

**E-GUIDEBOOK SENI VENTRILOQUIST UNTUK MENINGKATKAN
KECAKAPAN LITERASI VERBAL SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Novita Anggraini¹, Dwi Agus Setiawan², Rahutami³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹novianggra16@gmail.com

¹081332565055

ABSTRACT

E-guidebook is an interactive electronic-based teaching material that contains guides, instructions, or directions regarding a particular topic or activity. The purpose of this development research is to develop a product in the form of an e-guidebook teaching material for ventriloquist art. The e-guidebook for ventriloquist art is a digital guidebook designed to teach ventriloquist techniques, namely the ability to speak without moving the lips. The developed e-guidebook presents materials and practical exercises that can train students' verbal skills. In addition, this study also aims to measure the level of feasibility and practicality of the products that have been developed. The method used in this study is the Research and Development (R&D) or development research method. The model used in this development research is ADDIE with 5 stages including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects in this study were grade VI students of SDN 2 Majangtengah. The results of the study showed that the e-guidebook teaching material for ventriloquist art was feasible and practical to use. The assessment by validators, material experts, language experts, and media experts obtained a percentage of 81% with the category "feasible". The assessment by the sixth grade teacher got a percentage of 91%. And the average assessment by students got a percentage of 87%. Based on the presentation of the assessment results, the ventriloquist art e-guidebook teaching materials are "Decent" and "Very Practical" used in the field in learning Indonesian to improve the verbal literacy skills of sixth grade students.

Keywords: e-guidebook, ventriloquist, verbal literacy skills

ABSTRAK

E-guidebook merupakan bahan ajar interaktif berbasis elektronik yang berisi panduan, instruksi, maupun petunjuk mengenai suatu topik atau aktivitas tertentu. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan produk berupa bahan ajar e-guidebook seni ventriloquist. E-guidebook seni ventriloquist merupakan buku panduan digital yang dirancang untuk mengajarkan teknik ventriloquist, yaitu kemampuan berbicara tanpa menggerakkan bibir. E-guidebook yang dikembangkan menyajikan materi dan latihan-latihan praktis yang dapat melatih keterampilan verbal siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE dengan 5 tahap meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Majangtengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* layak dan praktis untuk digunakan. Penilaian oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan presentase 81% dengan kategori “layak”. Penilaian oleh guru kelas VI mendapatkan presentase 91%. Serta rata-rata penilaian oleh siswa mendapatkan presentase sebesar 87%. Berdasarkan paparan hasil penilaian maka bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* “Layak” dan “Sangat Praktis” digunakan di lapangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecakapan literasi verbal siswa kelas VI.

Kata Kunci: *e-guidebook*, *ventriloquist*, kecakapan literasi verbal

A. Pendahuluan

Literasi merupakan aspek penting dalam mendorong keberhasilan pendidikan. Literasi biasa dikenal dengan *melek aksara* yang diartikan sebagai kemahiran menulis dan membaca (Sukmawati et al., 2023). Literasi bukan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, melainkan lebih daripada itu. Dalam hal ini literasi telah bertansformasi menjadi kemampuan fundamental yang esensial bagi individu. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk dapat mencari, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis (Barus et al., 2021).

Salah satu aspek penting dari literasi yang mendukung individu dalam kehidupan bermasyarakat

adalah literasi verbal. Dengan kemampuan kecakapan literasi verbal yang baik tentunya dapat meningkatkan keterampilan sosial (Anggraini, 2016). Literasi verbal adalah kemampuan individu untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan secara efektif (Dewi & Wilani, 2019). Dalam mengungkapkan ide dan pikiran tentunya tiap individu memerlukan keterampilan berbicara atau lisan. Berbicara diartikan sebagai penyampaian ide, pikiran, serta isi hati menggunakan bahasa lisan (Shintike Lau et al., 2019).

