

VIDEO DONGENG BERBASIS TEKNIK *VENTRILOQUIST* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN TANTAN UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI BERBAHASA ANAK SD

Trias Putri Angraini¹, Dwi Agus Setiawan², Denna Delawanti Chrisyarani³
^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang

Abstract (English)

The research goal is to create instructional videos that employ hand puppets. The research and development approach of the 4D Thiagarajan model is implemented in this investigation. The development stages are divided into four phases: define, design, develop, and disseminate. The following are the results of this development: (1) the design of hand puppet video media using the CapCut application, (2) a teacher's utilization guide, (3) product development, and (4) product validation testing. The researcher's "The Story of the Monkey and the Chicken" is the inspiration for the hand marionette video media's design. The practicality results were 92.2%, the validation results from media experts were 95.9%, and the efficacy testing (N-Gain) yielded an average of 82.6%. The use of hand puppet learning media can improve language literacy, facilitate comprehension of educational materials, and increase students' motivation and interest in learning. Consequently, it can have a positive effect on education by facilitating the development of high-quality and effective learning experiences.

Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat video instruksional yang menggunakan boneka tangan. Pendekatan penelitian dan pengembangan model 4D Thiagarajan diimplementasikan dalam penelitian ini. Tahapan pengembangan dibagi menjadi empat tahap: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berikut ini adalah hasil dari pengembangan ini: (1) desain media video boneka tangan menggunakan aplikasi CapCut, (2) panduan penggunaan guru, (3) pengembangan produk, dan (4) uji validasi produk. Cerita "Kisah Monyet dan Ayam" karya peneliti menjadi inspirasi dalam perancangan media video boneka tangan. Hasil kepraktisan sebesar 92,2%, hasil validasi dari ahli media sebesar 95,9%, dan uji keefektifan (N-Gain) menghasilkan rata-rata 82,6%. Penggunaan media pembelajaran boneka tangan dapat meningkatkan literasi bahasa, mempermudah pemahaman materi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Akibatnya, hal ini dapat memberikan efek positif pada pendidikan dengan memfasilitasi pengembangan pengalaman belajar yang berkualitas tinggi dan efektif.

Article History

Submitted: 6 November 2024
Accepted: : 12 November 2024
Published: : 13 November 2024

Key Words

Indonesian language, Children's story, Literacy, Media, Hand puppet video.

Sejarah Artikel

Submitted: 6 November 2024
Accepted: : 12 November 2024
Published: : 13 November 2024

Kata Kunci

Bahasa Indonesia, Cerita anak, Literasi, Media, Video boneka tangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa baru-baru ini muncul sebagai prinsip penting dalam proses pendidikan modern. Ketika siswa menjadi mahir menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, mereka belajar secara aktif dan mandiri. Keterampilan, informasi, sikap, kebiasaan, pemahaman, kapasitas penalaran, dan sejumlah bakat lainnya dapat ditingkatkan melalui proses transformasi yang dikenal sebagai pembelajaran. Mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar kepada siswa merupakan tujuan dari pengajaran bahasa Indonesia, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman membaca, atau literasi, lebih penting daripada nilai ujian ketika mengevaluasi keberhasilan program sekolah. Literasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif untuk memperoleh dan memahami pengetahuan. Kemahiran seseorang dalam membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam bahasa Indonesia mencakup semua aspek pengembangan

literasi. Pandangan ini didukung oleh temuan Kanusta dkk. (2021), yang menemukan bahwa membaca adalah faktor paling penting dalam pembelajaran, karena memungkinkan kita untuk memperoleh pengetahuan apa pun.

Setelah melihat siswa kelas dua di SDN Kluwut 1, saya dapat mengatakan bahwa mereka kurang terlibat saat mendengarkan penjelasan guru dan lebih sulit untuk mengekspresikan pikiran mereka sendiri, semua karena mereka masih menggunakan buku pendamping LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Untuk melatih dan menstimulasi kemampuan membaca siswa, maka perlu dibuat media pembelajaran yang berusaha memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa. Media pembelajaran ini berbentuk film boneka tangan berkarakter yang menampilkan teknik *ventriloquist*-metode yang jarang digunakan oleh para pengajar saat melakukan pertunjukan boneka tangan.

