

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA LEVEL INTERMEDIATE (B1)

Faujiah Br S. Pelawi¹, Rita Suswati², Winny Meilita Lubis³, Rima Nurdiani Harahap⁴, Maulidea Karimah⁵, Siti Sahara⁶
faujiah077@gmail.com¹, ritasuswati@unimed.ac.id², winnymeilita2054@gmail.com³,
rimanurdiani0414@gmail.com⁴, mlida5086@gmail.com⁵, sitisahara394@gmail.com⁶
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis Total Physical Response (TPR) sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa level B1 (intermediate). Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan berbicara siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg & Gall, dengan tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, dan final produk. Data diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan observasi terhadap 40 siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media digital yang dapat diakses melalui HP atau laptop serta dilengkapi dengan gambar, audio, dan video. E-book interaktif yang dikembangkan mampu memadukan unsur TPR dalam bentuk instruksi fisik dan aktivitas berbasis gerakan sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bebas tekanan. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak digunakan dengan revisi minor. Secara keseluruhan, e-book interaktif berbasis TPR terbukti efektif meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta keterampilan berbicara siswa level B1. Media ini juga mendukung pembelajaran mandiri yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: E-Book Interaktif, Total Physical Response (TPR), Intermediate Level.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive e-book based on Total Physical Response (TPR) as an English language learning medium for B1 (intermediate) level students. The background to this research stems from students' low speaking skills and the limited availability of engaging and interactive learning media. The method used was Research and Development (R&D), adapted from the Borg & Gall model, with the stages of needs analysis, planning, product development, expert validation, revision, and final product. Data were obtained through questionnaires, interviews, and observations of 40 students at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. The results showed that students greatly needed digital media accessible via mobile phones or laptops and equipped with images, audio, and video. The developed interactive e-book successfully combined TPR elements in the form of physical instructions and movement-based activities, creating a fun, active, and stress-free learning environment. Validation results from material and media experts indicated that the product was suitable for use with minor revisions. Overall, the TPR-based interactive e-book proved effective in increasing the motivation, self-confidence, and speaking skills of B1 level students. This media also supports independent learning that is relevant to educational needs in the digital age and can be an innovative alternative in teaching English in vocational high schools.

Keywords: Interactive E-Book, Total Physical Response (TPR), Intermediate Level.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia, khususnya pada tingkat menengah (B1), masih menghadapi berbagai tantangan dalam menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara efektif. Masalah utama terletak pada

rendahnya kemampuan berbicara (speaking skill), terutama dalam hal pengucapan (pronunciation), kosakata (vocabulary), dan struktur bahasa. Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang tidak mendukung turut memengaruhi motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Sebagian besar media yang digunakan di sekolah masih bersifat konvensional, berbasis teks dan ceramah, sehingga kurang menarik bagi siswa generasi digital. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris. Padahal, berdasarkan Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), pelajar pada level B1 diharapkan mampu memahami pokok pembicaraan dari input standar yang jelas, berkomunikasi dalam situasi umum sehari-hari, serta menyusun teks sederhana tentang pengalaman dan pendapat pribadi. Untuk mencapai kemampuan ini, siswa membutuhkan metode pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek kognitif dan kinestetik secara alami.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah Total Physical Response (TPR), metode pengajaran bahasa yang dikembangkan oleh James Asher. TPR mengajarkan bahasa melalui koordinasi antara ujaran dan tindakan fisik. Menurut teori trace dalam memori, hubungan antara ucapan dan gerakan memperkuat daya ingat dan pemahaman bahasa. Asher menyamakan pembelajaran bahasa kedua dengan pemerolehan bahasa pertama, di mana anak-anak pada awalnya merespons perintah secara fisik sebelum mampu berbicara. Oleh karena itu, TPR menekankan pentingnya pemahaman melalui tindakan fisik dan suasana belajar yang bebas tekanan.

Metode TPR menggunakan syllabus berbasis kalimat perintah (imperative), di mana siswa merespons instruksi guru melalui gerakan tubuh. Proses ini mengurangi stres, meningkatkan keterlibatan, dan memfasilitasi pemerolehan bahasa secara alami. Krashen (1982) mendukung TPR sebagai cara efektif untuk menciptakan comprehensible input yang bebas stres dalam pembelajaran bahasa kedua. Dengan demikian, TPR bukan hanya mengajarkan bahasa, tetapi juga menghidupkan proses belajar melalui pengalaman fisik yang bermakna.

Selain pendekatan metode, perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong lahirnya inovasi media pembelajaran digital. Salah satu bentuknya adalah e-book interaktif, yaitu buku digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media pembelajaran terpadu. Menurut Suryani dan Sukarmin (2012), e-book interaktif mampu memvisualisasikan materi abstrak menjadi konkret, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian Ebied dan Rahman (2015) juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan e-book interaktif memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang menggunakan buku teks biasa.

Integrasi antara TPR dan e-book interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. E-book interaktif memungkinkan penyajian instruksi TPR melalui video, animasi, dan audio, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lebih aktif, bahkan secara mandiri. Pembelajaran berbasis digital ini juga mendukung semangat Education 5.0, yang menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan pengalaman belajar personal.

Pada tingkat kemampuan B1, siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam konteks sosial dan profesional sederhana. Menurut Cambridge English (2013), pelajar B1 mampu memahami percakapan sehari-hari, menyampaikan opini pribadi, membaca teks singkat seperti artikel dan email, serta menulis teks sederhana yang koheren. Untuk itu, pembelajaran pada tingkat ini harus menggabungkan penguatan tata bahasa dan

keterampilan komunikasi yang kontekstual. Richards dan Rodgers (2014) menekankan pentingnya integrasi empat keterampilan bahasa—listening, speaking, reading, dan writing—dalam satu kesatuan kegiatan pembelajaran yang komunikatif.

Dengan demikian, pengembangan e-book interaktif berbasis TPR menjadi upaya strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat intermediate. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar berbasis teknologi, tetapi juga sebagai wadah praktik speaking yang melibatkan aktivitas fisik, audio-visual, serta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-book interaktif berbasis TPR sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa level B1 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

METODOLOGI

Penelitian ini mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, dengan penyesuaian terhadap konteks dan keterbatasan penelitian di lapangan [24]. Model ini digunakan karena menyediakan kerangka sistematis dalam mengembangkan, memvalidasi, dan menyempurnakan produk pendidikan berdasarkan data empiris dari uji coba nyata.

Menurut Sugiyono, metode R&D adalah pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya, baik berupa perangkat lunak, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional. Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya merancang, tetapi juga menyempurnakan produk berdasarkan hasil pengujian di lapangan [28].

Pendekatan R&D menekankan proses pengembangan berbasis data empiris melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan teruji [24]. Penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses untuk merancang dan memvalidasi produk pendidikan dengan mengikuti siklus penelitian, mulai dari kajian teori, perancangan, uji coba, hingga revisi produk berdasarkan temuan di lapangan. R&D berbeda dari penelitian murni karena tidak berhenti pada deskripsi teoritis, tetapi berfokus pada pengembangan solusi nyata yang melalui pengujian dan perbaikan berulang.

Adapun tujuan penggunaan metode R&D dalam bidang pendidikan dijelaskan lebih lanjut oleh Okpatrioka ke dalam beberapa aspek [25]. Pertama, pada aspek kurikulum, R&D berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan program serta meningkatkan kemampuan pengembang dalam menciptakan produk sejenis di masa mendatang. Kedua, dalam teknologi dan media, pendekatan ini mendukung peningkatan rancangan instruksional dan evaluasi berdasarkan pemecahan masalah tertentu. Ketiga, dalam bidang pembelajaran dan instruksi, R&D berperan dalam perancangan lingkungan belajar, penyusunan kurikulum, dan penilaian keberhasilan pembelajaran melalui observasi langsung. Keempat, dalam pendidikan guru dan didaktik, R&D digunakan untuk mendukung pembelajaran profesional guru serta mengembangkan lingkungan belajar melalui proses reflektif dan siklik yang menguji teori langsung di kelas dan menyempurnakannya berdasarkan data empiris.

Selain itu, Richey dan Nelson membagi jenis penelitian pengembangan ke dalam dua tipe [27]. Tipe pertama berfokus pada desain dan evaluasi suatu produk atau program tertentu untuk memperoleh pemahaman terhadap proses pengembangannya serta kondisi pendukung implementasinya. Sementara itu, tipe kedua lebih menekankan pada kajian terhadap program pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan tujuan mengidentifikasi prosedur desain dan evaluasi yang paling efektif.

Menurut Gall, Gall, & Borg, R&D adalah suatu proses yang bertujuan untuk

mengembangkan dan menguji produk pendidikan melalui prosedur ilmiah yang melibatkan pengumpulan data, perencanaan, desain, uji coba, revisi, dan validasi [24]. Meskipun model aslinya terdiri atas 10 langkah, dalam penelitian ini tahapan disederhanakan menjadi 6 tahap utama agar lebih efisien, tanpa menghilangkan esensi ilmiah dan validitas proses pengembangannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner, didapat data berikut:

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1. Saya merasa kemampuan berbicara saya dalam bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan.	0%	7,5%	55,0%	37,5%
2. Saya membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu saya berlatih speaking lebih aktif.”	0%	15,0%	72,5%	15,0%
3. Saya lebih mudah memahami materi speaking dengan media yang memiliki gambar, audio, dan contoh langsung.”	2,5%	12,5%	57,5%	27,5%
4. Saya membutuhkan media belajar yang bisa digunakan secara mandiri.	0%	15,0%	67,5%	17,5%
5. Saya membutuhkan latihan berbicara yang bisa digunakan berulang-ulang.	5,0%	10,0%	67,5%	17,5%
6. Saya sering kesulitan mengucapkan kata/kalimat dalam bahasa Inggris.	0%	22,5%	62,5%	15,0%
7. Saya kurang percaya diri saat harus berbicara dalam bahasa Inggris.	5,0%	15,0%	65,0%	15,0%
8. Saya jarang mendapatkan kesempatan untuk berbicara bahasa Inggris di kelas.	0%	22,5%	70,0%	5,0%
9. Saya belum pernah menggunakan media interaktif untuk melatih speaking.	2,5%	15,0%	72,5%	10,0%

10. Saya sering bingung memulai percakapan dalam bahasa Inggris.	2,5%	12,5%	65,0%	20,0%
11. Saya ingin belajar speaking melalui media yang bisa saya akses lewat HP/laptop.	0%	7,5%	65,0%	27,5%
12. Saya ingin media belajar yang memiliki video atau animasi untuk mencontohkan cara berbicara.”	2,5%	10,0%	70,0%	17,5%
13. Saya ingin belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti yang perintahnya melibatkan gerakan atau aktivitas fisik.”	5,0%	5,0%	82,5%	7,5%
14. Saya ingin media belajar yang bisa digunakan sendiri maupun bersama teman.	5,0%	15,0%	67,5%	12,5%
15. Saya ingin media belajar yang sesuai dengan minat dan level bahasa Inggris saya.	2,5%	5,0%	67,5%	25,0%

1. Kebutuhan Media Belajar Berbasis Teknologi dan Visual (E-Book Interaktif)

Data menunjukkan bahwa 92,5% responden setuju atau sangat setuju bahwa mereka ingin belajar melalui media yang bisa diakses lewat HP/laptop (Q11). Sebanyak 97,5% juga menyatakan lebih mudah memahami materi speaking jika disertai gambar, audio, dan contoh langsung (Q3), dan 87,5% ingin belajar melalui video atau animasi (Q12).

Hal ini sangat relevan dengan konsep E-book interaktif seperti dijelaskan oleh Suryani & Sukarmin (2012) dan Ebied & Rahman (2015), yang menyebutkan bahwa e-book interaktif dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi konkret melalui animasi, gambar, dan audio sehingga:

1. Meningkatkan motivasi belajar
2. Memudahkan pemahaman materi
3. Membantu pencapaian hasil belajar

Temuan ini memperkuat bahwa media interaktif digital adalah kebutuhan riil siswa tingkat B1 dalam pembelajaran speaking.

2. Kendala dan Solusi Pembelajaran Speaking melalui Gerakan dan Latihan Fisik (TPR)

Beberapa pernyataan dalam angket menyoroti tantangan siswa:

1. Kesulitan mengucapkan kata/kalimat (Q6) – 77,5% setuju
2. Kurang percaya diri berbicara (Q7) – 80% setuju
3. Jarang mendapatkan kesempatan berbicara di kelas (Q8) – 75% setuju
4. Sering bingung memulai percakapan (Q10) – 85% setuju

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih pasif dan cenderung cemas dalam praktik speaking. Dalam konteks ini, metode Total Physical Response (TPR) sangat relevan. TPR berfokus pada:

1. Respons fisik terhadap perintah, bukan hanya bentuk bahasa
2. Mengurangi tekanan dan stres dalam belajar
3. Menyediakan pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna

4. Meningkatkan pemahaman makna melalui gerakan

Hal ini sejalan dengan data Q13, di mana 90% siswa ingin belajar speaking dengan cara menyenangkan melalui gerakan atau aktivitas fisik, mendukung penggunaan pendekatan TPR dalam media digital interaktif.

3. Kebutuhan Autonom Learning Sesuai Tingkat Intermediate (B1)

Respon siswa juga menunjukkan keinginan untuk:

1. Belajar secara mandiri (Q4 – 85% setuju)
2. Mengulang latihan berbicara (Q5 – 85% setuju)
3. Belajar dengan media yang sesuai dengan minat dan level mereka (Q15 – 92,5% setuju)

Kebutuhan ini sesuai dengan karakteristik siswa pada tingkat Intermediate (B1) menurut CEFR dan Cambridge (2013), yang mulai dapat:

1. Berkomunikasi dalam situasi sehari-hari
2. Menyusun kalimat sederhana untuk menyampaikan ide dan pengalaman
3. Belajar dengan pendekatan kontekstual dan komunikatif

Hasil Wawancara

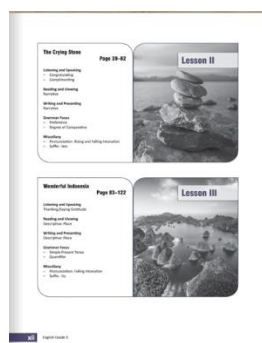
Hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris menguatkan hasil kuesioner. Beberapa temuan utama dari wawancara sebagai berikut:

- a. Strategi Penilaian Speaking: Guru lebih sering menggunakan pendekatan bilingual (bahasa Inggris lalu bahasa Indonesia) agar siswa dapat memahami instruksi dengan lebih baik. Interaksi langsung dijadikan tolok ukur kemampuan speaking.
- b. Tantangan Terbesar: Guru menekankan bahwa tantangan utama adalah minimnya kosakata siswa (low vocabulary) dan pelafalan (pronunciation) yang sangat lemah. Hal ini selaras dengan data kuesioner yang menunjukkan lebih dari 75% siswa mengakui kesulitan dalam pengucapan dan memulai percakapan.
- c. Media Pembelajaran: Guru sudah menggunakan speaker dan video YouTube untuk listening, namun belum ada media interaktif untuk speaking. Guru menyatakan bahwa siswa lebih antusias jika pembelajaran menggunakan media audio-visual.
- d. Potensi TPR: Guru menyambut baik penggunaan TPR, menyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan antusiasme dan mendukung pembelajaran berbasis perintah dan gerakan. Namun, ia menekankan perlunya pelatihan khusus bagi guru agar dapat menerapkan TPR secara optimal.
- e. Saran untuk E-Book Interaktif: Guru menyarankan agar video, instruksi gerakan (TPR), dan konten audio-visual dimasukkan ke dalam media. Selain itu, perlu ada fitur dialog atau conversation practice yang memudahkan siswa mempraktikkan speaking.

Hasil Pengembangan

1. Tahap penyusunan materi.

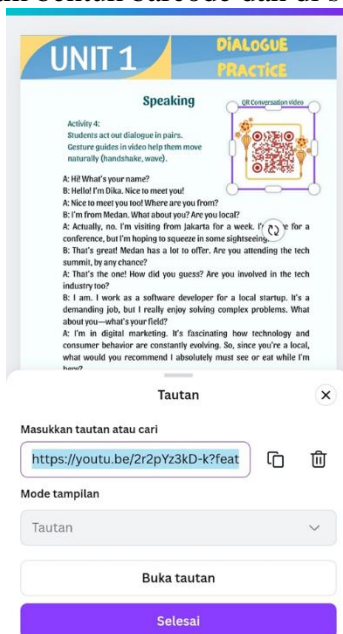
Materi modul di susun berdasarkan capaian pembelajaran yang ada pada buku teks materi bahasa Inggris penerbit bumi aksara dengan materi yang berkaitan dengan listening pada semester 1.



Gambar 1. Tahap penyusunan materi

2. Tahap design materi

Setelah pemilihan materi, tahapan berikutnya adalah mendesain materi. Setelah di design, produk akan dibuat dalam bentuk barcode dan di susun di dalam modul.



Gambar 2. Tahap design materi

3. Tahap penyusunan modul

Setelah Pengumpulan materi, mendesign produk, berikutnya materi disusun di dalam bentuk e-book serta dilengkapi dengan beberapa worksheet ataupun latihan-latihan yang akan menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang di peroleh. Modul disusun dalam website ataupun aplikasi Canva.

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek/Komponen	Indikator penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran speaking level B1			✓	
		b. Kesesuaian isi dengan prinsip CEFR dan kurikulum SMK.			✓	
		c. Aktivitas mencerminkan pendekatan komunikatif (real-life contexts).				✓
		d. Materi mendukung penerapan metode TPR (menggabungkan bahasa dan gerakan).				✓
2.	Kelayakan Penyajian	a. Penyajian materi sistematis (Warm-up → Vocabulary → Dialogue → Project).				✓
		b. Aktivitas mendorong partisipasi aktif siswa.				✓
		c. Penyajian disertai contoh, latihan, dan evaluasi.				✓
		d. QR Code/video/audio membantu pemahaman.			✓	
3.	Kelayakan Bahasa	a. Penggunaan bahasa Inggris sesuai dengan level B1 (intermediate).			✓	
		b. Struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca benar.				✓
		c. Bahasa komunikatif dan mudah dipahami.				✓

		d. Bahasa sesuai konteks sosial dan budaya pelajar Indonesia.				✓
4.	Kelayakan Kefrafikan (Visual)	a. Tampilan halaman menarik dan mendukung isi materi.				✓
		b. Gambar dan ilustrasi mendukung pemahaman bahasa.				✓
		c. Desain tidak mengganggu fokus belajar (warna, tata letak).			✓	

Komentar dan Saran Validator

Kelebihan produk:

Kekurangan produk:

Saran perbaikan materi:

Keputusan Akhir:

Layak Layak dengan revisi Tidak layak

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan e-book interaktif berbasis Total Physical Response (TPR) terbukti relevan dengan kebutuhan siswa level B1 (intermediate) dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti HP atau laptop, serta dilengkapi dengan gambar, audio, dan video. Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa membutuhkan media yang mampu menggabungkan berbagai bentuk representasi informasi agar pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning dari Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan auditori dapat memperkuat pemahaman konsep melalui aktivasi jalur kognitif ganda (dual coding). E-book interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berhasil mengintegrasikan prinsip tersebut melalui fitur interaktif, visual yang menarik, serta instruksi berbasis audio sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar.

Penerapan metode TPR dalam media digital ini juga memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar dengan cara yang melibatkan gerakan atau aktivitas fisik. Hal ini menunjukkan bahwa metode TPR sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung aktif dan membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan serta bebas tekanan. Teori yang dikemukakan oleh Asher menjelaskan bahwa pengulangan verbal yang dikombinasikan dengan aktivitas motorik akan memperkuat daya ingat siswa. Melalui e-book interaktif, prinsip ini diterapkan dalam bentuk instruksi audio dan video yang mengarahkan siswa untuk melakukan gerakan sesuai perintah dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami makna perintah, tetapi juga menginternalisasi struktur bahasa melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini secara efektif mengatasi hambatan belajar seperti kesulitan pengucapan, rendahnya kepercayaan diri, serta keterbatasan kesempatan berbicara di kelas.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa e-book interaktif ini mendukung pengembangan kemandirian belajar siswa. Sebagian besar siswa menginginkan media yang dapat digunakan secara mandiri dan diulang kapan saja sesuai kebutuhan. E-book ini memungkinkan siswa untuk berlatih speaking melalui berbagai fitur seperti video instruksi, latihan kosakata, dan conversation practice yang dapat diakses melalui QR code. Kondisi ini sejalan dengan konsep autonomous learning yang dikemukakan oleh Holec (1981), yaitu

kemampuan siswa untuk mengatur, memonitor, dan mengevaluasi proses belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga menumbuhkan sikap belajar mandiri dan reflektif pada siswa level B1 yang mulai mampu mengelola proses pembelajarannya.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis TPR ini layak digunakan dengan revisi minor. Dari segi isi, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran level B1 dan prinsip kurikulum SMK, serta mendukung pendekatan komunikatif yang kontekstual. Aspek penyajian, bahasa, dan kegrafikan juga memenuhi kriteria kelayakan menurut BSNP. Dari sisi teknis, fitur interaktif seperti audio, video, dan QR Code berfungsi dengan baik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, dan kompatibilitas lintas perangkat menjadi keunggulan utama produk ini. Hasil validasi tersebut membuktikan bahwa e-book interaktif ini memenuhi aspek pedagogis dan teknologis sebagai media pembelajaran inovatif.

Secara keseluruhan, penerapan e-book interaktif berbasis TPR memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Aktivitas dalam e-book, seperti warm-up, vocabulary recognition, dialogue practice, dan project-based task, mendorong siswa untuk berbicara secara aktif dan percaya diri. Gerakan fisik yang disertai instruksi audio membantu mereka memahami makna kosakata dan struktur kalimat dengan lebih mudah, sehingga aspek fluency, pronunciation, dan accuracy meningkat secara bersamaan. Suasana belajar yang menyenangkan juga membantu mengurangi hambatan afektif yang sering kali menghambat keberanian siswa untuk berbicara. Dengan demikian, e-book ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran komunikatif serta konstruktivistik.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru dan pengembang media pembelajaran. Guru dapat menggunakan e-book interaktif berbasis TPR untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara, sekaligus memperkaya variasi strategi pengajaran di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi antara TPR dan teknologi digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa secara efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis Total Physical Response (TPR) efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa level B1. Siswa merasa lebih termotivasi karena media ini menggabungkan teks, gambar, audio, dan video yang menarik serta memungkinkan latihan berbicara secara mandiri dan berulang. Metode TPR membantu mengurangi rasa gugup dan memperkuat pemahaman melalui gerakan fisik, sedangkan hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan dengan beberapa revisi teknis. Secara keseluruhan, e-book ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Siswa disarankan memanfaatkan e-book ini untuk berlatih secara mandiri agar pelafalan dan kepercayaan diri meningkat. Guru dapat menggunakannya sebagai media pendukung dalam kegiatan speaking berbasis TPR dan sebaiknya mengikuti pelatihan singkat agar penerapannya optimal. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui fasilitas dan kebijakan yang mendukung. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan e-book serupa untuk tingkat bahasa atau keterampilan lain, serta menambahkan fitur interaktif yang dapat mengukur kemampuan berbicara siswa secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2023). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM BERBICARA BAHASA INGGRIS DI MAS MULIA SEI BALAI. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(6), 1044-1050
- Al-Obaydi LH, Pikhart M. Revisiting Total Physical Response: Evaluating Its Impact on Vocabulary Acquisition and Retention in EFL Classrooms. *Forum for Linguistic Studies*. 2024;6(5):822-32. <https://journals.bilpubgroup.com/index.php/fls>
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016) h. 23
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Dahlan M M, Sabri S, Mohtaram S, Kamarudin N S, Syazana F, Ahmad Z. Empowering Learning: The Impact Of Interactive Ebooks: *Educational Administration: Theory and Practice*. 2024, 30(5), 12231 - 12237
- Dedić K, Bećirović S. Attitudes toward Total Physical Response and the Natural Approach. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*. 2021;1(3):124-34. DOI: <http://i-jeh.com/index.php/ijeh/index>
- Different Variations of Total Physical Response Activities and Their Benefits in Teaching Language. *American Journal Of Philological Sciences*. 2024. 04(10). DOI: <https://doi.org/10.37547/ajps/Volume04Issue10-15>
- Ebied, M. M. A., & Rahman, S. A. A. (2015). The Effect of Interactive e-Book on Students' Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 71-82.
- Fatina J, Zaitun. Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Kelas VII Sekolah SMP Labschool FIP UMJ: Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ. 2024 2319-2325
- Li J. The Application of TPR in Primary School English Teaching. *Frontiers in Sustainable Development*. 2024;4(7):64-68
- Lieung KW, Rahayu DP, Yampap U. Interactive E-book to Improve Student's Problem Solving. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2021; 5(1):8-15
- López-Escribano C, Valverde-Montesino S, García-Ortega V. The Impact of E-Book Reading on Young Children's Emergent Literacy Skills: An Analytical Review. *International Journal Environment Res Public Health*. 2021;18(12):6510
- Nuraeni C. Using Total Physical Response (TPR) Method on Young Learners English Language Teaching: *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*. 2019 3(1):26-34
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri A, Sya M F. Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar: *Karimah Tauhid*. 2023 2(2):510-516
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Richards J C, Rodgers T S. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press; 1986
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Richey, R. C., & Nelson, W. A. (1996). Developmental research: Studies of instructional design and development. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 1213–1245). Macmillan.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009) h. 2
- Sari, D. S., Astuti, D. S., & Ramadhiyanti, Y. (2022). Analisis Kesulitan Keterampilan Bahasa Inggris Peserta Kejar Paket C di Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 11, No. 2. DOI: 10.31571/bahasa.v11i2.4914
- Saripudin D, Fauzi WI, Nugraha E. The Development of Interactive E-Book of Local History for

- Senior High School in Improving Local Wisdom and Digital Literacy. *European Journal of Educational Research*. 2021; 11(1): 17-31
- Sariyati I. Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 2017. 11(01) 38-49
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, W. dan S. (2012). Pengembangan E-book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(2), 54-62.
- Susanti D, Sari LY, Fitriani V. Increasing Student Learning Motivation through the Use of Interactive Digital Books Based on Project Based Learning (PjBL). *Journal of Research in Science Education*. 2022; 8(4): 1730-1735
- Xodabande S, Hashemi MR. Learning English with electronic textbooks on mobile devices: Impacts on university students' vocabulary development. *Education and Information Technologies*. 2023; 28:1587-1611
- Yang L. A Comprehensive Review of Total Physical Response. *Frontiers in Sustainable Development*. 2024;4(7):90-98
- Zahara, D. (2021). *Teknik observasi dalam penelitian kualitatif*. Bandung: Pustaka Ilmu.