

**PENGEMBANGAN VIDEO BER CERITA MELALUI TEKNIK VENTRILOQUEST
BERBANTUAN BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD**

Alfariqa Resa Zanuaristi¹, Dwi Agus Setiawan², Denna Delawanti Chrisyarani³

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

¹alfariqa-resa@gmail.com, ²setiawan@unikama.ac.id,

³dennadelawanti@unikama.ac.id

ABSTRACT

Speaking skills play an important role in shaping students' communication skills from an early age because they affect self-confidence and the ability to express ideas. However, observations show that elementary school students' speaking skills are still low. This is due to learning that does not make sufficient use of technology and the use of media that is not interactive, so that students easily get bored and lack focus. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of storytelling videos using ventriloquist techniques with hand puppets in Indonesian language learning for second-grade elementary school students. Ventriloquism is the art of speaking without moving the lips, combined with hand puppets, so that the voice seems to come from the puppet. The puppet used is named Lala, a cheerful character who delivers educational messages interactively through a video titled "Painting is My Soul." This study is a research and development study using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include questionnaires, tests, expert validation sheets, and teacher and student response questionnaires. Data analysis was conducted qualitatively and quantitatively. The validation results showed that the media obtained a percentage of 91.66% from media experts, 92.85% from material experts, and 100% from language experts with an average of 94.83% categorized as very feasible. The practicality test showed that the media was very feasible.

Keywords: *talking, hand puppets, ventriloquist, storytelling videos*

ABSTRAK

Keterampilan berbicara berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa sejak dini karena memengaruhi kepercayaan diri dan kemampuan mengemukakan gagasan. Namun, hasil observasi menunjukkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi dan penggunaan media yang kurang interaktif, sehingga siswa mudah bosan dan kurang fokus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video

bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II sekolah dasar. Teknik ventriloquist merupakan seni berbicara tanpa menggerakkan bibir yang dipadukan dengan boneka tangan, sehingga suara seolah-olah berasal dari boneka. Boneka yang digunakan bernama Lala dengan karakter ceria yang menyampaikan pesan edukatif secara interaktif melalui video berjudul *"Melukis adalah Jiwaku"*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, dan lembar validasi ahli, serta angket respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh persentase 91,66% dari ahli media, 92,85% dari ahli materi, dan 100% dari ahli bahasa dengan rata-rata 94,83% berkategori sangat layak. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh 96,87% dan respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 89,75% serta uji coba luas 95%, seluruhnya berkategori sangat praktis. Uji keefektifan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76,35% dengan kategori efektif. Dengan demikian, media video bercerita menggunakan teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: berbicara, boneka tangan, ventriloquist, video bercerita

A. Pendahuluan

Literasi merupakan aspek fundamental peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia di Indonesia (Harahap et al., 2022) Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan vital sebagai fondasi pembentukan kemampuan literasi yang dapat mendukung keberhasilan belajar siswa dalam rentang akademik dan kehidupan sosial. Kemampuan literasi di SD tidak hanya terbatas pada aspek membaca dan menulis, tetapi mencakup pengembangan keterampilan

berbicara dan bercerita yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikatif siswa (Wulandari et al., 2025) Literasi berbicara dan bercerita merupakan keterampilan yang membutuhkan kreativitas serta daya imajinasi, dan dapat dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Salah satu pendekatan inovatif yang digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara pendidik dan

peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran literasi berbicara. Video digital kini banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam melatih keterampilan berbicara dan berkomunikasi secara verbal (Nurwahidad et al., 2021). Video sebagai media pembelajaran memuat unsur audio dan visual, yang mampu mengkonkritkan pesan sehingga siswa lebih mudah memahami materi berbicara yang bersifat abstrak (Cintami et al., 2024). Metode yang digunakan di dalam video adalah metode bercerita. Metode bercerita efektif dalam pembelajaran berbicara karena dapat membangun komunikasi aktif antara guru dan siswa. Namun, agar siswa tertarik dan termotivasi dalam bercerita, kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam menyajikan materi (Nafisawati et al., 2023). Video bercerita menggunakan teknik ventriloquist akan semakin menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Teknik ventriloquist atau sulap suara merupakan seni berbicara tanpa menggerakkan bibir. Biasanya,