Kemampuan dasar dalam membaca dan menulis menjadi fondasi yang mendukung penguasaan literasi verbal (Lestari et al., 2021). Hal tersebut karena melibatkan kemampuan untuk menyampaikan

informasi dengan jelas, memahami arah percakapan, serta berinteraksi dengan orang lain. Waluyo (dalam Marchella, 2024) menjelaskan bahwa di tingkat sekolah dasar literasi verbal meliputi kemampuan siswa dalam menggunakan dan mengevaluasi bahasa.

Dengan kemampuan siswa dalam literasi verbal yang baik, maka komunikasi berjalan dengan efektif dan efisien. Sedangkan di kelas VI, kecakapan literasi verbal penting keberadaannya karena mempermudah proses belajar mengajar (Belousova et al., 2020). Kecakapan yang diperlukan mencakup kemampuan siswa dalam mengolah informasi, baik dalam diskusi maupun penyampaian ide. Dengan demikian, literasi verbal sangat mendukung siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam meningkatkan kualitas kecakapan literasi verbal, guru harus merencanakan strategi dan teknik pembelajaran untuk meningkatkan pembiasaan berbicara siswa (Shintike Lau et al., 2019). Pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang lebih inovatif.

Bentuk bahan ajar meliputi, buku paket, presentasi multimedia, dan yang terbaru di era teknologi adalah bahan ajar berbentuk elektronik. Bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar yang memuat berbagai macam materi dalam yang berbasis elektronik (Sriwahyuni, 2019). Keuntungan bahan ajar elektronik yaitu biaya yang digunakan lebih sedikit karena tidak memerlukan proses percetakan dan penyimpanan yang mudah (Yulaika, 2020). Bentuk dari bahan ajar elektronik meliputi *e-book*, *flip book*, *blog*, forum diskusi *online*, *e-module*, dan yang terbaru adalah *e-guidebook*.

E-guidebook merupakan buku panduan elektronik yang dirancang untuk memberikan arahan, informasi, maupun instruksi mengenai suatu topik tertentu (Ta'wamaludin 2022). Keunggulan penggunaan *e-guidebook* yaitu pembaca hanya perlu memiliki sarana elektronik untuk dapat mengakses *e-guidebook* dengan fleksibel tanpa terikat tempat (Fidyani & Patria, 2023). Kemudahan pengaksesan *e-guidebook* menjadi keunggulan karena dapat dilaksanakan secara *online* melalui *smartphone* (Ta'wamaludin et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian tentang *e-guidebook* yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu penelitian pertama oleh Ta'wamaludin et al (2022) bahwa *e-guidebook* meningkatkan minat wisatawan untuk mengeksplor wisata kuliner di Garut. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Fidyani & Patria (2023) bahwa *e-guidebook* mengenai Kampung Majapahit, berhasil menarik ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi Kampung Majapahit. Penelitian ketiga oleh Roberson, D. N. (2015) bahwa *e-guidebook* meningkatkan nilai pengalaman wisata.

Mengamati pemanfaatan penggunaan *e-guidebook* di dunia wisata dan kuliner. Peneliti mengembangkan *e-guidebook* sebagai keterbaharuan bahan ajar yang inovatif di dalam dunia pendidikan. Serta melihat pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan, *e-guidebook* cocok digunakan karena aksesibilitasnya yang praktis.

Keunggulan *e-guidebook* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu

meningkatkan kecakapan literasi verbal siswa. *E-guidebook* yang dikembangkan berisi panduan seni *ventriloquist*. Peneliti memilih topik tersebut karena melalui seni *ventriloquist*, siswa dapat belajar cara menunjukkan kemampuan verbal dengan bercerita di depan kelas melalui permainan boneka tangan. Hal tersebut secara tidak langsung membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri.