Di ruang kelas saat ini, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Apa pun yang memiliki saluran komunikasi dianggap sebagai media, setidaknya oleh mereka yang mengetahuinya. Kata “media” memiliki arti khusus dalam bahasa Arab, yaitu perantara atau pengantar informasi dari sumber kepada penerima. Penggunaan media komunikasi sebagai alat bantu akan membuat hubungan komunikasi menjadi lancar dan mencapai hasil yang optimal, seperti yang dinyatakan oleh Hamalik. Raiser dan Gagne, yang dikutip oleh Hamalik, menyatakan hal yang sama ketika mereka berpendapat bahwa media tidak lebih dari alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Audiovisual, visual, dan multimedia merupakan empat kategori utama media pembelajaran. Sebagai hasilnya, materi pendidikan yang menampilkan teknik *ventriloquist* diciptakan oleh para peneliti.

Ventr dalam bahasa Latin, yang berarti “perut”, *loqui* yang berarti “berbicara”, dan *isme* yang berarti “pengetahuan” atau “pemahaman”, merupakan akar dari kata *ventriloquist* dalam bahasa Inggris. *Ventriloquisme*, atau seni sulap suara, dilakukan oleh seseorang yang dikenal sebagai *ventriloquist*. Di masa lalu, orang-orang yang berkuasa akan menggunakan teknik ilmu hitam seperti *ventriloquisme* atau sulap suara untuk memanipulasi dan menakut-nakuti subjek mereka dengan suara-suara misterius yang seolah-olah muncul begitu saja. *Ventriloquisme* adalah praktik membuat suara seolah-olah mulut boneka bergerak. Menggunakan boneka dengan kepribadian dan suara perut tertentu disebut teknik *ventriloquist*. Daryanto (2016) berpendapat bahwa boneka adalah alat yang bagus untuk mendorong pemikiran kreatif dan bermain di antara anak-anak dalam suasana yang menyenangkan. Penulis penelitian ini melangkah lebih jauh dengan membuat boneka tangan yang terinspirasi dari *ventriloquist* sebagai media pembelajaran.

Karena kurangnya media pembelajaran yang berfokus pada menceritakan kembali konten instruksional dan akibatnya tidak adanya hasil belajar siswa yang diinginkan, pembuatan media boneka tangan telah dimulai. Para guru berisiko membuat murid-muridnya kesulitan memahami informasi pelajaran jika mereka mengandalkan buku teks yang terlalu luas cakupannya dan gagal menerapkannya dengan tepat. Anak-anak senang bermain dengan boneka tangan karena memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif dan imajinatif. Dengan menciptakan kesan bahwa suara pemain, yang tidak melibatkan gerakan bibir yang jelas, berasal dari bibir boneka yang bergerak, *ventriloquism* dapat memikat penonton. Menurut Daryanto (2016), ada beberapa manfaat dari penggunaan wayang sebagai alat pembelajaran. Di antaranya adalah kemampuan untuk menumbuhkan imajinasi anak sambil bersenang-senang, dan tidak membutuhkan keterampilan yang rumit. Selain itu, efisien dalam hal waktu, ruang, biaya, dan persiapan.

