

AL-ALISYA AMALIA
K.D_198620600072.pdf
by

Submission date: 10-Jul-2023 08:30AM (UTC+0700)

Submission ID: 2128758755

File name: AL-ALISYA AMALIA K.D_198620600072.pdf (1.01M)

Word count: 5512

Character count: 34833

Effect of paper Theater 3D interactive Media on storytelling skills of Elementary School students [Pengaruh Media Interaktif 3D Teater Kertas terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar]

Al-Lisya Amalia Kharisma Devi¹⁾, Vevy Liansari²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: 198620600072@umsida.ac.id¹⁾, vevyliansari@umsida.ac.id²⁾

Abstract. *This study aims to determine the effect of 3D interactive learning media in the form of paper Theater on the storytelling ability of elementary school students after using paper theater media in the learning process of Indonesian storytelling material. The approach used in this study is a quantitative approach with a pre-experimental model in the form of one group pre-test and post-test. The study population was fourth grade students of SDN Watukosek totaling 34 students. Sampling technique using sample census (total sampling). Data researchers used the preparation of observations, documentation and analysis of test performance in pre-test and post-test, using a scale of assessment in which students perform tasks in the form of activities that can be observed by the teacher or researcher. This test is to measure the skills of students on the competence of folklore practices using paper theater media using the assessment of linguistic and non-linguistic aspects that contain: 1) accuracy of speech; 2) placement of pressure and tone; 3) selection of diction; 4) Use of sentences; 5) storytelling attitude; 6) Eye View; 7) gesture and mimic; 8) intonation; 9) fluency/pronunciation; 10) mastery of the topic. Data analysis techniques with pre-requisite testing analysis is normality test to determine the normality of a data distribution, homogeneity test of population variation, and using the t test or one-sample test on the hypothesis test SPSS 26.*

Keywords - *Paper Theater, Storytelling Skills, Elementary School*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif 3D berupa teater kertas terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar setelah menggunakan media teater kertas dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pre-test and post-test*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN Watukosek yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sample menggunakan *sample sensus* (sampling total). Data peneliti menggunakan penyusunan berupa observasi, dokumentasi dan analisis *performance test* pada *pre-test* dan *post-test*, menggunakan skala penilaian dimana siswa melakukan tugas berupa kegiatan yang dapat diamati oleh guru atau peneliti. Tes ini untuk mengukur keterampilan siswa pada kompetensi praktik cerita rakyat menggunakan media teater kertas menggunakan penilaian aspek kebahasaan dan non-kebahasaan yang memuat: 1) ketepatan ucapan; 2) penempatan tekanan dan nada; 3) pemilihan diksi; 4) pemakaian kalimat; 5) sikap bercerita; 6) pandangan mata; 7) gestur dan mimic; 8) intonasi; 9) kelancaran/pelafalan; 10) penguasaan topik. Teknik analisis data dengan pengujian pra-syarat analisis yaitu uji normalitas untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data, uji homogenitas variasi populasi, dan menggunakan uji t atau *one-sampel test* pada uji hipotesis SPSS 26.

Kata Kunci – *Teater Kertas, Keterampilan Bercerita, Sekolah Dasar*

I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial antara manusia yang satu dengan lainnya. Pada kehidupan manusia sehari-hari kebutuhan akan terpenuhi jika manusia tersebut mampu untuk bersosialisasi dengan baik, dalam hal ini aktifitas bersosialisasi berhubungan dengan kegiatan berkomunikasi yang merupakan kebutuhan utama, hal itu dikarenakan adanya kebutuhan interaksi dalam semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia satu dengan manusia lain [1]. Kemampuan berkomunikasi berkaitan dengan keterampilan berbahasa dimana bahasa dilambangkan sebagai alat untuk menyampaikan sikap serta apa yang ada dibenak dan curahan hati nurani yang dimiliki manusia kepada manusia lainnya, sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin maju saat ini manusia didorong untuk memiliki kemampuan dalam berbahasa secara lisan dan tulisan yang baik [2]. Pada masa usia anak sekolah dasar (usia produktif), perkembangan bahasa terlihat jelas sebagai perkembangan sematik dan pragmatik atau dimana penggunaan bahasa menjadi yang paling penting dalam perkembangan bahasa

