



ARTIKEL ILMIAH

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF 3D TEATER KERTAS TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR

DISUSUN OLEH

AL-LISYA AMALIA K.D

NIM. 198620600072

DOSEN PEMBIMBING I

VEVY LIANSARI, M.Pd

DOSEN PEMBIMBING II

**ERMAWATI ZHULIKATIN,
M.Pd**

FPIP PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO





LATAR BELAKANG

01

Keterampilan bercerita menjadi salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, terutama dalam setiap tema pembelajaran bahasa Indonesia selalu ada materi bercerita.

02

Adanya kesulitan siswa dalam bercerita, hal itu dikarenakan berbicara menjadi keterampilan yang sangat sulit dikuasai oleh siswa.

03

Diperlukan adanya sesuatu yang inovatif sebagai upaya penerapan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

04

Menerapkan media pembelajaran interaktif 3D berbasis seni berupa teater kertas pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi jenis cerita rakyat.



RUMUSAN MASALAH dan TUJUAN PENELITIAN

01

Rumusan Masalah

Adakah pengaruh penggunaan media interaktif 3D teater kertas terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia?

02

Tujuan Penelitian

- membuktikan kelayakan penggunaan media interaktif 3D teater kertas pada mata pembelajaran bahasa Indonesia,
- mendeskripsikan proses penggunaan media teater kertas pada mata pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat, dan
- meningkatkan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar yang menerapkan media berbasis seni seperti teater kertas.

03

Manfaat Penelitian

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dan mendorong siswa untuk mengekspresikan atau mengungkapkan ide-ide baru dalam bentuk lisan.





PENELITIAN TERDAHULU DAN PENELITIAN RELEVAN

Lestari (2021)

Kemampuan bercerita sebagai alat berkomunikasi linguistic pada pembelajaran bahasa Indonesia yang mendidik dan menyenangkan dalam pemberian pengalaman baru pada siswa untuk mengetahui intonasi dan pengimajinasian dalam nuansa berbahasa yang siswa gunakan.

W. Suryandoko (2019)

Nilai edukasi dari kisah perjalanan milik Sunan Drajat yang menyebarkan ajaran tasawuf dengan cara memakai unsur kebudayaan pertunjukan teater tradisional asal ngimbang Lamongan.

Tara. M. McGowan (2006)

Kamishibai yang merupakan seni teater kertas yang menggabungkan cerita, pertunjukkan, seni visual dan elemen teater dengan teknik media cinematic yang menciptakan pengalaman seni multisensory yang menawarkan cara yang efektif untuk storytelling dan memperkenalkan sastra kepada anak-anak pada bentuk seni kuno dan mengapresiasi karya pendongeng.



Aerila (2022)

Persepsi Anak-Anak Finlandia terhadap Teater Kertas : Metode Mendongeng Multisensori untuk Sastra dan Pendidikan Bahasa Berbasis Seni

Muthohharoh (2021)

Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar

Thirsa (2019)

Pengaruh Media Wayang Kertas Siswa Kelas IV SDN Di Kecamatan Modo Lamongan

Shita (2013)

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD



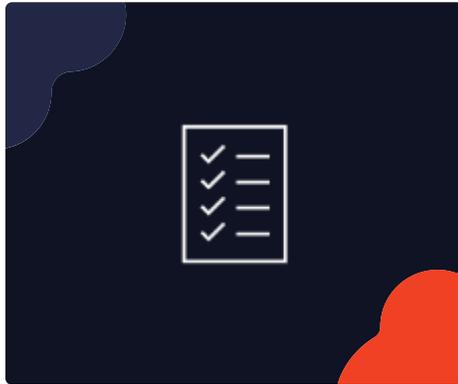
KEBAHARUAN PENELITIAN INI

Apa yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya?

1. Media Pembelajaran → Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya pada “teori pendukung” dimana peneliti menggunakan 2 konsep media yaitu konsep kamishibai dan wayang kertas sehingga menjadi teater kertas.
2. Penerapannya pada kurikulum merdeka belajar → sudah sejak 2022 kurmer sudah diterapkan di indonesia termasuk di SD kelas I dan IV, penelitian yang menerapkan media wayang kertas pada kurmer mata pelajaran bahasa indonesia masih sangat sedikit.
3. Materi yang peneliti ambil → materi cerita fiksi seperti cerita rakyat memang cukup sering digunakan pada penerapan media wayang kertas tapi untuk penerapan media teater kertas sendiri cukup jarang karena beberapa kali peneliti melihat referensi media ini lebih sering menceritakan kisah dongeng yang berunsur barat.

