

**PENGEMBANGAN MEDIA TOPENG KARAKTER
UNTUK KETERAMPILAN BERCEKITA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Devy Rizky Ameilia

PGSD, FIP, UNESA, (devyrizkyy05@gmail.com)

Hendratno

PGSD, FIP, UNESA

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media topeng karakter dan mengetahui hasil pengembangan media topeng karakter yang ditinjau dari tingkat kevalidan media, tingkat kevalidan materi, serta keefektifan dan kepraktisan media pada materi bercerita dongeng untuk kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, pengembangan tersebut melalui lima tahapan yaitu menganalisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan mengevaluasi. Dalam proses penelitian menggunakan instrumen penelitian, lembar validasi materi, lembar validasi media, penilaian angket yang diberikan kepada guru kelas III dan siswa kelas III sekolah dasar, serta lembar penilaian keterampilan bercerita bagi siswa kelas III. Hasil dari analisis data menunjukkan nilai uji validasi media dengan skor 87% dan uji validasi materi dengan skor 84%. Berdasarkan perolehan skor tersebut maka media topeng karakter dan materi dinyatakan sangat valid. Hasil penilaian yang diperoleh dari angket menunjukkan skor 81,6% dengan kategori sangat efektif dan praktis, hasil penilaian keterampilan bercerita siswa mencapai kisaran nilai 61 sampai 80 menunjukkan bahwa media topeng karakter bisa digunakan oleh siswa dengan baik dan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media topeng karakter, keterampilan bercerita.

ABSTACK

The purpose of this research was to produce character mask media products and to find out the results of character mask media development in terms of media validity level, material validity level, as well as the effectiveness and practicality of media on fairy tale storytelling material for grade III elementary school. This study applies the ADDIE development model, the development goes through five stages, namely analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. In the research process using research instruments, material validation sheets, media validation sheets, assessment questionnaires given to third grade teachers and third grade elementary school students, as well as storytelling skills assessment sheets for third grade students. The results of the data analysis show the value of the media validation test with a score of 87% and the material validation test with a score of 84%. Based on the score obtained, the character and material mask media are declared very valid. The results of the assessment obtained from the questionnaire showed a score of 81.6% with a very effective and practical category, the results of the assessment of students' storytelling skills reached a value range of 61 to 80 indicating that the character mask media could be used by students well and could improve students' storytelling skills.

Keywords: Development, character mask media, storytelling skills.

PENDAHULUAN

Keterampilan bercerita merupakan kemampuan memberikan informasi kepada pendengar melalui lisan atau tulisan tentang pengalaman yang dilaluinya (Gunarti, 2010).

Pendapat tersebut berkaitan dengan Handuyu (dalam Majid 2001 : 53) bahwa bercerita adalah salah satu upaya yang dilaksanakan bertujuan untuk menjalin komunikasi pada pendidikan anak. Seseorang dapat menyampaikan apa yang dibaca, dirasakan, dialami, dan dilihat saat mereka memiliki keterampilan bercerita yang baik.

Menurut Tarigan (2008 : 1) tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita (1) Memberitahu dan menyampaikan (*to inform*); (2) Menjamu dan menghibur (*to entertain*); (3) Membujuk. Mengajak, dan meyakinkan (*to persuade*). Bercerita juga mempunyai tujuan menanamkan dalam diri peserta didik tentang keramahan, keberanian, dan kehidupan positif (Taufina dan Faisal, 2016).

Beberapa hal yang perlu dicermati dalam bercerita yaitu alur cerita yang sesuai, kesesuaian topik cerita, lancar saat bercerita, pelafalan yang tepat, dan intonasi yang tepat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan keterampilan bercerita siswa. Diantaranya guru belum menggunakan metode yang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Permasalahan seperti ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan bercerita siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di harapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita.

National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman : 2012).

Media pembelajaran dapat membuat informasi yang diberikan lebih cepat dipahami serta diingat penerima pesan atau siswa. Beberapa media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru

bervariasi meliputi: media audio, media visual, multimedia, dan audio visual.

Pada penelitian ini terpusat pada penggunaan media topeng karakter yang merupakan ke dalam contoh media visual. Media visual yaitu media yang mengandalkan indera pengelihatian dalam penyajiannya sebab mengandung unsur gambar. Dengan penyampaian tersebut bisa mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat karena siswa cenderung mudah mengingat media yang nyata dan bisa dilihat serta digunakan secara langsung.

