

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BAHASA INDONESIA TENTANG MATERI CERITA FIKSI RAKYAT LUWU BERBASIS METODE *SHOW AND TELL* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD

Nurul Wilda S¹, Sukirman², Arwan Wiratman³
Program Studi PGMI Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3}
Email: nurulwilda40@gmail.com¹, sukirman_ss@iainpalopo.ac.id²,
arwan.wiratman@iainpalopo.ac.id³

Corresponding author:

Nurul Wilda S.
PGMI IAIN PALOPO
Email: nurulwilda40@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi rakyat Luwu berbasis metode *show and tell* untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 632 Saronda, Kabupaten Luwu. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih menarik, berwarna, dan dilengkapi gambar untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas V, wali kelas, dan tiga validator. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan mengindikasikan siswa lebih menyukai bahan ajar yang visual dan menarik. Validasi desain pembelajaran memperoleh nilai 85% (sangat valid), validasi materi 75% (valid), dan validasi bahasa 86,11% (sangat valid). Pada tahap implementasi, modul dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon siswa dengan nilai 90,38% dan respon guru sebesar 95%. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pre-test 47,56 dan post-test 87,29. Perhitungan N-gain menghasilkan skor 0,76 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, modul ajar Bahasa Indonesia berbasis *show and tell* pada materi cerita fiksi rakyat Luwu dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci: pengembangan modul ajar, cerita fiksi rakyat Luwu, metode *show and tell*, keterampilan berbicara,

Abstract: This study aims to develop an Indonesian language teaching module on Luwu folk fiction using the *show and tell* method to improve the speaking skills of fifth-grade students at SDN 632 Saronda, Luwu Regency. The research was motivated by the need for more engaging learning materials, particularly those with attractive colors and illustrations, to increase students' learning motivation. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included 21 fifth-grade students, a classroom teacher, and three validators. Data were collected through interviews and questionnaires and analyzed using qualitative and quantitative techniques. The results show that the needs analysis indicated students' preference for visually appealing learning materials. The module validation results demonstrated a high level of validity, with the instructional design scoring 85% (very valid), the material aspect scoring 75% (valid), and the language aspect scoring 86.11% (very valid). During the implementation stage, the module was found to be highly practical, based on student responses (90.38%) and teacher responses (95%). The effectiveness test revealed an improvement in students' learning outcomes, with an average pre-test score of 47.56 and a post-test score of 87.29. The N-gain score reached 0.76, indicating a high level of effectiveness. In conclusion, the Indonesian language teaching module on Luwu folk fiction based on the *show and tell* method is valid, practical, and effective for enhancing students' speaking skills.

Keywords: development of teaching modules, Luwu folk fiction stories, *show and tell* method, speaking skills.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut keterampilan yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Perkembangan ini memaksa manusia untuk berpikir kritis dan inovatif (Santika, 2021). Keterampilan berbicara siswa juga sangat

berpengaruh dalam proses pembelajaran, Jadi Pendidik harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yang meliputi tiga aspek dalam ranah pendidikan, yaitu meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya pada keterampilan berbicara dan membangun sikap positif serta santun berbahasa (Kusumawardani, 2024). Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan manusia.

Kondisi keterampilan berbicara siswa bervariasi beberapa siswa menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi saat berbicara di depan kelas, mampu mengemukakan pendapat dan gagasannya dengan jelas. Siswa sering menjadi pemimpin dalam diskusi kelas dan menginspirasi teman-temannya. Namun, ada juga siswa yang masih merasa ragu dan canggung saat berbicara di depan umum, mungkin karena malu atau takut dikritik (Sopia dan Ain, 2024). Mengatasi kecanggungan ini menjadi tantangan bagi guru dan staf untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara keseluruhan. Adanya sekolah berbagai metode pembelajaran kreatif dan dukungan dari teman sekelas dan guru, diharapkan semua siswa dapat merasa nyaman dan percaya diri dalam mengekspresikan diri.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berbicara mengarahkan setiap siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara verbal dengan baik dan benar di depan umum. Siswa harus mampu mengemukakan gagasan atau pendapatnya. Mereka juga harus mampu menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan dengan baik selama proses pembelajaran. Begitu pula dalam bercerita, siswa harus mampu bercerita dengan baik dan percaya diri, karena bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang sangat penting untuk melatih komunikasi dan keberanian tampil di muka umum (Zahra, 2022). Keterampilan berbicara sesungguhnya bukanlah suatu keterampilan yang sederhana dapat dipelajari dengan mudah dalam waktu yang singkat.

Metode *Show and Tell* merupakan salah satu pendekatan efektif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Metode ini tidak hanya membantu meningkatkan kelancaran berbicara, tetapi juga memperkuat penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat. Penelitian Putri (2021) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui metode ini mengalami peningkatan pada aspek kebahasaan, seperti pengucapan, penambahan kosakata, serta pembentukan struktur kalimat yang lebih baik. Selain itu, metode ini juga dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengekspresikan diri melalui suara, ekspresi wajah, dan gerak tubuh sesuai konteks cerita. Dalam praktiknya, siswa biasanya menceritakan pengalaman atau menjelaskan suatu objek dengan bantuan media seperti gambar, foto, atau benda konkret. Penelitian Lestari dkk. (2017) juga menegaskan bahwa *show and tell* mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak, seperti kemampuan melakukan kontak mata, berbicara dengan jelas, mendengarkan, dan merespons dengan tepat. Temuan tersebut diperkuat oleh studi Widyaningsih (2020) yang menyatakan bahwa metode *show and tell* efektif meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan presentasi siswa sekolah dasar melalui pengalaman berbicara yang terstruktur. Selain itu, penelitian Rahmah & Sari (2022) menemukan bahwa penggunaan metode ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman materi

melalui proses berbagi cerita secara langsung. Dengan demikian, berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *show and tell* merupakan metode yang relevan dan efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa.

Melihat fakta tersebut diatas, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar keterampilan berbiacara berbasis Show and Tell, bahan ajar ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara baik di sekolah maupun kehidupan sehari-hari dan dapat menerapkan nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat luwu di kehidupan sehari-hari mereka.

METODE

Jenis Penelitian ini yaitu (R&D) *Research and Development* adalah suatu metode atau langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada, dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Siregar, 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Hasriani et al, 2024). Dari beberapa tahapan model penelitian pengembangan peneliti tidak diharuskan atau diwajibkan untuk mengambil seluruh tahapan-tahapan dari penelitian tersebut. Hasil dari analisis tersebut akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam merevisi produk. Setiap validator diberikan lembar validasi dengan memberikan tanda centang pada skala likert 1-4 sebagai berikut:

Tabel 1 kriteria validasi media pembelajaran

Skor			
1	2	3	4
Tidak valid	Kurang valid	Cukup valid	Valid

Untuk menentukan hasil dari validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dalam penentuan signifikat dan pengambilan keputusan terkait revisi media pembelajaran Modul, digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut (Riduwan, 2024):

Tabel 2 kriteria interpretasi Validasi Ahli

Skor	Kriteria
0%-20%	Tidak valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat valid

Teknik Analisis Praktikalitas Teknik analisis data untuk memperoleh kepraktisan dicari dengan menggunakan rumus untuk memperoleh persentasenya dan kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori kepraktisan (Munir, 2018).

Tabel 3 kategori kepraktisan produk

Presentase	Kriteria kepraktisan
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran. Adapun perhitungannya menggunakan rumus N-Gain score sebagai berikut:

$$NGain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Pembagian Skor N-Gain

Skala Kelayakan	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 5 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%)

Skala Kelayakan	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan 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.

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan dengan menggunakan instrument berupa angket peserta didik dan wawancara guru (Wali kelas V SDN 632 Saronda), dari hasil analisis penggunaan Modul ajar Bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi dengan melakukan wawancara secara langsung dengan wali kelas V SDN 632 Saronda mengatakan bahwa di sekolah

tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka. Ibu Hilma mengatakan “Modul ajar sebenarnya sangat membantu peserta didik untuk memahami materi, asal modulnya disusun dengan baik. Kalau materi dalam modul bisa disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, siswa biasanya lebih cepat mengerti. dan sejauh ini saya belum pernah mengembangkan modul ajar sendiri Saya hanya membeli modul ajar dan Biasanya, saya hanya menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah dan membeli modul ajar”.

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas 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 peserta didik. faktornya, termasuk ketidakmampuan lawan bicara dalam menyampaikan makna pembicaraan.

Berdasarkan analisis tujuan pada proses pembelajaran dikelas V SDN 632 Saronda Kabupaten Luwu, digunakan dokumen berupa capaian pembelajaran (cp) dan tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh data yang mendalam mengenai lingkungan belajar peserta didik, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik.

Tahap ini berisi kegiatan desain atau perancangan produk berupa modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu berbasis metode show and tell untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 632 Saronda Kabupaten Luwu. Pengembangan Modul ajar ini disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan melatih keterampilan berbicara siswa dalam mempelajari cerita fiksi rakyat Luwu.

Pembuatan modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu memerlukan perencanaan yang baik dan perhatian terhadap detail memastikan bahwa media tersebut efektif dan menarik bagi siswa.

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.

Tabel 6 Hasil validasi Modul ajar oleh Validator

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Desain Pembelajaran	40	35	85%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	28	21	75%	Valid
3	Ahli Bahasa	36	31	86,11%	Sangat Valid

Dari hasil ketiga validator yaitu validator desain pembelajaran, validator materi, validator bahasa terhadap modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu yang dikembangkan, masing-masing memperoleh persentase 85%, 75%, dan 86,11% berdasarkan table

kriteria penilaian uji validitas modul ajar bahasa Indonesia tentang Materi cerita fiksi rakyat Luwu dinyatakan sangat valid. Setelah dilakukan validasi selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada satu pendidik untuk melihat kepraktisan dari modul.

Tabel 7. Kritik dan Saran dari Validator

Validator	Kritik dan Saran
Ahli Media	- Pastikan gambar yang diberikan ke siswa sesuai dengan cerita - Sebaiknya dilengkapi dengan evaluasi
Ahli Materi	- Perbaiki sesuai catatan
Ahli Bahasa	- Silakan digunakan

Tabel 8 Hasil Praktikalitas Produk guru

Pernyataan	Skor
Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	3
Materi yang disajikan terstruktur	4
Terdapat soal yang berkaitan dengan materi cerita fiksi	4
Modul ajar dirancang dengan tata bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca oleh peserta didik	4
Modul cerita fiksi rakyat Luwu dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	3
Modul cerita fiksi ini membantu peserta didik dalam pembelajaran	3
Modul cerita fiksi belum pernah ada sebelumnya	4
Modul cerita fiksi menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan	4
Modul cerita rakyat Luwu melatih keterampilan berbicara peserta didik	4
Tampilan modul cerita fiksi rakyat Luwu menarik	4
Warna yang digunakan modul cerita fiksi menarik	4
Gambar yang digunakan pada modul sesuai dengan materi pembelajaran	3
Modul cerita fiksi rakyat Luwu dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita fiksi	3
Total skor	52
Perolehan skor	47
Persentase skor	90,38%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini wali kelas SDN 632 saronda terhadap pengembangan modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu memperoleh persentase sebesar 90,38% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan data hasil respon angket peserta didik kelas V SDN 632 Saronda terhadap modul ajar bahasa Indonesia cerita fiksi rakyat Luwu di peroleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

Hasil uji validitas oleh tiga validator menunjukkan bahwa Modul Ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi rakyat Luwu memenuhi kriteria sangat valid. Temuan ini sejalan dengan kriteria validitas media pembelajaran menurut Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa suatu media dianggap valid apabila memenuhi kelayakan desain, bahasa, dan materi. Dari aspek desain pembelajaran, modul dinyatakan sangat valid karena penyajian materi, ilustrasi, dan urutan

penyampaian sesuai prinsip *instructional design*, yaitu jelas, konsisten, menarik, dan mudah digunakan (Branch, 2009). Selain itu, modul telah disusun sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi menarik untuk memudahkan pemahaman. Modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu dinyatakan sangat valid dari segi desain pembelajaran karena penyajian bahan ajar berupa penulisan materi dan ilustrasi dalam media yang baik dan menarik, melatih keterampilan berbicara siswa, serta bahan ajar mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek bahasa, modul dinyatakan sangat valid karena menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai kaidah PUEBI, komunikatif, serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2018) bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus lugas, sesuai tingkat perkembangan siswa, serta mendukung proses komunikasi edukatif secara efektif. Sementara dari aspek materi, modul dinyatakan sangat valid karena isi modul sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, serta relevan dengan konteks budaya lokal melalui muatan cerita fiksi rakyat Luwu. Hal ini diperkuat oleh teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa materi yang dikaitkan dengan kondisi budaya dan lingkungan siswa terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman (Johnson, 2014).

Selanjutnya, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa modul termasuk kategori sangat praktis berdasarkan respon 21 siswa dan guru wali kelas. Suatu produk pembelajaran dinilai praktis jika mudah digunakan, mudah dipahami, dan mendukung kelancaran pembelajaran di kelas. Para siswa menilai modul sangat praktis dalam hal kemudahan memahami materi, efektivitas waktu pembelajaran, serta kebermanfaatannya dalam membantu mereka menguasai materi cerita fiksi rakyat. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari & Putra (2021) yang menemukan bahwa modul ajar yang dirancang dengan visual menarik dan bahasa sederhana meningkatkan minat serta efektivitas belajar siswa sekolah dasar.

Sementara itu hasil wawancara wali kelas V SDN 632 Saronda menyatakan Modul ajar bahasa Indonesia tentang materi cerita fiksi rakyat Luwu juga dianggap sangat praktis dianggap mudah digunakan, kesesuaian waktu yang tepat, dan bermanfaat bagi guru serta siswa. Dari sisi guru, modul dianggap sangat praktis karena mudah digunakan, relevan dengan alokasi waktu pembelajaran, serta membantu guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Bahan ajar praktis harus memudahkan guru dalam menjalankan fungsi pedagogis melalui panduan yang jelas, struktur materi terorganisasi, serta penyajian kegiatan belajar yang aplikatif. Dengan demikian, baik hasil validitas maupun praktikalitas menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

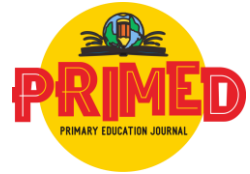
SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan Modul Ajar Bahasa Indonesia berbasis *show and tell* pada materi cerita fiksi rakyat Luwu yang terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi menunjukkan bahwa aspek desain memperoleh nilai 85% (sangat valid), aspek materi 75% (valid), dan aspek bahasa 86,11% (sangat valid). Uji kepraktisan juga

menunjukkan kategori sangat praktis dengan respon guru sebesar 95% dan respon siswa sebesar 90,38%. Data tersebut menegaskan bahwa modul mudah digunakan, menarik, serta relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Secara keseluruhan, modul ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penyajian yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal Luwu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Hasriani, Hasriani, Baderiah Baderiah, Bungawati Bungawati, dan Arwan Wiratman. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluq Hidup. 2024. Indo-Mathedu Intellectuals Journal 5, No. 2: 1432–40. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i2.897>.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press.
- Kusumawardani, N. 2024. "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/>.
- Lestari, F., & Putra, R. (2021). Pengembangan modul ajar tematik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–123.
- Lestari, R., Hidayati, N., & Wulandari, S. (2017). Penerapan metode *show and tell* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 145–156.
- Lestari, T., Yasbiati, dan Mustika, B.N. 2017. "Penggunaan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini." *Jurnal Paud Agapedia* 1, No. 1: 129–36. <https://doi.org/10.17509/Jpa.V1i1.7169>.
- Munadi, Y. (2018). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir, N.P. 2018. "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: 167–78. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.V6i2.454>.
- Putri, A. M. (2021). Penerapan metode *show and tell* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 8(1), 33–41.
- Rahmah, S., & Sari, D. P. (2022). Efektivitas metode *show and tell* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(3), 201–212.
- Santika, I.G.N. 2021. "Grand Desain Kebijakan Strategis Pemerintah Dalam Bidang Pendidikan Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Education And Development* 9, No. 2: 369–77. <https://doi.org/10.37081/Ed.V9i2.2500>.



- Sopia dan Ain, S.Q. 2024. "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, No. 3: 4067–76. <https://doi.org/10.58230/27454312.1221>
- Torang Siregar. "Stages Of Research And Development Model Research And Development (R&D)." *Dirosat: Journal Of Education, Social Sciences & Humanities* 1, No. 4 (October 15, 2023): 142–58. <https://doi.org/10.58355/Dirosat.V1i4.48>.
- Widyaningsih, F. (2020). Improving students' speaking confidence through the *show and tell* method in elementary school. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 14(1), 72–81.
- Zahra, D.E. 2022. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Sdn 6 Jatimulyo)." Diploma, Uin Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/21621/>.