Seni *ventriloquist* mengendalikan suara yang tampak seolah-olah berasal dari boneka atau karakter yang digunakan. Boneka tangan yang digunakan pun adalah boneka yang memiliki mulut yang dapat terbuka dan menutup untuk menampilkan ilusi boneka tersebut yang berbicara (Hutagalung & Juniarti, 2022). Seni *ventriloquist* tetap relevan di era modern baik dalam bentuk pertunjukan maupun alat pendidikan sebagai media penunjang pembelajaran. Seni *ventriloquist* dapat digunakan untuk membangkitkan perhatian siswa, serta mengajarkan konsep-konsep dengan cara yang interaktif dan menarik untuk membantu pengembangan komunikasi siswa. Penggunaan teknik *ventriloquist* dalam proses

pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa, memotivasi partisipasi siswa, serta meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa (Jusmawati et al., 2024).

Sehingga tujuan penelitian pengembangan dalam artikel ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar interaktif berbasis elektronik yaitu *e-guidebook*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan dari produk. Serta peneliti juga mengkaji respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan literasi verbal siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau pengembangan. Penelitian R&D merupakan jenis penelitian pengembangan yang di dalamnya terdapat langkah-langkah, tahapan, dan prosedur pengembangan suatu produk (Hayyuningtyas & Batubara, 2021). Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus melakukan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Jenis model R&D yang diimplementasikan oleh peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki kerangka kerja yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono dalam Nurindanasari et al., 2020). Model ini memiliki sistematika yang sesuai dengan pemecahan masalah dalam penelitian berkaitan dengan bahan ajar. Penggunaan model ADDIE diperuntukkan untuk membantu desain instruksional yang menghasilkan produk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Adeoye et al., 2024).

Subjek penelitian pengembangan ini adalah 32 siswa kelas VI, guru, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pelaksanaan uji coba dilakukan didalam kelas melalui kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan, serta respon siswa terhadap penggunaan produk. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dalam bentuk

angka/skor. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini berupa skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta calon pengguna yaitu guru dan siswa. Penilaian kriteria sesuai dengan skala *likert* yaitu (1) Kurang baik, (2) Cukup, (3) Baik, dan (4) Sangat baik.

Sedangkan data kualitatif lebih mengacu kepada prosedur-prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik dari lisan langsung atau tingkah laku yang diamati (Donatus, 2016). Pada analisis data kualitatif diperoleh berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa yang digunakan sebagai acuan untuk perbaikan atau revisi *e-guidebook*. Teknik analisis dilakukan dengan teknik deskriptif presentase. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan ke dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Pada penelitian pengembangan ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendukung dan memperkuat kepercayaan, serta memberikan bukti suatu peristiwa dalam penelitian

pengembangan. Sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan cara menyebarkan serangkaian pertanyaan tertulis. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset (Syofian et al., 2015).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini mengembangkan bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* pada aspek literasi verbal, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui penggunaan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal tersebut mencakup penyusunan materi yang dapat mengasah kemampuan berbicara siswa, seperti pengenalan teknik *ventriloquist*, pengucapan yang tepat, serta latihan dialog yang membuat siswa lebih percaya diri berbicara di depan umum. Pengembangan bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* menggunakan model ADDIE. Pertama tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Tahap analisis meliputi analisis kurikulum, analisis

karakteristik guru, dan analisis karakteristik siswa.

Peneliti telah melakukan analisis kurikulum yang digunakan di SDN 2 Majangtengah. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa di SDN 2 Majangtengah telah menerapkan kurikulum Merdeka pada semua kelas. Pada penerapan pembelajaran menggunakan sistem terpisah, sehingga setiap mata pelajaran tidak menjadi satu atau terpadu. Penelitian ini difokuskan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita pendek.

Berkaitan dengan analisis karakteristik guru, hasil observasi dan wawancara oleh peneliti menunjukkan bahwa guru di SDN 2 Majangtengah masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama. Selain itu, guru juga tidak menggunakan bahan ajar maupun media pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan verbal siswa. Dalam proses pembelajaran, pembiasaan yang dilakukan oleh guru kurang memberi ruang bagi siswa dalam melatih kemampuan berbicara. Guru lebih banyak memberikan

penjelasan secara langsung tanpa melibatkan siswa dalam diskusi kelompok.

Sedangkan hasil observasi dan analisis karakteristik siswa, menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dalam interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, sebanyak 40% dari jumlah siswa di kelas VI menunjukkan karakteristik ketidakberanian dalam mengemukakan pendapat. Siswa tidak memiliki kepercayaan diri baik ketika bertukar pikiran maupun bertanya saat pembelajaran berlangsung. Serta pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih mengacu pada buku paket, sehingga siswa tidak mengeksplorasi sumber belajar lain.

Berdasarkan hasil analisis yang telah didapatkan dari permasalahan tersebut, peneliti mengidentifikasi bahwa tujuan utama dari pengembangan *e-guidebook* adalah untuk membantu siswa mengatasi ketidakpercayaan diri dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Seni *ventriloquist* menjadi sarana unik yang tidak hanya menarik tetapi juga mengasah keterampilan verbal siswa secara efektif. Dengan

teknik ini, siswa dapat berbicara dengan lancar dan percaya diri melalui pendekatan yang menyenangkan dan penuh kreativitas.

Peneliti juga melakukan analisis mengenai aksesibilitas siswa terhadap teknologi. Dengan penggunaan teknologi yang cukup baik di lingkungan SDN 2 Majangtengah, peneliti memutuskan untuk membuat produk dalam format digital. Tentunya dengan menggunakan format digital mempermudah pengguna dalam mengakses *e-guidebook* melalui perangkat komputer atau *smartphone* kapan saja dan dimana saja.

Kedua tahap desain atau perancangan, pada tahap desain peneliti merancang desain *e-guidebook* yang akan dikembangkan pada bahan ajar Bahasa Indonesia materi cerita pendek. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun materi yang akan dimuat di dalam *e-guidebook*, kemudian di kreasikan serta disesuaikan dengan materi cerita pendek. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain *e-guidebook*. Ukuran *e-guidebook* yang dikembangkan adalah ukuran buku B5.

Peneliti membagi *e-guidebook* menjadi beberapa bagian mulai dari pengenalan dasar hingga latihan praktis disajikan secara terstruktur. *E-guidebook* mencakup berbagai indikator mulai dari pengertian *ventriloquism*, sejarah singkat *ventriloquism*, seni *ventriloquist*, kebutuhan dalam melakukan seni *ventriloquist*, cara memilih boneka *ventriloquist*, dasar-dasar suara, teknik *ventriloquist*, tips agar latihan menyenangkan, tips & trik dalam seni *ventriloquist*, serta kalimat motivasi yang mendorong siswa untuk membangun semangat belajar dalam mempelajari teknik *ventriloquist*. Desain *e-guidebook* juga mencakup *barcode* dari video tutorial seni *ventriloquist* oleh peneliti. Peneliti menyadari bahwa lebih mudah bagi siswa dalam memahami konsep jika diberikan contoh langsung yang dapat diamati.

Tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa *e-guidebook* yang dihasilkan tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan desain yang interaktif dan berbasis multimedia, diharapkan siswa dapat belajar dengan metode baru.

Sehingga kecakapan literasi verbal siswa dapat meningkat.

Ketiga tahap pengembangan, peneliti menyusun dan mengimplementasikan rencana desain yang telah dibuat ke dalam bentuk *e-guidebook* yang sesungguhnya. Peneliti memastikan bahwa materi yang disusun mudah dipahami oleh siswa kelas VI, serta bahasa yang disajikan sederhana dan tidak membingungkan. Untuk memastikan keberhasilan pengembangan, peneliti melakukan pegujian terbatas terhadap *e-guidebook* yang telah dibuat.

Uji coba terbatas ini menjadi uji coba tahap awal terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba terbatas melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator untuk mengevaluasi kelayakan *e-guidebook* dari berbagai aspek. Kemudian hasil dari penilaian uji coba terbatas menjadi dasar perbaikan produk.

Perbaikan *e-guidebook* dihasilkan dari penilaian serta masukan dari validator. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan *e-guidebook* seni *ventriloquist*. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi

dan *e-guidebook* seni *ventriloquist* kepada para ahli. Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan *e-guidebook*.

Tabel 1 Analisis Hasil Validasi Oleh Validator

Validator	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	81%	Layak
Ahli Bahasa	94%	Layak
Ahli Media	91%	Layak

Berdasarkan tabel 1 telah dipaparkan hasil penelitian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian dari ahli materi dinilai dari kelayakan isi dan penyajian mendapatkan presentase 81% dengan kategori “layak”. Dikatakan layak karena ahli materi menilai bahwa materi yang disajikan dalam *e-guidebook* seni *ventriloquist* telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Materi yang disusun secara sistematis mencakup konsep dasar seni *ventriloquist* yang mudah dipahami. Bahan ajar harus disusun secara sistematis sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Selain itu, contoh-contoh praktik yang diberikan dalam *e-guidebook* seni *ventriloquist* relevan dengan perkembangan kemampuan verbal siswa.

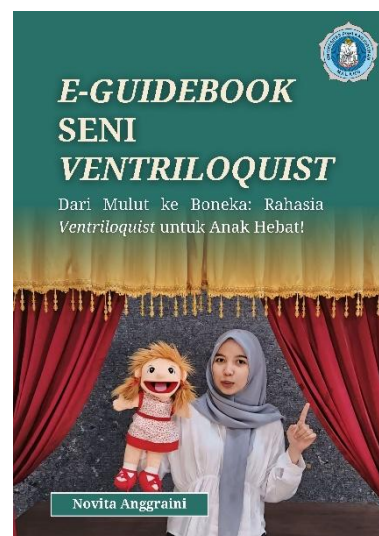
Penilaian oleh ahli bahasa didasarkan pada komponen penyajian, bahasa, dan penggunaan kaidah bahasa mendapatkan presentase 94% dengan kategori “layak” digunakan. Dikatakan layak karena ahli bahasa menilai bahwa bahasa yang digunakan dalam *e-guidebook* seni *ventriloquist* telah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas VI. Pemilihan kata yang sederhana, serta penggunaan kalimat yang mudah dipahami, mendukung pemahaman materi secara efektif. Bahan ajar yang baik merupakan bahan ajar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami (Magdalena et al., 2020).

Penilaian dari ahli media dinilai dari aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan presentase 91% dengan kategori “layak”. *E-guidebook* seni *ventriloquist* dinilai layak oleh ahli media karena desain dan tata letak yang digunakan sangat mendukung pembelajaran secara visual. Tampilan ilustrasi yang menarik dan sesuai, mempermudah siswa dalam mempelajari isi dari *e-guidebook* seni *ventriloquist*.

Selain itu, menurut ahli media bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* ini menjadi inovasi dalam

pembelajaran untuk memfasilitasi siswa terutama dalam pembelajaran literasi verbal. *E-guidebook* seni *ventriloquist* mampu menarik siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penggunaan alat peraga berupa boneka *ventriloquist*. Penggunaan alat peraga minat siswa akan lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Magdalena et al., 2020).

Maka ketiganya (materi, bahasa, dan media) digabungkan memperoleh nilai total rata-rata yaitu 88,6% dengan kategori layak. Dengan demikian dapat dikatakan jika *e-guidebook* seni *ventriloquist* dari segi kelayakan materi, bahasa, dan media yaitu layak digunakan. Hasil pengembangan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan penilaian serta saran dari validator adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Cover *E-guidebook*



Gambar 2 Tampilan Tahapan Seni *Ventriloquist*



Gambar 3 Tampilan *Barcode* Video Praktik Seni *Ventriloquist*

Keempat yaitu tahap implementasi, *e-guidebook* yang telah dikembangkan dan diuji coba kemudian diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Peneliti mulai memperkenalkan *e-guidebook*

kepada guru dan siswa, serta memberikan pelatihan singkat kepada guru tentang cara menggunakan *e-guidebook* dalam pembelajaran.

Uji coba lapangan atau implementasi dilaksanakan setelah validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VI SDN 2 Majangtengah.

Kegiatan implementasi dilaksanakan di SDN 2 Majangtengah pada hari Kamis, 19 Desember 2024 dan Jumat, 20 Desember 2024. Peneliti melakukan uji coba produk dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk mempraktikkan seni *ventriloquist* berbasis cerita pendek. Secara bergiliran siswa mempraktikkan seni *ventriloquist* dengan menceritakan kembali cerita pendek yang terdapat di dalam *e-guidebook*.

Kegiatan tersebut diikuti oleh siswa dengan jumlah 32 siswa, 1 orang teman sejawat, dan 1 orang observer yaitu wali kelas VI. Teman sejawat dalam proses kegiatan implementasi bertindak sebagai dokumenter untuk membantu pengambilan dokumentasi. Sedangkan observer selaku guru kelas bertindak untuk mengamati

proses kegiatan implementasi dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi langsung untuk melihat sejauh mana siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa *e-guidebook* berhasil menarik perhatian siswa. Peneliti memperhatikan adanya peningkatan antusiasme siswa saat pertama kali mengakses *e-guidebook*. Kemudian penggunaan video tutorial yang menyajikan contoh langsung dari seni *ventriloquist* mendapat respon positif dari siswa, yang terlihat lebih bersemangat untuk mencoba dan mengikuti langkah-langkah yang diajarkan.

Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap latihan-latihan interaktif yang terdapat dalam *e-guidebook*. Siswa dengan cepat terlibat dalam berbagai aktivitas, seperti berlatih berbicara tanpa menggerakkan bibir. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pemalu dan kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas, bahkan mempraktikkan teknik *ventriloquist* yang mereka pelajari. Hal tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan *e-guidebook* berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Selain itu, selama proses implementasi, peneliti juga memperhatikan bahwa siswa merasa tidak bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. *E-guidebook* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui elemen-elemen multimedia yang digunakan. Ketertarikan siswa semakin meningkat karena pembelajaran berbicara dengan teknik *ventriloquist* sangat menyenangkan dan berbeda dari metode pembelajaran yang biasanya mereka temui di kelas.

Pada tahapan ini, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan siswa. Angket penilaian yang diberikan kepada guru sebagai penilaian kepraktisan dari *e-guidebook* seni *ventriloquist*. Sedangkan angket yang disebarkan kepada siswa merupakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *e-guidebook* seni *ventriloquist*.

Tabel 2 Analisis Hasil Kepraktisan

Validator	Presentase	Keterangan
Praktisi (Guru)	91%	Sangat Baik
Siswa	87%	Sangat Baik

Penilaian oleh praktisi terdiri dari tampilan media pembelajaran, komponen penyajian, bahasa, serta keterbacaan mendapatkan presentase 91% dengan kategori “sangat baik”. Dinyatakan sangat baik oleh guru karena, materi atau cerpen yang ada pada *e-guidebook* seni *ventriloquist* sudah relevan dengan materi yang ada di kelas VI. Serta melalui belajar seni *ventriloquist*, proses pembelajaran akan lebih menarik dan membuat suasana menyenangkan. Selain itu, *e-guidebook* seni *ventriloquist* menyediakan berbagai macam latihan yang mengasah kemampuan literasi verbal siswa secara bertahap.

Penilaian dari angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata presentase 87% dengan kategori “sangat baik”. Dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil analisis melalui angket yang telah diberikan kepada siswa. Hampir semua siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *e-guidebook* seni *ventriloquist* dalam proses pembelajaran. Siswa merasa tertarik dengan materi yang disajikan secara interaktif dan mudah dipahami. Siswa juga menyatakan bahwa melalui

praktik dari latihan yang terdapat di dalam *e-guidebook* seni *ventriloquist* membantu mereka lebih percaya diri dalam berbicara melalui seni *ventriloquist*.

