

VIDEO CERITA ANAK BERBASIS TEKNIK VENTRILOQUIST UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Alfa Salsabila Sari¹, Dwi Agus Setiawan², Denna Delawanti Chrisyarani³

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

[¹alfasalsabila5@gmail.com](mailto:alfasalsabila5@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of a children's story video based on ventriloquist techniques and to test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the listening skills of second-grade elementary school students. The background of this study is the low listening skills of students and the lack of use of digital learning media. The media developed is a children's story video entitled "Si Tika dan Sampah Ajaib" which features a hand puppet character named Cici, using ventriloquist techniques and additional animation as a form of story visualization. The study was conducted using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects were 24 second-grade students at SDN Gadang 3, Malang City. In the validation stage, the media was assessed by three experts: a material expert, a media expert, and a language expert. The validation results showed that the media obtained a very high feasibility score, namely 91% from the material expert, 92% from the media expert, and 100% from the language expert, so it was categorized as "very suitable" for use in learning. The practicality test was conducted through a questionnaire to teachers and students. The teacher gave a score of 95%, and the students gave a score of 89%, indicating that this media is very practical to use in the learning process. To test the effectiveness, pretest and posttest instruments were used. The analysis results showed a significant increase in students' listening skills, with an average N-Gain score of 0.8 in the high category and an effectiveness percentage of 82.6% in the effective category. These findings indicate that the developed video media is not only feasible and practical, but also effective in improving students' listening skills.

Keywords: *listening, ventriloquist, video*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menyimak siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran digital. Media yang

dikembangkan berupa video cerita anak berjudul “Si Tika dan Sampah Ajaib” yang menampilkan karakter boneka tangan bernama Cici, menggunakan teknik *ventriloquist* dan tambahan animasi sebagai bentuk visualisasi cerita. Penelitian dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas II di SDN Gadang 3 Kota Malang. Pada tahap validasi, media dinilai oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sangat tinggi, yaitu 91% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa, sehingga dikategorikan “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket kepada guru dan siswa. Guru memberikan skor 95%, dan siswa memberikan skor 89%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk uji keefektifan, digunakan instrumen pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan menyimak siswa, dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,8 kategori tinggi dan persentase efektivitas 82,6% kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Kata Kunci: menyimak, *ventriloquist*, video

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa di sekolah dasar merupakan fondasi penting perkembangan kemampuan belajar dan berkomunikasi siswa, karena melalui keterampilan ini siswa dapat memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Panca, 2022). Keterampilan berbahasa ini meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menurut (Nafili, 2024) keterampilan berbahasa sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, terutama dalam memahami materi pembelajaran. Jika anak

memiliki kemampuan berbahasa yang baik, maka mereka akan mampu mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian khusus sejak dini adalah keterampilan menyimak.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Menyimak merupakan dasar dari keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020). Menyimak bukan hanya sekedar mendengarkan, tetapi juga memahami, menginterpretasikan, dan

mengevaluasi pesan yang disampaikan secara lisan (Anugrah, 2024). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada kelas rendah seperti kelas II, kemampuan menyimak sangat penting untuk mendukung pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Namun, dalam penerapannya keterampilan menyimak siswa kelas II masih tergolong rendah. Guru cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti metode ceramah, menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus, kurang antusias, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Padahal, pada usia dini, anak-anak cenderung memiliki gaya belajar visual-auditori yang memerlukan media pembelajaran menarik dan interaktif untuk menjaga perhatian dan meningkatkan pemahaman mereka (Aryani, 2021).

Di era digital saat ini, pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran menjadi solusi yang sangat relevan untuk mengatasi hambatan tersebut. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah video cerita anak, karena bersifat visual, komunikatif, dan mampu membangun imajinasi serta daya

tangkap siswa (Oktaviani, 2019). Untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas video, diperlukan inovasi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang hidup dan menyenangkan. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah *ventriloquist*, yaitu teknik berbicara tanpa menggerakkan bibir, sehingga seolah-olah suara berasal dari boneka atau objek lain (Kustiawan., 2023). Penggunaan teknik *ventriloquist* dalam video cerita tidak hanya memperkaya unsur visual dan audio, tetapi juga menciptakan interaksi yang lebih kuat antara karakter dalam video dan siswa sebagai penonton.