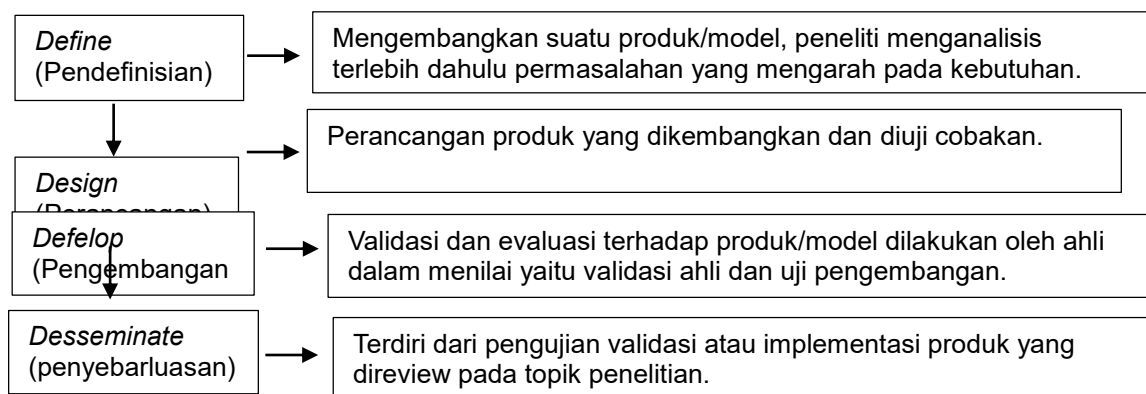
Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa lebih sulit memahami cerita yang diucapkan dalam bahasa Indonesia dibandingkan dengan topik lainnya, para peneliti telah bereksperimen dengan menggunakan boneka tangan yang dibuat dari kain

flanel berwarna-warni untuk membantu siswa belajar bahasa. Menurut instruktur, masih ada kekurangan variasi dan monoton di dalam kelas. Pengajaran di kelas penuh dengan potensi gangguan yang disebabkan oleh instruktur dan siswa. Argumen tandingannya adalah bahwa boneka adalah cara yang bagus bagi para guru untuk membantu anak-anak mereka belajar mendengarkan dengan mendemonstrasikan ide-ide baru, memberikan wawasan, dan menjelaskan topik-topik. Demikian pula, tidak ada media yang menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, menurut penelitian tersebut. Akibatnya, tugas tertulis menjadi fokus utama dalam proses belajar mengajar. Menurut penelitian, murid-murid merasa bosan dan terganggu di kelas karena kegiatan belajar mengajar yang tidak efektif.

Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak lingkungan belajar boneka tangan untuk mengatasi masalah ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video pembelajaran dengan boneka tangan, yang diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas belajar dan minat siswa dalam menyimak pelajaran bahasa Indonesia. Target populasi penelitian ini adalah siswa kelas dua SD, dan harapannya adalah dengan menggunakan boneka tangan tangan untuk mendengarkan dongeng, siswa dapat memahami cerita dengan lebih baik dan pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus terus berkembang agar siswa dan pengajar dapat terlibat dalam pelatihan dengan lebih baik dan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi mereka.

METODE

Model R&D merupakan salah satu jenis model penelitian pengembangan yang menggunakan *Four-D Model* yang dikemukakan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Tujuan penggunaan model 4D, menurut Sugiyono (2017), adalah untuk menciptakan produk perangkat pembelajaran yang pengembangannya didasarkan pada keadaan atau pengamatan sebelumnya yang menunjukkan minat siswa dalam belajar. Para peneliti dapat dengan cepat memastikan jenis perangkat pembelajaran yang paling memenuhi permintaan siswa dengan menggunakan model 4D dalam penelitian pendidikan untuk menilai kebutuhan belajar siswa. Oleh Prasmala dkk. (2020). Untuk menerapkan pola ini, lakukan langkah-langkah berikut.



Prasmala dkk., (2020).