seorang ventriloquist menggunakan boneka tangan sebagai media utama untuk menciptakan ilusi tersebut. Dalam penggunaan boneka tangan, ventriloquist mampu membangun karakter dan kepribadian boneka agar penonton atau pendengar merasa bahwa boneka tersebut benar-benar hidup. Selain itu, ventriloquist juga harus memanipulasi suaranya agar terdengar seperti suara boneka yang berbeda (Marchella et al., 2024). Pemanfaatan teknik ventriloquist dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membangun rasa percaya diri mereka (Jusmawati et al., 2024). Dengan menggunakan boneka tangan dan teknik ventriloquist, guru dapat menciptakan video bercerita yang tidak monoton dan membosankan, melainkan penuh daya tarik visual dan audio yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbicara. Selain itu, melalui permainan peran dengan boneka tangan, siswa memiliki kesempatan untuk berimajinasi dan berkreasi, yang akan semakin memperkaya pengalaman belajar mereka dalam meningkatkan literasi

berbicara secara menyenangkan dan efektif (Wulandari et al., 2025)

Hasil observasi di kelas II SDN Gadang 4 Kota Malang mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara dan bercerita siswa masih rendah. Siswa cenderung pasif, takut salah, dan kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, serta mengalami gugup karena penguasaan bahasa masih terbatas. Penjelasan guru yang masih dominan secara lisan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru cenderung kurang memanfaatkan teknologi atau media digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS sehingga pembelajaran kurang menarik, efektif, siswa cepat bosan, dan kesulitan dalam berbicara atau mengemukakan pendapatnya. Kondisi ini menunjukkan metode pembelajaran mampu meningkatkan keberanian dan keterampilan berbicara siswa secara efektif.

Melihat permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis video bercerita dengan teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan menjadi solusi inovatif

yang potensial. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan bercerita siswa secara lebih efektif (Adliani et al., 2019). Penggunaan boneka tangan yang hidup dan suara ventriloquist dalam video dapat membangun suasana pembelajaran menarik, meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan keterampilan literasi berbahasa secara menyeluruh (Anggraini et al., 2024).

Video pembelajaran dirancang dengan konsep yang menarik melalui penyajian cerita anak yang memanfaatkan media boneka tangan, sehingga tampilan menjadi lebih variatif, tidak monoton, dan tidak menimbulkan kebosanan. Cerita anak merupakan salah satu bentuk karya sastra atau narasi yang ditujukan bagi anak-anak, dengan muatan isi, penggunaan bahasa, serta alur cerita yang disesuaikan dengan tahap perkembangan, ketertarikan, dan kemampuan imajinasi anak (Ardhyantama vit, 2017). Oleh karena itu, peneliti menggunakan cerita anak supaya dapat melatih kemampuan berbahasa serta berpikir kritis anak.

Media yang dikembangkan yaitu video bercerita dengan judul “Melukis adalah jiwaku”. Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk video cerita anak yang menerapkan teknik ventriloquist dengan penggunaan boneka tangan sebagai tokoh narator. Video cerita anak berbasis teknik ventriloquist merupakan bentuk inovasi digital yang memadukan unsur seni pertunjukan dengan teknologi visual guna menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Kehadiran media ini tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan pembelajaran yang berpusat pada metode ceramah, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan visual dan auditori yang kreatif (Ali, 2020).

Video ini merupakan penggabungan seni bercerita menggunakan teknik ventriloquist yang dikolaborasikan dengan boneka tangan dan teknologi digital. Video ini menampilkan karakter boneka bernama lala, anak usia 7 tahun dengan suara falsetto sedang. Lala merupakan anak yang manis dan ceria dengan ciri khas rambut dikepang dua dan pita berwarna

merah serta menggunakan baju berwarna ping berbunga, yang mewakili teman belajar sekaligus pemandu cerita dalam video. Cerita yang disajikan disesuaikan dengan realitas kehidupan anak, khususnya mengenai hobi yang perlu dikembangkan. Kehadiran unsur humor, ekspresi boneka, serta dukungan visual dan audio yang menarik mampu meningkatkan fokus siswa sekaligus mendorong keberanian mereka untuk mencoba berbicara di depan kelas. Inovasi ini menghasilkan media pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Perpaduan penggunaan boneka tangan dengan penerapan teknik ventriloquist dalam video pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Anggraini et al., 2024) menyatakan bahwa video berbasis teknik ventriloquist berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap literasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis ventriloquist mampu memberikan dampak

signifikan terhadap pemahaman dan partisipasi siswa. Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Marchella et al., 2024), dijelaskan bahwa teknik ventriloquist dengan boneka tangan berhasil meningkatkan minat baca siswa. Penelitian tersebut menunjukkan efektivitas kombinasi antara visualisasi karakter boneka dengan penyampaian materi melalui cerita yang menarik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dengan teknik ventriloquist mampu meningkatkan pemahaman siswa yang ditandai dengan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, tidak hanya siswa yang merasakan dampak positif, tetapi juga guru dan sekolah. Guru menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam menggunakan teknik ventriloquist.