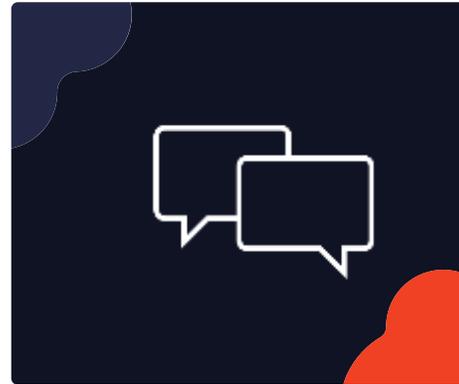


METODE PENELITIAN



Jenis Penelitian

Kuantitatif Model pre-eksperimental dengan bentuk one group pre-test dan post-test



Populasi dan Sampel

Populasi : Seluruh siswa kelas IV
Sampel : 34 siswa kelas IV
Tempat Penelitian : SDN Watukosek



Teknik Pengumpulan Data

Penyusunan berupa observasi, dokumentasi dan analisis performance test pada pre-test dan post-test.



Teknik Analisis Data

Pengujian pra-syarat analisis: uji normalitas, homogenitas variasi populasi, dan uji t atau *one-sample test* pada uji hipotesis SPSS





TAHAP PRE-TEST DAN POST-TEST



1. Tahap melakukan pre-test dengan meminta siswa untuk bercerita secara lisan yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.
2. Tahap pemberian treatment, tahap ini pendidik yang menyampaikan cerita rakyat menggunakan media teater kertas kepada siswa dan menjelaskan aspek kebahasaan dan non-kebahasaan perlu lebih diperhatikan dalam pagelaran teater kertas.
3. Tahap terakhir adalah post-test, siswa melakukan penampilan di depan siswa lainnya dengan pertunjukkan cerita rakyat menggunakan teater kertas.

- **Asrul (2014)**



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

No	Results of students' storytelling skills	Uji Normalitas (Shapiro-wilk)	Uji Homogenitas	Uji One Sample T-Test
1.	Pre-Test	.025	.001	.001
2.	Post-Test	.098	.001	.001

Test Value = 0						
				Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Difference	Lower	Upper
Pre-test	-16.166	66	.001	-35.20588	-39.55405	-30.85771
Post-test	-16.166	66	.001	-35.20588	-39.56280	-30.84896

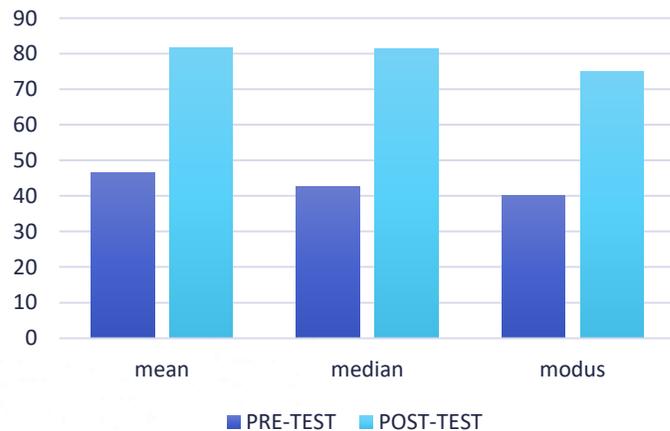
1. Uji Normalitas → diperoleh nilai sig. *pre-test* sebesar 0,023 dan *post-test* sebesar 0,108 yang artinya apabila nilai signifikan $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dalam hal ini data penelitian yang diajukan diterima dengan kata lain media teater kertas berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa.
2. Uji Homogenitas → diperoleh nilai signifikan 0,025 kurang dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test* yang dimana pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media dan sampel yang pembelajarannya menggunakan media teater kertas memiliki varian yang sama dan homogen.
3. Uji One Sample T-Test → dari perhitungan uji beda rata-rata keterampilan bercerita antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, dapat dilihat bahwa nilai pada signifikansinya (*2-tailed*) adalah 0,001. Maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_α diterima karena $0,001 < 0,005$, maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media teater kertas pada siswa kelas IV SDN Watukosek.





GRAFIK PRE-TEST DAN POST-TEST

Berikut merupakan hasil perbandingan penilaian keterampilan bercerita siswa kelas IV SDN Watukosek pada performance test pre-test dan post-test yang sudah disesuaikan dengan aspek kebahasaan dan non-kebahasaan.