Penggunaan media audio visual seperti video, telah terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan menyimak siswa (Kiftia, 2022). Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan. Penggunaan video dalam keterampilan menyimak memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan secara lisan (Salutri, 2023). Cerita anak sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan

dimengerti melalui mata anak-anak, yakni bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman anak (Soelistyarini, 2011).

Penggunaan video cerita anak dapat dibuat lebih menarik dan interaktif dengan memadukan media boneka tangan. Boneka tangan adalah salah satu jenis media visual (Kurniawati, 2023). Penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Menurut (Chrisyarani, 2018) boneka tangan juga digunakan untuk merangsang kreativitas siswa dengan membantu mereka menciptakan dan memerankan cerita. Oleh karena itu, boneka tangan dijadikan media pembelajaran interaktif.

Kolaborasi boneka tangan yang dipadukan dengan teknik *ventriloquist* dalam video pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif dan menarik bagi siswa. Teknik *ventriloquist* adalah teknik berbicara tanpa gerakan bibir, sehingga suara tampak berasal dari boneka atau karakter yang dihadirkan (Anggraini, 2024). Keberhasilan teknik *ventriloquist* sangat dipengaruhi oleh

beberapa indikator keberhasilan yang kompleks dan saling berkaitan.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas II di SDN Gadang 3 Kota Malang, peneliti menemukan bahwa 42% siswa tampak kurang antusias dalam menyimak cerita yang dibacakan oleh guru, sering kali mereka terlihat berbicara dengan teman sebangku atau bermain alat tulis mereka. Selain itu, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan fokus, terutama saat diminta untuk menyimak materi secara mandiri tanpa adanya visual atau interaksi yang lebih menarik. Guru juga sering menggunakan metode ceramah atau hanya membacakan teks cerita tanpa menggunakan media yang menarik.

Hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi dalam mata pelajaran yang lain guru pernah menayangkan video *youtube*. Guru mengamati bahwa siswa lebih fokus dan antusias saat menggunakan video dibanding hanya membaca buku atau mendengar ceramah pada saat pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa anak-anak

pada usia dini lebih mudah memahami materi jika penyampaianya melalui media audio visual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi agar pembelajaran lebih menarik, menciptakan suasana belajar baru dan meningkatkan keterampilan menyimak pada muatan Bahasa Indonesia maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran sesuai dengan abad 21 ini, yaitu dengan media berbasis digital salah satunya dengan memanfaatkan video dalam pembelajaran. Guru tidak hanya bergantung metode ceramah, melainkan dapat memanfaatkan teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Fifit, 2020).

Video pembelajaran dikemas secara menarik dengan cerita anak yang menggunakan media boneka tangan supaya menghasilkan tampilan yang menarik, tidak monoton dan membosankan. Cerita anak merupakan bentuk karya sastra atau narasi yang disusun untuk anak-anak, dengan isi, bahasa, dan alur cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan, minat serta daya imajinasi mereka (Ardhyantama, 2017). Dalam dunia pendidikan, cerita anak sering digunakan sebagai media pembelajaran karena meningkatkan

keterampilan menyimak, memperkaya kosakata, dan menanamkan nilai-nilai positif (Choirina, 2025). Oleh karena itu, peneliti menggunakan cerita anak supaya dapat melatih kemampuan berbahasa serta berpikir kritis anak.

Media yang dikembangkan video cerita anak berjudul “Si Tika dan Sampah Ajaib”. Media ini berupa video pembelajaran berbasis cerita anak yang memanfaatkan teknik *ventriloquist* dengan tokoh boneka tangan sebagai narator sekaligus karakter utama. Media video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* adalah inovasi digital yang menggabungkan seni pertunjukan dan teknologi visual untuk menciptakan pengalaman belajar menyimak yang menyenangkan, hidup, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya mengatasi keterbatasan metode ceramah, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan visual-auditori yang kreatif (Nenny, 2022). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Kiftia, 2022) menunjukkan bahwa pengembangan video animasi untuk pembelajaran keterampilan menyimak pada teks eksplanasi siswa kelas V terbukti layak dan efektif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh

(Wulandari et al., 2020) menunjukkan bahwa *storrtelling* dengan boneka tangan dan teknik *ventriloquist* dalam pembelajaran bahasa inggris secara signifikan dapat menambah partisipasi dan kemampuan berbicara siswa.

Inovasi video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* terletak pada penggabungan seni bercerita dengan boneka tangan dan teknologi digital. Video ini menampilkan karakter boneka bernama Cici yang dimainkan dengan teknik *ventriloquist*, disertai suara khas dan animasi pendukung untuk memperkuat cerita. Cerita yang disajikan relevan dengan kehidupan anak, yaitu menjaga kebersihan lingkungan. Unsur humor, ekspresi boneka, serta visual dan audio yang menarik membuat siswa lebih fokus dan tertarik menyimak. Inovasi ini menciptakan media pembelajaran yang hidup, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Kolaborasi boneka tangan yang dipadukan dengan teknik *ventriloquist* dalam video pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif dan menarik bagi siswa. Sejalan dengan penelitian oleh (Anggraini et al., 2024)

yang mengembangkan video boneka berbasis teknik *ventriloquist* dengan memperoleh hasil kategori sangat layak. Degan demikian, penggunaan boneka tangan dan teknik *ventriloquist* ini tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* yang layak, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar. Model yang digunakan adalah pengembangan dengan metode ADDIE, yang mencakup tahap *analyze, design, development, implementasi, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE adalah model ini memiliki langkah yang sistematis dan terstruktur (Cahyadi, 2019). Efektivitas produk diuji melalui pretest dan posttest serta menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk melihat peningkatan kemampuan siswa. Cerita yang dibawakan dalam video adalah cerita narasi yang dikembangkan oleh peneliti berjudul “Si Tika dan Sampah Ajaib”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan subjek 24 siswa di kelas II SDN Gadang 3 Kota Malang. Model yang digunakan adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation* yang digunakan untuk pengembangan produk dalam desain pembelajaran. Menurut (Cahyadi, 2019) ADDIE merupakan model yang sistematis, fleksibel dan mudah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Peneliti melalui empat tahapan analisis yaitu, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa kelas II, analisis karakteristik guru kelas II, dan analisis media yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap desain peneliti merancang dan membuat media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu peneliti merancang lembar angket validasi, angket siswa dan guru, serta lembar tes, dan lembar observasi. Pada tahap development (pengembangan), peneliti melakukan

uji kelayakan produk kepada para ahli. Tahap implementasi menjadi ajang uji coba produk video cerita. Pada tahap akhir yaitu evaluasi digunakan untuk mengevaluasi hasil penelitian. Kegunaan tahap ini untuk menelaah berbagai aspek penyampaian, serta keefektivitas video cerita yang diuji.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data mencakup observasi, dokumentasi, tes, angket untuk validasi, siswa dan guru. Pada angket validasi serta angket respon guru serta siswa menggunakan skala likert sebagai dasar penilaian (Kasturi, 2022). Skala yang digunakan memiliki empat jawaban, yakni 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik), dan 1 (kurang).

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif berupa skor penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa serta hasil tes (pretest dan posttest) yang dikerjakan oleh siswa. Sedangkan, teknik analisis data kualitatif mencakup hasil observasi, kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli validator.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* yang telah teruji hasil kelayakan, hasil kepraktisan dan hasil keefektifan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran, keterampilan menyimak siswa masih rendah, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II SD. Menurut (Salutri, 2023), penggunaan media video dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran karena melibatkan unsur visual dan auditori yang menarik.

Alasan menggunakan video karena, video mampu menyajikan informasi secara visual dan auditori, sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi. Dengan kombinasi gambar, suara, dan animasi, video dapat menjelaskan konsep yang

kompleks menjadi sederhana dan mudah dipahami (Choirina, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian (Cintami, 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat menjadi media efektif untuk menyampaikan konten pembelajaran.

Video pembelajaran dikemas dengan teknologi digital dan menggunakan media boneka tangan yang dipadukan dengan teknik *ventriloquist*. Penggunaan teknologi digital seperti video animasi menjadikan penyajian materi secara interaktif, visual dan mudah diakses oleh siswa (Putri, 2024). Sementara boneka tangan yang hidup melalui teknik *ventriloquist* akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Kolaborasi ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penyampaian yang baik. Menurut (Auwlya, 2024) menunjukkan bahwa metode storytelling dengan media *ventriloquist* menggunakan boneka tangan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD. Dengan demikian, boneka tangan dengan teknik *ventriloquist* yang dikemas menjadi video digital menjadi solusi kreatif dan edukatif yang tidak

hanya menarik tetapi telah terbukti meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

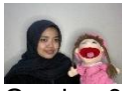
Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Alasan menggunakan model ADDIE, karena tahapannya sistematis dan terstruktur dalam pembuatan media pembelajaran (Cahyadi, 2019). Tahap pertama, peneliti melakukan analisis yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Terdapat empat jenis analisis yang harus dilakukan, yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik guru, analisis karakteristik siswa, dan analisis media dan pemanfaatannya. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa SDN Gadang 3 telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Analisis karakteristik guru kelas II menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media konkret maupun digital dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Selanjutnya, analisis karakteristik siswa kelas II

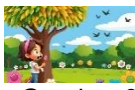
menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus serta kurang antusias dalam menyimak penjelasan guru. Hasil analisis media dan penggunaannya dapat dijadikan acuan peneliti untuk mengidentifikasi media yang belum digunakan, dan mengembangkan media baru sebagai inovasi. Proses analisis ini menjadi langkah awal untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar relevan dan mampu menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

Pada tahap kedua adalah desain (*design*). Peneliti merancang boneka tangan, teks cerita, lembar angket validasi, angket kepraktisan, dan lembar observasi. Proses perancangan melibatkan *canva* untuk desain animasi sebagai visual dasar, yang kemudian disempurnakan dengan *capcut* untuk pengeditan lebih lanjut dan menambahkan efek. Inovasi dari video cerita ini adalah penggunaan boneka tangan disertai teknik *ventriloquist* dengan tambahan animasi dalam cerita. Dongeng yang digunakan dalam video adalah cerita narasi yang berjudul "Si Tika dan Sampah Ajaib". Boneka tangan yang digunakan adalah anak perempuan

dengan ciri khas rambut keping dua. Dalam penggunaan boneka terdapat indikator keberhasilan teknik *ventriloquist* yang harus dicapai. Berikut adalah indikator keberhasilan dalam teknik *ventriloquist* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Temuan Keberhasilan Teknik Ventriloquist

No	Indikator	Gambar	Temuan
1.	Sinkronisasi Gerakan & Ucapan Boneka	 Gambar 1	Kemampuan menggerakkan mulut boneka harus selaras dengan ucapan tanpa terlihat asal suara dari narator.
2.	Bermain Illusi	 Gambar 2	Menciptakan ilusi seolah boneka bisa hidup, memiliki karakter dan suara sendiri.
3.	Jenis Suara Boneka	 Gambar 3	Variasi suara yang digunakan adalah falseto. Variasi suara digunakan untuk membedakan suara boneka dan narator.
4.	Teknik Hans Puppet Mouth (Hands on Pauch) dalam Boneka Tangan	 Gambar 4	Peneliti menggerakkan bagian mulut boneka tangan dengan jari tangan secara presisi dan alami.
5.	Interaksi dengan Karakter Lain	 Gambar 5	Boneka dapat merespon pertanyaan dan dialog dengan karakter lain dengan baik.

No	Indikator	Gambar	Temuan
6.	Scrip Komedi & Timing yang Tepat	 Gambar 6	Penyampaian humor dengan naskah dan waktu reaksi yang tepat agar menghibur dan komunikatif, agar siswa tidak bosan dan monoton. Contoh dengan berpantun atau bernyanyi.
7.	Postur & Posisi Boneka yang Benar	 Gambar 7	Posisi boneka harus tegak, sejajar dengan narator, menghadap audiens agar terlihat hidup dan alami.
8.	Ekspresi & Emosi Boneka yang Meyakinkan	 Gambar 8	Boneka harus bisa berskripsi sesuai dengan emosi (senang, sedih, marah, bingung) melalui gerak tubuh dan suara.
9.	Kesesuaian Alur Cerita yang Jelas	 Gambar 9	Cerita memiliki struktur yang jelas sehingga mudah diikuti seperti cerita "Si Tika dan Sampah Ajaib".
10.	Kemampuan Multitasking	 Gambar 10	Narator harus mampu mengatur suara, dialog, gerak boneka, dan alur cerita secara bersamaan.
11.	Penggunaan Bahasa yang Sesuai	 Gambar	Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan usia siswa, mudah

No	Indikator	Gambar	Temuan
		11	dipahami, dan komunikatif.

Dalam teknik *ventriloquist* terdapat beberapa indikator penting yang menjadi tolak ukur keberhasilannya. Sinkronisasi antara gerakan boneka dan suara merupakan hal utama. Boneka harus bergerak seolah-olah benar-benar berbicara, sedangkan *ventriloquist* tidak boleh terlihat menggerakkan bibir. Kejelasan dan artikulasi suara boneka sangat penting agar anak-anak dapat menyimak dan memahami cerita dengan baik. Suara yang digunakan harus mudah dipahami, tidak terlalu cepat, dan terdengar jelas. Selanjutnya, perbedaan karakter suara antara narator dan boneka menjadi daya tarik tersendiri. Penggunaan suara falseto atau suara yang dibuat khas untuk boneka membuat karakter lebih hidup dan mudah dibedakan. penekanan pada ekspresi emosi melalui nada suara juga menjadi indikator penting.

Boneka harus mampu menunjukkan emosi seperti gembira, sedih, atau takut melalui intonasi suara yang sesuai dengan situasi cerita. Bahasa yang digunakan harus sederhana, komunikatif, dan

diselipkan unsur humor atau pantun agar cerita terasa menyenangkan. Cerita harus mengalir secara alami dan tidak kaku, seolah-olah percakapan benar-benar terjadi antara dua tokoh yang hidup. Gerakan boneka seperti mengangguk, menoleh, atau menggerakkan tangan juga harus sesuai dengan isi cerita untuk memperkuat kesan hidup pada tokoh boneka.

Setelah pengembangan dan produk selesai dibuat, maka akan melakukan validasi terlebih dahulu. Video cerita yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tiga ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kegunaan tahap ini untuk memastikan kelayakan produk yang akan digunakan untuk uji coba pada siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memberikan skor 91% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa isi cerita telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara efektif, selain itu saran yang diberikan harus lebih cermat menggunakan EYD dalam penulisan cerita, serta suara boneka harus diberi cengkok

agar lebih berbeda dengan narator. Validasi ahli media memperoleh skor sebesar 92% dengan kategori sangat layak, di mana ahli media menyatakan bahwa visualisasi video dan penggabungan boneka ventriloquist sudah menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Saran yang diberikan oleh ahli media dengan menambahkan pengenalan tokoh dan memberi bagian penutup dengan identitas (pengisi suara, editor, dll). Sementara itu, ahli bahasa memberikan skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan menilai bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas II SD. Berdasarkan ketiga hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan dan bahasa.

Setelah media teruji kelayakan, selanjutnya adalah tahap implementasi (*implementation*), untuk menilai kepraktisan media dalam pembelajaran nyata di kelas. Kepraktisan ini diukur melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa. Respon positif dari guru menunjukkan skor 95% dengan kategori sangat praktis. Menurut guru,

media ini sangat cocok digunakan di kelas II SD. Temuan pada saat melakukan implementasi di kelas mendapat respon positif dari siswa, sebagian siswa banyak yang ingin mencoba menggunakan boneka dan belajar mencoba teknik suara *ventriloquist*. Dalam hasil pengamatan siswa terlihat antusias saat menyimak video, skor yang didapat adalah 89% dengan kategori sangat praktis, mencerminkan penerimaan yang baik dan antusiasme dalam menggunakan media ini. Temuan ini mendukung pendapat dari (Prastowo, 2020), bahwa media interaktif dan melibatkan unsur hiburan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Tahap implementasi, peneliti menggunakan model *discovery learning*, dengan tujuan pembelajaran siswa dapat mengidentifikasi informasi dari isi video cerita anak, siswa menceritakan kembali isi video cerita dengan bahasa sendiri, dan siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media video cerita berbasis *ventriloquist* berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selama pemutaran video, siswa tampak fokus,

tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, dan menunjukkan antusiasme melalui ekspresi wajah serta rasa ingin tahu, terutama saat boneka tangan berbicara dengan teknik *ventriloquist*. Bahkan setelah video selesai, siswa aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan mengerjakan LKPD dengan baik, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Tahap akhir penelitian adalah evaluasi (*evaluation*), yang bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan produk serta keefektifitasannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas media pembelajaran diukur secara kuantitatif melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain*, yang menghasilkan nilai rata-rata 82,6% dengan kategori efektif. Serta skor *N-Gain* sebesar 0,8 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Nilai yang diperoleh menunjukkan keberhasilan penggunaan media. Dengan mengikuti berbagai tahapan tersebut secara sistematis, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak

secara kualitas, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan video cerita berbasis teknik *ventriloquist* ini terbukti sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Saran kepada guru untuk mulai menggunakan media video cerita anak berbasis teknik *ventriloquist* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan suatu keterampilan menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anggraini, T. P., Setiawan, D. A., & Chrisyarani, D. D. (2024). Video Dongeng Berbasis Teknik Ventriloquist Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Tantan Untuk Menumbuhkan Literasi Berbahasa Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Anugrah, M. R. P., Hatim, M., & Suryani, I. (2024). *Penerapan Media Audio Visual Dalam*

- Pembelajaran Menyimak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 100 Palembang Application of Audio-Visual Media in Listening Learning for Class II Students of SD Negeri 100 Palembang.* 10(2), 375–380.
- Ardhyantama, V. (2017). Indonesian Journal of Primary Education melalui Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar Vit Ardhyantama. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95–104. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Aryani, S. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choirina, N., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2025). *Analisis Implementasi Video Animasi Cerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia.* 10(2), 1221–1227.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>
- Fifit Fitria Dewi, S. L. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kiftia, S. M., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(8), 1763–1776.
- Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77193>
- Kustiawan, R., Maulia Indrayani, L., Ratnasari, D., Padjadjaran, U., Raya, J., Sumedang, B., & 21, K. M. (2023). The Strategies of Vowel Sound Production by Indonesian Ventriloquists. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6, 931–944. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/765>
- Nafili, A. R., & Pramowardhani, A. (2024). *Peranan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa indonesia.* 5(3), 156–161.
- Nenny, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>

- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.
<https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/728>
- Panca Putri, S., Nabilla Zakiyah, A., Anisah, N., Riyani, R., Arbaina Juliana, S., & Tri Samiha, Y. (2022). Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 53–65.
<https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.634>
- Salutri, G., Rokhimawan, M. A., & Rahmawan, S. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia SMA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 839–852.
<https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.839-852>
- Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter. *Lokakarya Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Sastra Anak*, 1–6.
https://www.academia.edu/download/33910450/Cerita_Anak_dan_Pembentukan_Karakter.pdf
- Wulandari, F., Suyono, A., Sari, C. K., Marhamah, & Suryanti, N. (2020). Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris: Penggunaan Boneka dalam Kegiatan Storytelling dengan Teknik Ventriloquist untuk Siswa SD. *Community Education Engagement Journal*, 2(1), 73–82.
<http://journal.uir.ac.id/index.php/cej>