Komponen yang terdapat pada media visual seperti warna, penulisan, dan letak bisa menjadi pemikat siswa saat proses pembelajaran. Pesan yang disampaikan oleh media visual tertuang pada cetakan secara visual. Contoh media visual yaitu cetakan, grafis, dan media nyata.

Media topeng karakter adalah media yang dibuat untuk menarik perhatian dari para pendengar cerita agar lebih berkonsentrasi dan lebih memahami cerita tersebut, dengan desain warna yang disesuaikan dengan setiap tokoh yang ditampilkan serta memiliki lubang pada mata dan mulut agar siswa tidak merasa kesulitan saat menggunakan media tersebut.

Dalam penggunaan media topeng karakter ini terdapat beberapa langkah-langkah yang disusun oleh peneliti agar tidak terjadi kesalahan penggunaan selama proses pembelajaran, berikut ini langkah-langkah menggunakan media topeng karakter:

- a. Diawali dengan penyesuaian media topeng karakter terhadap tujuan pembelajaran sehingga bisa disesuaikan kegunaannya.
- b. penyusunan dialog atau naskah.
- c. Perkenalan macam-macam tokoh yang akan ditampilkan.
- d. Dalam pemilihan kalimat harus disesuaikan agar mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tersampaikan.
- e. Menyesuaikan tempat duduk siswa agar bisa menyaksikan pementasan cerita tersebut dengan jelas dari segala arah.
- f. Siswa yang bertugas sebagai pemeran tokoh dalam cerita tersebut harus memahami karakter tokoh dalam cerita agar bisa menampilkan yang terbaik.
- g. Waktu pementasan sekitar 10-15 menit.
- h. Setelah pementasan berlangsung guru bisa mempersilahkan siswa untuk menceritakan kembali isi dari cerita tersebut dengan menyebutkan tokoh-

tokoh yang ada di dalamnya serta pembelajaran yang dapat diambil dari cerita tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan media topeng karakter. Media topeng karakter cukup efektif dalam pembelajaran karena media topeng karakter merupakan topeng yang dibuat dengan memvisualkan wajah tokoh cerita dongeng berjudul “Bunga melati yang baik hati”.

Selain itu, media topeng karakter akan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan keterampilan berbicara juga bisa membantu pembelajaran di kelas III sekolah dasar. Kelebihan berikutnya dari media topeng karakter yaitu Siswa bisa lebih memahami dan mendalami peran yang dimainkan dan lebih percaya diri. Siswa yang berperan sebagai audience bisa langsung membedakan karakter dan peran dari setiap tokoh. Siswa dapat mengamati perbedaan karakter pada setiap tokoh sesuai peran. Memudahkan siswa yang memiliki tipe belajar visual, karena siswa dapat mengamati secara langsung media tersebut.

Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hilda Indriani, Made Putra, I Ketut Ardana (2016) berjudul “Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan social dari 65,35% yang berada pada kategori sedang pada siklus satu meningkat menjadi 80,35 yang berada pada kategori tinggi pada siklus dua. Jadi, peningkatan kemampuan sosial anak sebesar 15%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media topeng karakter dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

Oleh sebab itu media topeng karakter harus dikembangkan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Topeng Karakter untuk Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN Kalirejo”. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses pengembangan media topeng karakter materi cerita dongeng dan untuk mendapati kelayakan media topeng karakter yang ditinjau dari aspek kepraktisan dan kevalidan.

Media topeng karakter ini, siswa diharapkan lebih memiliki rasa percaya diri untuk bercerita di

