PENGEMBANGAN MEDIA *VENTRILOKUISME* UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS II SD MIS JABAL NOOR

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH

RAHMA FAUZIA
NPM: 2202090192

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN

2026

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بسم الله الرحمن الرحيم

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 24 Agustus 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rahma Fauzia
NPM : 2202090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Ventrilokuisme* untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Jurnal
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 1. _____
2. Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd. 2. _____
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit. 3. _____

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Rahma Fauzia
NPM : 2202090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Ventrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Juli 2026
Disetujui oleh:
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rahma Fauzia
NPM : 2202090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Ventrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/6-2026	BAB IV Pengelolahan data	
27/6-2026	Bab V kesimpulan	
2/7-2026	Abstrak.	
15/7-2026	Daftar Pustaka	
16/7.2026	Lampiran	
29/7, 2026	Acc Sidang	

Medan, Juli 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	:	Rahma Fauzia
NPM	:	2202090192
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media *Ventrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media *Ventrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor** " adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



RAHMA FAUZIA
NPM. 2202090192

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

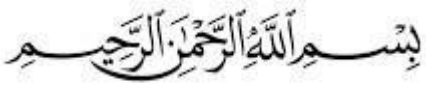
ABSTRAK

Rahma Fauzia. 2202090192. Pengembangan Media *Ventrilokuisme* untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor. Skripsi. Medan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan., Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media boneka berbicara sebagai media *ventrilokuisme* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II MIS Jabal Noor, menguji tingkat kevalidan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi dan desain media; serta mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut berdasarkan respon guru dan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada empat tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang guru kelas (wali kelas II) dan 26 siswa kelas II MIS Jabal Noor Medan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli (materi dan desain) serta angket respon kepraktisan untuk guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Media *ventrilokuisme* berhasil dikembangkan menggunakan boneka lebah berbahan kain flanel yang dilengkapi *speaker* mini terhubung dengan gawai (aplikasi *CapCut*) sebagai pengolah suara, Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi oleh ahli desain media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori "Sangat Valid", Tingkat kepraktisan media berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat Praktis", dan respon siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 83% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, media *ventrilokuisme* yang dikembangkan terbukti sangat valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan untuk materi membaca dan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.

Kata Kunci*:* Media Pembelajaran*, Ventrilokuisme,* Boneka Berbicara*,* Bahasa Indonesia*, ADDIE.*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya, sehingga peneliti dapat diberikan kesehatan dan umur yang berkah sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas akhir berupa Skirpsi dengan judul "Pengembangan Media *Ventrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD" di SD Mis Jabal Noor. Penyusun skripsi ini bertujuan untuk dapat memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Sumatra Utara.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yang peneliti sayangi dan cintai, Ibu **Arbaiyah Tarigan** dan kakak **Fitriani** yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih dan sayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat yang sangat tulus disetiap langkah kepada si peneliti. Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penelit menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karna itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Akrim, M.Pd.,** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.,** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.,** Selaku Wakil Dekan I Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Wakil Dekan III Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S,Pd., M.Pd.,** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** Selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis sejak tahap awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. **Seluruh Staf Pengajar** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada peneliti.
9. Ibu **Sri Arbawiyah, S.Pd.I.,** Selaku Kepala Sekolah Mis Jabal Noor yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan peneliti di sekolah.
10. Ibu **Sylvia Anggraini, S.Pd.,** Selaku Wali kelas II MIS Jabal Noor yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan peneliti di sekolah.

11. Kepada orang tua tercinta, khususnya Ibu **Arbaiyah Tarigan**, yang memberikan segala doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti untuk peneliti. Dengan adanya doa ibu yang masih terdengar didunia ini maka penulis akan lebih bisa berdiri lebih tegak lagi Dimana pun.
12. Kepada kakak dan abang peneliti **Fitri ani fauzi S.Pd**., **Siti aisyah S.Pd.I**., **Fahrul Rozi,** dan **Fadlan Sauri**, peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besar nya yang telah memenuhi kebutuhan selama perkuliahan.
13. Kepada **Liza & Lisa** penulis ucapkan terimakasih telah menjadi teman yang selalu membantu saat mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
14. Untuk diri saya senidiri yang paling Istimewa, penulis ucapkan terimakasih telah menjadi perempuan yang kuat dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai, terimakasih telah menjalankan 4 tahun ini dengan suka duka yang telah dijalani.

Akhir kata, semoga karya tulis yang dengan tulus dan iklas peneliti susun serta jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat peneliti harap sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 29 Juli 2026

Rahma Fauzia

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 11
1.7 Spesifikasi Produk (Boneka Berbicara sebagai Media *Ventrilokuisme*) 13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **15**
2.1 Kerangka Teoritis 15
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 15
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran 17
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran 19
2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran 20
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran 23
2.1.6 Pengertian *Ventrilokuisme* 26
2.1.7 Tujuan *Ventrilokuisme* 28
2.1.8 Manfaat *Ventrilokuisme* 29
2.1.9 Karakteristik *Ventrilokuisme* 30
2.1.10 Langkah-Langkah Pembuatan dan Penyajian 32
2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan *Ventrilokuisme* 40
2.1.12 Pengertian Bahasa Indonesia 41
2.1.13 Tujuan Bahasa Indonesia 47

2.1.14 Ragam Bahasa Indonesia 49
2.1.15 Karakteristik Bahasa Indonesia 55
2.1.16 Kelebihan dan Kekurangan Bahasa Indonesia 57
2.2 Penelitian Relevan 62
2.3 Kerangka Konseptual 64
2.4 Hipotesis 65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 67
3.1 Metode Penelitian 67
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 69
3.3 Instrumen Penelitian 70
3.4 Teknik Analisis Data 70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 74
4.1 Hasil Penelitian 74
4.2 Hasil Uji Data Penelitian 78
4.3 Hasil Pembahasan 82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 84
5.1 Kesimpulan 84
5.2 Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 69
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi 78
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media 79
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru 81
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Alat dan Bahan Pembuatan Boneka Lebah 33
Gambar 2.2 Tampilan Pola Awal Boneka Lebah 34
Gambar 2.3 Tampilan Kain yang Sudah Digunting sesuai dengan Pola..... 34
Gambar 2.4 Tampilan Menjahit/Menyatukan Pola-Pola Boneka..... 35
Gambar 2.5 Tampilan Memasang Resleting 35
Gambar 2.6 Tampilan Memasukkan Dakron kedalam Boneka yang sudah dijahit 36
Gambar 2.7 Tampilan Awal Aplikasi Capcut 36
Gambar 2.8 Tampilan Login Aplikasi Capcut..... 37
Gambar 2.9 Menambahkan Background..... 37
Gambar 2.10 Mengisi Teks Materi..... 38
Gambar 2.11 Mengisi Suara..... 38
Gambar 2.12 Mengeplay Materi 39
Gambar 2.13 Boneka Berisikan Speaker dan Handphone 39
Gambar 2.14 Tampilan Sajian Boneka *Ventrilokuisme*..... 40
Gambar 2.15 Bagan Kerangka Konseptual..... 40
Gambar 4.1 Tampilan Media *Ventrilokuisme*..... 78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar..... 94

Lampiran 2 Soal Cerita 100

Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Desain Media.....101

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi 104

Lampiran 5 Angket Kepraktisan Respon Guru 107

Lampiran 6 Lembar Angket Siswa..... 110

Lampiran7 Surat Mohon Izin Observasi 116

Lampiran 8 Lembar Wawancara 117

Lampiran 9 Dokumentasi..... 119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencerdaskan anak bangsa, melalui proses pendidikan maka terciptalah generasi-generasi penerus suatu bangsa. Dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Literasi dipahami sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang harus dipahami oleh masyarakat juga, (Susiawati &, Angko Wildan, 2020).

Guru memiliki peran penting dalam memperbaiki kualitas pendidikan karena mereka harus dapat memastikan standar pembelajaran dikelas, Fungsi guru juga sangat penting selain berperan sebagai pengajar mereka juga memiliki tanggung jawab sebagai fasilitator, memberikan dukungan dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, mendorong kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan masalah, serta menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efesien dan menarik bagi siswa (Najm Al Inu et al., 2023). Bahasa indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus diajarkan kepada siswa ditingkat dasar.

Tujuan nya dari pembelajaran bahasa ini adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif sesuai dengan norma yang berlaku. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan siswa akan dapat menghargai dan merasa bangga menggunakan bahasa ini sebagai alat pemersatu, memanfaatkan bahasa untuk meningkatkan kemampuan

berfikir, serta menggunakan karya sastra untuk memperluas pengetahuan, moral, dan kemampuann bahasa merek. Seseoranng yang telah menguasai keterampilan berbahasa akan mampu menerima dan menyampaikan informasi dengan mudah, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pembelajaran keterampilan berbahasa kepada anak-anak sejak usia dini. Ada empat keterampilan berbahasa yang perludikuasai untuk dapat berkomunikaksi dengan baik, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Yemima, 2023). Dalam hal ini guru lebih menekankan pada keterampilan mendenngarkan, membaca, dan menulis. Sedangkan keterampilan berbicara kurang mendapat perhatian, kondisi ini tentu mempengaruhi kemampuan bahasa siswa, sehingga mereka merasa kurang percaya diri ketika berkomunikasi.

Salah satunya penyebab ketidak seimbangan dalam pengajaran keempat keterampilan bahasa ini adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajran. Proses belajar biasanya masih menggunakan pendekatan tradisional dengan metode ceramah guru yang masih sangat dominan, dimana buku menjadi media utama. Di SD MIS Jabal Noor pada siswa kelas II ini sangat kurang untuk memperhatikan pembelajran seperti kurang menyimak pada materi yang disampaikan dan kurangnya fokus pada pembelajaran sehingga mereka sering merasakan bosan saat guru menjelaskan materi pembelajran bahasa indonesia. Akibatnya kurang aktif saat belajar, serta mengalami kurangnya percaya diri ketika tampil didepan kelas merasa gugup saat mengemukakan pendapatnya karena takut

salah, dan siswa merasa malu sehingga siswa menjadi cemas saat dalam pelajaran dimulai.

Minat baca adalah kecenderungan atau kesukaan seseorang untuk mengikuti kegiatan membaca sebagai hasil dari pengalaman membaca, lingkungan yang mendukung, dan mendorong dari diri sendiri atau orang lain dikelas II ini juga kurang aktif untuk membaca jika tidak ada gambarnya maka peserta didik tersebut malas untuk membacanya (Marchella et al., 2024). Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki semua orang, terutama pada saat perkembangan pada kehidupan anak (Anjeli & Latifah, 2021). Keterampilan berbicara sangat berkaitan dengan elemen bahasa seperti pengucapan, intonasi, pilihan kata, dan kelogisan. Sedangkan non Elemen bahasa mencakup keberanian, kelancaran, sikap dan penguasaan topik.

Hal ini juga menjadi ukuran untuk menilai kemampuan berbicara pada anak. Aspek kebahasaan dipakai untuk menilai kosakata dan struktur kalimat yang digunakan, sementara aspek non bahasa digunakan untuk menilai seberapa lancar anak berbicara. Memahami kedua jenis aspek ini sangat penting dalam mempelajari keterampilan berbicara. Salah satu metode pembelajran yang membantu meningkatkan kemampuan berbicara disekolah dasar yaitu teknik bercerita, karena aktivitas ini merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk menginformasikan hal yang sebenarnyakepada orang lain (Kholif, 2025).

Bahasa merupakan sarana komunikasi terpenting dalam interaksi sosial. Melalui komunikasi lisan, manusia dapat saling memahami pesan dari pembicara, meskipun terdapat banyak sarana komunikasi lainnya yang sejenis. Namun,

berbicara adalah yang paling ideal karena dengan mendengarkan secara langsung, pendengar dapat dengan jelas menangkap maksud serta tujuan pembicara. Dengan penguasaan bahasa yang baik dan luas, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berbicara yang tepat dan efektif. Terdapat empat kemampuan dalam berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan bahasa ini tidak muncul secara alami dalam diri setiap individu, melainkan perlu arahan dari lingkungan sekitar, sehingga keterampilan ini hanya bisa didapat melalui banyak latihan dan praktik. Hampir semua orang berinteraksi melalui komunikasi lisan karena berbicara memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Berbicara adalah kemampuan untuk mengeluarkan suara-suara. Yang memiliki arti sebagai rangkaian kata-kata untuk mengungkapkan, mendemonstrasikan, dan menyampaikan pendapat serta ide serta emosi.

Pengertian tersebut menjelaskan secara jelas bahwa berbicara berkaitan dengan cara mengucapkan kata-kata yang memiliki suatu tujuan. Untuk mengungkapkan apa yang ingin diungkapkan, baik itu emosi, konsep, serta pemikiran. Berbicara adalah alat yang menyampaikan kepada para pendengar secara langsung, apakah pembicara menyadari atau tidak apa yang sedang dibahas. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apakah audiens memahami atau tidak. Uraian yang disampaikan oleh pembicara tersebut (Mailani et al., 2022). Menurut Henry Guntur Tarigan: mendengarkan/menyimak adalah proses kegiatan mendengar yang melibatkan perhatian penuh terhadap simbol-simbol suara yang dihasilkan, dengan tujuan untuk memahami, menghargai, dan menafsirkan informasi.

Kegiatan ini bertujuan untuk menangkap isi atau pesan serta memahami arti dari komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ucapan. Menurut Tarigan: kemampuan berbicara, mengeluarkan suara/kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan,perasaan, kepada orang lain. Menurut Haryadi: membaca adalah proses yang melibatkan hubungan antara pembaca dan penulis, hubungan ini tidak bersifat langsung, tetapi tetap komunikatif. Komunikasi antara pembaca dan penulis akan meningkat seirinng dengan meningkatnya kemampuan yang dimiliki oleh pembaca.

Menurut Nurudin dalam (Neneng Eliana, 2020) mengemukakan bahwa menulis merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menyampaikan gagasan kepada orang lain melalui bahasa tulis agar mudah dipahami. Seorang pengajar memerlukan alat untuk melaksanakakan suatu pendekatan dari pembelajaran tersebut. Sikap siswa yang kurang aktif bisa diperbaiki dengan memanfaatkan bahan pembelajaran yang sesuai dan beragan yang disiapkan oleh pengajar tersebut. Oleh karena itu, pengajar harus menciptakan alat yang semenarik mungkin, salah satunya adalah boneka yang dapat mengeluarkan suara (Sofi & Praheto, 2023).

Media pembelajaran yang dapat diolah oleh peneliti yaitu adalah Boneka yang mengeluarkan suara, media ini adalah salah satu alat bantu yang menarik dan menyenangkan serta mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran didalam kelas. Boneka yang dapat mengeluarkan suara ini terbuat dari kain dan dirancang menjadi berbagai karakter, termasuk hewan maupun tumbuhan. Menyampaikan cerita maupun materi pembelajaran dengan menggunkan boneka

tersebut sebagai alat bantu merupakan kegiatan pengajaran bahasa yang komunikatif. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih anak dalam mengekspresikan diri, serta memfasilitas komunikasi yang dapat merangsang ide-ide kreatif mereka.

Selain itu hal ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Penggunaan boneka bersuara ini dapat membuat anak lebih fokus pada cerita maupun materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut, sehingga mereka dapat terhindar dari rasa bosan baik selama mendengarkan cerita maupun saat guru menyampaikan materinya (Suradinata & Maharani, 2020). Kegiatan bercerita bagi siswa merupakan sebagai aktivitas inti yang identik dengan dunia mereka sendiri, dalam kegiatan bercerita ini terdapat kedekatan emosional anatara siswa dengan pemberi cerita, bercerita dalam menyampaikan materi antara gabungan antara kegiatan menyimak, berbicara, berimajinasi (Hanifah Muthia Nabihasnah et al., 2025).

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media boneka berbicara dapat dilaksanakan pada materi kemampuan membaca dan menulis dan mendengarkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang dinilai sesuai dengan karakteristik dari materi tersebut. Media boneka berbicara ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penyampaian materi pembelajaran tersebut. (Fadhilah Hilmy Nasution et al., 2024). Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan menggunakan boneka berbicara dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya, Penambahan media dalam kegiatan pembelajaran sangatlah membantu dalam memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam pembelajaran. Sebenarnya, proses belajar adalah bentuk komunikasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan.

Penggunaan alat pembelajaran akan sangat mendukung partisipasi dalam proses belajar materi pelajaran pada saat itu. serta penyampaian informasi (Wijayanti & Mawardi, 2022). Permasalahan pendidikan adalah yang dihadapi dalam dunia kurangnya penerapan metodepemahaman berpikir pada siswa dalam menjalani proses belajar mengajar. Kemampuan berpikir setiap anak selalu bervariasi, dengan beberapa anak memiliki tingkat kemampuan berpikir yang tinggi, sedang, dan rendah. Kemampuan berpikir tersebut dapat terlihat melalui cara belajar siswa. Di sekolah, anak-anak diharapkan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Namun, masih ada banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami penjelasan yang diberikan oleh guru mereka. Dan mereka juga sangat cepat bosan saat guru menjelaskan materinya yang disampaikann. Hal tersebut terjadi pada saat PLP 3 saya. Namun, meskipun konsep *ventrilokuisme* telah dikenal dalam dunia pendidikan, belum ada media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan keterampilan ventrilokuisme pada siswa kelas II MIS Jabal Noor, terutama dalam bentuk yang menarik dan sesuai dengan minat siswa.

Siswa kelas Il cenderung suka dengan mainan dan objek yang memiliki ciri khas, seperti boneka. Oleh karena itu, mengembangkan boneka yang dapat berbicara sebagai sarana *ventrilokuisme* diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Media ini belum ada di MIS Jabal Noor, sehingga potensi manfaat *ventrilokuisme* belum dapat dimanfaatkan sepenuhnya. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Jabal Noor masih belum optimal, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, seperti bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan boneka berbicara sebagai media *ventrilokuisme* yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa kelas II MIS Jabal Noor. Media ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, membantu mereka mengembangkan keterampilan *ventrilokuisme* melalui aktivitas, berbicara, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran di MIS Jabal Noor dan sekolah dasar lainnya yang menghadapi masalah serupa. Cerita, minat baca, serta keterampilan berbicara siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pelatihan kompetensi guru perlu mendapatkan pelatihan khusus dalam penggunaan media boneka tangan, termasuk peningkatan sinkronisasi suara dan persiapan materi agar teknik ini dapat digunakan secara optimal dalam proses

pembelajaran. Sehingga besar harapan dengan pengembangan media yang dibuat, memberikan pengaruh yang baik dan bermanfaat untuk proses pembelajaran berikutnya dimasa yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dilatar belakang, maka diketahui identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman dalam pembelajaran.
2. Ketidakcocokan dalam memilih media serta menerapkan metode oleh guru dalam mengasah pemahaman siswa tersebut.
3. Para siswa biasanya menunjukan sikap yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yang diterapkan dikelas II masih bersifat tradisional dan kurang menarik.
4. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, proses pembelajaran maish banyak bergantung pada model ceramah dengan buku sebagai sarana utama yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan membuat siswa cepat jenuh.
5. Rendahnya ketertarikan membaca dan mendengar serta dorongan untuk belajar, ketertarikan siswa untuk membaca dan mendengar masih sangat rendah, yang disebabkan oleh adanya kekurangan dalam media dan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap membaca dan mendengarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, karena cakupannya

yang sangat luas, Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan penggunaan media boneka berbicara untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan pemahaman mendengar siswa melalui kegiatan bercerita. Peneliti akan mempersempit fokus penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menekankan desain media, efektivitas penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, serta penerapan media dalam pengajaran materi keterampilan membaca dan memahami dikelas II SD yang memanfaatkan media pembelajaran berupa "boneka *ventrilokuisme.*"

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini daalah:

1. Bagaimana pengembangan media boneka *Ventrilokuisme*?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media boneka *Ventrilokuisme* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, bahasa, dan media?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media boneka *Ventrilokuisme* yang dikembangkan dalam pembelajran Bahsa Indonesia dikelas II.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media boneka *ventrilokuisme.*
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media boneka *Ventrilokuisme* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, bahasa, dan media?

3. Melaksanakan proses pengembangan boneka berbicara melalui tahapan penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba ahli, uji coba kecil, dan uji coba utama.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengkaji tahapan proses pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ditinjau dari dua aspek, meliputi aspek teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan sebagai suatu inovasi. Pengembangan alat belajar dilakukan untuk meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap proses belajar mengajar. Selain itu, pengembangan media boneka *Ventrilokuisme* Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat mendukung siswa dalam menguasai konsep. Materi mengenai keterampilan membaca dan memahami dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan yang sedang dilakukan diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk mendukung dan juga memperbaiki kualitas pengajaran serta pembelajaran pada Bahasa Indonesia di kelas II pada materi keterampilan membaca dan memahami dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran Boneka *Ventrilokuisme* yang ditemukan. Pada topic ini, keuntungan praktis dari

penelitian dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Menurut sudut pandang siswa, pengajar, institusi pendidikan, dan peneliti, sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pemanfaatan media Pendidikan yaitu boneka *Ventrilokuisme* yang menarik dan interaktif. Akan membuat materi mengenai keterampilan membaca dan memahami dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa sehingga dapat mempermudah siswa dapat mengerti materi dengan baik. Media pembelajaran boneka *Ventrilokuisme* yang dikembangkan dengan pendekatan digital, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Saat menggunakan teknologi yang ada selain itu diharapkan akses media yang mudah untuk dapat memfasilitasi kemandirian dalam belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkandapat berfungsi Sebagai sumber referensi untuk materi dan sebagai salah satu sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi keterampilan membaca dan memahami dikelas II sd. Pemakaian media pembelajaran bpneka *Ventrilokuisme* mendukung guru dalam mengajarkan materi menjadi lebih menarik sehingga dapan menciptakan suasana belajar yang atraktif dalam ruang kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribbusi bagi pengembangan. Media pengajaran dapat dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pada materi Keterampilan membaca dan memahami selain itu diharapkan bahwa media pembelajaran boneka *Ventrilokuisme* dapat memberikan manfaat penting. Dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap proses pembelajaran didalam kelas sehingga akan berpengaruh juga terhadap peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi Para Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi peneliti, terutama dapat memperluas pengetahuan ilmiah dalam pengembangan sebuah alat pengajaran, informasi mengenai riset pengembangan. Kemampuan mengajar serta memberikan bantuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sesuai yang telah dirancang.

1.7 Spesifikasi Produk (Boneka Berbicara Sebagai Media *Ventrilokuisme*)

Boneka berbicara yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

a. Jenis Produk: Boneka berukuran sedang dengan fitur perekam dan pemutar suara (berbicara) yang dirancang sebagai media *ventrilokuisme*.

b. Desain dan Bentuk: Bentuk boneka yang lucu, menarik, dan mudah dikenali oleh siswa kelas II (misal: boneka kucing, jerapah, kelinci, atau tokoh kartun lokal yang populer). Warna yang cerah dan menarik perhatian. Ukuran:

Tinggi sekitar 30-35 cm, lebar sekitar 15-20 cm (mudah dipegang dan dibawa oleh siswa).

c. Bahan: Kain lembut yang aman dan nyaman untuk disentuh siswa, dengan rangka yang kokoh agar tahan lama. Fitur Teknis (Fungsi Berbicara): Dilengkapi dengan speker dan modul perekam suara yang dapat menyimpan rekaman materi pembelajaran dan petunjuk untuk aktivitas *ventrilokuisme*. Memiliki tombol kontrol sederhana (nyalakan/matikan, putar, rekam) yang mudah dioperasikan oleh siswa kelas II. Suara yang keluar jernih dan jelas, tidak terlalu kencang agar tidak mengganggu pembelajaran.

d. Kapasitas penyimpanan kurang lebih: Dapat menyimpan hingga 10 rekaman Lama setiap rekaman sekitar 1-2 menit untuk memberi materi Bahasa Indonesia. (Noviyanawati & Gede Agung, 2022).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” memiliki asal dari Bahasa latin “medius” yang diterjemahkan sebagai “Tengah” atau “gerbang” Dalam konteks Pendidikan, media berperan sebagai sarana yang membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Syamsiani, 2022) Media meliputi orang, materi, atau peristiwa yang mempengaruhi proses belajar. Media merupakan salah satu elemen yang memiliki dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar, guru biasanya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar dapat meningkatkan minat serta keinginan baru, menumbuhkan motivasi, dan memberikan dampak psikologis pada proses pembelajaran.

Secara wajar, dapat diutarakan bahwa pemanfaatan media cenderung memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (Alahmad & Alahmad, 2021) Media yang menarik akan berpengaruh pada motivasi guru belajar. Namun sebaliknya, apabila siswa menganggap apa yang ditampilkan oleh guru kurang menarik, maka siswa akan merasa tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Penulis juga menjelaskan bahwa media dapat berupa benda nyata, teknologi, atau gabungan keduanya yang dirancang untuk

mengomunikasikan informasi secara lebih efisien dan membantu pemahaman serta ingatan mengenai konsep-konsep pembelajaran (Nurhidayati et al., 2023).

Menurut karo-karo dalam (Hasanah Lubis et al., 2023) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai bagian dari sumber belajar yang digunakan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dan berfungsi sebagai alat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran difase orientasi pengajaran akan sangat mendukung efektivitas proses belajar dan penyampaian informasi serta materi pelajaran pada saat tersebut.

Menurut Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, dalam (Diahratri, 2022) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Isnaeni dan Hildayah, dalam (Arista, 2024) Media belajar adalah sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran di dunia pendidikan membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih jelas dan menghindari penyajian teks yang dapat membuat siswa merasa bosan.

Menurut Sadiman dalam (Dewi, 2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat atau sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, proses yang dimaksud adalah untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Perhatian dan minat siswa perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Suparno dalam (Zahwa & Syafi'i, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran

merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

Dari lima pakar tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk alat, sarana, atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan efektif, serta membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Media pembelajaran adalah salah satu elemen yang berperan penting dalam menentukan mutu pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan yang bervariasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk melaksanakan perencanaan media yang teratur dalam pemanfaatan media pembelajaran. Komponen pembelajaran terdiri dari perangkat keras yang digunakan serta isi pesan yang disampaikan melalui media tersebut. (Galih Visnhu Pradana & Mario Pratama, 2022).

2.1.2 Tujuan Media pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Media ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan

menarik, serta mendorong kerja sama. Beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) adalah sebagai berikut:

a. Mendukung siswa untuk memahami materi dengan cara yang jelas dan nyata.

b. Mengasah empat kemampuan berbahasa media digunakan untuk melatih kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara terintegrasi dan bertahap sesuai dengan perkembangan siswa.

c. Meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar para siswa. Media yang menarik, seperti gambar, kartu kata, video, lagu, dan permainan bahasa, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

d. Mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang efisien. Media membantu guru dalam menjelaskan materi Bahasa Indonesia dengan cara yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar.

e. Menumbuhkan keaktifan dan keberanian siswa. Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk memiliki keberanian dalam berbicara, menceritakan, membaca dengan suara keras, serta menyampaikan pendapat.

f. Menerapkan sikap yang baik terhadap bahasa Indonesia. Media berperan penting dalam menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan melalui proses pembelajaran yang bermakna.

g. Mendukung keberhasilan pencapaian tujuan belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam

kurikulum (Nurfadhillah et al., 2021)

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperbaiki mutu pembelajaran serta membantu siswa dalam mengerti isi pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua jenis alata tau bahan yang digunakan selama proses edukasi untuk mendukung siswa dalam memahami materi Pelajaran secara lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran dapat terdiri dari media visual, audio, atau kombinasi keduanya, seperti gambar, video, presentasi dan sebagainya.

Dalam penerapan, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan sifat siswa dan bahan ajar yang akan disampaikan. Selain itu juga manfaat pembelajaran terpadu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melibatkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Pertama pembelajaran terpadu dapat memberikan konteks yang lebih bermakna dan nyata bagi para siswa. Dengan menggabungkan berbagai Pelajaran dalam satu tema atau proyek, siswa dapat memahami bagaimana pengetahuan yang mereka peroleh dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

(Novriadi et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan boneka berbicara ini menarik alasan mengapa guru harus memiliki kekreatifan

dan juga keaktifan dalam proses belajar mengajar dikelas, siswa diserahkan untuk senantiasa memahami dan semangat pada saat proses belajar berlangsung dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dalam menarik perhatian siswa, sehingga mereka tidak cepat merasa bosan dan jenuh selama proses belajar mengajar. Selain itu membantu tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran yang berupa seperti berikut ini:

1. Media Cetak

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas keratas untuk pengajaran dan informasi. Disamping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang Langkah-langkah yang harus diikuti. Ketika mengoprasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto disamping teks penjelasan. Bentuk lain dari media cetakan Adalah brosur, *newsletter*, dan teks terprogram. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai sesuatu program atau pelayanan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.

2. Media Panjang

Media Panjang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media yang termasuk dalam kelompok

ini Adalah: a. Papan tulis b. flip chart c. papan magnetic d. papan bulletin e. pameran. (Nabilah Layaliya & Haryati Setyaningsih, 2021).

3. Rekaman Audie-Tipe

Audio Adalah suatu media untuk pengajaran, yang dimaksd bukan sebagai bahan yang mengandung pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Audio dalam system komunikasi seperti video, sinyal elektrik digunakan untuk membawa unsur bunyi elektrik digunakan untuk membawa unsur bunyi. Adapun pengertian dari tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi agar para siswa belajar secara efesien dan efektif. (MELDA, 2023).

4. Media Visual

Media visual adalah suatu alat sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya informasi materi Pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan Indera penglihatan saja (Hidayah, 2023).

5. Media Massa

Media Massa terbagi dalam beberapa bentuk antara lain adalah:

a. Media Cetak, misalnya surat kabar, majalah, koran, dan lain-lain.
b. Media Audio, misalnya radio.

c. Media Audio visual, misalnya televised dan handphone. Televisi dan handphone merupakan media komunikasi yang menyediakan berbagai informasi yang update, dan menyebarkan kepada umum. Media elektronik seperti televisi dan handphone ini menyampaikan isi pesan dalam bentuk audio-visual dan Gerak. Televisi dan handphone merupakan sistem atau seni dalam pengambilan gambar, dan penyampaian pesan dan berbagai gambar menarik melalui tenaga Listrik (Miftah, 2021).

6. Media Tradisional

Permainan tradisional mampu menggali nilai sosial dalam permainan, dan mengajarkan nilai-nilai kebajikan seperti kepemimpinan, perilaku baik, dan kerja keras. Selain itu permainan tradisional sesuai untuk pengembangan keterampilan motorik dasar, bahwa permainan tradisional seperti engklek memiliki nilai-nilai terapiutik meliputi: (1) Nilai deteksi dini pada anak yang mempunya masalah, (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial.

Permainan congklak juga merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik melatih kemampuan motorik halus, emosional melatih kesabaran dan ketelitian, kognitif melatih kemampuan menganalisa dan

menyusun strategi sosial menjalin kontak sosial dengan teman bermain, serta melatih jiwa sportifitas (Indar Rahman & Khadijah, 2023).

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Kelebihan Media Pembelajaran Pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu pendidik menyampaikan materi dengan baik dan jelas. Setelah melakukan pemilihan media yang tepat, maka pendidik juga perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan setiap media, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran mampu disajikan dengan baik. Secara umum kelebihan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang menghubungkan antara pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran salah satu nya, media cetak yaitu: mudah digunakan, tidak tergantung pada listrik ataupun internet, mendukung kemampuan membaca dan literasi, sesuai dangan karakteristik siswa sd, dapat digunakan berulang kali, memudahkan belajar mandiri, dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Kelebihan dari media Panjang yaitu: menarik perhatian siswa, memperkuat ingatan dan pemahaman, menciptakan lingkungan belajar yang kaya, dan mendukung pembelajaran berkelanjutan.

Kelebihan dari media Audio yaitu: meningkatkan keterampilan menyimak, membantu penguasaan Bahasa, menarik dan tidak membosankan, cocok untuk siswa kelas rendah, dapat digunakan tanpa kemampuan membaca, dan meningkatkan konsentrasi dan imajinasi siswa. Kelebihan dari media visual

yaitu: mempermudah pemahaman materi, Menarik perhatian dan minat belajar siswa, sesuai dengan karakteristik siswa SD, meningkatkan daya ingat siswa, membantu siswa dengan gaya belajar visual, dan mendukung pembelajaran kelas rendah.

Kelebihan dari media massa yaitu; Menyajikan informasi yang aktual dan nyata, Memperluas wawasan siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, melatih kemampuan literasi dan berpikir kritis, Mudah diakses dan relatif terjangkau, dan mendukung berbagai mata pelajaran. Kelebihan dari media tradisional yaitu: Mudah diperoleh dan dibuat, sesuai dengan budaya dan lingkungan siswa, meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan nilai karakter, tidak bergantung pada teknologi, dan mengurangi kejenuhan belajar. (Brata et al., 2024).

Adapun kekurangan dari media pembelajaran, kelemahan media pembelajaran di sekolah dasar mencakup kemungkinan adanya gangguan gadget, media sosial, ketergantungan pada teknologi, biaya yang tinggi, kurangnya interaksi sosial, masalah teknis listrik, internet, materi yang kadang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penanganan yang lebih baik dari guru agar pembelajaran tetap efektif. Tidak semua sekolah SD memiliki fasilitas yang memadai, seperti listrik, proyektor, speaker, atau bahan media yang lengkap.

Media pembelajaran tidak akan efektif jika guru belum menguasai cara penggunaan media tersebut, khususnya media digital. Ada beberapa kelemahan dari media pembelajaran seperi media cetak yaitu: Sulit digunakan oleh siswa

yang belum lancar membaca, tidak dapat menampilkan gerak dan suara, mudah rusak, media cetak memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas dan daya tarik, terutama bagi siswa Sekolah Dasar kelas rendah. Kelemahan dari media Panjang yaitu: Kurang interaktif, mudah diabaikan siswa, tidak cocok untuk semua materi, membutuhkan ruang kelas yang memadai. Kelemahan dari media audio yaitu: Sulit diulang secara mandiri oleh siswa, ketergantungan pada alat pendukung, berpotensi menimbulkan gangguan suara, dan tidak cocok untuk semua gaya belajar, media audio memiliki keterbatasan karena tidak menyajikan unsur visual dan sangat bergantung pada kemampuan menyimak siswa.

Kelemahan dari media visual yaitu: Kurang efektif tanpa penjelasan guru, terbatas bagi siswa dengan gangguan penglihatan, terbatas bagi siswa dengan gangguan penglihatan, media visual memiliki keterbatasan karena bersifat statis dan kurang interaktif jika tidak dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat. Kelemahan dari media massa yaitu: Konten tidak selalu sesuai dengan usia siswa, ketergantungan pada sarana dan teknologi, Tidak bersifat individual, media massa memiliki keterbatasan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar karena kontennya tidak selalu sesuai dengan karakteristik siswa dan sulit dikendalikan sepenuhnya.

Selain itu, media massa bersifat satu arah dan memerlukan pendampingan guru secara intensif agar informasi yang diterima siswa tidak menimbulkan kesalah pahaman. Kelemahan dari media Tradisional yaitu: Kurang menarik bagi sebagian siswa, Cakupan materi terbatas, Cakupan materi terbatas, Membutuhkan waktu lebih lama, media tradisional memiliki keterbatasan dalam

menyampaikan materi yang kompleks dan kurang efisien untuk kelas besar. (Asnafiyah & Salsabila, 2025).

2.1.6 Pengertian *Ventrilokuisme*

Ventrilokuisme (atau sering disebut sebagai seni suara perut) adalah seni pertunjukan di mana seseorang memanipulasi suaranya sedemikian rupa sehingga suara tersebut seolah-olah berasal dari tempat lain biasanya dari sebuah boneka atau objek tertentu. Boneka awal yang hanya berupakan boneka saja tanpa adanya suara dari benda lain dan digerakan Ketika jari tangan kita masuk kedalam boneka tersebut. Maka saya kembangkanlah boneka *Ventrilokuisme* ini juga merupakan seni berbicara tanpa menggerakkan bibir, yang menciptakan kesan seolah suara berasal dari sumber lain biasanya boneka atau benda mati yang dikendalikan oleh penggunanya. Adapun beberapa pengertian *ventrilokuisme* menurut para ahli yaitu:

1. Maulana dan rekan-rekan. (2023): Menjelaskan teknik *ventrilokuisme* sebagai penggunaan "suara perut" yang disertai oleh boneka yang memiliki kepribadian tertentu.
2. Sadiman dan rekan-rekan. (Media Pendidikan) Penggunaan *ventrilokuisme* dalam proses belajar dapat dianggap sebagai salah satu jenis media pengajaran visual dan audio yang bertindak sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada murid, sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih berarti.
3. Djamarah dan Zain *Ventrilokuisme* bisa dianggap sebagai sarana pendidikan karena berperan sebagai dukungan bagi pengajar dalam

mengomunikasikan materi ajar dengan metode yang tidak langsung dan dapat menarik perhatian murid.

4. Smail (Pembelajaran Kreatif Anak) *Ventrilokuisme* adalah metode mendongeng dengan menggunakan boneka yang dapat berbicara, yang dapat merangsang daya khayal, meningkatkan fokus, serta mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

5. Tarigan (dalam konteks pembelajaran bahasa) *Ventrilokuisme* adalah metode berbicara yang bisa digunakan sebagai alat komunikasi yang kreatif untuk menarik minat pendengar, terutama anak-anak, dengan menggunakan boneka atau media imitasi.

Dari lima pakar tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *ventrilokuisme* adalah suatu cara atau teknik berkomunikasi dan belajar yang memakai kemampuan untuk berbicara dengan suara tertentu melalui alat bantu seperti boneka atau media tiruan, sehingga suara terdengar berasal dari boneka tersebut. Dalam dunia pendidikan, *ventrilokuisme* berfungsi sebagai alat bantu visual dan audio yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa ketika menyampaikan materi secara tidak langsung. Penerapan *ventrilokuisme* dapat menarik perhatian, merangsang daya imajinasi, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan siswa, terutama anak-anak, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik, berarti, dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan alat sebagai cara seseorang mengajar atau cara menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran

seperti penggunaan internet, media Pembelajaran boneka *ventrilokuisme* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar. gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024).

2.1.7 Tujuan *Ventrilokuisme*

Berikut adalah tujuan dari *ventrilokuisme*, Maksud *Ventrilokuisme* dalam Pengajaran Menarik minat siswa. *Ventrilokuisme* berfungsi untuk membangun suasana pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media ini juga bertujuan untuk membantu penyampaian materi ajar dengan menggunakan boneka yang bisa berbicara, guru dapat menyampaikan informasi secara tidak langsung, sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Meningkatkan motivasi belajar. Interaksi antara guru dan boneka dapat meningkatkan kegembiraan serta minat siswa untuk belajar, terutama bagi siswa yang berada di kelas awal. Merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa, Boneka dengan karakter tertentu mampu mengajak siswa untuk berimajinasi dan berpikir kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Mendorong partisipasi siswa, *Ventrilokuisme* bertujuan juga agar siswa merasa lebih berani untuk bertanya, memberikan jawaban, dan melakukan interaksi selama kegiatan

belajar. Mengurangi kejenuhan dalam belajar, pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita atau dialog dengan boneka membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Mendukung pembelajaran bahasa dan komunikasi *Ventrilokuisme* membantu dalam pengembangan keterampilan mendengarkan, berbicara, dan memahami kosakata pada anak. Menanamkan nilai dan pesan moral melalui cerita serta dialog dengan boneka, guru dapat menyampaikan nilai-nilai karakter dan pesan moral dengan cara yang lebih mudah dimengerti siswa. Secara umum, tujuan v*entrilokuisme* adalah untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan bermakna, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan nilai pendidikan dengan cara yang kreatif sesuai dengan karakter anak di usia Sekolah Dasar (Sofi & Praheto, 2023).

2.1.8 Manfaat *Ventrilokuisme*

Berikut adalah beberapa manfaat utama dalam menggunakan media boneka *ventrilokuisme* dalam berbagai bidang:

1. Media Pembelajaran yang Efektif (Edukasi) boneka *ventrilokuisme* sering digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan materi yang berat menjadi lebih ringan. Meningkatkan Fokus: Anak-anak cenderung lebih lama memperhatikan boneka yang "berbicara" daripada orang dewasa yang berceramah. Mempermudah penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia lebih mudah diterima jika disampaikan melalui karakter boneka yang lucu dan bersahabat. Menstimulasi

Imajinasi: Siswa diajak untuk masuk ke dalam skenario cerita, yang membantu perkembangan kognitif mereka.

2. Alat Terapi dan Pendekatan Psikologis

Dalam dunia psikologi, boneka berperan sebagai "orang ketiga" yang memecah kekakuan (ice breaker). Membantu anak yang tertutup: Anak yang mengalami trauma atau pemalu seringkali lebih berani berbicara kepada boneka daripada langsung kepada orang dewasa. Media ekspresi emosi: Anak-anak dapat memproyeksikan perasaan mereka melalui boneka, sehingga terapis dapat memahami kondisi mental mereka dengan lebih baik. Media Hiburan dan Dakwah/Sosialisasi. Daya Tarik Universal: Pertunjukan ini bisa dinikmati oleh segala usia, dari anak-anak hingga lansia. Penyuluhan Masyarakat: Sering digunakan oleh kepolisian, petugas kesehatan, atau pemuka agama untuk melakukan sosialisasi seperti bahaya narkoba atau Kesehatan agar tidak terkesan menggurui. (Jusmawati et al., 2024)

2.1.9 Karakteristik *Ventrilokuisme*

Ada beberapa karakteristik dalam *ventrilokuisme* yaitu:

1. Karakteristik Teknik Vocal

Vokal ini adalah pokok dari kemampuan seorang *ventrilokuisme* untuk menghasilkan ilusi suara. Bibir tanpa gerak gerakan bibir minimal: Kemampuan untuk berkomunikasi tanpa menggerakkan bibir secara signifikan atau dengan hanya membuka sedikit saja. Gigi umumnya

sedikit terpisah agar suara dapat keluar tanpa adanya pergerakan rahang yang mencolok.

Substitusi Fonetik penggantian huruf: Terdapat beberapa huruf "labial" (seperti B, P M, F, V) yang tanpa menempelkan bibir. Ciri khas dari *ventrilokuisme* menjadi bunyi yang serupa, dihasilkan tidak dapat diucapkan adalah mengubah dari tenggorokan suara atau tetapi dengan menggunakan lidah. B diubah menjadi D atau G contoh: "Bapak" terdengar seperti "Dapak". P diubah menjadi M diubah menjadi N. Diferensiasi suara: Ciri khas suara boneka perlu memiliki T atau K. perbedaan yang mencolok dari suara asli *ventrilokuisme* seperti lebih nyaring, lebih berat, atau memiliki aksen tertentu agar dapat memperkuat kesan adanya dua individu berbeda. yang kontrol pernapasan Diafragma: Memanfaatkan pernapasan dari perut untuk mengatur aliran udara sehingga suara terdengar stabil dan kuat meskipun mulut tidak dibuka lebar.

2. Karakeristik Manipulasi dan Kinerja

Metode ini memberi kehidupan kepada karakter boneka sehingga penonton percaya pada ilusi yang diciptakan. Sinkronisasi mulut boneka: Gerakan mulut boneka harus sesuai dengan suku kata diucapkan secara yang tepat. Kontak Mata dan Gerakan: Boneka tidak hanya berada dalam posisi diam; ia harus "hidup" dengan cara reaksi emosional. *Ventrilokuisme* berbicara menoleh, berkedip, atau menunjukkan sering

kali memandang bonekanya ketika boneka tersebut berbicara untuk menarik perhatian penonton.

Kepribadian ganda (Dual Personality): Umumnya sifat. Jika pengendara *ventrilokuisme* berperilaku sopan, maka bonekanya sering terdapat perbedaan yang jelas dalam kali digambarkan sebagai nakal, lucu, atau blak-blakan. Hal ini menghasilkan interaksi komedi yang menarik.

3. Karakteristik Psikologis

Penangkapan Visual *Ventrilokuisme* sangat bergantung pada otak manusia dalam mengolah informasi. Efek *Ventrilokuisme*: Ini adalah cara fenomena psikologis di mana otak manusia lebih cenderung mengutamakan informasi visual dibandingkan dengan informasi kita menyaksikan mulut boneka. Meskipun kita menyadari bahwa suara itu berasal dari orang di samping kita. Ilusi Sosial: Penonton tanpa disadari terlibat dalam "permainan" dan mulai memperlakukan memiliki boneka tersebut seolaholah ia sendiri sepanjang pertunjukan berlangsung (angraini novita, 2025).

2.1.10 Langkah-Langkah Pembuatan Dan Penyajian

Langkah awal pembuatan produk dilakukan dalam tahap ini yaitu terutama menyusun materi pembelajaran terlebih dahulu dengan mengembangkan Bahasa yang ada di buku peserta didik Bahasa Indonesia kelas II SD, dalam tahapan ini perancang materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran boneka *ventrilokuisme* adalah materi keterampilan membaca dan memahami

yang akan digukan dalam media pembelajaran juga berpengaruh pada peningkatan pembelajarannya.

Media pembelajaran boneka *ventrilokuisme* ini disajikan dalam bentuk media online yang dapat di akses menggunakan perangkat digital terutama pada handphone yang selalu kita bawa kemana-mana. Berikut Langkah-langkah pembuatan produk media pembelajaran pada boneka *ventrilokuisme* sebagai berikut:

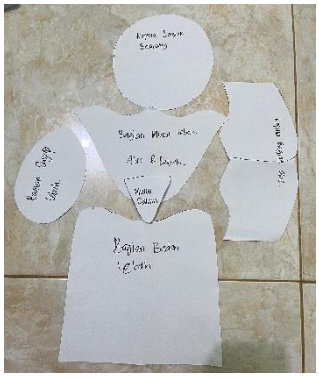
a) Membuat boneka lebah



Gambar 2.1 Tampilan Awal Alat dan Bahan Untuk Pembuatan Boneka Lebah

Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat boneka lebah seperti kain flannel berwarna kunin, hitam, dakron, gunting, kertas pola, jarum, dan benang.

b) Membuat pola



Gambar 2.2 Tampilan Pola Awal Boneka Lebah

Buatlah pola boneka lebah sesuai dengan ukuran yang diinginkan

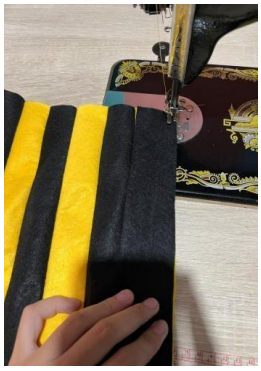
c) Menguting kain flanel



Gambar 2.3 Tampilan Kain Yang Sudah Digunting Sesuai Dangan Pola

Untuk bagian badannya gunting dengan ukuran lebar 5cm dan panjangnya 25cm lalu satukan kain hitam dan kuning dan jahit jadikan satu lembar kain kemudian Guntinglah kain flannel dengan pola tersebut yang telah dibuat dengan bagian badan, tangan. Dan satukan pola tersebut dangan bagiannya masing-masing.

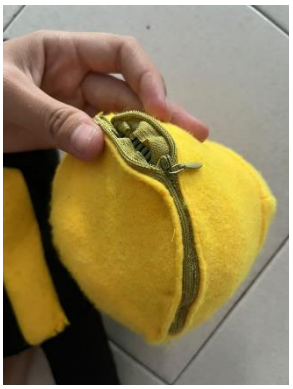
d) Menjahit kain



Gambar 2.4 Tampilan Menjahit/Menyatukan Pola-Pola Boneka

Satukan pola kain flannel warna kuning dan hitam dengan lebar masingmasing ukuran 4cm dan gunting, lalu jahit kain sesuai dengan potongan kainnya sehingga menjadi kunging hitam dan jahit dibagian titik bagian yang diakan dijahit sehingga membentuk boneka lebah.

e) Memasang resleting



Gambar 2.5 Tampilan Memasang Resleting

Pasangkan resleting dibagian kepala bagian belakang agar mudah untuk memasukan dakron beserta speakernya.

f) Menambahkan dakron



Gambar 2.6 Tampilan Memasukan Dakron Kedalam Boneka Yang Sudah Dijahit

Setelah 80% boneka lebah dirancang maka masukkan dakron melalui bagian resleting agar tubuhnya bisa berdisi tegak lalu tutup dengan resletingnya lagi.

g) Menambahkan bagian wajah diboneka lebah



Gambar 2.7 Tampilan Boneka Yang Sudah Jadi

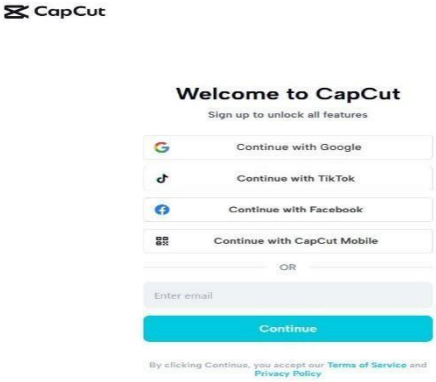
Letakkan bagian-bagian wajah lebah tersebut seperti : mata, antenna lebah, tangan, dan sayapnya dengan sesuai agar gambar wajah lebah mirip dengan yang sebenarnya.

h) Buka aplikasi Capcut

Gambar 2.8 Tampilan Awal Aplikasi Capcut

Download aplikasi capcut di playstore/app store

i) Login ke aplikasi capcut



Gambar 2.9 Tampilan Login Aplikasi Capcut

Login akun capcut dengan akun google ataupun akun facebook yang anda miliki

j) Menambahkan Backround



Gambar 2.10 Menambahkan Background

Kemudian, klik edit dan tanda tambah Proyek Baru di bagian Tengah atas dan pilih untuk backgroundnya putih polos lalu klik tambah

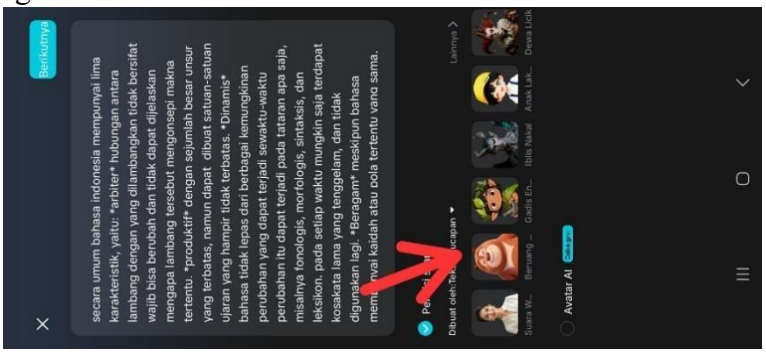
k) Mengisi Teks Materi



Gambar 2.11 Mengisi Teks Materi

Dibagian ini kita akan mengisi teks materi yang ingin disampaikan lalu klik bagian teks ke audio agar teks tersebut bisa menghasilkan suara seperti rekaman .

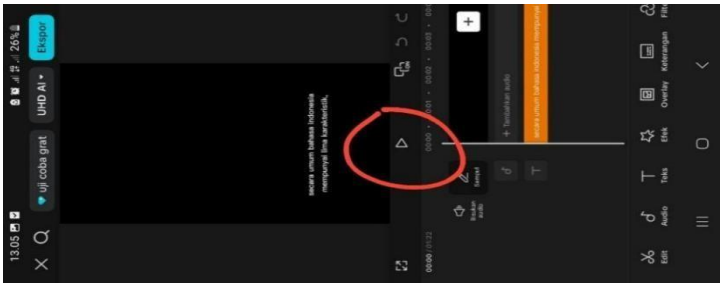
l) Mengisi Suara



Gambar 2.12 Mengisi Suara

Setelah mengisi teks materinya kemudian klik selesai dan pilih suara yang diinginkan lalu klik berikutnya, klik bagian pisahkan secara otomatis agar suara yang dihasilkan dapan menentukan titik komanya. Lalu pilih karakter suara yang unuk namun jelas dan lucu agar membuat menarik perhatian kepada siswa.

m) Mengeplay materi



Gambar 2.13 Mengeplay Materi

Setelah itu play materi nya dan koreksi lagi jika ada yang salah

n) Memainkan/memegang boneka lebah

Peganglah boneka lebah tersebut yang sudah berisikan speaker untuk memainkannya.





Gambar 2.14 Boneka Berisikan Speaker Dan Handphone

Selanjutnya pegang boneka yang berisikan sepeaker tersebut dan play kan spekernya melalui handphone.

o) Sajian Boneka *Ventrilokuisme*



Gambar 2.15 Tampilan Sajian Boneka *Ventrilokuisme*

Langkah selanjutnya yaitu menghidupkakn speaker yang ada didalam boneka dengan tombol on ofnya, kemudian playkan materi yang telah dirangcang dari handphone tersebut dengan speaker yang ada didalam boneka itu. Dan siswa siap untuk memulai pembelajaran yang akan dosampaikan oleh boneka *ventrilokuisme.*

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan *Ventrilokuisme*

Boneka *Ventrilokuisme* berbicara memiliki sejumlah kelebihan dalam mendukung perkembangan anak.

1. Mengembangkan keterampilan Berbicara dan Bahasa: Boneka yang dapat berbicara mendorong kemampuan berbicara anak untuk meningkatkan dan menambah kosakata. Berinteraksi dengan boneka dapat

mendorong anak untuk mengucapkan kata-kata pertanyaan serta mengulangi apa yang mereka dengar.

2. Meningkatkan rasa percaya diri Aktivitas Percaya bermain peran bersama boneka dapat membantu anak merasa lebih yakin saat mengekspresikan diri dan dalam berkomunikasi secara verbal.

3. Merangsang imajinasi dan kreativitas, boneka menciptakan lingkungan yang aman dan penuh imajinasi, yang memungkinkan anak untuk melahirkan berbagai cerita dan karakter, Sehingga merangsang perkembangan otak kanan mereka.

4. Meningkatkan kemampuan dalam aktivitas Menyimak: Penggunaan boneka dalam aktivitas mendongeng membuat anak lebih tertarik dan aktif dalam mendengarkan cerita dan instruksi yang diberikan.

5. Membangun Keterampilan Sosial dan Empati: Bermain dengan boneka memberikan kesempatan Istimewa bagi anak untuk berlatih interaksi social, seperti belajar untuk berbagi, bernegoisasi, serta mengembangan rasa empati terhadap perasaan “teman” boneka mereka. (Shanie, 2021).

2.1.12 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan pokok utama dalam kehidupan. Manusia yang ada di dunia ini, karena melalui bahasa Individu dapat berkomunikasi dengan satu sama lain dan Bahasa adalah aset yang penting untuk kehidupan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mulai diajarkan di tingkat Sekolah Dasar, yakni dari tingkatan

kelas satu hingga kelas enam. Pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Bahasa memiliki sifat yang bersifat konvensional. Yang terkait dengan sifat Bahasa lainnya, yaitu bahasa yang memiliki karakter arbitrer. Pernyataan ini menunjukkan bahwa meskipun hubungan antara bunyi simbol dengan apa yang diwakilinya bersifat acak, penggunaan simbol bunyi tersebut adalah suatu hal yang berdasarkan kesepakatan. *Konvensional* berarti bahwa semua anggota masyarakat bahasa harus mengikuti aturan yang mengatur bahwa simbol bunyi tertentu berfungsi untuk merepresentasikan makna atau konsep yang diwakilinya.

Sebagai contoh, hewan berkaki empat yang sering dipakai untuk menarik andong, yang secara sembarangan dilambangkan dengan suara “kuda”, maka setiap individu dalam masyarakat yang menggunakan bahasa Indonesia perlu mengikuti konvensi tersebut (Yemima, 2023). Bahasa memiliki sifat yang unik, yang berarti bahwa bahasa memiliki aspek khas yang tidak ada pada yang lain. Keunikan yang melekat pada setiap bahasa tentunya bersifat berbeda. Fungsi kekhasan yang dimiliki oleh bahasa adalah untuk memastikan bahwa ciri khasnya tidak dapat digantikan oleh realitas yang lain.

Terkait dengan bahasa Indonesia, salah satu keunikan yang dimilikinya adalah tekanan kata yang tidak berhubungan dengan morfologi, tetapi lebih kepada sintaksis. Hal ini berarti bahwa ketika kata-kata tertentu dalam sebuah kalimat mendapat penekanan, makna yang terdapat di dalamnya akan tetap

sama, sedangkan yang berubah hanya makna keseluruhan kalimat tersebut. Sebagaimana yang ditunjukkan dalam contoh kalimat berikut ini.

Andra sedang memancing ikan. Jika pada kalimat itu diberikan penekanan pada kata Andra, maka arti dari kalimat tersebut menunjukkan bahwa orang yang melakukan aktivitas memancing ikan adalah Andra, dan bukan orang lain. Apabila penekanan diberikan pada kata memancing, maka kalimat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh Andra adalah memancing, bukan aktivitas yang lain. Jika penekanan dilakukan pada kata ikan, maka arti kalimat tersebut adalah apa yang ditangkap oleh Andra adalah ikan.

Bahasa memiliki sifat yang universal. Bahasa tidak hanya memiliki karakteristik yang khas dan unik, tetapi juga memiliki sifat yang bersifat universal. Damat universal dipahami sebagai keberadaan karakteristik yang sama yang dimiliki oleh setiap bahasa di seluruh dunia. Karakteristik universal bahasa adalah elemen yang bersifat umum dan dapat dihubungkan dengan sifat atau karakteristik bahasa lainnya. Sehubungan dengan bahasa yang berbentuk ujaran, ciri keuniversalan yang paling umum adalah bahwa bahasa yang berbentuk ujaran memiliki suara yang terdiri dari bunyi vokal dan konsonan.

Namun, terkait dengan jumlah konsonan yang terdapat dalam setiap bahasa, hal ini jelas bukanlah sesuatu yang bersifat universal bagi semua bahasa. Selain itu, sifat universal bahasa dapat dilihat dari setiap unsur bahasa yang memiliki makna, seperti yang telah diketahui terdapat unsur kata, frasa, klausa, kalimat, serta wacana. Namun, pembentukan unit-unit tersebut dalam setiap bahasa tentunya tidaklah serupa. Bahasa memiliki sifat produktif kata produktif

adalah jenis kata sifat yang berasal dari kata produksi. Produktif dapat diartikan sebagai "menghasilkan banyak" atau "terus-menerus menciptakan hasil". Oleh karena itu, esensi bahasa yang produktif berarti bahwa elemen-elemen bahasa yang terbatas dapat digunakan untuk menghasilkan satuan-satuan bahasa yang jumlahnya tidak terhingga. Hal ini tetap disesuaikan dengan sistem yang berlaku dalam bahasa tersebut (Rosdiana & Pd, n.d.).

Bahasa Indonesia Adalah Bahasa resmi negara dan menjadi pengikat bagi bangsa Indonesia, yang berfungsi sebangai sarana berkomunikas, pemersatu bangsa, identitas nasional, serta sebagai media Pendidikan dan administrasi pemerintahan. Bahasa ini berasal dari Bahasa melayu dan terus berevolusi sering dengan kemajuan perkembangan zaman, sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam UUD 1945 dan berbagai peraturan yang berlaku.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Bahasa merupakan system tanda suara yang bersifat sewenang-wenang, digunakan oleh semua induvidu atau anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan menunjukan identitas diri melalui komunikasi yang baik, perilaku yang baik, serta tingkah laku yang sopan. Bahasa Adalah bentuk ekspresi. Melalui Bahasa manusia dapat menyampaikan perasaan dan berintereaksi dengan orang lain. Bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi. (Tambunan et al., 2025):

1. Menurut Ali, dalam (2023, 2021a) Pembelajaran bahasa Indonesia sesungguhnya adalah mengajarkan siswa mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik. Dan sesuai dengan maksud dan perannya.

2. Menurut Atnazki, Tujuan dari pelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat memiliki keterampilan yang baik dalam berbahasa.

3. Menurut Harimurti Kridalaksana, Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi resmi, bahasa dalam pendidikan, serta media untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan budaya.

4. Menurut Gorys Keraf, Bahasa Indonesia merupakan sarana komunikasi yang terdiri dari simbol bunyi yang sifatnya sembarangan, yang dipakai oleh masyarakat Indonesia untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan mengenali identitas diri.

5. Menurut Alwi dan rekan-rekannya. Tata Bahasa baku Bahasa Indonesia merupakan varian dari bahasa Melayu yang diakui sebagai bahasa resmi di Indonesia dan digunakan dalam konteks formal serta informal sesuai dengan aturan yang ada.

Kesimpulan dari pendapat lima ahli tersebut ialah bahwa Bahasa Indonesia dan proses pembelajarannya memiliki peranan yang sangat penting sebagai media utama untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar sesuai dengan aturan serta etika yang dapat diterima. Selain itu, mempelajari Bahasa Indonesia juga memiliki peran penting dalam membentuk jati diri, memperkuat kerjasama dan interaksi sosial, serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta terhadap bangsa Indonesia. Secara fundamental, Bahasa dapat dikatagorikan menjadi:

1. Bahasa lisan, atau Bahasa yang diucapkan, Adalah Bahasa yang dihasilkan melalui pengucapan dan dapat disimpan melalui rekaman. Bahasa ini akan dipahami melalui indra pendengar.
2. Bahasa isyarat atau Bahasa tubuh Adalah jenis komunikasi yang dapat dipahami melalui penglihatan, karena merupakan kombinasi dari Gerakan tubuh yang mengandung arti dan makna.
3. Bahasa tulisan adalah jenis bahasa yang terdiri dari simbol-simbol tulisan atau huruf yang dilengkapi dengan tanda baca.

Meskipun Bahasa Indonesia adalah bahasa sehari-hari yang digunakan dirumah. Namun, tidak dapat disangkal bahwa seiring berjalannya waktu dan kemajuan perkembangan zaman, Bahasa Indonesia mengalami berbagai pengembangan dan variasi. Bahasa Indonesia Adalah Bahasa yang paling penting dinegara Republik Indonesia. Oleh karena itu, posisi Bahasa Indonesia meliputi beberapa hal, yaitu sebagai Bahasa nasional: simbol kebanggaan bangsa, representasi identitas negara serta media penghubung antara berbagai budaya dan wilayah (2023, 2021b).

Berikut adapun fungsi-sungsi dari Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mempunyai fungsi khusus, yaitu:

1. Bahasa resmi kenegaraan
2. Bahasa pengantar dalam dunia pendidikan
3. Bahasa resmi untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintah

4. Alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Posisi bahasa Indonesia sebagai

Bahasa suatu negara memiliki fungsi:

1) Bahasa yang digunakan secara resmi dalam pemerintahan.

2) Bahasa yang digunakan dalam bidang pendidikan.

3) Bahasa formal untuk tujuan tertentu. Perencanaan serta pelaksanaan.

Pembangunan negara dan kepentingan.

4) Sarana untuk mengembangkan kebudayaan dan pengetahuan ilmu

pengetahuan dan teknologi.

Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi yang dimiliki oleh bahasa baku, yaitu:

1) Fungsi sebagai alat pemersatu, bahasa Indonesia memersatukan suku bangsa yang berlatar budaya dan bahasa yang beragam.

2) Fungsi memberikan ciri khas, bahasa formal memperbedakan bahasa itu dengan bahasa yang lain.

3) Fungsi memberikan kewibawaan, bagi orang yang mahir berbahasa indonesia dengan baik dan benar.

4) Fungsi sebagai pedoman, bahasa baku merupakan norma dan aturan yang menjadi dasar penilaian yang telah disetujui bersama untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa atau ragam bahasa. (Syamsi et al., 2025)

2.1.13 Tujuan Bahasa Indonesia

Tujuan Bahasa Indonesia ialah untuk menyatukan masyarakat di tengah perbedaan, membentuk identitas kebangsaan, menjadi sarana komunikasi antar

suku dan budaya, serta berfungsi sebagai bahasa resmi negara dalam pendidikan, pemerintahan, dan media, yang secara keseluruhan mendukung kemajuan intelektual, budaya, dan pembangunan nasional. Beberapa tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah:

1. Melakukan komunikasi yang efektif dan efisien sesuai dengan etika yang ada, baik melalui lisan maupun tulisan.
2. Menghormati dan merasa bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang menyatukan dan sebagai bahasa resmi negara.
3. Mengerti bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan benar dan kreatif untuk berbagai keperluan.
4. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecerdasan intelektual serta menumbuhkan kematangan emosional dan sosial.
5. Menghargai dan menggunakan karya sastra untuk memperluas pandangan, memperkaya budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa sebagai bagian dari budaya dan intelektual masyarakat Indonesia.
6. Melakukan komunikasi dengan cara yang baik dan tepat sesuai dengan norma-norma yang ada. baik secara lisan maupun tulisan.
7. Menyukai dan merasa terhormat dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa Kesatuan dan bahasa negara.

8. Mengerti bahasa Indonesia dan memanfaatkannya dengan benar serta secara kreatif untuk berbagai keperluan.

9. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar. serta perkembangan emosional dan sosial.

10. Menghargai dan menggunakan karya sastra untuk memperluas pengetahuan. Mengembangkan karakter yang baik, meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Bahasa merupakan bagian dari warisan budaya dan juga aspek intelektual masyarakat Indonesia.

2.1.14 Ragam Bahasa Indonesia

Ragam Bahasa Indonesia merupakan variasi dalam penggunaan Bahasa Indonesia yang dibedakan berdasarkan konteks pemakaian, tujuan komunikasi, media, serta latar belakang dari penuturnya. Variasi bahasa muncul karena Bahasa Indonesia digunakan dalam berbagai situasi, sehingga cara penyampaiannya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan komunikasi. Secara umum, variasi Bahasa Indonesia dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: Variasi Bahasa berdasarkan situasi pemakaian, variasi Bahasa berdasarkan media komunikasi, dan variasi Bahasa berdasarkan bidang penggunaan. Setiap kategori memiliki perbedaan masing-masing dan diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan sosial, pendidikan, hukum, dan budaya.

1. Ragam Bahasa Berdasarkan Konteks

Penggunaan Ragam bahasa menurut situasi penggunaan menunjukkan cara bahasa dipakai berdasarkan tingkat kesopanan dan konteks interaksi. Dalam konteks ini, Bahasa Indonesia terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu:

a. Ragam Bahasa Formal

Jenis bahasa yang digunakan dalam situasi resmi, akademis, dan pemerintahan disebut sebagai variasi bahasa formal. Bahasa ini terstruktur dengan baik dan tidak menggunakan istilah slang atau bahasa yang tidak formal. Ragam bahasa formal memiliki sejumlah ciri khusus yang membedakannya dari jenis bahasa lain. Ciri-ciri tersebut meliputi penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan kaidah Ejaan yang disempurnakan (EYD), struktur kalimat yang jelas, logis, dan teratur, serta penggunaan kata-kata standar yang tidak mengandung elemen bahasa percakapan sehari-hari.

Variasi bahasa ini biasanya diterapkan dalam konteks resmi seperti pembicaraan, seminar, regulasi perundang-undangan, dan dokumen ilmiah. Contoh penggunaan bahasa formal dapat dilihat dalam pidato presiden saat perayaan Hari Kemerdekaan, dalam penulisan makalah atau skripsi di dunia akademik, serta dalam surat resmi yang dikeluarkan oleh instansi pemerintah.

b. Ragam Bahasa Nonformal

Bahasa yang dipakai dalam aktivitas sehari-hari meliputi bahasa yang digunakan dalam lingkungan keluarga, persahabatan, serta interaksi sosial lainnya. Ragam bahasa nonformal berbeda dari ciri-ciri bahasa formal. Karakteristik utama dari jenis ini adalah penggunaan bahasa yang lebih akrab dan tidak terlalu terikat pada aturan gramatikal. Bentuk nonformal juga dapat memiliki elemen dialek atau kosakata lokal, serta kurang

memperhatikan aturan bahasa yang resmi. Umumnya, jenis bahasa ini digunakan dalam kondisi semi-resmi, seperti diskusi di tempat kerja, sekolah, atau lingkungan komunitas. Contoh pemanfaatan variasi bahasa nonformal meliputi percakapan antara kolega di tempat kerja, diskusi santai di lingkungan sekolah atau kampus, serta komunikasi dalam grup media sosial yang bersifat profesional tetapi tetap bersahabat (Kemal Khadafi, Firli Irhamn, 2023).

a.Ragam Bahasa Santai

Bahasa yang dipakai dalam interaksi sehari-hari dan tidak resmi, seperti berbicara dengan teman atau keluarga, disebut sebagai jenis bahasa yang santai.

b. Karakteristik dari ragam bahasa santai:

Menggunakan istilah yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Tidak mematuhi kaidah tata bahasa secara ketat.
2. Sering kali memakai singkatan, istilah slang, atau bahasa tidak resmi.
3. Dipakai dalam komunikasi dengan teman sebaya atau kerabat.

Contoh penerapan penggunaan bahasa yang informal:

"Kita akan berkumpul di kafe nanti, ya? "

"hai, gimana kabar kamu? udah lama kita tidak ketemu."

"Btw, gimana tugas skripsi udah selesai belum? "

Beragam jenis bahasa informal ini sering kali digunakan dalam percakapan lisan dan juga dalam pesan singkat dimedia sosial. (Deti Sari & Bahasa, 2022)

2. Ragam Bahasa Berdasarkan Media

Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi untuk berbagai tujuan, dan penggunaannya tentu tidak konsisten, melainkan bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Variasi dalam penggunaan bahasa Indonesia disebut dengan ragam bahasa. Ragam bahasa berdasarkan media terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Ragam bahasa lisan

Bahasa ini adalah bentuk komunikasi yang disampaikan melalui lisan atau dengan menggunakan media lisan. Dalam ragam bahasa ini sering digunakan bahasa yang baku. Metode penyampaian pembicaraan secara lisan dapat bervariasi tergantung pada situasinya. Pembicaraan yang dilakukan dalam konteks formal jelas berbeda dari pembicaraan yang berlangsung dalam suasana santai atau tidak formal. Ragam bahasa lisan yang dituangkan ke dalam format tertulis tidak dapat disebut sebagai ragam bahasa tulis, tetapi tetap merupakan ragam bahasa lisan yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

Ragam bahasa yang diucapkan adalah produk yang dibuat oleh alat bicara menggunakan fonem sebagai elemen utama. Dalam bentuk lisan, kita berfokus pada tata bahasa, pilihan kata, dan pengucapan.. Contoh dari jenis bahasa lisan yang sering kita dengar adalah ceramah, pidato,

penyampaian pendapat dalam diskusi, dan masih banyak yang lainnya. Variasi bahasa lisan sering kita pakai dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara dengan teman atau masyarakat. Adapun ciri-ciri dari jenis bahasa lisan:

1) Membutuhkan seseorang untuk diajak berbicara.

2) Sesuaikan dengan kondisi yang berlaku, keadaan, serta waktu yang ada.

3) Pentingnya intonasi saat berbicara dan bahasa tubuh yang digunakan.

4) Dilaksanakan dengan luwes dan segera.

b. Ragam Bahasa Tulis

Ragam bahasa tulis adalah bentuk bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan tulisan yang berbasis huruf sebagai elemen pokoknya. Dalam bentuk tulisan, kita membahas tentang cara menulis dan pilihan kata yang digunakan. Ragam bahasa tulisan menggunakan bentuk huruf untuk menyampaikannya atau mengungkapkannya.

Contoh ragam bahasa tulisan meliputi surat kabar, laporan kerja, karya ilmiah, dan banyak jenis lainnya. Ciri-ciri dari ragam bahasa tulisan:

a. Tidak perlu ada orang lain yang hadir.

b. Penggunaan kata-kata harus dilakukan dengan pilihan yang hati-hati

dan teliti.

c. Tidak terikat oleh ruang dan waktu.

d. Terpengaruh oleh penggunaan tanda baca atau cara penulisan. (Deti

Sari & Bahasa, 2022)

3. Ragam Bahasa Berdasarkan bidang

Penggunaan Bahasa Indonesia juga memiliki variasi yang sesuai dengan bidang atau konteks di mana ia digunakan. Berbagai jenis ragam bahasa berdasarkan bidang penggunaan meliputi:

a. Ragam Bahasa Ilmiah

Bahasa yang digunakan dalam lingkungan akademik dan penelitian disebut sebagai jenis bahasa ilmiah. Ciri-Ciri Dari Ragam Bahasa Ilmiah:

1. Menggunakan terminologi khusus yang sesuai dengan disiplin ilmu yang relevan.
2. Mengandung sifat yang objektif dan rasional.
3. Menghindari dari penggunaan bahasa yang bersifat emosional atau subjektif.

Contoh Pemanfaatan Ragam Bahasa Ilmiah:

1. Jurnal penelitian, Skripsi dan tesis.
2. Karya tulis ilmiah dalam seminar akademik, Ragam dalam Bahasa Hukum. Bahasa yang dipakai dalam dokumen-dokumen hukum serta sistem peradilan disebut sebagai bahasa hukum. Ciri-Ciri Dari Ragam

Bahasa Hukum:

a. Memanfaatkan istilah hukum yang tepat.

b. Memiliki karakter yang tegas dan jelas. Digunakan dalam undang undang dan perjanjian hukum. Contoh Penerapan Ragam Bahasa Hukum:

a. Hukum dan peraturan dari pemerintah; Keputusan dari mahkamah.

b. Dokumen perjanjian atau kontrak kerja (Yusnianti Nurul Mutmaina et al., 2025)**.**

2.1.15 Manfaat Bahasa Indonesia

Manfaat Bahasa Indonesia yang disusun secara sistematis dan akademik.

1. Sarana Penyatu Bangsa. Bahasa Indonesia berperan sebagai sarana penyatu masyarakat Indonesia yang terdiri dari beragam suku, budaya, dan bahasa lokal. Dengan adanya Bahasa Indonesia, komunikasi antara berbagai suku dapat dilakukan dengan lancar tanpa menimbulkan perbedaan atau konflik bahasa. Bahasa Indonesia merupakan lambang kesatuan dan jati diri negara Indonesia.

2. Media Komunikasi Nasional. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi resmi dalam aktivitas sehari-hari, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bahasa ini membantu masyarakat untuk menyampaikan ide, pemikiran, perasaan, dan informasi dengan baik di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

3. Bahasa yang Digunakan dalam bidang pendidikan, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar utama di semua tingkat pendidikan. Penggunaan Bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk

lebih memahami materi ajar dan mendukung pemerataan pendidikan di seluruh Indonesia.

4. Bahasa Resmi dalam Pemerintahan dan Kenegaraan, Bahasa Indonesia dipakai dalam pemerintahan, peraturan hukum, pidato resmi, dan dokumen formal negara. Dengan demikian, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi yang resmi dan memiliki martabat dalam kehidupan berbangsa.

5. Fasilitas untuk Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bahasa Indonesia berperan sebagai sarana untuk mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, serta inovasi. Buku pelajaran, jurnal ilmiah, penelitian, dan karya akademik ditulis dalam Bahasa Indonesia, dengan tujuan agar dapat diakses oleh masyarakat secara luas.

6. Instrumen untuk Memajukan Kebudayaan Nasional Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat untuk menjaga dan mengembangkan budaya bangsa, baik melalui karya sastra, seni, maupun media massa. Bahasa Indonesia berperan dalam mengenalkan nilai-nilai budaya Indonesia kepada generasi muda serta kepada masyarakat internasional.

7. Memperkuat Identitas dan Martabat Bangsa Penggunaan Bahasa Indonesia yang tepat dan sesuai menggambarkan identitas bangsa. Bahasa Indonesia juga memperkuat pengaruh bangsa Indonesia di kancah internasional, terutama melalui bidang diplomasi, pendidikan, dan kebudayaan.

8. Sarana Pembentukan Karakter Bangsa. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa, seperti menanamkan sikap santun, jujur, dan bertanggung jawab melalui penggunaan bahasa yang sopan, tertib, serta sesuai dengan kaidah dalam komunikasi sehari-hari.

Oleh karena itu, penggunaan serta pelestarian Bahasa Indonesia harus senantiasa dipertahankan dan dikembangkan. (Jafar & Aisyah, 2022)

2.1.16 Karakteristik Bahasa Indonesia

Secara umum, bahasa dapat dipahami sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan atau pendapat yang muncul dalam pikiran seseorang. Sebagaimana telah dijelaskan, bahasa adalah sistem bunyi yang bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam, dan manusiawi. Berdasarkan pengertian tersebut, bahasa tidak terbentuk secara spontan, melainkan memiliki karakteristik yang saling berkaitan sehingga membangun aturan, pola, dan sistem kebahasaan yang utuh. Secara umum, bahasa Indonesia memiliki lima ciri khas, yaitu: sebagai

1. **Arbiter**, Hubungan antara simbol dan yang disimbolkan tidak bersifat tetap, dapat berubah, dan tidak dapat dijelaskan alasan mengapa simbol tersebut mengandung makna tertentu.
2. **Produktif,** Dengan sejumlah unsur yang terbatas, namun dapat membentuk unit-unit ungkapan yang hampir tak terhingga.
3. **Dinamis,** Tidak terlepas dari berbagai kemungkinan perubahan yang dapat terjadi kapan saja. Perubahan tersebut dapat terjadi pada berbagai tataran, seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan leksikon. Pada setiap

waktu, mungkin ada kata-kata lama yang terlupakan dan tidak lagi digunakan.

4. **Beragam,** Meskipun bahasa memiliki kaidah atau pola tertentu yang sama, penggunaan bahasa tersebut oleh penutur yang beragam dengan latar belakang dan kebiasaan berbeda menyebabkan adanya keragaman dalam bahasa itu. baik pada aspek fonologis, morfologis, sintaksis, serta pada aspek leksikon.

5. **Manusiawi,** Sebagai alat komunikasi lisan, bahasa merupakan sesuatu yang hanya dimiliki oleh manusia. Hewan tidak memiliki sistem bahasa. Hewan memiliki cara berkomunikasi melalui suara atau gerakan isyarat, yang tidak bersifat produktif dan dinamis. Manusia tidak menguasai bahasa secara instingtif atau berdasarkan naluri, melainkan melalui proses belajar. Hewan tidak dapat belajar bahasa manusia. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa bahasa memiliki sifat yang manusiawi. (Sari et al., 2024)

2.1.17 Kelebihan dan Kekurangan Bahasa Indonesia

Salah satu kelebihan Bahasa Indonesia terletak pada kesesuaian antara pelafalan dan penulisan kata, di mana cara membaca umumnya sama dengan bentuk tulisannya. Hal ini berbeda dengan bahasa Inggris yang sering memiliki perbedaan antara ejaan dan pengucapan, bahkan terdapat huruf tertentu dalam kata yang tidak dilafalkan, seperti huruf “t” pada kata *castle*.

Kelebihan lain Bahasa Indonesia adalah tidak mengenal pembedaan gender atau jenis kelamin dalam penggunaan katanya, berbeda dengan bahasa

Inggris, Jerman, maupun Arab. Dalam Bahasa Indonesia, kata peserta dapat merujuk pada laki-laki maupun perempuan. Sementara itu, dalam bahasa Inggris sering terdapat penanda khusus untuk membedakan gender, biasanya dengan penambahan kata tertentu, seperti Sales Promotion Boy untuk laki-laki dan Sales Promotion Girl untuk perempuan.

Berikut beberapa keunggulan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD):

a. Mudah Dipelajari oleh Peserta Didik

Bahasa Indonesia memiliki kesesuaian antara cara pengucapan dan penulisan kata, sehingga memudahkan siswa SD dalam proses belajar membaca dan menulis.

b. Sebagai Bahasa pengantar pembelajaran

Sebagai bahasa resmi negara, Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga membantu siswa memahami materi pada berbagai mata pelajaran dan cara mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi. pembelajaran bahasa indonesia melatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sejak usia dini, sehingga kemampuan berkomunikasi siswa dapat berkembang secara bertahap.

c. Membentuk Karakter dan Kesantunan Berbahasa

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dibiasakan menggunakan bahasa yang santun, jujur, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

d. Menanamkan Identitas Nasional dan Persatuan

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa, sehingga sejak jenjang SD siswa dikenalkan pada jati diri bangsa dan rasa cinta terhadap tanah air.

e. Mendukung Penguatan Literasi Dasar

Bahasa Indonesia menjadi fondasi utama dalam pengembangan kemampuan literasi siswa, seperti memahami bacaan, menulis cerita sederhana, serta mengemukakan pendapat.

Adapun kelemahan dari Bahasa Indonesia kelemahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) antara lain rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar seperti tata bahasa dan ejaan karena minimnya kegiatan praktik, pengaruh bahasa ibu dan bahasa gaul dalam penggunaan seharihari, terbatasnya media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada terhambatnya perkembangan keterampilan berbahasa siswa. Berikut beberapa kelemahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD):

a. Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Pembelajaran Bahasa Indonesia kerap dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang digunakan masih bersifat monoton, seperti ceramah dan hafalan, sehingga perhatian siswa SD kurang terbangun.

b. Kesulitan dalam Memahami Materi Dasar Sebagian siswa mengalami kendala dalam memahami aspek dasar kebahasaan, seperti tata bahasa, ejaan, dan penggunaan tanda baca, karena pembelajaran lebih menekankan teori daripada praktik berbahasa secara langsung.

c. Pengaruh Bahasa Daerah dan Bahasa Gaul, Penggunaan bahasa daerah serta bahasa gaul dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan sesuai kaidah.

d. Terbatasnya Media Pembelajaran yang menarik, kurangnya pemanfaatan media visual, audio, maupun permainan edukatif menyebabkan pembelajaran kurang kontekstual dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai kegiatan konkret dan menyenangkan.

e. Ketidak seimbangan Keterampilan Berbahasa, dalam proses pembelajaran, keterampilan membaca dan menulis sering lebih ditekankan, sementara kemampuan menyimak dan berbicara belum mendapat porsi yang seimbang.

f. Terbatasnya Kreativitas Guru dalam Mengajar, Tidak semua guru memiliki kesempatan atau kemampuan untuk mengembangkan strategi dan model pembelajaran yang inovatif, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang bervariasi.

f. Kurangnya Pembiasaan Penggunaan Bahasa yang Tepat, Baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, siswa belum sepenuhnya

dibiasakan menggunakan Bahasa Indonesia sesuai kaidah, sehingga hasil pembelajaran yang dicapai belum optimal.

2.2 Penelitian Relavan

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relavan denagn peneliti yang akan dilaksanakn pada saat ini. Berikut ada beberapa hasil penelitian yang akan dijadikan bahan telaan bagi penulis.

1. Peneliti (Noviyanawati & Gede Agung, 2022) "Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekaatan Pada Savi Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa" berdasarkan hasil penelitian diproleh bahwa penggunaan media boneka jari tangan berpendekatan savi pada muatan Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD. Memperoleh kualifikasi sangat baik berdasrkan hasil uji ahli dan kualifikasi baik berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, sehingga dapat dinyatakan bahwa produk ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukan penggunaan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Peneliti (Zakaria et al., 2022) "Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas II SD" media boneka tangan ini sebagai salah satu pemecahan dalam permasalahan yang ada pada siswa kelas II SD rendahnya kemandirian siswa dan keterampilan dalam

berbicara kevafildan berdasarkan hasil presentase dari ahli media 96%, ahli materi 94% menunjukan bahwa media boneka tanagan sangat valid unntuk meningkatakan kemandirian dan keterampilan berbicara serta dapat digunakan oleh siswa kelas II SD. Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas II dilihat dadri hasil skor angket yang memperoleh skor sebanyak 91%, Kesimpulan dari penilaian angket tersebut yakni adanya peningkatan keterampilan berbicara.

3. Peneliti (Herwanda & Sismulyasih, 2024) “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali” media boneka tangan praktis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan besar presentase anggapan dari siswa setelah menggunakan produk 91,25% (sangat layak) dan besar presentase guru 98,5% (sangat layak). Angka tersebut menunjukan bahwa media-media boneka tangan sangat efektif digunakan pada pembelajaran menceritakan Kembali.

4. Peniliti (Sarina Wati et al., 2024) “Pengembangan Media Permainan Boneka Tangan Melalui Bercerita Untuk Meningkatkan Aspek Mengungkapkan Bahasa Pada Anak” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan boneka tangan sangat bermanfaat untuk anak usia dini, permainan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak khususnya dalam mengungkapkan Bahasa lisannya. Keunggulan dari media boneka tangan yang

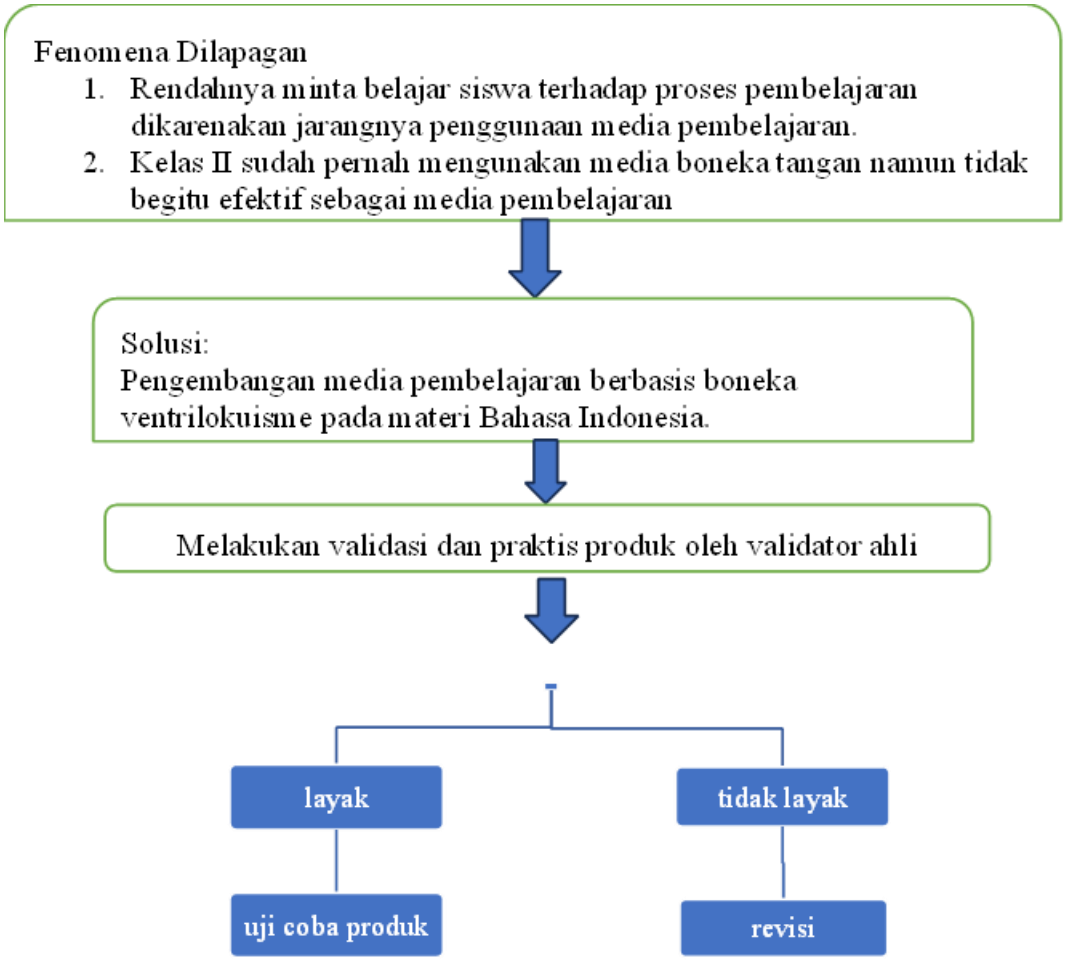
dikembangakan agara anak tidak akan merasa bosan dalam proses mengajar.

2.3 Kerangka Konseptual

Media salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Memilih media yang tepat akan membantu siswa meningkatkan pemahaman mendengar mereka, salah satu media pembelajaran dapat yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan mendengarkan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam *ventrilokuisme.* Ini diciptakan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan menarik perhatian mereka selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran *ventrilokuisme* merupakan media yang berbentuk boneka yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Sebelum dikembangkan media ini masi berbentuk boneka tangan pada umumnya yang digerakkan oleh jari-jari tangan manusia dan menghasilkan suara oleh manusia juga.

Maka dari itu media pembelajaran yang efektif Adalah media yang dirangcang sesuai dengan perkembangan zaman dan kegemaran siswa maka dikembangkanlah boneka tangan ini dengan boneka berbicara ataupun disebut dengan boneka *ventrilokuisme* boneka ini tidak digerakan oleh tangan manusia namun dia tetap berdiri tegak diatas meja dan mengeluarkan suara dari speaker yang di rancang dari handphone, dengan handphone kita bisa mengubah materi yang ingin kita sampaikan dan mudah untuk dibawa kemana mana untuk mengeditnya. Salah satu masalah yang dihadapi dalam perangkat pemebalajaran yaitu masih ada guru yang belum bisa membuat perangkat secara mandiri,

sehingga hanya bergantung pada media yang disediakan oleh sekolah. Hal ini pula yang mengakibatkan tingkat keaktifan, kreativitasan dan motivasi belajar siswa juga akan menurun, selain permasalahan perangkat pembelajaran, dalam kegiatan disekolah khususnya dikelas juga mengalami beberapa kendala terkait pembelajaran Bahasa Indonesia rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga kerangka konseptual penulisan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.16 Bagan Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah diuraikan dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

a. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa boneka *ventrilokuisme* materi Bahasa Indonesia kelas II dengan semenarik mungkin.

b. Penggunaan media boneka *ventrilokuisme* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran pada siswa.

c. Media boneka *ventrilokuisme* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikan materi yang akan dirancang didalam boneka tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan, *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2009:4070) dalam (Sri Haryati, 2021) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan metode survey atau kualitatif dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keaktifan produk terssebut digunakan metode eksperimen.

Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini dikarenakan ADDIE memiliki presedur kerja yang mengacu pada tahapan *Recearch and Devolepment* (R&D) namun lebih sistematik dan sederhana dan sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan pembuatan, implementasi, dan evaluasi dalam hal ini adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan ADDIE menurut (Latip, 2022):

1. Analisis

   Tahapan yang pertama adalah analisis. Pada tahapan ini dilakukan

dengan metode observasi dan wawancara. Dimana penulis mengobservasi dan wawancara di sekolah MIS Jabal Noor.

2. Desain

Sebelum membuat media pembelajaran, pertama-tama perlu disusun catetan mengenai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi serta data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Catetan tersebut akan berguna sebagai bahan ajar yang dibuat sebagai dasar contoh media.

3. Pengembangan

Pengembangan dilakukan ssetelah menyelesaikan desain, melaksanakan pengembangan media dalam sebuah produk yang akan dihasilkan mencakup media pembelajaran. Menyelesaikan produk tersebut. Tahap berikutnya, produk tersebut akan dipriksa kevalidannya oleh dua tim ahli media dan tim ahli materi supaya dapat dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan.

4. Implementasi

Dalam implementasi ini yaitu suatu langkah nyata dilakukan sistem pembelajaran yanng sedang penulis buat, pada tahap ini semua media yang dikembangkan akan dilakukan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing agar dapat diimplementasikan, produk akan valid jika layak akan diuji.

5. Evaluasi

Pada model pengembnagan ADDIE, tahap evaluasi merupakan langkah akhir yang bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran secara menyeluruh melalui proses pengujian dalam skala yang lebih luas. Dalam tahap evaluasi ini dilakukan untuk kelengkapan revisi atau perbaikan baik itu masukan ataupun saran dari seorang validator ahli.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan diMis Jabal Noor yang beralamtkan jalan Ngalengko, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatra Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan desember 2025 s/d februari 2026. Kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1.	Survei awal dan observasi								
2.	Penyusunan proposal dan bimbingan								
3.	Seminar proposal								
4.	Riset Penelitian								
5.	Penulisan Skripsi								
6.	Bimbingan Skripsi								
7.	ACC Skripsi								
8.	Sidang Skripsi								

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam melakukan kegiatannya bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Instrumen yang digunakan adalah akurat. Digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data berupa kuesioner. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan. Dalam penelitian ini, memberikan serangkaian pertanyaan. Dalam penelitian ini instrumen penelitian menggunakan angket.

3.4 Teknik Analisis Data

Data yanng telah didapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kreteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu media boneka ventrilokuisme teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah sebagai beriku:

1. Instrumen Validasi

Menurut Arikunto dalam (Gusdiana et al., 2021) Validasi adalah sebuah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap sah atau valid. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sementara instrumen yang kurang valid menunjukkan memiliki validitas yang rendah. Agar dapat memastikan kevalidan media boneka *ventrilokuisme* yang akan dibuat, dilakukan analisis validasi dengan menggunakan alat berupa lembar validasi. Pada penelitian pengembangan ini, instrumen yang

dikembangkan mengarah dan memperhatikan dua unsur, yaitu unsur materi/isi dan unsur deasin.

a) **Instrumen Validasi Ahli Materi**

Instrumen Validasi Ahli Media

Pada uji validasi Materi ini digunakan untuk mengukur kelayakan isi materi, untuk pengukuran apakah materi yang dipaparkan dalam media boneka ventrilokuisme valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Untuk itu penting dilakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi.

b) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ahli Bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian Bahasa yanng baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat pada media pembelajaran boneka *ventrilokuisme* pada materi keterampilan membaca dan memahami yang telah dikembangakan dengan kalimat yang lebih baik dan kesesuian bahasa untuk siswa SD kelas II MIS Jabal Noor.

c) Instrumen Validasi Ahli Media

Pada validasi ini ahli media digunakan untuk mengukur apakah desain pada media Interaktif berbasis boneka *ventrilokuisme* atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media.

d) Analisis Validasi

Analisis validitas dilakukan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran komik interaktif digital yang telah dikembangkan, untuk tolak

ukur yang digunakan pada instrument validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dilakukan dengan menggunakan skala likert.

2. Instrumen Kepraktisan

Adapun instrumen kepraktisan pengembangan media pembelajaran boneka *ventrilokuisme* berupa angket. Angket yang akan disebarkan oleh peneliti adalah angket yang digunakan untuk mengukur apakah media pembelajaran boneka *ventrilokuisme* yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu :

a) Instrumen Angket Kepraktisan Respon Guru

Kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan sisw, untuk mengetahui keperaktisan media boneka *ventrilokuisme* di SD MIS Jabal Noor. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan.

b) Instrumen Angket Kepraktisan Siswa

Pada penulisan ini instrumen yang digunakan dalam data kepraktisan dalam perangkat media boneka ventrilokuisme pada pembelajaran Bahasa Indonesia menurut para validator apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepraktisan media boneka ventrilokuisme dapat dilihat dari hasil identivikasi angket kepraktisan pada siswa.

3. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan untuk menilai seberapa praktis media pembelajaran boneka *ventrilokuismne* yang telah dibuat. Ukuran yang

digunakan dalam instrumen kepraktisan adalah umpan balik dari guru dan siswa. Dilaksanakan dengan memanfaatkan skala Likert.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD MIS Jabal Noor yang beralamat di JL. Ngalengkong no.13 kel. Perintis kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 2024. Penelitian ini untuk menguji pengembangan media *ventrilokuisme* yang dilakukan terhadap kelas II SD MIS Jabal Noor semester II dengan tahun ajar 2026/2027. Adapun penelitian pengembangan media *ventilokuisme* berbasis bercerita ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis *(analysis),* (2) tahap desain *(design),* (3) tahap pengembangan *(developmet)*,(4) tahap implementasi *(implementation),* dan (5) tahap evaluasi *(evaluation)*. Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas II SD MIS Jabal Noor.

1. Tahap analisis *(Analysis)*

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan unuk mmenuhi kebutuhan di SD MIS Jabal Noor di kelas II. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kinerja atau *performance* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja ditunjukan untuk mengidentivikasi dan menjelaskan masalah mendasar yang dihadapi selama proses belajar mengajar. Untuk melakukan analisis kinerja, perlu dilakukan pengamatan saat kegiatan belajar

sedang berlangsung agar dapat menentukan masalah mendasar yang muncul selama proses tersebut. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran di kelas II SD MIS Jabal Noor terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu masih kurangnya aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran. Minimnya partisipasi siswa terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan, di mana hanya sedikit siswa yang berani memberikan jawaban. Saat diskusi dengan guru, banyak siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya meskipun mereka mengetahui jawabannya. Ketika guru menjelaskan mata pelajaran di depan kelas, masih ada siswa yang asyik berbicara dengan teman di sebelahnya. Siswa tampaknya lebih suka membahas topik di luar materi yang diajarkan, sementara jika ditanyai, hanya sedikit yang responsif terhadap pertanyaan guru.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang harus dilakukan dengan menerapkan inovasi melalui cara menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan dengan bermain menggunakan media *Ventrilokuisme.*

b. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *Ventrilokuisme* di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa

dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *Ventrilokuisme* yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran *Ventrilokuisme*. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ventrilokuisme.* Menentukan materi seperti; moral, literasi bahasa yang sulit dijelaskan secara langsung tetapi lebih mudah dicerna lewat percakapan Jenaka antara media ataupun dalang.

2. Tahap Desain *(design)*

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran. tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan dua tahapan, yaitu:

a. Menyusun Materi

Penyusunan materi pembelajaran yang disajikan pada *Ventrilokuisme* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang disajikan terdiri dari: 1) Isi Materi, berisi materi mengenai pembelajaran B.Indonesia. 2) Evaluasi, berisi soal atau kuis yang sesuai dengan materi yang disajikan.

b. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh penulis sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan peserta didik di kelas II Sd Mis Jabal Noor yaitu berupa media *Ventrilokuisme.* Media *Ventrilokuisme* ini di desain menggunakan kain flannel yang sederhana dan dapat ditemukan di sekitar kita. Dan memasukan speaker mini kedalam kepala boneka tersebut.

c. Penyusunan Instrumen

Penilaian Media Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan adapun instrument yang divalidasi yaitu; (a) isntrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media. Untuk instrume kepraktisan yaitu; (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

3. **Rancangan Produk**

Rancangan awal bertujuan untuk mengetahui konsep desai produk yang dikembangkan. Media *Ventrilokuisme* pada pembelajaran B. Indonesia. "Petunjuk penggunaan media *Ventrilokuisme* sebagai berikut:"

a. Meletakan media *Ventrilokuisme* di atas meja/di pegang oleh guru.

b. Menghidupkan on/off speaker yang ada di dalam boneka tersebut.

c. Play materi yang akan dipelajari melalui hanphone dengan aplikasi capcut.

d. Siswa akan mendengarkan materi yang akan di sampaikan melalui media *Ventrilokuisme* tersebut.

e. Guru memberikan pertanyaan yang telah disampaikan oleh media *Ventrilokuisme.*

f. Siswa akan menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.

4. Rancangan Media *Ventrilokuisme.*

Ventrilokuisme dalalah media pembelajaran berbentuk boneka dengan panjang 30cm lebar 15cm. *Ventrilokuisme* dibuat menggunakan kain flanel.



Gambar 4.1 Tampilan Media *Ventrilokuisme*

5. Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada sub bab ini penulis melakukan penyempurnaan terhadap media *Ventrilokuisme* yang telah disusun. Proses pengembangan media ini tidak adanya revisi oleh ahli media.



Gambar 4.2 Tampilan Media *Ventrilokuisme*

4.2 Hasil Uji Data Penelitian

1. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik Sekali = 5”, “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”,

“Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

Validator	Skor	Skor maksimal	presentase	kriteris
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.	27	30	90%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 90% kategoru sangat valid. Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli materi untuk diterapkan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

2. Validasi Desain Ahli Media

Validasi desain media untuk media pembelajaran yang telah dibuat bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media pembelajaran. Validasi desain media terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup Baik= 3”, “Tidak Baik= 2”, dan “Sangat Tidak Baik= 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Skor	Skor maksimal	presentase	kriteris
Amin Basri, S,Pd.I., M,Pd	38	40	95%	Sangat valid

Menurut hasil validasi yang diberikan oleh ahli desain media, desain media yang ditampilkan dinyatakan valid dengan presentase 95% dalam kategori "sangat valid". Oleh karena itu, desain dalam pengembangan media ini berhasil mencapai tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media, sehingga media tersebut sesuai untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengujian produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan yang dilakukan pada hari jumat 17 juli 2026 pada pelaksanaan ini dimulai setelah istirahat di kelas II SD MIS Jabal Noor. Materi yang dibahas yaitu membaca dan memahami. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba Dikelas

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran menggunakan media *Ventrilokuisme*. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas yang telah dibuat. Beberapa langkah dalam

implementasi produk sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 26 (dua enam) orang siswa yang diambil dari kelas II SD MIS Jabal Noor. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

4. Hasil Uji Coba Keperaktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh seorang guru, yaitu wali kelas II. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Keperaktisan Guru

Guru kelas	Skor	Skor maksimal	presentase	kriteris
Sylvia Anggraini, S.Pd	56	60	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 94% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas II SD MIS Jabal Noor.

5. Hasil Uji Coba Keperaktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 26 orang siswa sebagai responden, yang dilaksanakan di kelas II SD MIS Jabal Noor. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi

pembelajaran sesuai yang telah ada di modul ajar, dimana materi disampaikan. menggunakan *Ventrilokuisme*, dengan durasi waktu 2 x 35 menit. Uji coba dilakukan pada setiap siswa. Selanjutnya, siswa diberi angket untuk mengevaluasi data tarik pada media pembelejaran *Ventrilokuisme* tersebut. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Keperaktisan Siswa

Siswa	Skor	Skor maksimal	presentase	kriteris
Siswa kelas II	1.363	1.650	83%	Sangat Praktis

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan. Sementara respon siswa teradap media rata-rata 83% dikategorikan sangat praktis digunakan.

4.3 Hasil Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil yang diperoleh berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Media yang telah dibuat berupa media pembelajaran berupa *Ventrilokuisme*, yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengajar dan murid di kelas II Sd Mis Jabal Noor. Validasi dilaksanakan pada tahap pengembangan (devolepment), dimana validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media sebelum uji coba atau penerapannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi ini diperoleh sebelum uji coba media pembelajaran yang menggunakan media berupa *Ventrilokuisme* yang telah dirancang.

Berikut adalah hasil umpan balik dari validator oleh desain media, yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Amin

Basri, S.Pd.I., M.Pd yaitu 95% “sangat valid”. Untuk ahli materi, Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd yaitu 90% proses validasi dilakukan oleh Ibu Sylvia Anggraini, S.Pd yang merupakan guru kelas di SD MIS Jabal Noor yaitu sebesar 94% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *Ventrilokuisme* pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, media tersebut akan diuji coba pada siswa, dan pelaksanaan uji coba ini akan dilakukan di kelas II SD MIS Jabal Noor dengan jumlah 26 siswa. Media *Ventrilokuisme* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya terstruktur. Namun, dalam penelitian ini hanya empat tahap dari penerapan model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu dalam pelaksanaaan penelitian. Media *Ventrilokuisme* memabantu siswa untuk lebih semangat dan termotivasi pembelajaran dan penjelasan guru mengenai materi. Hal ini berdampak pada situasi pembelajaran yang umumnya hanya melibatkan membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Ventrilokuisme* pada tema keterampilan membaca dan memahami pada pembelajaran B. Indonesia kelas II Sd Mis Jabal Noor. Terdapat beberapa hal yang dikaji diantaranya:

1. Pengembangan media boneka *ventrilokuisme*. Media dikembangkan dengan model ADDIE yang dibatasi pada empat tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap analisis menemukan bahwa siswa kelas II MIS Jabal Noor kurang aktif, kurang percaya diri, dan mudah jenuh karena pembelajaran masih didominasi ceramah dan buku. Dari analisis itu dihasilkan media berupa boneka lebah berbahan kain flanel berukuran 30 cm × 15 cm, dengan speaker mini di dalam kepala boneka yang terhubung ke gawai (aplikasi CapCut) untuk memutar materi.
2. Tingkat kevalidan media. Media dinyatakan **sangat valid**. Validasi ahli materi memperoleh skor 27 dari 30 (**90%**), dan validasi ahli desain media memperoleh skor 38 dari 40 (**95%**). Kedua hasil ini menunjukkan bahwa materi dan desain media sudah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan media. Media dinyatakan **sangat praktis**. Respon guru kelas memperoleh skor 56 dari 60 (**94%**), dan respon siswa

memperoleh skor 1.363 dari 1.650 (**83%**). Media ini mudah digunakan oleh guru dan diminati siswa.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulias menyampaikan rekomenadasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ventrilokuisme* ini sebaiknya peserta memahami aturan dari guru untuk mengikuti arahan dalam proses pembelajaran yang akan di mulai dengan menggunakan media *Ventrilokuisme*
2. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik diharapkan mengalokasi waktu, sebab media pembelajaran dengan media ini memerlukan waktu cukup banyak.
3. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik dan peserta didik diharapkan mempersiakan komponen- komponen yang diperlukan sehingga tidak mengulur waktu.
4. Diperlukan penambahan variasi media pembelajaran yang lebih beragam. Hal ini mencakup pengembangan tambahan pada media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran B.Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

2023, K. Et Al. (2021a). *Bahasa Indonesia A. 32*(3), 167–186.

2023, K. Et Al. (2021b). *Peran Vital Bahasa Isyarat Indonesia Dalam Membangun Komunikasi Dan Integrasi Sosial Anak Tuli*. *32*(3), 167–186.

Alahmad, H. I. M., & Alahmad, H. (2021). *Hussein I. M. Alahmad*. *970*(March 2020), 1–4.

Angraini Novita, Dwi Agus Setiawan. (2025). *E-Guidebook Seni Ventriloquist Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Verbal Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar*. *10*, 300–314.

Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Saga Vi Kabupaten Tangerang. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, *5*(1), 1. Https://Doi.Org/10.30738/Wa.V5i1.8444

Arista, Maharanni Selly. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar Arista*. *11*(1), 76–83.

Asnafiyah, A., & Salsabila, S. H. (2025). Development Of Monopoly as A Gamebased Learning Media on Pancasila Education Material My Country Indonesia for Grade Iv Elementary Students. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, *7*(2), 99–118. Https://Doi.Org/10.23971/Mdr.V7i2.9611

Azzahra Kamila Cahyani Masdar, Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(3), 76–85. Https://Doi.Org/10.62383/Edukasi.V1i3.243

Brata, R. S. W., Prayoga, T. B., & Chandra, Z. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis It (Translate). *Journal Of Information Systems and Management (Jisma)*, *03*(02), 47–55. Https://Jisma.Org/

Deti Sari, J. Inovasi P. B. Dan S., & Bahasa, P. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra. *Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 233–241.

Dewi, M. (2025). Journal Of Education and Teaching (Iojet). *Journal Of Education and Teaching (Jete)*, *6*(2), 75.

Dewi Safitri1, A. L. (2022). *Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng*. *08*(September), 2345–2358.

Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, *5*(3), 248–253.

Fadhilah Hilmy Nasution, Pramudia Ananda, Siti Fadilla, & Juni Sahla Nasution. (2024). Hakikat Media Pembelajaran Menulis Di Kelas Tinggi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *2*(4), 130–138. Https://Doi.Org/10.61132/Arjuna.V2i4.1098

Galih Visnhu Pradana, B., & Mario Pratama, Y. (2022). Peran Digitalisasi Media Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, *13*(2), 145–153.

Galuh, U., Galuh, U., & Galuh, U. (2022). *The Language Validity and Readability Aspects In the Development of Indonesian Language Learning Materials Based on Local Wisdom Pengembangan Bahan Ajar Mkwu Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*. *10*, 134–140.

Hanifah Muthia Nabihasnah, Marsya Alhayyu, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Pendekatan Storytelling Untuk Membentuk Akhlak Mulia Anak Usia Dini. *Reflection: Islamic Education Journal*, *2*(2), 197–212. Https://Doi.Org/10.61132/Reflection.V2i2.793

Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). *The Use of Learning Media and Its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes*. *International Journal of Education, Social Studies, And Management (Ijessm)*, *3*(2), 7–14. Https://Doi.Org/10.52121/Ijessm.V3i2.148

Herwanda, A., & Sismulyasih, N. (2024). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali. *Elementary School Teacher*, *7*(1), 14–21. Https://Doi.Org/10.15294/Bb4asv58

Hidayah, L. R. (2023). The Importance of Using Visual in Delivering Information. *Vcd*, *8*(1), 52–61. Https://Doi.Org/10.37715/Vcd.V8i1.2720

Indar Rahman, K., & Khadijah. (2023). Perkembangan Bermain Dalam Permainan Tradisional (Congklak) Untuk Melatih Motorik Kasar, Sosial Dan Emosional

Pada Anak Usia Dini. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *5*(2), 292–305. Https://Doi.Org/10.46773/Muaddib.V5i2.850

Jafar, M., & Aisyah, D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv B Upt Spf Sd Inpres Borong Kota Makassar Nur*. *2338*, 13–34.

Jusmawati, J., Abustang, P. B., Wulandari, S., Mansis, I., Rosdiana, R., & Apriliniar, E. (2024). Pengaruh Metode Story Telling Dengan Media Ventriloquist Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, *6*(1), 366–376. Https://Doi.Org/10.29100/.V6i1.5229

Kemal Khadafi, Firli Irhamn, D. A. F. (2023). Comit: Communication, Information and Technology Journal. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, *2*(2), 291–301. Https://Doi.Org/10.47467/Comit.V3i1.2420

Kholif. (2025). *No* Pengembangan Media Komik Interaktif Digital Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah *18 Medan*. 6. Https://Www.City.Kawasaki.Jp/500/Page/0000174493.Html

Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan. *2*, 102–108.

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. ككككك ككككك, *1*(1), 1–10.

Marchella, S., Setiawan, D. A., Chrisyarani, D. D., & Rahutami, R. (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

Melda, S. H. (2023). *Manfaat Penggunaan Media Audio Tutorial*.

Miftah, M. (2021). *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *32*(3), 167–186.

Nabilah Layaliya, F., & Haryati Setyaningsih, N. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*, 81–84.

Najm Al Inu, A. N., Fitriani, D., Bani, E. A. S., & Winandar, M. L. (2023). Peran

Guru Sebagai Agen Pembaharu Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, *5*(2), 1696–1701. Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.806

Neneng Eliana. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1), 45–55. Https://Doi.Org/10.21009/Jpd.V11i1.15295

Noviyanawati, B. L., & Gede Agung, A. A. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan Savi Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 73–81. Https://Doi.Org/10.23887/Jmt.V2i2.45667

Novriadi, F., Fitria, Y., & Erita, Y. (2023). Kajian Dampak Pembelajaran Model Fragmented Dan Motivasi Belajar Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 2034–2049. Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V8i1.8204

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Fungsi Media Belajar Untuk Menambah Minat Pembelajaran Murid Sdn Kohod Iii. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa

Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, *10*(2), 99–106. Https://Doi.Org/10.61290/Pgsd.V10i2.428

Rosdiana, D. Y., & Pd, M. (N.D.). *Modul Bahasa Dan Belajar Bahasa*. 1–32. Http://Www.Ut.Ac.Id/Kemudian

Sari, D., Amalia, D., Padilah, F., & Siregar, H. H. (2024). *Pengaruh Bahasa Mandailing Terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa Perantauan di Kota Medan Dewinta*. *2*(3), 411–416.

Sarina Wati, Y., Ngura, E. T., & Meka, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Boneka Tangan Melalui Bercerita Untuk Meningkatkan Aspek Mengungkapkan Bahasa Pada Anak Tk B Di Tkk St Yoseph Sadha Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada 2020/2021. *Jurnal Citra Pendidikan*, *4*(3), 1880–1893. Https://Doi.Org/10.38048/Jcp.V4i3.432

Shanie, A. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu*. *1*, 1–18.

Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Bulletin Of Educational Management and Innovation*, *1*(2), 109–121. Https://Doi.Org/10.56587/Bemi.V1i2.79

Sri Haryati. (2021). *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Metode Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. 13.

Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal On Early Childhood Education Research (Joecher)*, *1*(2), 72–81. Https://Doi.Org/10.37985/Joecher.V1i2.11

Susiawati, I., &, Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. Https://Journal.Uii.Ac.Id/Ajie/Article/View/971

Syamsi, N., Hamzah, R. A., & Fadilah, N. (2025). *Jurnal Ilmiah Insan Mulia Sejarah Perkembangan Dan Kedudukan Bahasa Indonesia*. *2*(1), 35–42.

Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan Syamsiani Stit Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa Dan Pendidikan*, *2*(3).

Tambunan, K. A. H., Siagian, R. A., Harianti, S., & Hutagalung, T. (2025). Peran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kesadaran Kewarganegaraan Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(1), 8893–8899.

Wijayanti, M. V., & Mawardi, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, *31*(3), 317–322. Https://Doi.Org/10.32585/Jp.V31i3.2839

Yemima, Heginta Br Tarigan. (2023). *Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pemebelajaran Sekolah Dasar*. *09*, 829–842.

Yusnianti Nurul Mutmaina, Rahma Ashari Hamzah, & Fauzianti Fauzianti. (2025). Fungsi Dan Ragam Bahasa Indonesia. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, *3*(3), 21–30. Https://Doi.Org/10.61132/Yudistira.V3i3.1860

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78. Https://Doi.Org/10.25134/Equi.V19i01.3963

Zakaria, A. Z. A., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Ii Sdn Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patria Eduacational Journal (Pej)*, *2*(1), 11–20. Https://Doi.Org/10.28926/Pej.V2i1.108

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar

MODUL AJAR

Sekolah : SD (Sekolah Dasar)
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : II/2
Materi Pembelajaran : Pemahaman Mendengar
Tahun Pembelajaran : 2025/2026
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu :2 x 35 Menit

A. Kompotensi Inti

1. Agar peserta didik dapat memahami makna kalimat secara utuh dan pengamatan global.
2. Memahami Ketelitian mengurai bagian-bagian bahasa (kata → suku kata → huruf).
3. Serta Kemampuan memahami Kembali kalimat-kalimat yang disampaikan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	**Indikator Pencapaian Kompetensi**
Siswa dapat Memahami kalimat utuh secara baik dan benar.	Siswa dapat mengenali kata-kata menjadi sebuah kalimat. Siswa dapat memahami Kembali kata-kata yang disampaikan menjadi sebuah kalimat.

C. Tujuan Pembelajaran

 Peserta didik mampu memahami setiap kata, dan menjadikan kalimat utuh, serta memahami kembali dengan tepat melalui metode R&D.

D. Materi Pembelajaran

1. Pemahaman mendengar

E. Model Pembelajaran

1. PBL *(Problem Based Learning)*

F. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Berpikir Krisis
3. Mandiri
4. Kreatif
5. Gotong royong
6. Berkebinekaan

G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Media/Alat: boneka, speaker, dan aplikasi capcut.
2. Sumber pembelajaran: Buku Pedoman Guru dan buku siswa.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Kegiatan Awal	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik. 2. Kemudian berdoa bersama untuk memulai pelajaran dan setelah itu mengecek kehadiran siswa. 3. Guru melakukan pengecekan persiapan belajar seperti memerika kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan.	

	4. Guru menyampaikan Lingkup materi, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan. 5. Guru menyampaikan tujuan mempelajari	10 menit

Kegiatan Inti	1. Guru terlebih dahulu memberikan apresiasi kepada peserta didik. 2. Guru mengenalkan media bonekat *ventrilokuisme* kepada siswa dan memberitahu bahwa akan menggunakan Boneka *ventrilokuisme* dalam pembelajaran pemahaman mendengar. 3. Pesera didik diajak mendengarkan bersama terlebih dahulu. 4. Tunjukkan gambar Boneka kepada siswa. 5. Pendidik menjelaskan bagaimana cara menggunakan Tanyakan: "Anak-anak, ini Boneka gambar apa ?" (Siswa menjawab: "lebah"), lalu Letakkan beneka *ventrilokuisme* atas meja. 6. Ajak siswa diam dan mendengarkan suara yang dikeluarkan dari boneka tersebut, kemudian minta siswa mengulangi kata yang dikeluarkan dari boneka tersebut, lalu siswa akan menyatukan kata tersebut menjadi sebuah kalimat. 7. Ulangi lagi menjadi kata kalimat yang berbeda, Minta siswa untuk mendengarkan kembali dengan saksama. 8. Setelah mendengarkan kaliamat kembali maka siswa akan menjawan pertanyaan yang disampaikan oleh boneka *ventrilokuisme* tersebut dengan benar. Siswa mendengarkan kembali	60 menit

	kalimat yang berhasil mereka jawab. 9. Setelah itu guru akan memuat kelompok dan setiap perkelompok harus membuat cerita dari kehidupan lebah. Setelah itu kelompok akan maju dan meampilkan hasil dari cerita tersebut. 10. Setelah peserta didik mengerti, pendidik menugaskan peserta didik umtuk menyelesaikan soal yang telah diberikan. 11. Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD yang diberikan maka peserta didik diberikan bimbingan oleh pendidik.	
Kegiatan Penutup	1. Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum menguasai materi. 2. Dengan bimbingan guru salah satu siswa dipilih untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya. 3. Lalu pendidik menyuruh satu siswa untuk diminta menyiapkan kelas dan doa pulang	

I. Penilaian Pembelajaran

- Lembar Observasi selama kegiatan berlangsung.
- Tes: memahami setiap kata yang dikeluarkan dari boneka *ventrilokuisme* lalu menjadikan sebuah kalimat, dan kalimat tersebut akan dijawab oleh peserta didik.

Medan, juli 2026

Diketahui,
Guru kelas

Sylvia Anggraini, S.Pd.

Diketahui,
Kepala Sekolah

Sri Arbawiyah, S.Pd.I

Penyusun

Rahma Rauzia

Lampiran 2: Soal Cerita

LEBAH KECIL YANG RAJIN

Disebuah taman yang indah dengan dipenuhi bunga-bunga hiduplah seekor lebah yang kecil memiliki nama Lula. Disetiap paginya, lula terbangdari satu bunga kebunga yang lainnya untuk mengumpulkan madu dari bunga tersebut. Lula bekerjasama dengan teman-temannya, mereka saling membantu agar sarang lebah selalu dipenuhui dengan madu. Saat menghinggap bunga tanpa sengaja lula membawa serbuk sari kebunga yang lainnya. Hal itu membuat bunga tumbuh menjadi buah dan menghasilkan biji. Suatu hari, hujan turun sangat deras lula dan teman-temannya tetap tenang didalam sarangnya. Setelah hujan berhenti, mereka Kembali bekerja dengan semangat. Lula senang menjadi lebah yang rajin, iya tau bahwa pekerjaannya bermanfaat bagi banyak maklhuk hidup. Berkat lebah, banyak tanaman dapat tumbuh dengan baik.

1.Apa judul yang diceritakan?

2.Apa yang dihisap oleh si lebah lula?

3.Dimanakah lebah Lula tinggal?

4.Apakah lula tinggal sendirian?

Selain madu lula juga membawa apa kebunga lainnya?

Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Desain Media

ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *VENTRILOKUISME* UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS II SD MIS JABAL NOOR OLEH AHLI DESAIN MEDIA

Nama Mahasiswa : Rahma fauzia

Materi Produk : Boneka *Ventrilokuisme*

Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Hari/Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media pembelajaran berbasis boneka *ventrilokuisme* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II sd Mis Jabal Noor untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangakan.

Saya ucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai validator ahli media dengan mengisi angket validasi ini.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut anda apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Katagori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "✓" pada alternatif jawaban yang anda inginkan

B. ASPEK KELAYAKAN MEDIA

No	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	**Pembelajaran**	1. Mudah digunakan	✓				
		2. Aturan pembelajaran dituliskan dengan jelas	✓				
		3. Petunjuk pembelajaran mudah diikuti siswa	✓				
2	**Tampilan Media**	4. Keserasian pemilihan warna pada boneka		✓			
		5. Keserasian warna, teks dan suara pada boneka *ventrilokuisme*		✓			
		6. Tampilan media terlihat menarik	✓				
3	**Kualitas Media**	7. Tidak mudah hancur	✓				
		8. Media aman digunakan dalam pembelajaran berulang	✓				

C. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

Layak. digunakan. Usia penyajian

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar penilaian ini dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2	Layak digunakan setelah revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Medan, 2026

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

lampiran 4: Lembar Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *VENTRILOKUISME* UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS II SD MIS JABAL NOOR OLEH AHLI MATERI

Nama Mahasiswa : Rahma Fauzia

Materi Produk : Boneka *Ventrilokuisme*

Nama Validator : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Hari/Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi pembelajaran berbasis boneka *ventrilokuisme* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Mis Jabal Noor untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini diajukan untuk mengetahui pendapat bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai validator ahli bahasa dengan mengisi angket validasi ini.

A. PETUNJUK PENGISISAN

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Katagori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "✓" pada alternatif jawaban yang anda inginkan.

B. ASPEK KELAYAKAN MATERI

No	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	**Pembelajaran**	1. Boneka *ventrilokuisme* dapat digunakan dalam kegiatan belajar dikelas	✓				
		2. Isi materi pada boneka *ventrilokuisme* membantu siswa untuk memahami pembelajaran		✓			
		3. Boneka *ventrilokuisme* memudahkan siswa belajar sambil memahami		✓			
2	**Kesesuaian Bahasa**	4. Materi pada boneka *ventrilokuisme* sesuai dengan isi materi yang seharusnya dipelajari	✓				
		5. Materi pada boneka *ventrilokuisme* diucapkan secara jelas	.				
		6. Isi materi pada boneka *ventrilokuisme* mudah dipahami		✓			

		oleh siswa					

C. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN



D. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, materi boneka *ventrilokuisme* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan setelah revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 2026

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Lampiran 5: Lembar Angket Kepraktisan Respon Guru

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *VENTRILOKUISME* UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS II SD MIS JABAL NOOR

Nama Mahasiswa : Rahma Fauzia

Materi Produk : Boneka *Ventrilokuisme*

Hari/Tanggal : Selasa / 14 . Juli . 2026

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilaj alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Katagori Penyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "✓" pada alternatif jawaban yang anda inginkan

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Media	1. Tampilan boneka ventrilokuisme terlihat menarik		✓			
		2. Suara dalam media terdengar secara jelas	✓				
		3. Media dapat digunakan dengan langkah sederhana	✓				
		4. Media mudah dipersiapkan sebelum digunakan	✓				
2	Materi	5. Materi disajikan secara jelas		✓			
		6. Penyajian materi tidak membingungkan siswa	✓				
		7. Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana	✓				
		8. Materi membantu untuk pemahaman konsentrasi pada siswa	✓				
3	Manfaat	9. Media membantu siswa terlibat dalam pembelajaran		✓			
		10. media memudahkan siswa mengikuti kegiatan belajar		✓			
		11. media membuat siswa lebih tertarik untuk belajar	✓				
		12. media mendorong siswa lebih aktif belajar	✓				

C. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, media boneka ventrilokuisme untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan:

Medan, 2026

Lampiran 6: Lembar Angket Siswa

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : Ashraf
Sekolah : mis Jabal noor
Kelas/Semester : II / I
Hari/Tanggal : selasa .14.7.2026

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung dikolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana yang sangat akurat.	✓	✗		
2.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang benar.	✓			
3.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang tidak akurat.	✓			
4.	Saya memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang kurang akurat.	✓			
5.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang sangat akurat.	✓			
6.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan penekanan yang benar.	✓			
7.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang kurang sesuai.	✓			
8.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan nada yang kurang tepat.	✓			
9.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan sangat fasih.		✓		
10.	Saya dapat membaca Kembali kata-kata, dan kalimat sederhana dengan lancar.		✓		
11.	Saya dapat memahami kata-kata yang disampaikan denagn baik	✓			
12.	Saya dapat mendengarkan kata-kata dengan jelas	✓			

13.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyengankan	✓			
14.	Saya lebih mudah memahami Pelajaran dengan media *ventrilokuisme* ini	✓			
15.	Saya merasa media ini dapat meningkatkan daya ingat untuk pembelajaran.	✓			
Total Skor :					

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : Apsyila
Sekolah : MTs Jalpal Noor
Kelas/Semester : II /
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Juli 2026

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung dikolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana yang sangat akurat.	✓			
2.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang benar.		✓		
3.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang tidak akurat.			✓	
4.	Saya memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang kurang akurat.		✓		
5.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang sangat akurat.			✓	
6.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan penekanan yang benar.			✓	
7.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang kurang sesuai.		✓		
8.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan nada yang kurang tepat.			✓	
9.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan sangat fasih.			✓	
10.	Saya dapat membaca Kembali kata-kata, dan kalimat sederhana dengan lancar.				✓
11.	Saya dapat memahami kata-kata yang disampaikan denagn baik				✓
12.	Saya dapat mendengarkan kata-kata dengan jelas			✓	

13.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyengankan			✓	
14.	Saya lebih mudah memahami Pelajaran dengan media *ventrilokuisme* ini			✓	
15.	Saya merasa media ini dapat meningkatkan daya ingat untuk pembelajaran.				✓
Total Skor :					

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : Naizira
Sekolah :
Kelas/Semester : 2
Hari/Tanggal : selasa, 14 Juli 2026

Petunjuk

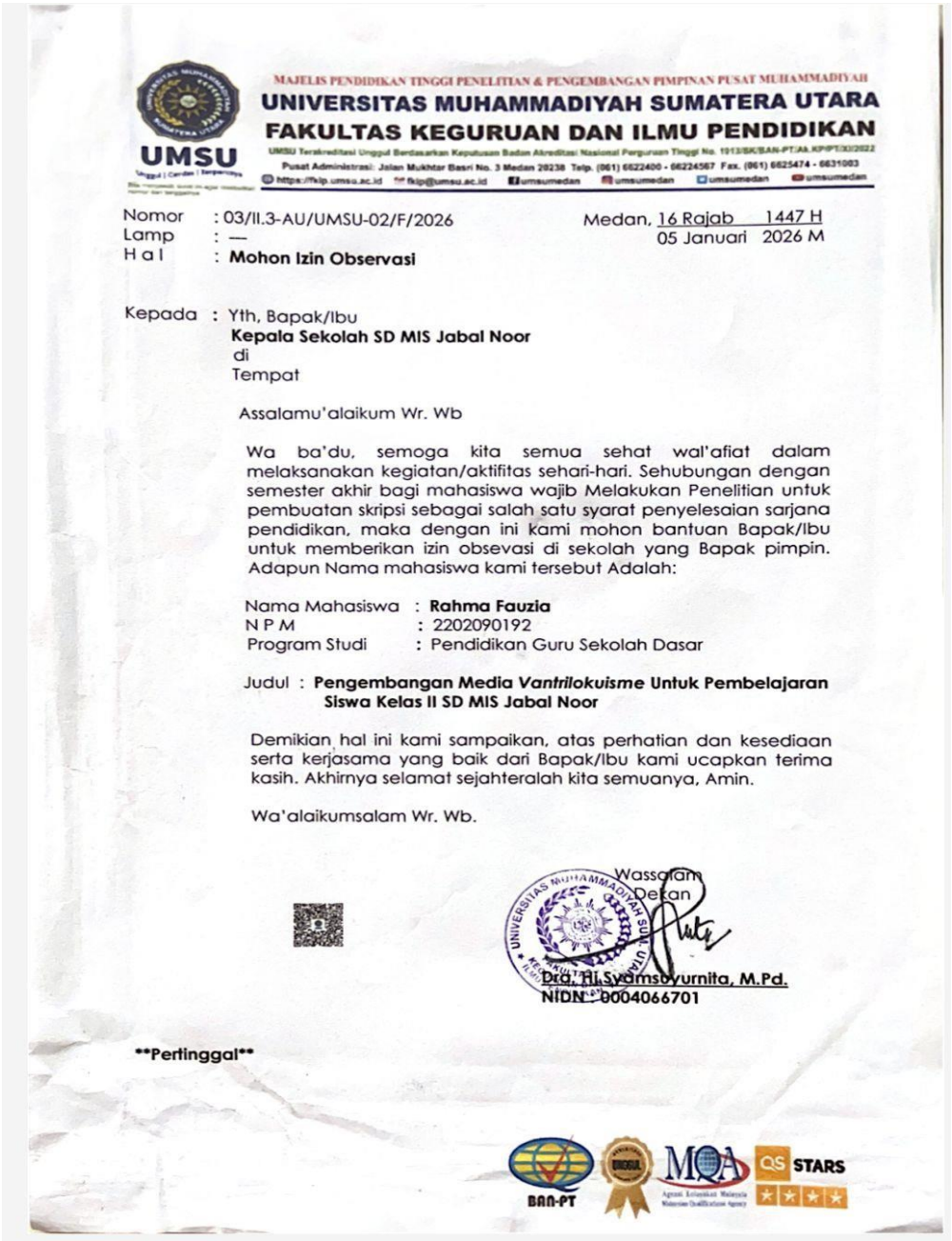
Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung dikolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana yang sangat akurat.	✓			
2.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang benar.	✓			
3.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang tidak akurat.	✓			
4.	Saya memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang kurang akurat.	✓			
5.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang sangat akurat.	✓			
6.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan penekanan yang benar.	✓			
7.	Saya dapat memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan intonasi yang kurang sesuai.	✓			
8.	Saya bisa memahami kata-kata, dan kalimat sederhana dengan nada yang kurang tepat.	✓			
9.	Saya bisa mendengarkan kata-kata, dan kalimat sederhana dengan sangat fasih.		✓		
10.	Saya dapat membaca Kembali kata-kata, dan kalimat sederhana dengan lancar.	✓			
11.	Saya dapat memahami kata-kata yang disampaikan denagn baik	✓			
12.	Saya dapat mendengarkan kata-kata dengan jelas	✓			

13.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyengankan	✓			
14.	Saya lebih mudah memahami Pelajaran dengan media *ventrilokuisme* ini	✓			
15.	Saya merasa media ini dapat meningkatkan daya ingat untuk pembelajaran.	✓			
Total Skor :					

Lampiran 7: Surat Mohon Izin Observasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 03/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : —
H a l : **Mohon Izin Observasi**

Medan, 16 Rajab 1447 H
05 Januari 2026 M

Kepada : Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD MIS Jabal Noor
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib Melakukan Penelitian untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Rahma Fauzia**
N P M : 2202090192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Pengembangan Media *Vantrilokuisme* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas II SD MIS Jabal Noor**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN : 0004066701

Pertinggal

Lampiran 8

LEMBAR WAWANCARA

Hari/Tanggal observasi : 19 Desember 2025

Nama sekolah : Mis Jabal Noor

Kelas : II (Dua)

Nama guru : Sylvia Anggraini, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan siswa saat pembelajaran bahasa Indonesia dikelas berlangsung?	Berlangsung dengan baik dan mengikuti dengan yang ada dibuku
2.	Adakah kendala atau kesulitan yang ibu alami saat mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa dikelas?	Ada, yaitu kurangnya menguasai media sehingga siswa cepat merasakan bosan saat belajar.
3.	Media seperti apa yang ibu guru gunakan saat proses pembelajaran di Bahasa Indonesia ini?	Media yang digunakan seperti mendengarkan dongeng melalui youtube yang disertakan dengan infokus. Namun pernah mengunakan media nyata seperti boneka tangan namun itu anak-anak sepertinya merasakan seperti sama saja saat pembelajaran biasanya.
4.	Metode pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajarn bahasa Indonesia?	Metode ceramah
5.	Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan media boneka *ventrilokuisme* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Belum pernah

Peneliti

Diketahui,

Guru kelas

Sylvia Anggraini, S.Pd.

Rahma Fauzia
2202090192

Diketahui,

Kepala Sekolah

Sri Arbawiyah, S.Pd.I

Lampiran 9

Dokumentasi







https://drive.google.com/file/d/1Es_cV-Fll0TcFiUpLFrJv7_i0EUQtvBl/view?usp=drivesdk









DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi



Nama Lengkap	: Rahma Fauzia
NPM	: 2202090192
Tempat, Tanggal Lahir	: Medan, 05 November 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Warga Negara	: Indonesia
Alamat	: lingkungan 6 pekan labuhan
Anak Ke	: 8 dari 8 bersaudara
Email	: rahmafauzia0511@icloud.com
No. Hp	: 082363938778

Data Orang Tua

Nama Ayah	: H. Ahmad Fauzi
Nama Ibu	: Arbaiyah Tarigan
Pekerjaan	: Ibu Rumah Tangga
Alamat	: lingkungan 6 pekan labuhan

Pendidikan Formal

SD Negeri 060949	(2009-2015)
SMP Negeri 5 Medan	(2015-2018)
SMA Negeri 19 Medan	(2018-2021)
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	(2022-2026)

25c2c53029103e22_SKRIPSI RAHMA FAUZIA

ORIGINALITY REPORT

14%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	2894 words — 10%
2	journal.aspirasi.or.id Internet	369 words — 2%
3	repository.upi.edu Internet	134 words — 1%
4	docplayer.info Internet	93 words — 1%
5	tnursetianti.wordpress.com Internet	64 words — < 1%
6	www.unmermadiun.ac.id Internet	57 words — < 1%
7	repository.umj.ac.id Internet	55 words — < 1%
8	Yosi Adiputra, Handayani Eka Putri. "Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMK Pada Materi Statistika", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020 Crossref	54 words — < 1%
9	www.dosenpendidikan.co.id Internet	51 words — < 1%
10	digilib.uinkhas.ac.id Internet	49 words — < 1%
11	docobook.com Internet	49 words — < 1%