

COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Kartu Interaktif "Ceritain Dong!" sebagai Media Peningkatan Kemampuan *Public Speaking* Siswa Kelas V SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani

Helmy Syakh Alam¹ | Eka Grana Aristyana Dewi² | Putu Berliana Suardana Putri^{3*} | Ni Wayan Arsyia Gita Carmela⁴ | Ayu Briantari Santi Nadia Putri⁵ | Dego Tri Satriyo⁶ | Marcello Putra Pasya⁷

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

^{3*,4,5,6,7} Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Correspondence

^{3*} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Email: berlianasp2007@gmail.com.

Funding information

Universitas Primakara.

Abstract

Public speaking is an essential skill that needs to be developed from an early age; however, many elementary school students still lack confidence in expressing their opinions. This community service activity aims to improve students' public speaking skills through interactive learning using the "Ceritain Dong!" card media at SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani, involving 28 fifth-grade students. The activity was designed using a descriptive qualitative approach, combining experiential learning and game-based learning principles. The method includes the delivery of basic speaking techniques, ice-breaking sessions, and direct practice through three types of card activities: question cards, challenge cards, and lucky cards. Evaluation was conducted through observation and pretest–posttest assessment using a Likert scale across three indicators: performance courage, self-confidence, and speaking fluency. The results indicate a tendency of improvement in students' abilities, as shown by the increase in the average score from 3.68 to 3.74, along with observable changes in participation, confidence, and clarity in expressing ideas, although the difference was not statistically significant ($p = 0.508$).

Keywords

Public Speaking; Elementary School; Interactive Learning; Educational Card; Self-Confidence; Community Service.

Abstrak

Kemampuan public speaking merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini, namun banyak siswa sekolah dasar masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan public speaking siswa melalui pembelajaran interaktif menggunakan media kartu "Ceritain Dong!" di SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani, melibatkan 28 siswa kelas V. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan memadukan prinsip experiential learning dan game-based learning. Metode yang digunakan meliputi penyampaian teknik berbicara dasar, sesi ice breaking, dan latihan langsung melalui tiga jenis kartu: kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu keberuntungan. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penilaian pretest–posttest menggunakan skala Likert pada tiga indikator: keberanian tampil, kepercayaan diri, dan kelancaran bicara. Hasil menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata skor dari 3,68 menjadi 3,74, disertai perubahan perilaku nyata pada partisipasi, keberanian, dan kejelasan penyampaian pendapat, meskipun perbedaan tersebut belum signifikan secara statistik ($p = 0,508$).

Kata Kunci

Public Speaking; Sekolah Dasar; Pembelajaran Interaktif; Kartu Edukatif; Kepercayaan Diri; Pengabdian Kepada Masyarakat.

1 | PENDAHULUAN

Literasi finansial adalah pengetahuan yang secara langsung memengaruhi cara seseorang mengelola pendapatan — apakah digunakan untuk investasi, ditabung, atau sekadar habis untuk konsumsi sehari-hari (Lusardi & Mitchell, 2023). Ketidakmampuan mengelola keuangan bukan sekadar masalah pribadi; dampaknya meluas ke stabilitas sosial dan ekonomi individu dalam jangka panjang, mulai dari akumulasi utang yang tidak terkendali hingga ketidakstabilan finansial yang kronis (Zhang & Chatterjee, 2023). Pendidikan literasi finansial bagi generasi muda karenanya bukan pilihan, melainkan kebutuhan. Namun ada masalah yang tidak bisa diabaikan: keterlibatan dan motivasi belajar siswa masih rendah, terutama dalam model pembelajaran konvensional yang berpusat pada pengajar dan cenderung pasif (Dewi & Dewi, 2024). Materi literasi finansial di kelas sering disampaikan secara teoritis dan lepas dari konteks nyata, sehingga siswa kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pendekatan PALAR (*Participatory Action Learning and Action Research*) telah digunakan dalam pendidikan untuk membentuk pola pikir siswa (Neethling & Nel, 2021; Zuber-Skerritt *et al.*, 2020), tetapi penerapannya secara langsung dengan siswa sekolah dasar sebagai partisipan masih sangat terbatas. Sebagian besar studi lebih mengarah pada kolaborasi antara siswa dan pengajar, sementara penerapan PALAR berbasis permainan fisik-partisipatif di sekolah dasar belum banyak dikaji. Akibatnya, ada celah penelitian yang belum terjawab: seberapa efektif gamifikasi fisik-partisipatif berbasis PALAR dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar? Berbagai pendekatan telah diusulkan untuk menjawab persoalan ini — dari program pendidikan keuangan berbasis sekolah hingga penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Kuchciak & Wiktorowicz, 2021; Yulia *et al.*, 2025; Nitya Dewi *et al.*, 2024). Namun, materi seperti sistem perbankan, tabungan, bunga, dan pengelolaan risiko tetap dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman konsep yang dangkal dan menurunnya minat belajar dalam jangka panjang.

Gamifikasi menawarkan jawaban yang berbeda. Pendekatan ini menghadirkan suasana belajar yang lebih menantang dan aktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara nyata (Nuramanah *et al.*, 2020; Aini & Husna, 2025). Sejumlah penelitian sebelumnya (Nooviar *et al.*, 2024; Purba *et al.*, 2024; Sri Legowo, 2022) menunjukkan bahwa teknik gamifikasi — seperti pemberian poin, *level*, kompetisi, tantangan, dan hadiah — mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif karena pembelajaran terasa lebih menarik. Srimuliyani (2024) mencatat bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan gamifikasi cenderung lebih antusias, fokus, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Ketika dikaitkan dengan literasi finansial, pendekatan ini memungkinkan siswa memahami situasi ekonomi nyata — seperti mengelola uang dan menabung di bank — melalui simulasi yang terasa relevan dengan kehidupan mereka, sekaligus sesuai dengan karakteristik generasi pelajar saat ini yang akrab dengan teknologi digital dan budaya permainan interaktif.

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi finansial siswa kelas VI SDN 11 Pemecutan Denpasar melalui metode gamifikasi berbasis pendekatan PALAR. Materi literasi finansial — khususnya tentang menabung — dirancang agar dapat dipahami secara aktif melalui desain pembelajaran partisipatif, di mana siswa berperan langsung dalam menyelesaikan misi dan tantangan. Metodologi mencakup tahap perencanaan, perancangan permainan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi bersama. Secara teoretis, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan kajian tentang perpaduan gamifikasi dan literasi finansial. Secara praktis, model yang dihasilkan dapat menjadi acuan bagi pengajar dalam merancang pembelajaran finansial yang lebih menarik dan efektif, sekaligus meningkatkan kesiapan siswa menghadapi kehidupan ekonomi nyata dengan pemahaman dasar perbankan dan pengelolaan keuangan yang benar.

2 | LANDASAN TEORI

Public speaking merupakan kegiatan komunikasi lisan yang dilakukan di hadapan banyak orang dengan tujuan menyampaikan ide, gagasan, informasi, maupun pesan tertentu secara jelas sehingga dapat dipahami dan diterima oleh audiens. Keterampilan ini dapat membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri, berani menyampaikan pendapat, serta berkomunikasi lebih efektif dalam proses pembelajaran (Cahyadi *et al.*, 2024). Di tingkat sekolah dasar, *public speaking* merupakan bagian dari kemampuan komunikasi yang berpengaruh langsung terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa. Syamzaimar dan Hayani (2025) menunjukkan bahwa pelatihan *public speaking* yang terstruktur secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri serta keberanian siswa sekolah dasar dalam menyampaikan pendapat. Temuan ini sejalan dengan Aprilia dan Minsih (2024) yang menegaskan bahwa praktik berulang dalam kegiatan *public speaking* mampu membangun *self-confidence* siswa secara bertahap melalui pengalaman langsung. Ramadhani (2025) juga menemukan bahwa latihan pidato yang bertahap dan terstruktur meningkatkan kepercayaan diri siswa serta keterampilan mereka dalam menyusun dan menyampaikan pidato secara ekspresif. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa proses latihan yang didukung metode atau media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan *public speaking* secara lebih baik.

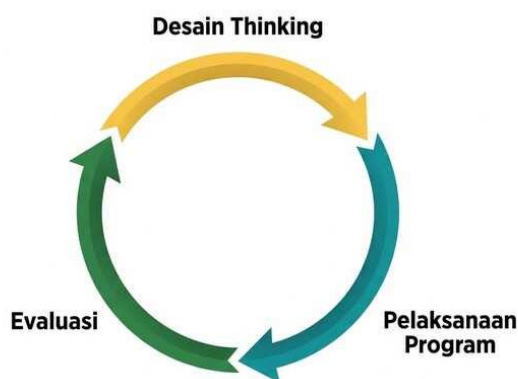
Bukti empiris turut menunjukkan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan

berbicara siswa. Cahyanti dan Nuroh (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD secara signifikan, mengindikasikan bahwa media yang melibatkan siswa secara aktif dapat mendorong peningkatan kemampuan *speaking*. Media digital, seperti aplikasi edukasi dan *platform* pembelajaran interaktif, mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Alam *et al.*, 2025). Putri *et al.* (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif secara umum mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD. Afrinah *et al.* (2025) yang mengembangkan media komik interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia juga menemukan bahwa unsur visual dan interaktif dalam media tersebut memberikan efek positif terhadap kemampuan berbicara siswa karena mendorong keterlibatan aktif. Aisy *et al.* (2025) menambahkan bahwa penggunaan *multimedia* dan *platform* interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas berbicara, meski dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris secara daring.

Dalam kerangka pengabdian masyarakat, intervensi pendidikan yang efektif perlu memadukan prinsip partisipatif dan *experiential learning*, di mana siswa berperan sebagai subjek aktif pembelajaran. Pendekatan *experiential learning* menekankan praktik langsung dan refleksi pengalaman sebagai bentuk pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara (Suleman, 2024) — pendekatan yang relevan untuk siswa kelas V SD, di mana pembelajaran lebih efektif bila dikaitkan dengan pengalaman nyata. Penggunaan media interaktif dengan pendekatan *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan keberanian serta partisipasi verbal siswa karena menciptakan suasana belajar yang lebih hidup (Yulianti *et al.*, 2025). Lo'a Jawa *et al.* (2025) dalam program pengabdian masyarakat juga menemukan bahwa pelatihan *public speaking* berbasis praktik langsung memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan presentasi siswa. Berdasarkan sintesis literatur tersebut, kegiatan pengabdian ini memadukan pemberian materi, praktik langsung, serta permainan kartu interaktif (*challenge card*, *question card*, dan *lucky card*) sebagai strategi sistematis untuk mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V sekolah dasar.

3 | METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani dengan melibatkan 28 siswa kelas V (15 laki-laki, 13 perempuan). Pemilihan peserta didasarkan pada rekomendasi guru kelas dengan mempertimbangkan kebutuhan penguatan kemampuan berbicara sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Kegiatan dilaksanakan pada 11 November 2025 dalam satu rangkaian aktivitas selama satu hari dengan durasi ± 5 jam, menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan pendekatan *experiential learning* dan *game-based learning*. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan bersifat praktik langsung yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Suleman, 2024), sekaligus penerapan metode *game-based learning* menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keberanian siswa (Raharjo *et al.*, 2024).



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani

Tahapan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan terdiri atas tiga tahap utama berikut.

1) Tahap Pertama: Persiapan

Persiapan menggunakan kerangka *design thinking*, yaitu metode pemecahan masalah yang berpusat pada manusia dan mendorong pengembangan solusi melalui proses kreatif dan kolaboratif yang terdiri dari lima tahap (Alam *et al.*, 2025). Pada tahap *Empathize*, dilakukan wawancara pendahuluan dengan wali kelas V dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan dari dua sisi. Tahap *Define* menghasilkan temuan bahwa permasalahan utama siswa adalah rendahnya kepercayaan diri, rasa takut melakukan kesalahan, dan minimnya pengalaman tampil di depan teman sebaya. Tahap *Ideate* dilakukan melalui *brainstorming* untuk mengembangkan solusi yang paling sesuai. Tahap *Prototype* mencakup perancangan kegiatan berbasis GBL yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD — dari segi

materi, metode, hingga bentuk aktivitas pembelajaran — sekaligus penyiapan media pembelajaran dan media interaktif. Tahap terakhir, *Testing*, merupakan uji coba rancangan kegiatan yang telah disusun.

2) Tahap Kedua: Pelaksanaan

Berdasarkan hasil perancangan melalui *design thinking*, kegiatan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan urutan sebagai berikut: (1) pengenalan tujuan kegiatan, (2) penyampaian materi dasar *public speaking*, (3) pelaksanaan *ice breaking*, (4) permainan kartu "Ceritain Dong!" sebagai latihan berbicara secara bergiliran, dan (5) cerdas cermat sebagai refleksi pemahaman siswa. Permainan kartu "Ceritain Dong!" dirancang untuk mendorong siswa berbicara secara spontan dengan topik sederhana, sehingga siswa dapat melatih kemampuan menyusun kalimat, mengatur intonasi suara, dan meningkatkan keberanian tampil di depan kelas. Fasilitator mengacak kartu, lalu siswa memilih secara bergiliran. Kartu terdiri atas tiga jenis: kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu keberuntungan.

3) Tahap Ketiga: Evaluasi

Evaluasi menggunakan dua metode yang dikombinasikan secara cermat. Untuk data kuantitatif, perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan skala Likert guna mengukur perbedaan tingkat kepercayaan diri dan keberanian tampil siswa sebelum dan sesudah intervensi. Instrumen terdiri dari 12 item pernyataan yang mengukur tiga indikator: (1) keberanian tampil, (2) kepercayaan diri, dan (3) kelancaran bicara. Untuk data kualitatif, evaluasi dilakukan melalui triangulasi sumber — membandingkan data dari siswa dan guru — serta triangulasi metode yang membandingkan hasil observasi, refleksi siswa, dan wawancara guru. Analisis data mengikuti tiga tahapan: pemilahan data, pemaparan data, dan pengambilan kesimpulan, dengan temuan yang diorganisasikan ke dalam tiga tema pokok: keberanian tampil, partisipasi aktif, dan perubahan sikap siswa. Keabsahan data dijaga melalui diskusi antar-pengamat untuk menyamakan persepsi terhadap hasil observasi serta klarifikasi temuan kepada guru kelas. Interpretasi hasil dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan konteks kegiatan dan karakteristik subjek, sehingga tidak dilakukan generalisasi yang melampaui batas data. Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan persetujuan pihak sekolah serta memperhatikan prinsip etika, khususnya terkait kerahasiaan identitas siswa dan penggunaan data hanya untuk kepentingan akademik.



Gambar 2. Media Interaktif Kartu "Ceritain Dong!".

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Bagian ini menguraikan capaian program pengabdian masyarakat dalam upaya menumbuhkan keberanian dan keterampilan berbicara di depan umum pada siswa kelas V SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani melalui permainan kartu "Ceritain Dong!". Pembahasan mencakup urgensi pengembangan kemampuan *public speaking* di jenjang sekolah dasar, pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan, serta dampak yang terlihat pada siswa — khususnya dalam hal keterlibatan aktif, keberanian tampil, dan peningkatan kepercayaan diri melalui pendekatan *game-based learning*.

4.1.1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

Hasil intervensi menunjukkan kecenderungan peningkatan pada kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan, sebagaimana terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekap Skor *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

Statistik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta Didik	28	28
Rata-rata	3,68	3,74
Nilai Minimum	3,08	3,17
Nilai Maksimum	4,30	4,42

Sebelum kegiatan berlangsung, rata-rata skor peserta didik berada di angka 3,68 — mencerminkan kondisi awal di mana sebagian besar peserta didik masih membutuhkan dorongan untuk tampil dan berbicara di hadapan teman-temannya. Pasca pelaksanaan kegiatan menggunakan media kartu "Ceritain Dong!", rata-rata skor naik menjadi 3,74 dengan selisih 0,06. Perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu dalam kegiatan pembelajaran berpotensi mendorong peserta didik untuk lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan cerita di depan kelas. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, diperoleh nilai p sebesar 0,508 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* dan *post-test*.

4.1.2 Keterlibatan Siswa Selama Kegiatan Berlangsung

Pada awal kegiatan, siswa tampak malu dan belum aktif, namun tidak ditemukan resistensi yang berarti sehingga program berjalan kondusif. Seiring berjalannya kegiatan, antusiasme dan partisipasi siswa meningkat secara bertahap — terutama saat permainan kartu dimulai. Kartu yang berisi pertanyaan dan tantangan mampu mendorong siswa berinteraksi aktif tanpa rasa takut atau terbebani. Strategi pemilihan kartu secara acak mendorong keterlibatan yang lebih merata dan meningkatkan motivasi siswa secara organik. Meski hasil statistik belum menunjukkan perbedaan yang signifikan, observasi mencatat perubahan perilaku yang nyata: siswa yang sebelumnya pasif mulai berani angkat bicara.



Gambar 3. Melakukan Tantangan Kartu



Gambar 4. Sesi Permainan Kartu "Ceritain Dong!"

4.1.3 Respons Guru Terhadap Relevansi Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, sebagian besar siswa memang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik dalam program literasi maupun dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Selama kegiatan berlangsung, antusiasme peserta didik terlihat cukup tinggi. Guru menyampaikan bahwa kegiatan sangat membantu dalam melatih *public speaking* siswa, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendukung pembelajaran berikutnya karena siswa lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung dibandingkan teori semata. Guru pembimbing juga menyatakan: "Selama kegiatan berlangsung banyak peserta didik yang antusias. Beberapa bahkan menyampaikan bahwa kegiatan yang dilakukan sangat seru."

4.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* melalui kartu "Ceritain Dong!" berkontribusi pada peningkatan keberanian dan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani. Hasil pengukuran menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah mengikuti kegiatan, yang sejalan dengan temuan bahwa latihan dalam suasana belajar interaktif berkontribusi pada peningkatan kompetensi komunikasi lisan siswa (Mahdi, 2022), serta bahwa media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan keberanian siswa dalam berbicara (Kaur *et al.*, 2023). Perbedaan rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* hanya sebesar 0,06 — belum cukup untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Ketidaksignifikan ini kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor: jumlah peserta yang relatif terbatas, durasi pelaksanaan yang singkat, dan belum meratanya keterlibatan seluruh peserta selama sesi berlangsung. Kecenderungan peningkatan yang ada tetap menunjukkan bahwa kegiatan berpotensi memberikan dampak lebih besar apabila dilaksanakan dengan cakupan peserta yang lebih luas dan waktu yang lebih memadai. Efektivitas program ini tidak terlepas dari pendekatan *experiential learning* dan *game-based learning* yang saling melengkapi, di mana siswa dilibatkan langsung sebagai aktor aktif dalam proses pembelajaran. Ketika

siswa melihat teman-temannya berani berbicara, muncul dorongan sosial yang memperkuat keyakinan bersama bahwa berbicara di depan umum adalah kemampuan yang bisa dipelajari. Proses ini mencerminkan konsep efikasi kolektif Bandura (1997) — perubahan terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan lingkungan belajar, bukan semata dari pengaruh media. Efikasi kolektif mencerminkan keyakinan bersama suatu kelompok terhadap kemampuan kolektifnya dalam menyelesaikan tugas (Leeming & Harris, 2025). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang mengidentifikasi kurangnya kepercayaan diri sebagai tantangan utama siswa sekolah dasar dalam berbicara di depan umum (Syamzaimar & Hayani, 2025; Salamah *et al.*, 2025), sehingga diperlukan pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak menekan. Selama pelaksanaan, ditemukan beberapa tantangan seperti perilaku siswa yang kurang kondusif dan munculnya ketegangan antar siswa — kondisi yang menunjukkan bahwa metode berbasis permainan memerlukan pengelolaan kelas yang adaptif dan pendampingan terstruktur. Tantangan tersebut menjadi bahan evaluasi: diperlukan penguatan aturan main dan strategi manajemen kelas yang lebih sistematis. Secara kelembagaan, program ini memperkuat praktik literasi yang sudah berjalan di SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani, di mana siswa didorong berbicara di depan umum sebagai bagian dari pembelajaran. Kartu "Ceritain Dong!" yang fleksibel dan kontekstual membuka peluang bagi sekolah untuk mengadopsinya sebagai bagian dari program pembelajaran jangka panjang, sekaligus mendorong suasana kelas yang lebih aktif dan kolaboratif. Durasi pelaksanaan yang singkat dan cakupan yang terbatas pada satu kelas menyebabkan dampak jangka panjang belum dapat diukur secara menyeluruh. Untuk keberlanjutan program, diperlukan integrasi kegiatan secara rutin dalam program literasi sekolah, pelatihan bagi guru mengenai penerapan *game-based learning*, serta evaluasi berkala untuk memantau perkembangan keterampilan berbicara siswa.

5 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan metode *game-based learning* melalui kartu "Ceritain Dong!" menghasilkan peningkatan skor kemampuan lisan peserta didik dari 3,68 (*pre-test*) menjadi 3,74 (*post-test*). Peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik, sehingga tujuan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dapat dikatakan tercapai secara terbatas — terutama pada aspek partisipasi, keberanian, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan partisipatif memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi lisan pada jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan keberanian dalam berkomunikasi (BK *et al.*, 2024; Yulianti *et al.*, 2025; Putri *et al.*, 2025). Secara praktis, kartu "Ceritain Dong!" dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah diterapkan guru dalam kegiatan literasi lisan di sekolah dasar. Media ini efektif digunakan sebagai tahap awal untuk meningkatkan keaktifan siswa sebelum diarahkan pada pengembangan kemampuan berbicara yang lebih terstruktur, sebagaimana direkomendasikan dalam pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis permainan (Yulianti *et al.*, 2025).

Keterbatasan kegiatan ini terletak pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat serta cakupan peserta yang terbatas pada satu kelas, sehingga dampak jangka panjang terhadap peningkatan kemampuan lisan belum dapat terukur secara menyeluruh. Keterbatasan tersebut sekaligus menjadi peluang untuk pengembangan program yang lebih berkelanjutan dan sistematis di masa mendatang. Kegiatan serupa disarankan dilaksanakan melalui implementasi berkelanjutan minimal 6–8 kali pertemuan dengan frekuensi 2 kali per minggu, serta integrasi media permainan secara konsisten dalam pembelajaran. Diperlukan pula kolaborasi yang lebih terstruktur antara tim pengabdian dan guru kelas — mencakup perencanaan bersama, pelaksanaan pembelajaran kolaboratif, dan evaluasi berkala terhadap perkembangan siswa. Ke depan, program ini berpotensi diperluas ke jenjang kelas yang berbeda serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain guna meningkatkan efektivitasnya secara lebih nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani atas izin, kesempatan, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Apresiasi juga disampaikan kepada wali kelas V dan seluruh siswa kelas V atas partisipasi aktif dan kerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada Primakara University yang telah memfasilitasi kegiatan dan memberikan bimbingan hingga tersusunnya artikel ini.

REFERENSI

- Afrinah, Akbar, M. R., & Hairunis, M. N. (2025). Pengembangan media komik interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Inpres 2 Maria. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 560–573. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27716>
- Aisy, G. R., Imani, A., Kurniawati, N., Sulaeman, D., & Rohaedi, T. (2025). Interactive teaching strategies for online English speaking classes: Engaging primary students. *Journal of English Language Teaching and Literature (JELITA)*, 6(1), 193–203. <https://doi.org/10.56185/jelita.v6i1.672>
- Alam, H. S., Samba, P. S., Putra, A. A. G. A. P. A., Pradnyanta, I. K. D., & Putra, A. A. G. A. M. (2025). Optimalisasi pemanfaatan media digital sebagai sarana penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 4 Taman Bali. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(12), 8897–8908. <https://doi.org/10.53625/jirk.v4i12.10176>
- Alam, H. S., Yupita, L., Waheed, A. S., & Gilani, N. (2025). Enhancing human skills through innovative pedagogies: Integrating TBPL and design thinking in Indonesian higher education. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(2), 198–214. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i2.13317>
- Alifah, R. S. N., Nurfitriani, M., Pratiwi, A. S., Nugraha, M. F., Mulyani, N. L. S., Lubis, M., & Ghazali, P. L. (2025). Innovation in learning media: The effectiveness of interactive digital comics on the speaking skills of fifth-grade elementary school students. *Malaysian Journal of Computing and Applied Mathematics*, 8(2), 22–31. <https://doi.org/10.37231/myjcam.2025.8.2.166>
- Alimaskus, D. J., Tambunsaribu, R. S., & Rulita, S. (2023). Pengaruh self efficacy terhadap kemampuan public speaking mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(1), 12–15. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.437>
- Aprilia, Y. A., & Minsih. (2024). Extracurricular public speaking activities on the development of self-confidence of elementary school students. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2596–2606. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9063>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- BK, M. K. U., Hamna, H., M, A. G., & Aulia, N. (2024). Peningkatan kemampuan public speaking siswa sekolah dasar: Analisis efektivitas penggunaan media cerita bergambar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3591–3606. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8467>
- Cahyadi, M., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Membangun kemampuan public speaking dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 260–267. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3070>
- Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology*, 7(2), 261–268. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.58679>
- Dewi, E. G. A., Paramitha, A. A. I. I., Putri, I. G. A. P. D., & Januar, F. D. N. Q. (2022). Pemanfaatan platform Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 113–122. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1335>
- Kaur, S., Nalliah, M., & Aslam, S. (2023). Enhancing public speaking confidence in primary students: Exploring the impact of game-based interventions on anxiety reduction. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(3), 2288–2298. <https://ijarped.com/index.php/journal/article/view/1155>
- Leeming, P., & Harris, J. (2025). Self-efficacy and collective efficacy as predictors of engagement in group conversation. *TESOL Quarterly*, 59(S2), S115–S149. <https://doi.org/10.1002/tesq.3412>
- Lipa, M. K., & Yulastuti Sahan, M. (2024). Mengasah kemampuan public speaking melalui program Suara yang Berbicara untuk anak sekolah dasar di Desa Lamabelawa, Kecamatan Witiham. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3548–3554. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3815>

- Lo'a Jawa, M. Y., Soraya, M. G. A., & Silaban, D. I. (2025). Peningkatan keterampilan public speaking dan presentasi siswa/i SDI 1 Loang, Kec. Nagawutun Kab. Lembata. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 828–834. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4888>
- Lucas, S. E. (2009). *The art of public speaking* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Mahdi, D. A. (2022). Improving speaking and presentation skills through interactive multimedia environment for non-native speakers of English. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221079811>
- Pakuan, S. P. D., Priyantini, T., & Hidayati, P. S. (2025). Implementing an English day program to support students' public speaking: A qualitative case study at an Indonesian junior high school. *Asshika: Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 48–61. <https://jurnal.saniya.id/asshika/article/view/432>
- Putri, K. T., Kurniati, E. M., & Winarni, S. (2025). Studi literatur: Efektivitas dan hambatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 271–282. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7330>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Ramadhani, S. P. (2025). Efforts to improve public speaking skills through speech practice methods for elementary school students 2 Sumberingin. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 10(2), 108–115. <https://doi.org/10.35457/wbcqbc69>
- Salamah, A. M., Pinardi, R., & Hidayat, N. (2025). Membangun generasi percaya diri melalui public speaking di sekolah dasar. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 3(1), 78–92. <https://doi.org/10.54180/jsped.v3i1.549>
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui penerapan experiential learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530–1538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan pendekatan konstruktivisme Vygotsky terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>
- Syamzaimar, & Hayani, S. (2025). Pengembangan kemampuan public speaking dasar sebagai upaya meningkatkan percaya diri siswa madrasah ibtidaiyah. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1732–1739. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1588>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yulianti, S., Ifadah, M., & Niken, M. (2025). Upaya meningkatkan motivasi speaking skill peserta didik dalam materi discussion text menggunakan model pembelajaran game-based learning (alibi games) di kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.51402/jlste.v4i1.154>

How to cite this article: Alam, H. S., Dewi, E. G. A., Putri, P. B. S., Carmela, N. W. A. G., Putri, A. B. S. N., Satriyo, D. T., & Pasya, M. P. (2026). Kartu Interaktif "Ceritain Dong!" sebagai Media Peningkatan Kemampuan Public Speaking Siswa Kelas V SDN 1 Abiansemal Dauh Yeh Cani. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 143–150. <https://doi.org/10.59431/ajad.v6i1.760>.