depan kelas dan memiliki motivasi untuk mengembangkan kemampuannya saat bercerita dan gerak tubuh yang sesuai dengan peran dan dialog yang dimainkan. Siswa juga diharapkan bisa memahami dengan baik isi cerita serta karakter setiap tokoh sehingga dapat menceritakan kembali apa isi dari cerita tersebut sesuai dengan pemahaman mereka, juga dapat menyebutkan amanat apa saja yang ada pada cerita yang ditampilkan. Bagi guru dapat memanfaatkan media topeng karakter untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, guru juga menciptakan pembelajaran tematik terasa lebih menarik, dan perhatian siswa akan terpusat pada pembelajaran dan dalam proses pembelajaran langsung melibatkan siswa sehingga siswa tidak cepat bosan dan tetap fokus. Sedangkan bagi sekolah mampu memberikan inovasi kepada pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Media topeng karakter memiliki 3 aspek yang dikembangkan berikut spesifikasinya: 1) aspek tampilan, bentuk topeng yang berukuran panjang 14 cm dan tinggi 22 cm, terdapat lapisan kain di bagian dalam topeng untuk melapisi topeng dan terdapat tali untuk alat bantu saat pemakaian media tersebut. Topeng karakter ini terdiri dari enam tokoh cerita yaitu bunga melati, bunga angrek, bunga sedap malam, putri 1, putri 2, bunga mawar biru. ; 2) aspek isi, memuat materi cerita dongeng dengan judul “Bunga melati yang baik hati” dalam cerita ini terdapat sekumpulan bunga yang tumbuh di sebuah kerajaan, di kerajaan tersebut ada dua putri yang suka dengan bunga, karakter bunga melati adalah Bungan yang baik hati dan tidak suka menyombongkan kelebihannya seperti memiliki bau yang harum semerbak dan karakter bunga yang lainnya yaitu memiliki rasa iri hati kepada bunga melati karena banyak yang menyukainya padahal mereka merasa diri mereka lebih baik dari bunga melati, tetapi pada akhirnya semua bunga berterima kasih pada bunga melati karena bau harumnya bisa membawa kebahagiaan bagi bunga lainnya yaitu banyak lebah yang mengunjungi taman tersebut. ;3) aspek penggunaan, digunakan secara berkelompok dalam proses menceritakan dongeng dengan judul “Bunga melati yang baik hati” dengan cara setiap siswa menggunakan media topeng karakter sesuai tokoh cerita yang diperankan dan bergantian dengan

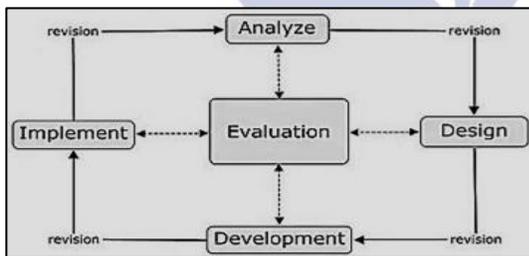
kelompok lain. Siswa atau kelompok yang berperan sebagai penonton menangkap informasi berdasarkan pengamatannya terhadap penampilan cerita dongeng tersebut.

Batasan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng dengan judul “Bunga melati yang baik hati” yang terdapat pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia Pembelajaran 4 Materi tentang bercerita dongeng.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pengembangan media yang sudah ada ataupun media baru harus diinovasikan dan disesuaikan dengan perkembangan siswa, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa.

Rancangan penelitian dan pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berikut ini langkah-langkah pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009 : 2)

Tahap pertama yaitu analisis, tahap ini memiliki tujuan untuk memilih materi yang akan dikembangkan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran topeng karakter, agar sesuai dengan kompetensi yang digunakan. Permasalahan yang diketahui oleh peneliti dari hasil wawancara yang dilakukan di SDN Kalirejo dengan wali kelas III, bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat melangsungkan pembelajaran, hal tersebut dikarenakan kemampuan guru belum terbiasa dalam mencocokkan media pembelajaran yang akan digunakan dan menyesuaikan materi yang akan diterapkan saat pembelajaran, dan juga waktu

pembuatan yang dirasa cukup lama, serta biaya yang harus dikeluarkan oleh guru saat membuat media pembelajaran. Selain itu siswa juga masih memiliki kosakata yang minim sehingga banyak siswa yang masih belum bisa menyampaikan informasi atau pesan dengan baik, kesukaran dalam penyusunan kalimat, juga minimnya rasa percaya diri dan pengucapan Bahasa daerah saat proses pembelajaran.

Pada tahap kedua, desain rancangan media topeng karakter. Media disusun sesuai dengan materi pembelajaran sehingga memiliki penggunaan, tampilan, isi, serta karakteristik tersendiri. Media akan dibentuk menggunakan perpaduan kertas dan lem serta bagian luar dilapisi dengan semen putih serta cat warna putih dan dilapisi lagi dengan cat warna-warni yang digunakan untuk memvisualkan wajah tokoh, bagian dalam topeng dilapisi dengan kain agar tidak secara langsung mengenai permukaan kulit wajah siswa.

Rancangan dari aspek penggunaan media topeng karakter yakni: (1) media topeng karakter berjumlah 6 buah yang bisa digunakan secara bergantian dan berkelompok untuk 2-6 orang; (2) topeng bisa digunakan untuk memerankan tokoh cerita selain “Bunga melati yang baik hati” tetapi harus sesuai dengan desain pola wajah topeng tersebut; (3) topeng karakter digunakan pada wajah siswa dengan bantuan karet yang tebal sehingga tidak mudah putus. Media topeng karakter dirancang dan diproses secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan cetakan pola wajah yang terbuat dari tanah liat dan dilapisi dengan plastik agar tidak merusak lapisan berikutnya yaitu campuran kertas dan lem. Berikut ini merupakan rancangan media topeng karakter yang telah disusun:

Tabel 1. Desain Media Topeng Karakter

Gambar	Keterangan
	<p>Tampilan pola wajah yang terbuat dari kertas yang dihaluskan dan ditambahkan lem, lalu dibentuk menggunakan cetakan berbentuk pola wajah dari tanah liat.</p>

	<p>Tampilan pola topeng karakter yang sebelumnya terbuat dari campuran lem dan kertas, setelah itu dilapisi kedua dengan semen putih.</p>		<p>Tampilan bagian belakang topeng yang dilapisi dengan kain warna hitam agar terlihat rapi dan tidak menyakiti kulit wajah siswa, serta ada karet yang digunakan untuk pemakaian media topeng karakter pada wajah siswa.</p>
	<p>Tampilan pola topeng karakter yang telah dilapisi dengan semen putih, selanjutnya diampas supaya permukaan halus, dan dilapisi dengan cat warna putih.</p>		
	<p>Tampilan media topeng karakter yang telah diwarnai dengan cat dan diberi pola-pola yang bisa menarik perhatian siswa. (Bunga Melati, Mawar Biru, Anggrek).</p>		
	<p>Tampilan media topeng karakter yang telah diwarnai dengan cat dan diberi pola-pola yang bisa menarik perhatian siswa. (Putri 1, Putri 2, Bunga Sedap Malam).</p>		

Tahap ketiga pengembangan, pembuatan media berupa media topeng karakter yang disinkronkan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya juga melaksanakan validasi materi dan validasi media. Aktivitas yang dilakukan validator ahli yaitu melaksanakan validasi media dan materi untuk menilai produk.

Tahap keempat penerapan, angket dibagikan pada siswa dan guru kelas, guru yang menerima angket adalah Farichah, S.Pd. Angket tersebut dimaksudkan untuk mendapati tanggapan siswa sebagai pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, serta untuk mengetahui kelayakan dari media topeng karakter.

Tahap kelima evaluasi. Penilaian kualitas produk yang dikembangkan peneliti. Akan dilakukan evaluasi dengan menerapkan evaluasi formatif, penelitian fokus pada pengembangan. Untuk mengetahui kelayakan media topeng karakter digunakan Evaluasi formatif yang diperoleh dari hasil validasi. Setelah menerima saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan pengguna media dilakukan perbaikan.

Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan lembar validasi berupa saran dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan media tersebut masih memerlukan revisi atau layak digunakan. Selanjutnya, data kuantitatif didapati dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta tanggapan guru dalam bentuk angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa validasi ahli materi, ahli media dan angket

dengan menggunakan rumus skala Likert seperti berikut :

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat valid
4	Valid
3	Kurang valid
2	Tidak valid
1	Sangat tidak valid

(Riduwan, 2012: 39)

Validasi ahli media dan ahli materi dihasilkan berupa skor, setelah itu dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Media dinyatakan valid atau layak apabila uji validasi menghasilkan nilai ≥ 61 . Berikut ini merupakan tolak ukur penilaian media:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Validasi Media

Skor	Kriteria Penilaian
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid dengan banyak revisi
41-60	Cukup valid dengan sedikit revisi
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(Riduwan, 2012: 39)

Berdasarkan hasil respon guru kelas dan siswa kelas III selaku pengguna media topeng karakter dianalisis menggunakan rumus skala *likert*, sehingga dihasilkan data kuantitatif berupa persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban responden

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jawaban responden

(Sugiyono, 2015 : 137)

Media dikatakan praktis dan lolos dalam uji kepraktisan dan dinyatakan efektif jika perolehan angket respon guru mencapai nilai $\geq 61\%$. Berikut ini kriteria presentase penilaian respon guru:

Tabel 4. Persentase Hasil Respon Angket

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

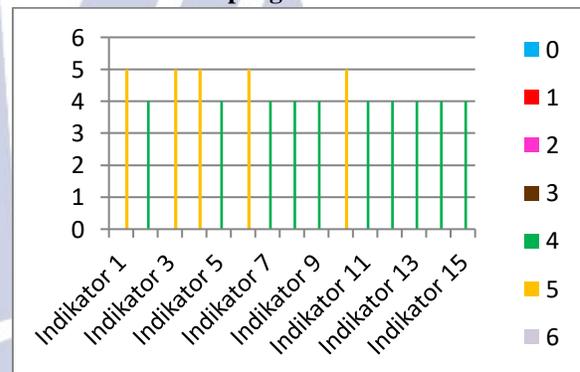
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melalui beberapa tahapan penelitian, dihasilkan data hasil uji validasi media topeng karakter dan dinyatakan sangat valid, uji validasi tersebut dilakukan oleh ahli media dengan grafik sebagai berikut:

Grafik 4. 1

Presentase Perolehan Skor Validasi Media Topeng Karakter.



$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{5+4+5+5+4+5+4+4+4+5+4+4+4+4+4}{75} \times 100$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100$$

$$P = 87$$

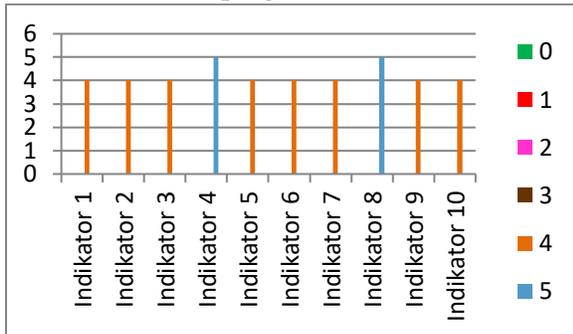
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media Pada Media Topeng Karakter

No.	Keterangan	Skor	Kategori
1.	Validasi media	87	Sangat valid

Penilaian validasi selanjutnya yaitu yang dilakukan oleh ahli materi yaitu validasi materi cerita dongeng “Bunga melati yang baik hati”, RPP, Silabus, dan soal – soal yang diberikan kepada siswa

pada saat penelitian, serta lembar penilaian keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Kalirejo, dengan grafik sebagai berikut:

Grafik 4. 1
Presentase Perolehan Skor Validasi Media Topeng Karakter.



$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{4+4+4+5+4+4+4+5+4+4}{50} \times 100$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100$$

$$P = 84$$

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Media Topeng Karakter

No.	Keterangan	Skor	Kategori
1.	Validasi materi	84	Sangat valid

Kepraktisan dan keefektifan media topeng karakter dapat dilihat berdasarkan perolehan hasil angket yang telah dibagikan kepada sembilan orang siswa kelas III SDN Kalirejo dan guru kelas III SDN Kalirejo. Rumus yang diterapkan untuk penilaian melalui angket menggunakan skala *likert*. Berikut ini merupakan hasil penghitungan skor penilaian dari data angket:

Tabel 7. Persentase Hasil Angket untuk Media Topeng Karakter Menggunakan Skala Likert

No.	Nama Responden	Penghitungan Skor
1.	FA, S.Pd	$P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$

2.	Dms	$P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$
3.	Rdh	$P = \frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$
4.	Lby	$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$
5.	Abl	$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$
6.	Alv	$P = \frac{35}{50} \times 100\% = 70\%$
7.	Rzk	$P = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$
8.	Rn	$P = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$
9.	Kyl	$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$
10.	Ary	$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$

Adapun persentase keseluruhan dan penghitungan nilai rata-rata hasil angket yang telah ditentukan oleh guru kelas dan sembilan orang siswa kelas III SDN Kalirejo pada pembelajaran bercerita menggunakan media topeng karakter sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Keseluruhan Hasil Angket untuk Media Topeng Karakter

No.	Nama	Jumlah Skor Penelitian					Persentase
		1	2	3	4	5	
1.	F, S.Pd				9	1	82%
2.	Dms			2	5	3	82%
3.	Rdh			3	5	2	78%
4.	Lby				6	4	88%
5.	Abl			1	6	3	84%
6.	Alv			5	5		70%
7.	Rzk			5	3	2	74%
8.	Rn			2	8		76%
9.	Kyl				1	9	98%
10.	Ary			2	4	4	84%
Jumlah							816%
Jumlah rata-rata							81,6%

Pembahasan

Pada penelitian ini dihasilkan produk media topeng karakter yang digunakan saat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita, meningkatkan ketertarikan pendengar/ siswa yang lain, dan juga untuk mempermudah mengetahui tokoh cerita, memahami watak setiap tokoh serta, mengetahui alur cerita dan amanat dari cerita yang ditampilkan saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran topeng karakter diterapkan pada tema 2 (Menyayangi tumbuhan dan hewan), sub tema 1 (Manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia), pembelajaran ke 4 pada kelas III SDN Kalirejo. Kemudian difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang bercerita dongeng yang berhubungan dengan hewan dan tumbuhan.

Rumusan masalah yang dibahas oleh peneliti adalah bagaimana tingkat validasi media topeng karakter dan validasi materi yang diterapkan menggunakan media topeng karakter serta tingkat kepraktisan dan efektivitas media topeng karakter bagi siswa kelas III SDN Kalirejo.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, uji validasi telah dilakukan oleh ahli media dengan mengisi lembar validasi, terdapat 10 aspek penilaian dan disetiap aspek penilaian ada poin satu hingga lima yang harus dipilih oleh ahli media sesuai dengan penilaian media topeng karakter tersebut. Dari penilaian yang diberikan oleh ahli media didapatkan skor 87 sehingga media topeng karakter dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan saat pembelajaran. Ahli media juga memberikan saran bahwa dalam pembuatan pola wajah atau pembentukan bagian-bagian wajah bisa lebih ditingkatkan kembali sehingga terlihat lebih nyata dan lebih halus permukaannya.

Penilaian kedua yaitu uji validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi lembar validasi, terdapat 10 aspek penilaian dan disetiap aspek penilaian ada poin satu hingga lima yang harus dipilih oleh ahli materi sesuai dengan penilaian materi yang diterapkan pada pembelajaran menggunakan media topeng karakter tersebut. Dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi didapatkan skor 84 sehingga media topeng karakter dikategorikan sangat valid dan layak untuk diterapkan saat pembelajaran. Ahli materi juga memberikan pendapat bahwasanya semua instrumen sudah bagus dalam penyajian materi, tetapi perlu ditingkatkan dalam perbedaan dialog masing-masing tokoh agar siswa bisa bercerita dengan lebih bagus.

Hubungan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hilda Indriani, Made Putra, I Ketut Ardana (2016) berjudul "Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan kemampuan social dari 65,35% yang berada pada kategori sedang pada siklus satu meningkat menjadi 80,35 yang berada pada kategori tinggi pada siklus dua. hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media topeng karakter dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Dan penelitian yang dilakukan pada kelas III SDN Kalirejo juga menghasilkan media topeng karakter yang dinyatakan valid pada uji validasi media dan materi yang digunakan juga dinyatakan telah sesuai dan dapat diterapkan dalam pembelajaran

Selanjutnya untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media topeng karakter pada pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Kalirejo dilakukan dengan membagikan angket kepada guru kelas III SDN Kalirejo dan 9 siswa kelas III SDN Kalirejo. Angket tersebut berisi tentang 10 aspek penilaian dan memiliki skor 1 sampai 5 yang harus dipilih salah satu oleh responden sesuai dengan penilaian saat pembelajaran dari setiap aspek penilaian. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi memperoleh skor persentase 81,6% sehingga pembelajaran dengan menggunakan topeng karakter dikategorikan praktis dan efektif, dan layak diterapkan dalam pembelajaran bagi siswa kelas III SDN Kalirejo.

Guru kelas III SDN Kalirejo juga memberikan penilaian untuk keterampilan bercerita 6 siswa kelas III yang menampilkan cerita dongeng "Bunga melati yang baik hati" dengan menggunakan media topeng karakter, setiap aspek penilaian memiliki skor 1 sampai 5, berikut ini merupakan perolehan skor dari 6 siswa kelas III tersebut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa

Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Perolehan Skor
	VS	P	SKP	KB	
Alv	3	3	3	4	65
Lby	4	3	3	4	70
Rzk	3	4	4	3	70
Kyl	4	3	3	3	65
Rzk	4	3	4	3	70
Abl	3	4	4	3	70

Keterangan:

VS : Volume suara

P : Pelafalan/ intonasi

SKP : Sikap penghayatan cerita
KB : Kelancaran bercerita

Nilai setiap siswa dinyatakan sudah baik yaitu kisaran 61 sampai 80 sehingga keefektifan media dan materi pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran dikategorikan baik dan layak. Keterampilan berbahasa yang meliputi aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Sesuai dengan pendapat Saddhono (2012: 58) Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami atau diterima oleh pendengarnya, oleh karena itu setelah menampilkan cerita dongeng siswa mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan cerita yang ditampilkan meliputi macam-macam tokoh, karakter setiap tokoh, amanat yang terkandung dalam cerita, serta siswa juga harus menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan pemahaman mereka mengenai cerita dongeng tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan siswa bisa menjawab soal yang berhubungan dengan materi cerita dongeng seperti siapa saja tokoh yang diperankan, watak setiap tokoh, dan amanat yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut, dan juga menceritakan kembali isi cerita sesuai apa yang mereka pahami dengan benar dan cepat tanggap, sehingga menambah kelayakan dan keefektifan media topeng karakter untuk keterampilan siswa kelas III di SDN Kalirejo tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan skor penilaian yang telah diuraikan pada pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media topeng karakter valid dan layak digunakan pada pembelajaran materi bercerita di kelas III SDN Kalirejo, dengan perolehan skor yang diberikan oleh ahli media pada uji validasi media yaitu 87 dan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan saat pembelajaran keterampilan bercerita kelas III sekolah dasar. Pada uji validasi materi yang diuji oleh ahli materi memperoleh nilai yaitu 84 dan dinyatakan sangat valid dan layak untuk diterapkan saat pembelajaran kelas III sekolah dasar. Tujuan penelitian juga sudah tercapai media dan materi pembelajaran dinyatakan efektif karena nilai keterampilan bercerita yang diperoleh siswa antara 61 sampai 80. Siswa juga bisa menjawab soal-soal

yang diberikan yang berkaitan dengan materi cerita dongeng yang telah ditampilkan dengan benar. Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan pemahaman mereka setelah cerita dongeng tersebut ditampilkan. Untuk menguji kepraktisan yang diperoleh dari angket yang diisi oleh guru kelas dan siswa kelas III SDN Kalirejo juga memperoleh rata-rata nilai 81,6% dan dinyatakan sangat praktis. Siswa juga telah menyelesaikan tugas berisi soal-soal yang bertema tentang keterampilan bercerita untuk dikerjakan di rumah dengan judul cerita dongeng yang berbeda, dan semua jawaban siswa telah benar dengan kisaran nilai 80. Maka hasil tersebut telah membuktikan bahwa media topeng karakter dan pembelajaran dengan bermain peran dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Saran

Penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN Kalirejo untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng dengan judul “Bunga melati yang baik hati”, peneliti memberikan saran agar kualitas pembelajaran di SD lebih ditingkatkan lagi, dengan menggunakan media yang sesuai dengan pembelajaran agar siswa bisa lebih tertarik dan lebih memahami pembelajaran, guru juga dapat menggunakan media topeng karakter sebagai referensi dan bisa digunakan dalam pembelajaran cerita dongeng dengan judul yang berbeda, guru juga dapat mengganti warna cat dan desain topeng agar sesuai dengan cerita dongeng yang akan ditampilkan, sehingga siswa lebih menikmati pembelajaran dan siswa bisa lebih aktif karena bisa berpartisipasi secara langsung, dengan adanya media topeng karakter peneliti berharap guru bisa menciptakan ide-ide untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran di kelas III SDN Kalirejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Aisah, SN. 2020. *Pengembangan Media Cerita Kartun Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar*, JPGSD. 08 (04), 802 – 811, Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Diperoleh pada 15 Februari 2021 dari *ejournal.unesa.ac.id*.

- Indriani, H., Putra, M., I Ketut Ardana. 2016. Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial, e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Diperoleh pada 5 Februari 2021 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/>.
- Saddhono, Kundharu. 2012. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Bandung: Karya Putra Dawati.
- Setyosari, Punaji. 2016. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