Terakhir yaitu tahap evaluasi, peneliti mengumpulkan sekaligus menganalisis data yang diperoleh selama implementasi untuk mengevaluasi penggunaan *e-guidebook*. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan *e-guidebook*. Siswa merasa bahwa penggunaan *e-guidebook* sangat menyenangkan dan seru. Guru juga memberikan umpan balik positif mengenai penggunaan *e-guidebook*, guru menyatakan bahwa siswa lebih berani berbicara dan lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan, evaluasi juga didapatkan dari hasil penilaian dan saran, kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan *e-guidebook* seni *ventriloquist*. Evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas mengenai keberhasilan *e-guidebook* dalam meningkatkan kecakapan literasi verbal siswa kelas VI. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-guidebook* seni *ventriloquist* dapat

dikategorikan layak dan praktis. *E-guidebook* telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Serta dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar sebagai bahan ajar untuk menunjang peningkatan kecakapan literasi verbal siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar *e-guidebook* seni *ventriloquist* untuk siswa kelas VI, dapat disimpulkan bahwa *e-guidebook* memberikan kontribusi dalam meningkatkan kecakapan literasi verbal siswa. Penggunaan *e-guidebook* menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menyarankan agar guru untuk memproduksi bahan ajar yang lebih inovatif, supaya dapat meningkatkan kecakapan literasi verbal siswa. Sehingga permasalahan pembelajaran dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S.S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the Addie Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209.
- Anggraini, S. (2016). Budaya Literasi Dalam Komunikasi. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(3), 181–279.
- Barus C. S. A., Pranajaya S. A., Hutaeruk B. S., Septiani S., Nurlina., Muntu S. J. D. L., Asep., Irfan., Helmi D. (2021). Karakteristik Peserta Didik Abad 21. In *Guru Sumedang*.
- Belousova, E., Kryazhkova, E., & Stosic, L. (2020). Verbal and non-verbal creativity of the students of the conservatory. *E3S Web of Conference*, 210 (18081), 1-8.
- Dewi, D. S., & Wilany, E. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Linguistik Verbal Dan Kemampuan Membaca. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 187–197.
- Donatus, S. K. (2016). Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial: Titik Kesamaan dan Perbedaan. *Studia Philosophica et Theologica*, 16(2), 197–210.
- Fidyani, L. I., & Patria, A. S. (2023). Perancangan E-Guide Book Kampung Majapahit Sebagai Upaya. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 37–50.
- Hayyuningtyas, K. & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA Di Kelas 3 SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69.
- Hutagalung, A. I. Y., & Juniarti, D.

- (2022). Pembelajaran Edutainment dengan sullah suara boneka di RA Al-Quran Iqro Pematangsiantar. *Universitas Sari Mutiara Indonesia*, 1(1), 1–6.
- Jusmawati, J., Abustang, P. B., Wulandari, S., Mansis, I., Rosdiana, R., & Aprilinir, E. (2024). Pengaruh Metode Story Telling Dengan Media Ventriloquist Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 366–376.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Marchella, S., Agus, D., & Delawanti, D. (2024). Teknik Ventriloquist dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan. *Paidea : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* 4(1), 20–28.
- Nurindanasari, D. A., Setiawan, D. A., & Yuniasih, N. (2020). Pengembangan Instrument Authentic Assessment Pada Aspek Literasi Membaca di SDN 03 Plaosan Kabupaten Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 123–130.
- Shintike Lau, N. A., Agus Setiawan, D., & Kartika Werdiningtyas, R. (2019). Literasi Verbal Siswa pada Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas III di SDN Kebonsari 4 Malang. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 3(November), 197–210.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152.
- Sukmawati, A., Ni'ma, S. L., & Marsanti, A. P. N. (2023). Peranan Budaya Literasi Dalam Membentuk Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2051–2060.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi UMJ*, 17(November), 1–8.
- Roberson, D. N. (2015). *The Travel Guidebook: Catalyst For Self-Directed Travel*. *Tourism Analysis*, 20(1), 123–128.
- Ta'wamaludin, R., Widiyanti, R., & Noor, A. A. (2022). Perancangan E-Guidebook sebagai Media Promosi Wisata Kuliner di Kabupaten Garut. *Prosiding The 13th Industrial Reseach Workshop and National Seminar*, 1323–1331.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.