Gambar. 1 Alur Kerangka Berpikir

Empat tahap 4D-*Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, membentuk dasar pelaksanaan penelitian pengembangan (Thiagarajan dalam). Penelitian terhadap isu-isu yang memunculkan kebutuhan merupakan langkah pertama dalam tahap pendefinisian (*Define*) dari proses pengembangan produk atau model. Memahami sifat siswa dan isu-isu seputar pendidikan menginspirasi komponen pembelajaran. Selama tahap desain, yang merupakan bagian dari proses perencanaan, produk yang akan dikembangkan dan diuji dirancang, begitu pula standar

untuk evaluasi, format penulisan materi, dan detail lainnya yang diperlukan. Tahap pengembangan mencakup tindakan seperti evaluasi ahli dan pengujian pengembangan (Thiagarajan, n.d.). Evaluator profesional melakukan validasi profesional dan pengujian pengembangan untuk memastikan produk atau model tersebut akurat. Pengujian validasi atau penerapan produk yang telah ditinjau pada topik penelitian merupakan tahap diseminasi, yang sering dikenal sebagai tahap penyebaran. Peneliti dapat mengevaluasi keampuhan barang yang dikembangkan dalam hal pencapaian tujuan melalui penyebaran produk.

Seratus dua puluh lima siswa kelas dua dari SDN Kluwut 1 di Kabupaten Malang berpartisipasi dalam penelitian ini. Mengenai pemerolehan bahasa Indonesia, khususnya dalam kaitannya dengan pemanfaatan media pembelajaran, para peneliti mewawancarai ahli bahasa, ahli media, guru kelas dua, dan siswa.

Penelitian telah menghasilkan pemilihan narasi Monyet dan Ayam sebagai dasar untuk video yang menampilkan media boneka tangan Tantan. Peneliti menggunakan teknik *ventriloquist* dalam hubungannya dengan model 4-D. Peneliti dalam penelitian ini memilih judul untuk narasi anak-anak dan mengadaptasi media agar sesuai dengan konten edukasi cerita. Aplikasi *CapCut* digunakan untuk membuat materi dongeng yang menarik secara visual. Perangkat lunak *CapCut* adalah favorit di kalangan siswa untuk mengedit video karena kemudahannya. Boneka tangan Tantan dibuat dari bulu Korea yang tebal dengan diameter sekitar 50 mm dan panjang 70 cm. Bahan-bahan lain yang digunakan termasuk Nylex, Yelvo, Katun, Felt, Serat Plastik, Dacron, dan Wol. Di bagian tengkuk, Anda akan menemukan lubang tangan. Peneliti memilih lingkungan video untuk pembelajaran dengan boneka tangan berdasarkan dongeng anak-anak sebagai jawaban atas masalah ini.

Data yang digunakan untuk membuat video pembelajaran dongeng dengan teknik *ventriloquist* dikumpulkan dari staf pengajar di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang telah memenuhi syarat minimal telah menyelesaikan S2. Dua orang pengajar kelas yang telah memenuhi syarat minimal pendidikan S1 berperan sebagai validator ahli pembelajaran, dari situ data diolah untuk menentukan persentase keefektifan, kelayakan, dan kepraktisan.

Metode analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Hasil kuesioner penelitian merupakan contoh data kuantitatif, sedangkan data tekstual dan visual merupakan contoh data kualitatif. Saat menghitung potensi keberhasilan, perhitungan persentase berikut digunakan:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang didapat
 N : Skor maksimal

Validator diminta untuk mengisi kuesioner untuk mendapatkan data kelayakan. Seperti yang ditunjukkan pada tabel terlampir, data kelayakan tersebut selanjutnya diproses dan diubah menjadi kriteria beserta pedoman :

Tabel 1.1 kriteria validasi kelayakan Video Pembelajaran

Kriteria	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Utomo, 2018)

Uji kepraktisan video pembelajaran diperoleh dari kuesioner yang disebarakan kepada guru-guru bahasa di Indonesia. Rumus berikut ini digunakan untuk menghitung uji kepraktisan video pembelajaran :

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P : Persentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang didapat
 N : Skor maksimal

Para guru diminta untuk mengisi formulir yang mengumpulkan data tentang kepraktisan. Selain itu, dengan menggunakan standar kriteria yang disediakan di bawah ini, data diubah menjadi kriteria kualitatif:

Tabel 1.2 kriteria kepraktisan video pembelajaran

Kriteria	Tingkat Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : (Irsalina & Dwiningsih, 2018)