Penelitian ini memiliki keterbaruan dalam pengembangan media video bercerita berbasis teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada peningkatan minat baca atau

pemahaman literasi, penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan berbahasa produktif siswa. Selain itu, media yang dikembangkan bersifat digital dan dapat digunakan secara berkelanjutan, menjadikannya inovatif dalam mendukung pembelajaran di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis boneka tangan dengan teknik ventriloquist guna meningkatkan minat, aktivitas belajar, dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui penyampaian cerita yang menarik dan interaktif, media ini mampu memperkaya kosa kata, mempermudah pemahaman isi cerita, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Inovasi ini juga dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih visual dan sesuai perkembangan teknologi, sehingga mendorong peningkatan literasi siswa bermakna sejak dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Model yang digunakan dalam

penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut (Cahyadi, 2019) menyatakan bahwa model ADDIE adalah pendekatan pengembangan yang berfungsi sebagai panduan bagi para desainer untuk menciptakan sesuatu yang komprehensif, dan model ini sangat cocok untuk pengembangan produk pendidikan serta sumber belajar lainnya.

Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa kurang terlibat Selama proses pembelajaran dan menunjukkan karakteristik ketidak beranian dalam mengungkapkan pendapatnya. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku LKS sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berupa video bercerita melalui Teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan yang dapat membuat siswa lebih interaktif dan kreatif dalam pembelajaran. Tahap design berisi untuk merancang struktur, konten,

dan mekanisme video agar sesuai dengan hasil analisis. Selanjutnya pada tahap pengembangan ini mengimplementasikan rancangan menjadi produk nyata yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Video bercerita dibuat dengan aplikasi desain canva untuk membuat video yang interaktif. Produk yang sudah jadi di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media untuk menentukan kelayakan produk. Pada tahap implemetasi dilakukan penerapan produk pada uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas II SD kemudian dilakukan uji coba lapangan kepada 27 siswa kelas II SD. Dan terakhir tahap evaluasi yakni mengetahui apakah produk telah efektif digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas video dapat diukur melalui melalui angket kepraktisan dan perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa untuk melihat peningkatan pemahaman.

Penelitian pengembangan video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket kepraktisan guru serta angket

kepraktisan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil implementasi video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk melalui instrumen lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket kepraktisan serta lembar pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memberikan hasil pengembangan produk media pembelajaran berupa video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada salah satu SD di kota Malang, dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). ADDIE memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan

mudah diterapkan pada pengembangan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

Pada tahap analisis, dimulai dengan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas II salah satu SD di kota Malang, didapatkan siswa cenderung pasif, takut salah, dan kurang percaya diri mengemukakan pendapat, pembelajaran masih bergantung pada bahan ajar cetak, yang menyebabkan siswa cepat bosan. Dengan hal ini peneliti ingin mengembangkan media yang dapat digunakan oleh siswa agar lebih menarik dan tidak merasa cepat bosan. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada media audio-visual, sehingga video bercerita menjadi pilihan yang relevan. Dalam analisis kurikulum, materi teks naratif di Kurikulum Merdeka diidentifikasi sebagai bagian penting pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dapat disajikan dengan cara menarik melalui video bercerita. Berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum, tujuan pengembangan Video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan ini adalah untuk meningkatkan

keterampilan berbicara siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Pada tahap desain, Peneliti merancang video pembelajaran bahasa Indonesia materi teks naratif di kelas II Sekolah Dasar. Materi ini dipilih berdasarkan kurikulum merdeka, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Video ini dirancang menggunakan boneka tangan dengan teknik ventriloquist, yang berisi cerita teks naratif berjudul "Melukis Adalah Jiwaku". Boneka tangan yang digunakan adalah anak perempuan dengan ciri khas rambut kepang dua dan pita berwarna merah. Proses perancangan melibatkan canva untuk desain latar belakang dan menambahkan efek sebagai visual. Inovasi dari video cerita ini adalah penggunaan boneka tangan disertai teknik ventriloquist dengan tambahan latar belakang yang menarik. 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 Indikator Keberhasilan dalam Teknik Ventriloquist

No	Indikator	Gambar	Penjelasan
1	Kemampuan Synchronisasi Gerakan dan Suara		Mulut boneka terbuka dan tertutup sesuai suara, gerakan kepala/tangan mendukung ekspresi
2	Kejelasan dan Artikulasi Suara		Pengucapan tidak terbata-bata, volume konsisten, nada sesuai emosi/situasi
3	Ekspresi Emosi yang Tepat		Saat "menangis", suara terdengar sedih dan gerakan menunjukkan keputusasaan
4	Interaksi dengan Audiens atau Karakter Lain		Boneka merespons pertanyaan penonton atau berdialog spontan dengan karakter lain
5	Konsistensi Karakter		Suara ceria dan gerakan lincah tetap terjaga sepanjang pertunjukan
6	Penggunaan Bahasa yang Sesuai		Kosakata dan struktur kalimat disesuaikan dengan

No	Indikator	Gambar	Penjelasan
			usia dan pemahaman penonton
7	Kemampuan Multitasking		Tidak kesulitan menggerakkan boneka sambil berbicara atau bernyanyi
8	Efek Visual dan Suara yang Menarik		Properti kecil seperti latar belakang atau efek suara menambah kesan realistis
9	Focusing Boneka		Boneka mempertahankan posisi strategis untuk meningkatkan ilusi pertunjukan
10	Skrip		Dialog memiliki humor yang sesuai dengan keseharian siswa

Tahap kedua, peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menilai media yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian meliputi angket validasi, ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Pada pengembangan, peneliti menyusun materi yang berkaitan dengan teks naratif yang telah dibuat sebelumnya, kemudian mengemas dalam bentuk video bercerita yang menarik. Pada

video tersebut terdapat cerita yang edukatif, lucu, serta tampilan yang menarik seperti boneka tangan dengan teknik ventriloquist, latar belakang dan sound effect yang sesuai dengan cerita. Software yang digunakan untuk mendesain video adalah canva. Video ini dapat diakses di youtube melalui smartphone atau laptop.

Selanjutnya video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan divalidasi oleh dosen ahli validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kegunaan tahap ini untuk memastikan kelayakan produk yang akan digunakan untuk uji coba pada siswa. Dari hasil validasi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari ahli materi 92,85% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa secara umum materi pembelajaran yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran. Namun, terdapat kekurangan yaitu tujuan pembelajaran yang kurang sesuai. Validasi ahli media memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa video bercerita sudah menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu

pemilihan warna dan gambar pada latar belakang kurang sesuai dan efek suara kurang terdengar. Validasi ahli bahasa memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa bahasa yang digunakan sangat komunikatif dan mudah dimengerti siswa kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan ketiga hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, isi, tampilan dan bahasa. Sehingga rata-rata yang dihasilkan dari validasi ahli materi, media, dan bahasa mendapatkan presentase sebesar 94,83% dengan kategori “sangat layak”

Setelah melalui tahap pengembangan yakni pada tahap implementasi, tahap implementasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan guru dan siswa dengan melakukan uji coba terbatas pada 10 siswa. Selanjutnya uji coba luas pada 25 siswa kelas II B di salah satu SD kota Malang sebagai subjek penelitian. Angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa diminta untuk diisi sesuai dengan petunjuk pengisian. Penilaian hasil

dari kepraktisan siswa pada uji coba terbatas mendapatkan hasil sebesar 89,75% dengan kategori sangat praktis, dan pada uji coba luas mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dalam observasi yang dilakukan, siswa tampak bersemangat saat menonton video dan memberikan tanggapan positif, banyak dari mereka yang ingin mencoba memainkan boneka serta belajar teknik ventriloquist. Sehingga, siswa lebih senang dan percaya diri berbicara di depan kelas. Pada kepraktisan guru mendapatkan hasil 96,87% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media ini sangat sesuai untuk diterapkan di kelas II Sekolah Dasar karena dapat meningkatkan semangat belajar dan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil angket siswa dan angket guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang interaktif dan melibatkan unsur hiburan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Tahap Evaluasi, Hasil penilaian soal evaluasi dengan skor nilai yang telah diperoleh peserta didik dilakukan dengan cara uji coba oleh 25 siswa kelas II pada salah satu SD di kota Malang yang bertujuan untuk

mengetahui keefektifan video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan yang digunakan pada saat proses pembelajaran. 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 73,69% dengan kategori efektif. Serta skor N-Gain sebesar 0,7 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.

Hasil observasi di kelas II SDN Gadang 4 Kota Malang mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara dan bercerita siswa masih rendah. Siswa cenderung pasif, takut salah, dan kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, serta mengalami gugup karena penguasaan bahasa yang masih terbatas. Penjelasan guru yang masih

dominan secara lisan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru juga cenderung kurang memanfaatkan teknologi atau media digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, efektif, siswa cepat bosan, dan kesulitan dalam berbicara atau mengemukakan pendapatnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keberanian dan keterampilan berbicara siswa secara efektif. Hal ini sesuai dengan temuan (Harahap et al., 2022) yang menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar disebabkan minimnya penggunaan media inovatif yang menumbuhkan keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan.

Peneliti menyusun video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa sejak dini, karena keterampilan

ini memengaruhi kepercayaan diri, daya kritis, serta kemampuan siswa dalam mengorganisasi gagasan (Hasan et al., 2021). Sayangnya, siswa di kelas rendah SD sering kali mengalami hambatan dalam berbicara karena faktor kurang percaya diri, rasa takut salah, hingga keterbatasan kosakata. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus mendorong keberanian siswa yaitu video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan. Menurut (Salutri et al., 2023), penggunaan media video dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran karena melibatkan unsur visual dan auditori yang menarik.

Video pembelajaran dikemas dengan teknologi digital dan teknik ventriloquist yang berkolaborasi dengan boneka tangan. Penggunaan teknologi digital seperti video menjadi salah satu solusi yang tepat karena menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa (Fadilah et al., 2023) Media video mampu menciptakan pengalaman belajar konkret terhadap

materi yang bersifat abstrak, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Alwi & Agustia, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa. Dengan demikian, pengembangan media video bercerita dengan teknik ventriloquist menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Teknik ventriloquist atau sulap suara merupakan seni berbicara tanpa menggerakkan bibir yang biasanya dipadukan dengan boneka tangan (Kustiawan et al., 2023). Boneka tangan dalam hal ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai “teman interaksi” yang mampu menciptakan suasana belajar lebih hidup. Sejumlah penelitian mendukung efektivitas media boneka tangan, di antaranya penelitian (Nurfadniati et al., 2022) dan (Nisak et al., 2023) yang menyatakan bahwa boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bercerita. Bahkan, (Khasanah, 2024)

membuktikan bahwa penerapan ventriloquisme dengan boneka tangan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, perpaduan antara video, teknik ventriloquist, dan boneka tangan merupakan kombinasi inovatif yang tepat untuk mengembangkan keterampilan literasi berbicara.

Uji validasi dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari ahli materi 92,85% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa secara umum materi pembelajaran yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran. Namun, terdapat kekurangan yaitu tujuan pembelajaran yang kurang sesuai. Validasi ahli media memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa video bercerita sudah menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu pemilihan warna dan gambar pada latar belakang kurang sesuai dan efek suara kurang terdengar. Validasi ahli bahasa memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak dan menyampaikan bahwa bahasa yang digunakan sangat komunikatif dan mudah dimengerti siswa kelas II

Sekolah Dasar. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas isi, bahasa, dan tampilan sebagaimana disampaikan oleh (Ardhyantama vit, 2017) bahwa media pembelajaran yang baik harus divalidasi oleh para ahli sebelum digunakan.

Untuk mengukur kepraktisan dilakukan uji coba terbatas pada 10 siswa. Selanjutnya uji coba luas pada 25 siswa kelas II B di salah satu SD kota Malang sebagai subjek penelitian. Angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa diminta untuk diisi sesuai dengan petunjuk pengisian. Penilaian hasil dari kepraktisan siswa pada uji coba terbatas mendapatkan hasil sebesar 89,75% dengan kategori sangat praktis, dan pada uji coba luas mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dalam observasi yang dilakukan, siswa tampak bersemangat saat menonton video dan memberikan tanggapan positif, banyak dari mereka yang ingin mencoba memainkan boneka serta belajar teknik ventriloquist. Sehingga, siswa lebih senang dan percaya diri berbicara di depan kelas. Pada kepraktisan guru mendapatkan hasil 96,87% dengan

kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media ini sangat sesuai untuk diterapkan di kelas II Sekolah Dasar karena dapat meningkatkan semangat belajar dan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil angket siswa dan angket guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang interaktif dan melibatkan unsur hiburan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut (Hasan et al., 2021) salah satu indikator keberhasilan media adalah kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik.

Keefektifan video bercerita diukur dari uji coba yang dilakukan oleh 25 siswa kelas II pada salah satu SD di kota Malang yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan yang digunakan pada saat proses pembelajaran. 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 73,69% dengan kategori efektif. Serta skor N-Gain sebesar 0,7 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. Hasil ini mendukung penelitian (Jusmawati et al., 2024) dan (Wulandari et al., 2025) yang menegaskan bahwa storytelling dengan bantuan ventriloquist mampu meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus partisipasi aktif siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video bercerita melalui teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan rata-rata persentase 94,83% dari ahli materi, media, dan bahasa, yang menandakan bahwa isi, tampilan, serta penggunaan bahasa telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dari aspek kepraktisan, media ini

memperoleh penilaian sangat baik dari guru sebesar 96,87% serta dari siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas masing-masing sebesar 89,75% dan 95%, sehingga membuktikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Sementara itu, dari aspek keefektifan, penggunaan media ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain Score sebesar 0,7 dengan kategori tinggi dan persentase keefektifan sebesar 73,69%, yang berarti media berhasil meningkatkan keberanian, kelancaran, serta kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara lisan. Secara keseluruhan, media video bercerita dengan teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, motivasi belajar, serta mendukung pemanfaatan teknologi digital dan implementasi Gerakan Literasi Sekolah secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru memanfaatkan media video bercerita dengan teknik ventriloquist berbantuan boneka tangan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta menggunakan secara berkelanjutan dengan mengombinasikan metode pembelajaran lain agar proses belajar menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, speaker, dan akses terhadap media digital, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Sementara itu, siswa dianjurkan untuk memanfaatkan penggunaan media ini sebagai sarana melatih keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara, serta didorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan bercerita baik secara individu maupun kelompok. Selain penelitian ini masih terbatas pada peningkatan keterampilan berbicara, sehingga disarankan untuk mengembangkan media serupa guna meningkatkan keterampilan literasi lainnya, seperti

membaca dan menulis, atau menerapkannya pada jenjang kelas yang berbeda agar manfaat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adliani, S., Abd, W. S., & Wahab. (2019). *Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. 2, 141–145.
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1), 35–44.
- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 183–190. <https://doi.org/10.62383/jembata.n.v1i3.3095>
- 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, 613–623.
- Ardhyantama vit. (2017). Pendidikan Karakter melalui Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95–104. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- 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>
- Cintami, A. A., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Implementasi Media Video Pembelajaran yang Efektif Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 836–845.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Jusmawati, Abustang, P. B., Wulandari, S., Mansis, I., Rosdiana, & Apriliniar, E. (2024). PENGARUH METODE STORY TELLING DENGAN MEDIA VENTRILOQUIST TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6, 366–376. <http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>

- Khasanah, S. A. (2024). *PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN DENGAN TEKNIK VENTRILOQUISME UNTUK MWNINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MI ROUDLOTUL JANNAH MALANG*.
- Kustiawan, R., Indrayani, L. M., & Ratnasari, D. (2023). Strategi produksi bunyi vokal oleh ventrilokuis Indonesia. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 931–944.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.765>
- Marchella, S., Setiawan, D. A., Chrisyarani, D. D., & Rahutami. (2024). Teknik Ventriloquist dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Literasi Baca Siswa Sekolah Dasar. *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 20–28.
<https://doi.org/10.56393/paidea.v4i1.2415>
- Nafisawati, R., Sa'dullah, A., & Zakaria, Z. (2023). PENERAPAN METODE BERCERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5, 277–283.
<http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Nisak, H., Maidhotul, E., Santoso, A., Jarak, P., Prodi, J., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Keguruan, F. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Literasi Berbicara Melalui Media Boneka Tangan di KB IT AL-Mawaddah*. 44(4), 44–49.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc>
- Nurfadniati, Habibi, M. A. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 123–130.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2356>
- Nurwahidad, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17, 118–139.
- Salutri, G., Rokhimawan, M. A., & Rahmawan, S. (2023). Kefektivan 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>
- Wulandari, F., Suyono, A., Sari, C. K., Marhamah, & Suryanti, N. (2025). Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris: Penggunaan Boneka dalam Kegiatan Storytelling dengan Teknik Ventriloquist untuk Siswa SD. *Community Education Engagement Journal*, 6, 46.
<https://doi.org/10.25299/ceej.v6i2.20876>