anak usia sekolah dasar, disamping memahami hal-hal baru, anak juga belajar menggunakan bahasa untuk berkomunikasi menggunakan kosa kata baru yang bertambah sekitar 3000 kata per-tahunnya [3]. Dengan demikian yang menjadikan pembelajaran bahasa menjadi salah satu pembelajaran yang menerapkan keterampilan berbahasa yang ada di setiap jenjang pendidikan dari masa ke masa, sehingga dalam pengembangan kemampuan berbahasa yang baik seharusnya sudah dimulai sejak dini pada usia sekolah dasar (usia produktif) yang merupakan masa kreativitas.

Di Indonesia, bercerita menjadi salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sering diajarkan oleh guru pada anak-anak di Sekolah Dasar yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran yang selalu ada dalam setiap tema pembelajaran Bahasa Indonesia [4]. Kemampuan bercerita menjadi salah satu bentuk tugas yang bertujuan guna mencurahkan keterampilan berbicara secara pragmatis yang dimaksud adalah ketepatan pengucapan, penggunaan kosakata, gramatika, fasih dan lancar saat bercerita, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut menguasai kemampuan berbicara yang baik [5]. Artinya kemampuan bercerita ini sebagai alat berkomunikasi *linguistic* (bagaimana cara untuk bercerita, memilih bahasa yang baik dan unsur apa yang diceritakan nantinya) pada pembelajaran bahasa Indonesia yang mendidik dan menyenangkan dalam pemberian pengalaman baru kepada siswa untuk mengetahui intonasi dan pengimajinasian dalam nuansa berbahasa yang siswa gunakan. Pada kondisi ini, anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan proses kognitif yang mendukung anak tersebut untuk dapat mengekspresikan atau mengungkapkan ide-ide baru serta pemikirannya dalam bentuk lisan yang baik contohnya anak umur 4-5 tahun yang sudah bisa bercerita secara sederhana tentang film yang mereka lihat dan hal ini berkembang seiring bertambahnya umur dengan mulai membuat cerita yang agak padu dengan mulai mengemukakan masalah, rencana mengatasinya dan penyelesaian masalah hingga kemampuan membuat alur cerita yang lebih jelas [6]. Dalam penggunaan bahasa Indonesia pada keterampilan bercerita, berbicara menjadi keterampilan yang sangat sulit dikuasai oleh siswa. Bagi banyak siswa, kegiatan berbicara apalagi *public speaking* sangat sulit untuk dilakukan meskipun hanya mengajukan pertanyaan di depan kelas saja walau dengan bahasa Indonesia yang memang pada dasarnya bahasa ibu.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai wali kelas IV SDN Watukosek. Hasil yang ditemukan di SDN Watukosek dikatakan cukup positif karena sekolah maupun guru menyediakan dan mendukung minat siswa dalam berkarya, seperti salah satunya kegiatan drama musikal akan tetapi hanya disediakan untuk kelas IV saja dan di kelas IV sendiri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, banyak menerapkan pembelajaran bercerita non-fiksi dan fiksi. Namun pada wawancara masih ditemukan beberapa faktor yang menjadi hambatan kurangnya minat bercerita pada siswa yang dialami oleh guru diantaranya adalah kesulitan dalam menerapkan suatu materi karena beberapa guru terutama wali kelas IV mengatakan bahwa saat ini untuk membuat dan mempelajari modul pada kurikulum merdeka, mereka masih sangat sulit dan awam sehingga dalam proses mengajar guru hanya mengajarkan materi secara pemahaman mereka (metode konvensional) dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan kurikulum merdeka yang ada. Masalah umum lainnya yang peneliti dapatkan dari hasil pengamatan terkait pembelajaran di kelas yaitu: 1) kurangnya fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang membosankan dan kurang memahami materinya; 2) beberapa siswa mengalami kesulitan menuangkan imajinasi mereka kedalam sebuah karya tulis; 3) beberapa siswa masih ketakutan untuk menyampaikan pendapat mereka, dengan kata lain kurangnya kepercayaan diri walau itu dengan bahasa mereka sendiri; dan 4) kecanduan sosial media dan game online.

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti dapat menyimpulkan perlu adanya sesuatu yang inovatif sebagai salah satu upaya penerapan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan terutama untuk meningkatkan keterampilan bercerita, mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan kepercayaan diri siswa. Salah satu upaya tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih menyenangkan, suasana pembelajaran yang aktif, dan siswa menjadi kreatif. Dengan kata lain siswa tidak hanya mempelajari tentang bahasa secara teori saja yang dimana kontrol guru tinggi dan partisipasi siswa minim, akan tetapi siswa diberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih dalam konteks nyata dalam suasana yang menarik, interaktif, dan menyenangkan [7]. Pada penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu "Adakah pengaruh penggunaan media interaktif 3D teater kertas terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia?". Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti akan mengujicoba media pembelajaran interaktif 3D berbasis seni berupa teater kertas pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV yang mengangkat materi cerita fiksi jenis cerita rakyat secara tertulis maupun lisan pada kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar. Pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media teater kertas ini memiliki kebutuhan untuk secara aktif membuat kegiatan semacam ini, yang didasarkan pada kegiatan kerja sama siswa, proses pemecahan masalah dan kreativitas [8]. Dengan demikian siswa tidak hanya membaca teks bacaan sebagai bagian dari mata pelajaran sekolah dan merasakan pembelajaran dengan konten yang berbeda saja tapi juga meningkatkan komunikasi dan penggunaan bahasa di ruang kelas, selain itu mampu memberikan siswa materi pengetahuan seni pertunjukan yang mengarah pada kosakata yang lebih kaya, keterlibatan membaca dan bahasa yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran bahasa berbasis seni memberi siswa kesempatan siswa menjadi bagian dari team dan mempersiapkan pertunjukan membuat siswa bekerja lebih keras dan memahami bahwa kefasihan bukan hanya tentang membaca kata dengan cepat tetapi juga kemampuan untuk mengekspresikan diri itu juga penting [9].

Media pembelajaran teater kertas ini merupakan gabungan dari 2 konsep kesenian pagelaran yaitu permainan kertas (*kamishibai street*) dan wayang kertas yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dalam materi pembelajaran maupun karakter siswa. Konsep pertama *kamishibai* yang merupakan seni teater kertas jalanan warisan budaya Jepang dan UNESCO yang cukup terkenal di beberapa Negara seperti Australia, China, India, dan Thailand [10]. *Kamishibai* menggabungkan cerita, pertunjukkan, seni visual dan elemen teater dengan teknik media *cinematic* yang menciptakan pengalaman seni *multisensory* yang menawarkan cara yang efektif untuk keterampilan bercerita dan memperkenalkan sastra kepada anak-anak pada bentuk seni kuno dan mengapresiasi karya pendongeng [11]. Dengan demikian pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa *kamishibai* tidak hanya pertunjukkan tradisional tetapi juga sebagai alat untuk pembelajaran yang sangat terbuka dibidang sastra dan bahasa berbasis seni yang memberikan pengalaman untuk anak-anak memiliki tugas berdasarkan minat dalam bekerja dengan kecepatan dan cara mereka sendiri [12]. Karena *kamishibai* adalah alat terbuka, sehingga dapat disesuaikan kebutuhan praktik belajar dan mengajar yang dengan mudah ditonton dan dibaca dari pada buku bergambar konvensional; itu memfasilitasi penceritaan interaktif lebih mendalam dari sekedar mendengarkan cerita sekaligus mempelajari bahasa serta budaya. Konsep berikutnya adalah wayang asli Indonesia, hal ini memiliki pendapat yang sama dari penelitian tentang nilai edukasi dari kisah perjalanan milik Sunan Drajat menyebarkan ajaran *tasawuf* dengan cara memakai unsur kebudayaan seperti kesenian khas Indonesia seperti sandur dan pertunjukan *gemplak dor* yang merupakan pertunjukan teater tradisional berasal dari Ngimbang Lamongan [13]. Dengan adanya pengaruh pertunjukkan teater tradisional peninggalan Sunan Drajat bila dikembangkan dan diperkenalkan pada siswa sekolah dasar akan bermanfaat sebagai sumber bahan pembelajaran bercerita. Berdasarkan kedua konsep tersebut maka menjadi penerapan media pembelajaran interaktif 3D berupa teater kertas pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV yang mengangkat materi cerita fiksi jenis cerita rakyat secara tertulis maupun lisan pada kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar. Sehingga isian dari teater kertas yang sudah menyesuaikan materi tersebut tidak jauh dari unsur yang hampir sama dengan teater tradisional karena mengandung karakter dan narasi, namun berbeda dengan teater tradisional karena: pertunjukkan ditampilkan melalui gambar/kertas seperti pewayangan yang mewakili setiap lakon, hal ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui perbedaan dari masing-masing pewayangan; kemudian panggung miniatur sebagai latar tempat yang menjadi *background* teater kertas (*kamishibai*); suara dan efek suara dihasilkan oleh dhalang; dan properti lainnya yang mendukung cerita rakyat yang akan diangkat. Selain itu juga bahan yang dipilih untuk membuat teater kertas kokoh, hal ini dilakukan untuk menjaga keawetan media pembelajaran saat digunakan oleh siswa serta mudah didapatkan bila mana cerita yang akan dipagelarkan berubah-ubah.

Pada penerapan media teater kertas perlu memperhatikan beberapa hal untuk mengetahui langkah-langkah dalam penerapannya yang bertujuan untuk menghindari penyalagunaan selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini dimodifikasi dari beberapa langkah-langkah dalam penyelenggaraan pagelaran wayang kertas, seperti: a) penyesuaian tujuan pembelajaran untuk mengetahui "apakah sudah tepat penggunaan media teater kertas pada pembelajaran bahasa Indonesia?"; b) naskah atau dialog harus sesuai; c) mengenalkan pada siswa, karakter yang dimiliki oleh lakon atau pewayangan di cerita yang digunakan; d) memperhatikan penggunaan kalimat agar dipahami oleh siswa, sehingga tujuan dan sasaran pembelajaran tersampaikan dengan baik; e) penatan letak tempat duduk siswa sedemikian rupa sehingga pementasan teater kertas dapat dilihat dengan jelas dari semua sisi; f) pementasan teater kertas dibatasi sekitar 15-20 menit agar tidak terlalu membuang waktu; g) pementasan teater kertas bisa diselingi dengan nyanyian dari siswa atau instrument music di *youtube*, hal ini sesuai dengan pengertian dari seni teater; h) penyampaian bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa; i) setelah pementasan berakhir, guru meminta siswa secara bergantian menjadi menjadi dhalang atau isi dari cerita rakyat yang dipentaskan didepan kelas [14].

Penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif 3D Teater Kertas terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar", memiliki korelevansi beberapa penelitian yang berkaitan dengan pagelaran kertas, penerapan media wayang berbahan kertas, dan keterampilan bercerita siswa. Adapun penelitian yang dimaksudkan sebagai berikut: Penelitian relevan yang pertama oleh Aerila (2022) berjudul "*Finnish Children's Perceptive to Kamishibai: A Multisensory Storytelling Method for Arts-Based Literature and Language Education*" yang menghubungkan bahwa membaca dan pemerolehan bahasa dalam kegiatan kelompok teater kertas cukup efektif karena meningkatkan interaksi siswa dan penggunaan bahasa, selain itu latihan keterampilan literasi menjadi lebih memotivasi karena untuk berhasil dalam kinerja tim, siswa bersedia membaca teks berkali-kali dan berlatih secara mandiri di waktu mereka sendiri [12]. Penelitian kedua dilaksanakan oleh Muthohharoh (2021) dengan judul "Pengaruh Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar" yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kardus pada materi cerita memperlihatkan keefektifan dalam meningkatkan kemampuan bercerita yang dimiliki siswa, hal ini dikarenakan banyaknya siswa merasa lebih antusias dalam pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran wayang kardus, selain itu juga siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan percaya diri dalam bercerita di hadapan siswa lainnya [15]. Dan penelitian ketiga dilaksanakan oleh Thirsa (2019) berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Modo Lamongan" yang membuktikan dengan penerapan media wayang berbahan kertas pada kelas IV dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita kembali isi dari teks materi cerita rakyat jenjang sekolah

dasar [16]. Dari ket[5]a penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media teater kertas atau wayang kertas dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, diantaranya dengan keunggulan media wayang kertas ini pembelajaran berjalan lebih efektif dibanding tanpa media wayang kertas, selain itu keunggulan yang ada pada wayang kertas mempunyai bentuk yang menarik dan unik hal ini dapat mengambil perhatian siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, memperkuat daya ingat siswa pada materi pelajaran, mengembangkan imajinasi dan meningkatkan suasana pembelajaran aktif dan yang utama dapat mempengaruhi keterampilan bercerita siswa di depan kelas. Selain penelitian yang relevan, terdapat juga penelitian dari Shita (2013) tentang media pembelajaran buku pop-up pewayangan pandhawa [17]. Media pembelajaran wayang ini memiliki kriteria sangat baik bagi guru maupun siswa untuk diterapkan kedalam pembelajaran bercerita karena dari segi visualisasi yang lebih menarik pada sebuah cerita, sehingga siswa tidak merasa monoton dan lebih bersemangat dalam belajar cerita tokoh pewayangan.

Penggunaan media pembelajaran teater kertas juga memiliki tujuan diantaranya untuk mengenalkan siswa pada salah satu bentuk seni tradisional Jawa yang sudah berkembang dari abad-10 yang menjadi bentuk keanekaragaman kebudayaan asli Indonesia yang bertujuan agar siswa mengetahui aset para leluhur yang mulai termakan oleh peradapan zaman [18]. Hal ini tampak dari studi pendahuluan yang diamati peneliti kepada siswa kelas IV SDN Watukosek, mereka lebih memilih untuk mencari tahu perkembangan di dunia maya dan game peran (*roleplayer*) terbaru yang menyediakan fitur *roomchat* dengan bahasa yang kekinian dari pada mempelajari budaya bangsa. Dengan demikian, media teater kertas sebagai modifikasi dari media wayang kertas yang sudah disesuaikan karakteristik siswa agar keberadaannya dapat diterima dengan baik oleh siswa ketika digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Selain itu tujuan lainnya adalah siswa diposisikan sebagai dhalang dapat berkreasi sesuka hati mereka, menyalurkan kreativitas mereka, serta sebagai media interaktif. Media pembelajaran teater kertas ini berbentuk *miniature* bongkar pasang yang tidak membutuhkan objek berupa papan tulis, dengan begitu guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan proses pembelajaran di luar kelas. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk: 1) untuk membuktikan kelayakan penggunaan media interaktif 3D teater kertas pada mata pelajaran bahasa Indonesia; 2) mendeskripsikan proses penggunaan media teater kertas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat; 3) untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pre-test and post-test design* [19]. Terdapat 3 tahapan: 1) Tahap melakukan *pre-test* dengan meminta siswa untuk bercerita secara lisan dengan metode pembelajaran konvensional. Tahap *pre-test* memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa dalam bercerita sebelum menerima perlakuan. 2) Tahap memberikan perlakuan, dimana dalam tahap ini pendidik yang menyampaikan cerita rakyat menggunakan media teater kertas kepada siswa dan menjelaskan aspek kebahasaan dan non-kebahasaan perlu lebih diperhatikan seperti lafal, intonasi, gesture dan pengekspeian setiap lakon cerita. Tahap pemberian perlakuan ini diberikan untuk membedakan keterampilan bercerita dengan metode pembelajaran konvensional dengan penerapan media teater kertas. 3) Tahap terakhir adalah *post-test*, siswa melakukan penampilan di depan siswa lainnya dengan menceritakan cerita rakyat secara lisan sekaligus menerapkan penggunaan media teater kertas. Pada tahap *post-test* ini, tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan akhir yang dimiliki siswa pada keterampilan bercerita setelah guru memberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Watukosek yang terletak di Jl. Raya Watukosek, Kec. Gempol, Pasuruan, Jawa Timur. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel *sensus (sampling total)*, teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua sebagai subjek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi [19]. Alasan utama peneliti menggunakan *sampling total* karena jumlah populasinya kurang dari 100. Jadi dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi dari seluruh jumlah siswa di kelas IV SDN Watukosek tahun pelajaran 2022-2023 yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan penyusunan seperti observasi, dokumentasi dan analisis *performance test* pada *pre-test* dan *post-test*, menggunakan skala penilaian dimana siswa melakukan tugas berupa kegiatan yang dapat diamati oleh guru atau peneliti [20]. Dengan kata lain tes ini untuk mengukur keterampilan siswa pada kompetensi praktik cerita rakyat menggunakan media teater kertas. Teknik analisis data dengan pengujian pra-syarat analisis yaitu uji normalitas untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data, uji homogenitas variasi populasi, dan menggunakan uji t atau *one-sampel test* pada uji hipotesis SPSS 26.

Tabel 1. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek kebahasaan dan non-kebahasaan.

Aspek Kebahasaan	Aspek Non-kebahasaan
------------------	----------------------

1. Ketepatan ucapan, seorang pencerita harus membiasakan diri menguasai bunyi-bunyi bahasa secara akurat.	1. Sikap yang wajar, dalam hal ini seperti menjaga etika dalam bercerita tidak melakukan hal-hal <i>absurd</i> untuk menjaga kegugupan yang terlalu berlebihan.
2. Penekanan dan nada, merupakan daya tarik tersendiri dalam bercerita, alasannya walaupun cerita yang disajikan kurang menarik akan tetapi dengan tekanan dan nada yang sesuai akan menjadikan cerita tersebut menjadi menarik.	2. Pandangan mata, pentingnya kontak mata saat bercerita karena dapat membangun hubungan yang lebih personal dengan audiens, sehingga audiens akan memberikan perhatian lebih saat bercerita.
3. Pemilihan kata (diksi), dalam bercerita pemilihan kata haruslah tepat, jelas, dan bermacam-macam.	3. Gestur dan mimik yang tepat dapat menunjukkan keefektifan bercerita, hal ini memudahkan audiens untuk membedakan lakon sedang dalam suasana tertentu yang ada dalam cerita. Seperti menghayati lakon cerita <i>goro jonggrang</i> , <i>jonggrang</i> adalah gadis bangsawan yang lembut pembawaannya, sedangkan suara <i>joko bandung</i> cenderung tegas dan arogan.
4. Pencerita haruslah menggunakan kalimat yang efektif, hal ini akan memudahkan audiens menangkap isi cerita yang disajikan agar terkesan.	4. Intonasi dalam bercerita adalah memberikan sebuah penekanan dalam sebuah kata, hal ini bertujuan supaya nada yang telah dihasilkan dapat tersampaikan dan si penerima pesan, yang khususnya makna pada kata yang diucapkan.
	5. Kelancaran/pelafalan, lafal yang baik dalam bahasa Indonesia adalah pemilihan lafal yang bebas dari ciri-ciri lafal dialek daerah.
	6. Penguasaan topic, pada suatu cerita si pencerita perlu untuk menguasai cerita yang dibawakan tidak hanya mengingat saja tapi juga memahami seperti menguasai alur cerita dimana suatu cerita rakyat akan runtut ketika alur cerita dapat dikuasai dengan baik.

(Sumber: Usman, 2015)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian terdiri dari Keterampilan Bercerita Siswa sebagai variabel terikat (Y) dan penggunaan media interaktif 3D Teater kertas sebagai variabel bebas (X). Peneliti memberikan treatment sebanyak tiga kali pertemuan. Dari hasil penilaian *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan empat butir instrument penelitian, dengan masing-masing kriteria penilaian yaitu: 4=Sangat Baik, 3=Baik, 2=Cukup, dan 1=Kurang. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan di dapatkan adanya peningkatan nilai siswa pada materi cerita fiksi-cerita rakyat dengan menggunakan media interaktif 3D teater kertas, dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Manfaat yang didapatkan dalam hasil penelitian, media teater kertas yang diaplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menstimulasi kemampuan *linguistic* siswa, dapat meningkatkan kosakata berbahasa siswa, dapat meningkatkan kepercayaan diri, serta lewat teater kertas siswa dapat belajar memaknai setiap alur dalam cerita. Media pembelajaran yang inovatif menjadi ketertarikan bagi siswa terutama pada media teater kertas yang memiliki penampilan menarik mampu menjadi media dalam kegiatan pembelajaran yang produktif dan ekspresif untuk menyalurkan bakat bercerita siswa. Berikut merupakan tampilan dari media Teater Kertas yang terdiri dari panggung pagelaran dan wayang kertas.



Gambar 1. Panggung pagelaran



Gambar 2. Wayang Kertas

Kemudian adapun hasil uji hipotesis penelitian yang meliputi untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data, uji homogenitas variasi populasi, dan uji *t-test one-sampel test* menggunakan *software* SPSS 26.

Table 2. Uji Normalitas

	Model	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Results of students' storytelling skills	Pre-test	.172	34	.012	.926	34	.023
	Post-test	.118	34	.200	.948	34	.108

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2 yang menggunakan *Shapiro-wilk*, 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.

Table 3. Uji Homogenitas

Results of students' storytelling skills	Based on	Levene Statistics	df1	df2	Sig.
	Mean	5.232	1	66	.025
	Median	3.813	1	66	.098

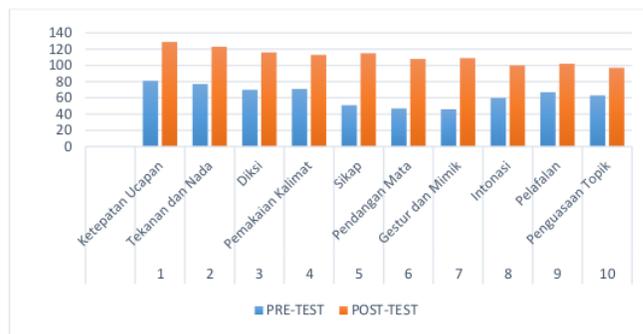
Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 3 diperoleh nilai signifikan 0,025 kurang dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test* yang dimana pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media dan sampel yang pembelajarannya menggunakan media teater kertas memiliki varian yang sama dan homogen.

Table 4. Hasil Uji *One Sample T-Test*

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the 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

Berdasarkan hasil uji *one sample t-test* pada tabel 4 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_a 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.

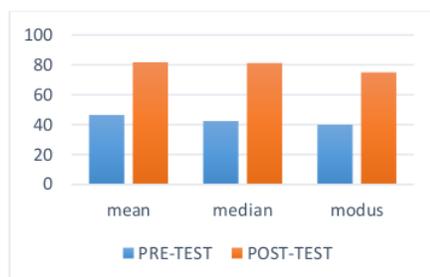
Berikut merupakan hasil grafik dari keseluruhan skor *pre-test* dan *post-test* (*performance test*) keterampilan bercerita siswa yang berpatokan pada aspek-aspek kebahasaan dan non-kebahasaan yang menunjukkan selisih antar nilai keterampilan bercerita siswa setelah dan sesudah diterapkannya media teater kertas.



Gambar 3. Grafik Nilai Aspek *Performance Test*

Pada proses pembelajaran awal yang dilakukan di kelas IV sebelum penerapan media pembelajaran teater kertas, pada grafik yang terdapat pada gambar 3 menunjukkan skor terendah dari aspek penilaian gestur dan mimik sebesar 46 dan aspek penilaian tertinggi diketepatan ucapan sebesar 129. Secara keseluruhan penilaian aspek keterampilan bercerita siswa didapati rata-rata untuk *pre-test* 63,3, sedangkan rata-rata pada penilaian aspek *post-test* 111,2.

Kriteria yang digunakan pada proses penilaian berupa aspek kebahasaan dan non-kebahasaan yang terdapat pada *performance test*. Pada temuan hasil pembelajaran sesudah di terapkannya media pembelajaran teater kertas, didapati kenaikan keseluruhan nilai *performance test* siswa minimal 70 lalu pada nilai maksimal sebesar 100 dengan rata-rata nilai sebesar 80. Dari hasil tersebut telah terlihat adanya kenaikan nilai yang didapatkan oleh siswa. Kemudian Adapun grafik yang menunjukkan perbandingan pada *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 4. Grafik *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan penyajian data yang ada digambar 3 dan 3 pada grafik 1 dan 2, hasil penelitian dapat diuraikan secara terperinci tentang pengaruh penggunaan media teater kertas terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SDN Watukosek. 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 [21].

Pada kegiatan pembelajaran bercerita yang belum menerapkan media teater kertas atau *pre-test*. Dalam tahapan ini siswa diminta untuk menceritakan kembali secara singkat dari sebuah naskah cerita Legend Sangkuriang yang dimana metode ini sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran konvensional, akan tetapi masih banyak yang belum mampu bercerita dengan lancar, bahkan untuk membaca ada beberapa siswa yang masih kesulitan. Kegiatan pembelajaran bercerita menerapkan media teater kertas atau *post-test* berlangsung dengan cara pendidik mengawali kegiatan bercerita tentang kisah Roro Jonggrang: dongeng dibalik Candi Prambanan yang sudah menerapkan media teater kertas sebagai pemicu siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat tertarik mendengarkan cerita yang pendidik sampaikan, kemudian setelah pendidik meminta siswa untuk maju satu persatu menceritakan kembali *scene* cerita yang menurut mereka menarik dengan menggunakan media teater kertas. Adanya media interaktif 3D berupa teater kertas yang berisi panggung pagelaran sebagai wadah pertunjukan dan wayang kertas yang menggambarkan masing-masing lakon dari cerita Roro Jonggrang cukup menarik perhatian dan minat siswa, pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran bercerita ini siswa terlihat lebih antusias ketika menggunakan media teater kertas, ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran karena media yang baru mereka jumpai dan mainkan untuk pertama kali, dan siswa tidak malu-malu serta grogi lagi dalam bercerita di depan kelas karena disini siswa menjadi dhalang yang berada dibalik panggung pagelaran [22]. Pada umumnya siswa mampu menguasai alur dan isi cerita yang pendidik sampaikan dari kegiatan pagelaran teater kertas atau pemberian *treatment*. Penerapan media teater kertas dalam pembelajaran bercerita mampu membantu siswa dalam memahami isi cerita yang disajikan, hal ini membuat nilai perolehan peserta didik menjadi meningkat cukup signifikan.

Hasil penelitian menggunakan uji *one sample t-test* menunjukkan bahwa diketahui nilai signifikansinya sebesar $0,001 < 0,005$ yang berarti nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima, yang berarti bahwa variable penggunaan media teater kertas berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa atau terdapat pengaruh yang signifikan antar kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan media teater kertas (konvensional) dengan sesudah menggunakan media teater kertas pada siswa kelas IV di SDN Watukosek.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penyajian hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa hasil dari kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan media teater kertas atau pembelajaran secara konvensional pada kelas IV SDN Watukosek secara umum dikategorikan masih kurang mampu. Hal ini terbukti dengan nilai siswa yang berada dibawah nilai KKM

(70) yang berjumlah 28 siswa dari 39 siswa dan yang sudah mampu mencapai KKM namun jika dilihat dari penilaian aspek siswa yang mampu mendekati lumayan sebanyak 11 siswa dari 39. Dari keseluruhan siswa diperoleh nilai rata-rata adalah 47.

Pembelajaran setelah menggunakan media teater ke-2s pada kelas IV SDN Watukosek menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kemampuan bercerita siswa yang secara umum dikategorikan sangat mampu. Hal ini terbukti dengan nilai siswa yang mampu melebihi nilai KKM dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa adalah 82. Namun Kembali lagi semua penilaian ini menyesuaikan tiap kemampuan siswa dalam bercerita dimana dengan menggunakan penilaian aspek kebahasaan dan non-kebahasaan sehingga tiap siswa dinyatakan sangat mampu menjalankan semua proses pembelajaran bercerita berbasis project pagelaran teater kertas.

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] Zulacha, "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%0Ahttps://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 Kuantitatif,” *Bandung Alf. cv*, vol. 2, no. 3, pp. 1–546, 2019.
- [20] Asrul, R. Ananda, and Rosinta, *Evaluasi Pembelajaran*. 2014.
- [21] Husamah, “Media Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning,” *Buku Ajar*, pp. 1–128, 2013.
- [22] A. Mathematics, *Modul Media Pembelajaran*. 2016.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	5%
2	jbasic.org Internet Source	5%
3	repository.urecol.org Internet Source	2%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
7	moam.info Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