Hasil tes siswa digunakan untuk menentukan efektivitas video pembelajaran. Nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dianggap sebagai hasil tes yang tuntas. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan uji efektivitas video pembelajaran:

$$p = \frac{P_a}{P_b} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P : Persentase ketuntasan peserta didik
 P_a : Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik
 P_b : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 1.3 Kriteria N-Gain video pembelajaran

Dengan menggunakan N-Gain, siswa dapat mengevaluasi konsumsi media mereka dengan bantuan pertanyaan pra- dan pasca-tes. Analisis yang dikenal sebagai uji gain normalitas digunakan. Untuk mengetahui seberapa efektif konsumsi media, tes ini digunakan. Untuk gain normalitas Meltzer, seseorang menggunakan rumus berikut.

$$N\ Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

- N-gain : nilai uji normalitas gain
 S_{post} : skor *pretest*
 S_{pre} : skor *posttest*
 S_{max} : skor maksimal

Klasifikasi nilai *normalisat gain*

Nilai normalitas gain	Kreteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

(Oktavia et al., 2019)

Tabel berikut ini menampilkan persyaratan kemanjuran yang ditentukan oleh nilai perolehan normalitas Meltze.

Kategori Tafsiran N-Gain	
Presentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
55-75	Cukup efektif
75<	Efektif

Sumber : (Ariskasari & Pratiwi, 2019)

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video boneka tangan yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan. Dengan menggunakan media ini dan buku panduan dongeng yang mencakup topik bahasa Indonesia untuk kelas dua SD, siswa dapat memahami alur dan karakter cerita dengan lebih baik. Pada bab ini, kita akan membahas temuan penelitian tentang media video boneka tangan. Kita akan membahas topik-topik seperti seberapa baik media ini bekerja, seberapa realistis media ini, dan seberapa berguna media ini untuk mengajarkan dongeng kepada siswa kelas dua SD. Membuat Video Boneka Tangan berdasarkan dongeng yang sesuai untuk kelas dua. Langkah pertama adalah tahap pendefinisian, yang dimaksudkan untuk didorong oleh isu-isu yang muncul selama proses belajar dan mengajar guru. Dari situ, tahap pendefinisian dibentuk dan dimodifikasi agar sesuai dengan cerita yang dipilih, yang pada akhirnya menjadi standar kompetensi. Isu ini muncul setelah melakukan studi observasi terhadap guru kelas dua di SDN 1 Kluwut. Temuan dari wawancara tersebut mengungkapkan bahwa pengajar hanya mengandalkan buku pelengkap selama pembelajaran di kelas dua. Kurikulum Merdeka diterapkan di SDN 1 Kluwut.

Anak-anak yang terdaftar dalam penelitian ini adalah siswa kelas delapan dan sembilan di SDN 1 Kluwut. Hal ini menjadi dasar penggunaan media video boneka tangan, sebuah objek audiovisual yang dapat mendorong perkembangan bahasa anak melalui paparan dongeng dengan pelajaran hidup yang positif. Siswa di kelas dua lebih terlibat dan antusias dengan media audiovisual ketika mereka dapat menyaksikan aksi para karakter dan media tersebut mudah digunakan untuk membantu mereka belajar.

Langkah kedua, Tahap Desain dan Perencanaan. Tahap perencanaan adalah tentang membuat media kreatif mungkin dengan tetap mengikuti struktur dan persyaratan. Saat itulah media ini benar-benar mulai bersinar. Langkah ketiga dalam membuat video boneka tangan adalah tahap pengembangan. Pengembangan media video boneka tangan melibatkan beberapa langkah. Pertama, peneliti memilih media boneka karakter yang dapat diubah dan disesuaikan dengan cerita. Kedua, bentuk media boneka tangan dibuat semenarik mungkin, meskipun siswa jarang melihatnya. Terakhir, peneliti memilih alat bantu editing video, dalam hal ini aplikasi *Capcut*, untuk mengedit video dongeng.

Semua barang yang disebutkan di atas harus melalui Validasi Materi, Bahasa, dan Media sebelum dianggap sah. Selain itu, validator profesional harus memberikan saran dan masukan yang harus dilaksanakan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Kelayakan Video

Nama Dosen	Lembaga Asal	Validasi	Hasil Validasi
GS	Universitas Kanjuruhan Malang	PGRI Ahli Materi	94,2 %
AG	Universitas Kanjuruhan Malang	PGRI Ahli Media	96,8 %
HW	Universitas	PGRI Ahli Bahasa	96,8 %

Kanjuruhan Malang	
Rata-rata	95,9%
Kategori	Sangat layak

Untuk menentukan apakah suatu produk valid, produk tersebut harus diuji terlebih dahulu pada siswa. Proses ini biasanya melibatkan dua kali uji coba, yang pertama melibatkan 24 siswa.

Hasil dari evaluasi siswa dan instruktur menunjukkan bahwa media video boneka tangan sangat praktis, dengan skor 91,6% dari siswa dan 92,8% dari guru.

Tabel 1.5 Tabel Kepraktisan

Nama	Lembaga Asal	Hasil Validasi
N	SDN 1 Kluwut	91,6 %
PD II	SDN 1 Kluwut	92,8 %
	Rata-rata	92,2 %
	Kategori	Sangat praktis

Siswa mengerjakan soal posttest setelah peneliti melakukan praktikum untuk mengetahui jumlah rata-rata dan apakah ada peningkatan atau tidak. Berikut ini adalah hasil dari pertanyaan siswa pada pre-test dan post-test:

Keterangan	Nilai <i>N-Gain</i> <i>Score</i>	<i>N-Gain Score</i> (%)
Rata-rata Pretest dan PostTest	0,826	82,6%

Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan bahwa siswa memiliki kinerja yang baik, dengan nilai rata-rata 82,6%. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja siswa meningkat baik sebelum dan sesudah tes.

Sebagai langkah terakhir dalam tahap penelitian pengembangan model 4D, tahap penyebaran adalah tahap keempat dan terakhir. Informasi yang dikumpulkan dari survei guru dan siswa serta lembar validasi, serta tes awal dan tes akhir yang dirancang untuk mengukur dampak cerita terhadap siswa. Untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan dapat dipraktikkan, atau setidaknya dapat dibuat lebih praktis dengan sedikit penyesuaian, tahap penyebaran ini dilakukan.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan uji coba yang dilakukan oleh peneliti, khususnya kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan prosedur penelitian yang sesuai dengan model pengembangan yang dipilih. Hal ini telah terbukti efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran dalam penelitian mahasiswa (Prananta et al., 2017). Menurut penelitian ini, media video boneka tangan memiliki kapasitas untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional dan membangun lingkungan belajar yang kondusif (Aulia & Diana, 2021). Selain penelitian tersebut, media video boneka tangan memiliki potensi untuk menumbuhkan kreativitas anak (Speaking et al., 2023) (Mayar et al., 2022). Penelitian ini juga menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali informasi secara efektif. Hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng secara lisan dipengaruhi oleh media boneka tangan (Ayuning et al., 2022). Paradigma penelitian dan pengembangan 4D dari

Thiagarajan, yang terdiri dari empat komponen *define, design, develop, dan disseminate* yang diterapkan dalam penelitian ini.