Hasil pada nilai pre-test menunjukkan kemampuan bercerita siswa kurang dari 70 yang artinya dibawah KKM yaitu mendapatkan nilai rata-rata 47 sedangkan pada nilai *post-test* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu nilai rata-rata 82. Dalam hal ini menunjukkan bahwa selain peran siswa dan pengajar sebagai faktor internal pendidikan dalam menerima dan memberikan pembelajaran yang baik, media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang dinilai memiliki peran yang penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk meningkatkan keterampilan yang ada pada diri masing-masing siswa.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan jika penggunaan media cerita berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SDN Watukosek. Adanya penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa dengan menerapkan media pembelajaran interaktif 3D berupa teater kertas diharapkan mampu memberikan banyak manfaat bagi Pendidikan untuk lebih lagi mengembangkan media ini menjadi lebih baik serta bagi pendidik bisa dimanfaatkan sebagai acuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa pada materi cerita rakyat yang menerapkan media 3D yang tidak hanya di sekolah dasar saja tapi untuk semua jenjang sekolah.



REFERENSI

- [1] Tabi'in, "Menumbuhkan sikap peduli pada anak melalui interaksi kegiatan sosial [Foster a caring attitude in children through the interaction of social activities]," *J. Soc. Sci. Teach.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–59, 2017.
- [2] Zulaeha, "Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Berkonteks Multikultural," *Litera*, vol. 12, no. 1, 2013, doi: 10.21831/ltr.v12i01.1331.
- [3] Suhartono, "Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini," *Jakarta: Depdiknas*, pp. 1–64, 2005.
- [4] Amalia, "Bercerita Sebagai Metode Mengajar Bagi Guru Raudlatul Athfal Dalam Mengembangkan Kemampuan Dasar Bahasa Anak Usia Dini di Desa Ngembalrejo Bae, Kudus," *Thufula*, vol. 3, no. 2, pp. 334–353, 2015, [Online]. Available: <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/download/4736/3062>
- [5] Lestari, "Story Telling sebagai Sarana Perkembangan Bahasa pada Anak," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, pp. 1512–1515, 2021, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1128> <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/1128/1011>
- [6] Nur Tanfidiyah and Ferdian Utama, "Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 3, pp. 9–18, 2019, doi: 10.14421/jga.2019.43-02.
- [7] A. Shanthi, U. Cawangan Negeri Sembilan, K. Kuala Pilah, and M. Zuraida Jaafar, "Readers Theatre Something Old But Still an Assiduous Tool To Acquire English Language," *J. Creat. Pract. Lang. Learn. Teach.*, vol. 8, no. 1, p. 2020, 2020.
- [8] R. N. Siaj and M. A. A. Farrah, "Using Novels in the Language Classroom at Hebron University," *J. Creat. Pract. Lang. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [9] O. F. Environmental and E. Learning, "KAMISHIBAI (JAPANESE PAPER THEATER) IN PBL AS A SUPPORT," vol. 1, no. 2, pp. 88–95, 2022.
- [10] A. Marqués Ibáñez, "Kamishibai: An intangible cultural heritage of Japanese culture and its application in Infant Education," *Képzés és Gyak.*, vol. 15, no. 1–2, pp. 25–44, 2017, doi: 10.17165/tp.2017.1-2.2.



- [11] Tara. M. McGowan, *The Kamishibai Classroom: Engaging Multiple Literacies Through the Art of "paper Theater"*. 2006.
- [12] J. Aerila and M. Siipola, "Finnish Children ' s Perceptive to Kamishibai : A Multisensory Storytelling Method for Arts-Based Literature and Language Education," vol. 10, no. 2, pp. 11–26, 2022.
- [13] W. Suryandoko, "The future of lamongan traditional theatre," vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [14] Fajrie, "Media Pertunjukan Wayang," pp. 218–233, 2012.
- [15] Muthohharoh, "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3196–3202, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1267.
- [16] Thirsa, "Pengaruh Media Wayang Kertas Siswa Kelas Iv SDN Di Kecamatan Modo Lamongan," pp. 2811–2820, 2019.
- [17] A. Shita and Dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1–16, 2013.
- [18] . S., B. Yulia Wulansari, and P. Sinta Utami, "Wayang Golek Reog Ponorogo: The Acculturation of Indonesian Culture As Patriotism Character Education Learning Medium to Early Age Children," *KnE Soc. Sci.*, vol. 2020, pp. 299–305, 2020, doi: 10.18502/kss.v4i4.6494.
- [19] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitaif," *Bandung Alf. cv*, vol. 2, no. 3, pp. 1–546, 2019.
- [20] Asrul, R. Ananda, and Rosinta, *Evaluasi Pembajalaran*. 2014.
- [21] Husamah, "Media Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning," *Buku Ajar*, pp. 1–128, 2013.
- [22] A. Mathematics, *Modul Media Pembelajaran*. 2016.



TERIMA KASIH



FPIP PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO