahan, kebermanfaatan, dan keterterapan media dalam proses pembelajaran. Setelah memperoleh hasil angket peserta didik akan dilakukan perhitungan nilai persentase menggunakan rumus:

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

(Sudijono, 2014)

Keterangan:

P = persentase
F = jumlah nilai yang diperoleh
N = jumlah nilai maksimal
100 = nilai konstanta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Pengembangan media keterampilan berbicara berbasis Speaking Cards interaktif dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penggunaan model ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara pada teks drama. Keunggulan lain dari model ADDIE adalah karena berorientasi pada kebutuhan pengguna, yang dimulai dengan analisis kebutuhan dan dilengkapi dengan evaluasi. Model ADDIE memulai proses dengan analisis kebutuhan peserta didik, kurikulum, serta konteks pembelajaran (Nisrokha & Salsabila, 2025).

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, dan karakteristik peserta didik di SMAN 1 Kota Pasuruan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran teks drama masih didominasi metode konvensional berupa pembacaan naskah dan pementasan sederhana tanpa media interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengembangkan keterampilan berbicara karena pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi dibandingkan praktik berbicara secara langsung.

Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan, yaitu tahap awal yang perlu dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebelum merencanakan program pada bidang pendidikan (Irfadila, 2025). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, komunikatif, dan menarik. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran drama selama ini belum memberikan stimulus yang cukup pada aspek dialog dan penghayatan karakter. Sementara itu, hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas kelompok dibandingkan metode ceramah. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media

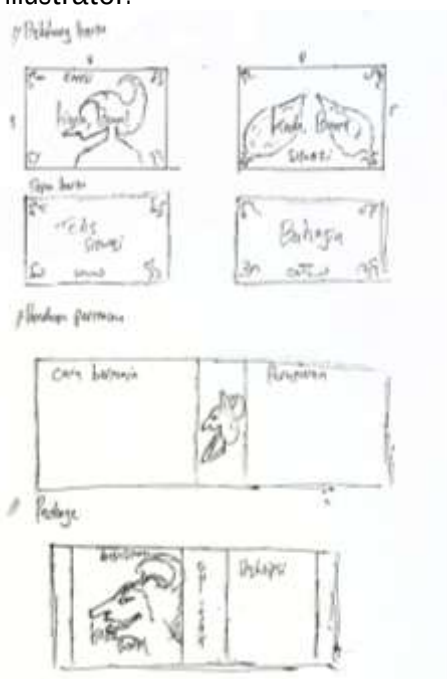
yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media interaktif berbasis kontekstual mampu menjembatani kesenjangan pembelajaran yang terjadi antara ilmu pengetahuan dan karakter peserta didik (Mangawe et al., 2025). Media speaking cards interaktif dikembangkan sebagai solusi pembelajaran yang mampu mendorong keterampilan berbicara melalui aktivitas bermain peran. Penggunaan media berbasis kartu dipilih karena bersifat lebih sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan dalam pembelajaran kelompok.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, menentukan isi media, memilih bahan, dan merancang tampilan visual media Speaking Cards interaktif. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F pada elemen berbicara dan mempresentasikan agar peserta didik mampu menyampaikan dialog drama secara lisan dengan memperhatikan lafal, intonasi, ekspresi, dan penghayatan karakter.

Media dirancang dalam bentuk dua jenis kartu, yaitu kartu situasi dan kartu emosi. Kartu situasi berisi konflik atau permasalahan kehidupan sehari-hari, sedangkan kartu emosi berisi lima emosi dasar manusia yang harus diperankan saat berdialog. Penggunaan dua jenis kartu tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan berbicara peserta didik sekaligus membantu penghayatan karakter dalam teks drama. Dalam pembuatan speaking cards interaktif, peneliti mempertimbangkan aspek ketahanan, kemudahan penggunaan, dan keamanan. Bahan yang dipilih berupa kertas Ivory 300 gsm dengan laminasi doff. Kartu dirancang berukuran 8 x 5 cm dan didesain menggunakan software adobe illustrator.



Gambar 2 Sketsa Dasar

Secara visual, media menggunakan pendekatan Nouveau Art dengan unsur wayang sebagai simbol drama. Pemilihan warna, ukuran kartu, jenis huruf, dan tata letak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar media mudah digunakan dan menarik secara visual. Pemilihan desain yang menarik juga bertujuan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, tahap desain tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan fungsi media sebagai sarana pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan media direalisasikan menjadi produk nyata menggunakan Adobe Illustrator. Produk yang dihasilkan berupa dua set speaking cards cetak yang masing-masing terdiri atas 40 kartu situasi dan 40 kartu emosi. Selain kartu, dikembangkan pula panduan penggunaan dan kemasan media untuk mendukung kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Media dicetak menggunakan kertas Ivory 300 gsm dengan laminasi doff agar lebih tahan lama dan nyaman digunakan. Pemilihan bahan tersebut mempertimbangkan ketahanan media karena kartu akan digunakan secara berulang dalam aktivitas bermain peran. Selain itu, penggunaan laminasi doff membuat tampilan media terlihat lebih rapi dan profesional.



Gambar 3 Kartu Situasi dan Emosi



Gambar 4 Gambar Kemasan



Gambar 5 Panduan Penggunaan

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Sejalan dengan temuan Andayani & Jakob (2024) hasil penilaian oleh validator dengan menggunakan lembar angket validasi berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid. Validator ahli materi memberikan masukan terkait keterbacaan warna huruf agar lebih kontras dengan latar. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan kategori sangat baik. Validator ahli media juga menyarankan variasi penggunaan jenis huruf agar tampilan media lebih menarik. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi pada aspek visual dan keterbacaan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Revisi Ahli Materi

No.	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Penggunaan huruf yang kurang terang		
1	Penggunaan huruf yang kurang variatif pada judul, disarankan menggunakan font "sans"		

Tahap pengembangan menunjukkan bahwa proses pembuatan media tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga melalui proses evaluasi dan penyempurnaan secara bertahap. Revisi berdasarkan masukan validator menjadi bagian penting agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan nyaman digunakan oleh peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada 33 peserta didik kelas XI-1 SMAN 1 Kota Pasuruan. Pada tahap ini, peserta didik diberikan pretest menggunakan pembelajaran konvensional dan posttest menggunakan media Speaking Cards interaktif untuk mengetahui efektivitas media terhadap keterampilan berbicara.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdialog, bermain peran, dan mengekspresikan karakter sesuai situasi yang diperoleh pada kartu. Media juga menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan kolaboratif karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas bermain peran membuat peserta didik lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya berfokus pada membaca naskah. Bermain peran berkontribusi mengembangkan rasa percaya diri dalam berbicara pada anak (Cleviandra et al., 2025; Novender & Anggraini, 2026).

Penggunaan kartu situasi dan kartu emosi memberikan stimulus yang membantu peserta didik mengembangkan ide dialog secara spontan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil angket respons peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan

sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu peserta didik memahami materi drama, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, dan keberanian berbicara. Dengan demikian, tahap implementasi menunjukkan bahwa media speaking cards interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan respons peserta didik terhadap penggunaan media. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan media sekaligus melakukan penyempurnaan produk agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Speaking Cards interaktif telah memenuhi aspek kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan. Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media karena dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu meningkatkan keberanian berbicara dalam pembelajaran teks drama. Selain itu, guru juga menilai bahwa media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan metode konvensional.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara. Proses evaluasi ini menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa media benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kelayakan Media

Kelayakan media Speaking Cards interaktif ditinjau melalui tiga aspek, yaitu kevalidan media, efektivitas media, dan kepraktisan penggunaan media. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara teks drama.

1. Kevalidan Media

Kevalidan media diperoleh melalui validasi ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen skala Likert 1–5. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi, bahasa, tampilan, dan fungsi media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Ahli Media	86%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, media memperoleh persentase sebesar 100% dari ahli materi dan 86% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas materi, kesesuaian isi, penggunaan bahasa, tampilan visual, dan fungsi media dalam pembelajaran.

Kevalidan media menunjukkan bahwa isi kartu telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kesesuaian tersebut terlihat dari isi kartu yang kontekstual dan relevan

dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengembangkan dialog. Selain itu, penggunaan kartu emosi juga memperkuat pembelajaran teks drama, khususnya dalam aspek penghayatan karakter. Hal ini sejalan dengan teori teks drama oleh Fatimah et al. (2025) yang menekankan pentingnya ekspresi dan emosi dalam dialog. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli, seperti perbaikan keterbacaan huruf dan tata letak desain, menunjukkan bahwa media telah melalui proses penyempurnaan yang sistematis. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Efektivitas Media

Efektivitas media diketahui melalui hasil pretest dan posttest peserta didik menggunakan analisis N-Gain. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu media pembelajaran dalam penelitian (Kolopita et al., 2022). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan media Speaking Cards interaktif.

Tabel 6 Hasil Uji Efektivitas Media

Indikator	Hasil
Rata-rata Pretest	23,45
Rata-rata Posttest	40,00
Rata-rata N-Gain	0,77
Persentase N-Gain	76,81%
Kategori	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,77 atau 76,81% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Speaking Cards interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Selain itu, sebanyak 22 peserta didik berada pada kategori tinggi dan 11 peserta didik berada pada kategori sedang, sedangkan tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah.

Peningkatan keterampilan berbicara terjadi karena media memberikan stimulus berupa situasi dan emosi yang mendorong peserta didik untuk aktif berbicara dan mengembangkan dialog secara langsung. Pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan kontekstual karena peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga langsung mempraktikkan keterampilan berbicara melalui bermain peran. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan membuat peserta didik lebih termotivasi dan percaya diri dalam menyampaikan dialog di depan kelas.

Tidak adanya peserta didik pada kategori rendah menunjukkan bahwa media memberikan dampak positif secara merata. Dengan demikian, media Speaking Cards interaktif dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara teks drama.

3. Kepraktisan Penggunaan Media

Kepraktisan media pembelajaran dapat ditinjau dari keterlaksanaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran serta tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran (Milala et al., 2022). Kepraktisan media diperoleh melalui hasil angket respons peserta didik setelah

menggunakan media Speaking Cards interaktif dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, manfaat, dan ketertarikan peserta didik terhadap media.

Aspek	Persentase	Kategori
Respons Peserta Didik	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Peserta didik menilai bahwa media membantu mereka lebih percaya diri dalam berbicara, mempermudah pengembangan dialog, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kepraktisan media juga terlihat dari bentuk media yang sederhana dan fleksibel sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat tambahan. Media dapat diterapkan dalam pembelajaran kelompok maupun individu dengan cara penggunaan yang mudah dipahami peserta didik. Selain itu, konsep pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media Speaking Cards interaktif tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara teks drama karena mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran keterampilan berbicara berbasis Speaking Cards interaktif pada pembelajaran teks drama peserta didik kelas XI SMA berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid berdasarkan hasil kevalidan sebesar 100% oleh ahli materi dan 86% oleh ahli media. Selain itu, media terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,77 atau 76,81% yang termasuk kategori tinggi. Kepraktisan juga dilihat dari hasil angket respons peserta didik dengan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Media ini dapat dimanfaatkan pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran dengan memperhatikan pengelolaan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achekzai, Z. (2025). A Study on Practical Activities That Promote Students' Speaking Skill. *Randwick International of Social Sciences (RISS) Journal*, 6(2), 211–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.47175/rissj.v6i2.1159>
- Akbar, A. M., & Septia, N. (2025). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. 3.
- Andayani, D. D., & Jakob, F. E. (2024). Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas VII UPT SMP Negeri 4 Parepare. *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2521>

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In New York: Spinger Science & Business Media, LLC. 2009.
- Cleviandra, N. A., Sjamsir, H., & Pertiwi, A. D. (2025). Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(1), 419–428. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1018>
- Fatimah, S., Syarifuddin, S., Mus, I., & Amin, A. N. (2025). Emosi Tokoh Utama Dalam Cerpen Al-Yatim Karya Musthafa Luthfi Al-Manfaluthi: Perspektif Psikoanalisis David Krecth. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 179–188. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v6i2.74675>
- Ilham, M., & Wijati, I. ani. (2020). Keterampilan Berbicara : Pengantar Keterampilan Berbahasa. <https://doi.org/978-623-93069-5-3>
- Irfadila, M. S. (2025). Pengembangan Analisis Kebutuhan dan Analisis Situasi Kurikulum Pembelajaran Bahasa. *Inovasi Pendidikan*, 12(1), 24–34.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12.
- Kosasih, E. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.); Kedua). PT Bumi Aksara.
- Maharani, F., & Pujosusanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Riesenschlange Und Leiter Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Sma. *Laterne*, 13(3).
- Mangawe, F. O. D., Pikoli, M., Mohamad, E., Laliyo, L. A. R., & Kurniawati, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual (Literature Review untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Laju Reaksi dan Karakter Siswa SMA). *Pentagon : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 138–147.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4), 412–420.
- Milala, H. F., Joko, J., Endryansyah, E., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Nisrokha, N., & Salsabila, T. (2025). Pengembangan Modul Ajar Pendidikan Fiqih dengan Model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). *Jurnal Madaniyah*, 15(2), 27–39.
- Novender, A., & Anggraini, E. S. (2026). Analisis Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 6(1), 537–545. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2646>
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Kedua). PT Remaja Rosdakarya.

- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). Keterampilan Berbahasa. Guepedia.
- Sari, D. R. N. K., & Julaikah, D. I. (2020). Pengembangan Media Bruderkarte Untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman SMA Kelas XII Semester 1. Laterne.
- Sriatun, Sugiono, Bella Kurniasih, N., & Hendrizal. (2024). The Essence of Education. 5(2), 440–445. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i2.1910>
- Sudijono, A. (2014). Pengantar Statistik Pendidikan. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) (ke lima). Alfabeta.
- Suyatno. (2023). Dasara Kependidikan (Nugraheni (ed.); 1st ed.). CV. Prima Abadi Jaya.
- Tati Sri, U., & Itaristansi. (2017). PENERAPAN LANGUAGE EXPERIENCE APPROACH. Journal Indonesian Language Education and Literature, 2(2), 180–191.
- Zanati, N., Ali, A., Amaluddin, A., & Soraya, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Teks Drama untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan. Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, 3(2), 178–182. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1013>