Media dalam penelitian ini disesuaikan untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam bentuk video dongeng dan judul narasi yang telah dipilih oleh peneliti. Monyet dan Ayam adalah judul narasi tersebut. Aplikasi *CapCut* digunakan untuk membuat video boneka tangan. Boneka tangan dibuat dari bahan Nylex, Yelvo, Cotton, Felt, Fiber Plastics, dan Dacron, dengan ketebalan kurang lebih 50 mm dan dimensi kurang lebih 70 cm. Sebuah lubang tangan terletak di bagian belakang leher. Narasi Monyet dan Ayam menampilkan karakter Monyet, Ayam, dan Kepiting. Media video boneka tangan didesain dengan setting dan cerita dongeng yang menarik agar siswa tidak bosan saat mendengarkan video. Video boneka tangan ini mempermudah proses pembelajaran bagi pengajar dan siswa kelas II SD. Selain itu, video ini juga berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil uji kelayakan Video Dongeng yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Ventriloquist* menunjukkan bahwa perolehan ahli materi sebesar 94,2% layak, validasi ahli media sebesar 96,8% layak, dan validasi ahli bahasa sebesar 96,8% layak. Melalui tahap implementasi sesuai dengan tahap 4D, kepraktisan Video Dongeng berbasis teknik *Ventriloquist* dapat diketahui. Penilaian validasi pengajar dan siswa digunakan untuk mengetahui hasil penilaian kepraktisan media. Guru memperoleh skor 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”, terbukti dari hasil penelitian. Video dongeng yang dikembangkan dinilai “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam materi Bahasa Indonesia, terbukti dari skor penilaian 92,8% yang diperoleh siswa setelah proses implementasi.

Dua puluh empat siswa dari SDN 1 Kluwut melakukan teknik *Ventriloquist* untuk mengevaluasi keefektifan video dongeng. Sebanyak 10 pertanyaan disajikan dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda. Nilai rata-rata 82,6% yang diperoleh dari uji efektivitas *N-Gain* menunjukkan bahwa kriteria efektivitas terpenuhi. Nilai yang diperoleh telah menunjukkan keberhasilan ketuntasan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebuah desain produk untuk media video boneka tangan instruksional telah dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini. Sumber belajar berupa film dongeng dengan judul yang dipilih oleh peneliti melatarbelakangi desain media boneka ini. “Kera dan Ayam” adalah judul resmi dari dongeng tersebut. Film yang menampilkan boneka tangan tersebut dibuat dengan menggunakan program *CapCut*. Boneka-boneka tersebut dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang tahan lama seperti Nylex, Yelvo, Cotton, Felt, Fiber Plastics, Dacron, dan bulu-bulu Korea yang tebal dengan ukuran panjang kurang lebih 50 mm dan lebar 70 cm. Di bagian tengkuk, Anda akan menemukan lubang tangan. Ada tiga tokoh utama dalam cerita Monyet dan Ayam: Kera, Ayam, dan Kepiting.

Menurut hasil wawancara, ada kelangkaan materi dan media pendidikan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu pengembangan kemampuan linguistik dan literasi anak-anak. Penyesuaian materi yang telah ditentukan, divalidasi, dan dinyatakan sangat layak oleh beberapa profesional digunakan untuk membuat media. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian yang meneliti penggunaan metode *Ventriloquist* dengan boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan literasi. Berikut adalah beberapa proposal untuk meningkatkan pendidikan sekolah dasar; salah satunya adalah penggunaan media video boneka tangan untuk mendorong siswa menjadi lebih melek huruf, yang kemudian dapat digunakan oleh para peneliti untuk membuat materi yang lebih efektif dengan cara yang sama.

REFERENSI

- Abbas, N., & Asih, S. *Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali*, 2020.
- Aini, S. N., & Nugraheni, A. S. (2021). Analisis Kemampuan Baca Tulis Melalui Media Pembelajaran Cerita Rakyat pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Deiksis*, 13(2), 197. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v13i2.6485>
- Alamsyah, 2018 *Penilaian Angket RND*.
- Albet Maydiantoro, 2020 *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research Development)*.
- Aldian, G., Frima, A., & Sukenda Egok, A. (2022). *Development of Hand Doll Media on Science Learning Students of Class V Elementary School 6 Srikaton*. <https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v10i1.16943>
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Nomor 1).
- Andriani, R. *Rina Andriani, 2017 Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Antoro, B., Boeriswati, E., & Leiliyanti, E. (2021). Hubungan Antara Kegiatan Literasi Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 107 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2394>
- Aulia, R., & Diana, R. R. (2021). *Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*. 3. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>
- Ayu Nurindanasari, D., Agus Setiawan, D., & Yuniasih, N. *Dwi Agus Setiawan, 2020 Pengembangan Instrument Authentic Assessment Pada Aspek Literasi Membaca di SDN 03 Plaosan Kabupaten Malang*. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Ayuning, A., Pitaloka, P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep dasar anak berkebutuhan khusus. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2 (1), 26–42.
- Ayuningtyas Ratna (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sd N 3 Rejosari 3 1,2,3. 09(September), 1047–1054.
- Bruns, P. (2019). The Ventriloquist Illusion as a Tool to Study Multisensory Processing: An Update. Dalam *Frontiers in Integrative Neuroscience* (Vol. 13). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fnint.2019.00051>
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1683>
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. Dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* (Vol. 2, Nomor 1). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Desiningrum, N., Endang Nuryasana, dan Leni Yuliana. (2017). *Teknologi Pembelajaran. Ponorogo Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Dewi Ariskasari, 2018. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Polya Pada Materi Vektor*.
- Diah, O., & Resti, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan The Improvement Of Listening Skills Through The Use Of Hand Puppets Media. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 31).
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Endang Surani, 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Representasi Ganda Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma*.

- Fikriyah, S., Mayasari, A., Arifudin, O., & Sabili Bandung, S. (2022). *Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying* (Vol. 3, Nomor 1).
- Hoerudin, C. W. (2023). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Nomor 1).
- Ipa Hafsiyah Yakin, H. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif) Cv. Aksara Global Akademia 2023*.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 3 (3), 171. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648>
- Jalu Rafli Ismail, 2022 *Pengembangan R&D*.
- Joko Sulianto, Mei Fita Asri Untari, & Fitri Yulianti. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 94–104. <https://doi.org/10.33830/jp.v15i2.419.2014>
- Khadijah, H., & Ag, M. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini Media Pembelajaran Anak Usia Dini Media Pembelajaran Anak Usia Dini Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana*.
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Sativa, B. R., & Aprilia, S. (2022). *Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Muhammad Kharizmi, 2015. *Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi*.
- Nuryasana E Desiningrum N, 2023 *Penerappan Alat Peraga Boneka Tangan Dengan Teknik Ventriloquist Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa*.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Guru Madrasah dalam Meningkatkan Keprofesional Ani Apiyani, I., Supriani, Y., Kuswandi, S., Arifudin, O., Agus Salim Lampung, I., & Rakeyan Santang Karawang, S. (2022). Kata kunci. Dalam *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Nomor 2). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). *Pengembangan Media Boneka Tangan*. 627–636.
- Prasmala, E. R., Pratiwi, E., & Tanggu, E. D. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Sistem Pencernaan dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbasis Digital Daily Assasment Analysis of Development of Digestive System Module Needs Analysis with Make a Match Learning Model Based on Digital Daily Assistance*. 9(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v%vi%i.266>
- Prastian Antoni, Y. (2015). *Developing Talking Puppets As Teaching Aids For Fifth Grade Students Of Elementary Schools A Thesis Submitted as a Partial Fulfillment of the Requirements for Attainment of the Degree of Sarjana Pendidikan in English Education*.
- Rizki Cahya Iskandar, 2022. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa*.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sulap, P. Neri Wijayanti, 2015. *Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam*.
- Susanti, T., Syahza, A., & Suarman, S. (2020). The Development of Market Place Activity Models in Social Sciences Subjects. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 426. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.426-435>
- Siti Rahmah Permasih, K. T., & Istianti, T. (2015). *Penggunaan Media Boneka Untuk Mengembangkan* (Vol. 5, Nomor 2).

- Umam, N. K., Masub Bakhtiar, A., & Iskandar, H. (2019). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. Dalam *Desember* (Vol. 1, Nomor 2).
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35).
- Yulinda Krisanti, R., Yovita Suryarini, D., Guru Sekolah Dasar, P., & Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, F. (2020). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN.