



## PENGEMBANGAN MEDIA CETAKAN TOPENG PUNAKAWAN BERBASIS NILAI KARAKTER TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBUAT TOPENG

Dwi Lestari <sup>✉</sup>, Yuyarti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima

**April 2018**

Disetujui

**Mei 2018**

Dipublikasikan

**Juni 2018**

*Keywords:*

*development, mask-mold, learning outcome..*

### Abstrak

Latar belakang permasalahan penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dan nilai rata-rata hasil belajar praktik membuat topeng rendah. Tujuan penelitian adalah: 1) mengetahui desain pengembangan media cetakan topeng, 2) menguji kelayakan media cetakan topeng, 3) menguji keefektifan media cetakan topeng. Jenis penelitian adalah *Research and Development (RnD)* menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji hipotesis dan *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) desain produk cetakan topeng yang dikembangkan adalah topeng Punakawan dari Provinsi Jawa Tengah, 2) kelayakan media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi sebesar 94,44% dan ahli media sebesar 91,00%, 3) keefektifan media dilihat dari hasil tanggapan siswa dan guru dengan kriteria sangat baik, peningkatan hasil belajar diperoleh *N-gain* 0,57 dengan kriteria sedang dan hasil uji t-test one sample dengan P value ( $0,000 < 0,05$ ). Simpulan dari penelitian ini adalah media cetakan topeng Punakawan sangat layak digunakan dan efektif dalam mendukung tercapainya hasil belajar siswa materi membuat topeng secara optimal

### Abstract

*The study aimed to examine the feasibility and effectiveness of mask mold media based on the value of characters on the learning outcome of material masked mold and to know the percentage of character value achievement that was developed using mask mold media. This type of research was Research and Development (RnD) used a quantitative approach. The data collection technique used test and non-test technique. Data analysis techniques used descriptive analysis, hypothesis test and N-gain. The outcome of the research shows: 1) mask mold product design was developed was Punakawan mask from Central Java Province, 2) the media appropriateness was declared very feasible by material expert which was 94,44% and media expert which was 91,00%, 3) the effectiveness of the media seen from the outcome of students and teacher responses included in very good criteria, the improvement of learning results obtained N-gain 0,57 with moderate criteria and the outcome of t-test one sample with P value ( $0,000 < 0,050$ ). The conclusion of this research was Punakawan mask mold media was very feasible to be used and effective to optimized fifth grade students of Genuk 02 primary school outcome in mask making subject.*

© 2018 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6366

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Jatisari, Gedanganak, Ungaran Timur

E-mail: [dwi080048@gmail.com](mailto:dwi080048@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Usaha mengembangkan manusia berkualitas yang siap menghadapi berbagai tantangan hidup dimulai sejak dini melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penentu meningkatnya Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menciptakan suatu kehidupan masyarakat yang beradab sesuai dengan falsafah hidup bangsa.

Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pasal 1 ayat (1) menjelaskan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, olah raga dan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental. Definisi SBdP yang termaktub dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Lampiran III, menjelaskan muatan pelajaran SBdP merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetik, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa.

Susanto (2013:261) SBdP merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Hamdani (2011:243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik. Sadiman (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik. Mengingat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan pra penelitian pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 untuk mendapatkan hasil identifikasi masalah menggunakan instrumen lembar wawancara, lembar angket, dan studi dokumen melalui dengan sumber data guru dan peserta didik kelas V SDN Genuk 02 Ungaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, terdapat permasalahan terkait penggunaan media dalam muatan pelajaran SBdP materi membuat topeng sebagai berikut: (1) media yang digunakan peserta didik dan guru masih terbatas pada penggunaan media buku cetak, (2) kurangnya media sesuai kebutuhan peserta didik, (3) media buku cetak belum menstimulus kemampuan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, (4) media buku cetak belum mampu mentransfer nilai karakter (5) media yang telah digunakan tidak dapat ditempelkan secara langsung pada muka peserta didik (6) media yang telah digunakan belum menggambarkan kemampuan dalam melestarikan suatu obyek yang bernilai kearifan lokal.

Berdasarkan hasil angket yang ditujukan kepada peserta didik kelas V terdapat beberapa permasalahan dalam materi membuat topeng sebagai berikut: (1) peserta didik merasa kesulitan dalam membentuk karakter topeng, (2) media yang digunakan guru dalam membuat topeng terbatas pada media buku cetak, (3) media yang telah digunakan tidak dapat dijadikan sebagai contoh konkret bentuk topeng yang secara langsung dapat ditempelkan pada muka peserta didik

Berdasarkan data studi dokumentasi hasil belajar materi membuat topeng dengan KBM 70 dan jumlah peserta didik sebanyak 34

dapat dianalisis bahwa 25 % atau 9 peserta didik mendapat nilai ketuntasan dengan predikat perlu bimbingan, 60% atau 21 peserta didik mendapat nilai ketuntasan dengan predikat cukup, 6% atau 2 peserta didik mendapat nilai ketuntasan dengan predikat baik dan 9% atau 3 peserta didik mendapat nilai ketuntasan dengan predikat sangat baik. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik yang mendapat nilai ketuntasan dengan predikat cukup lebih banyak daripada predikat perlu bimbingan, baik dan sangat baik sehingga diperoleh nilai rata-rata hasil belajar klasikal sebesar 71,81 termasuk kriteria cukup rendah.

Cetakan merupakan media untuk membuat topeng yang memiliki bentuk sesuai model asli yang dibuat menggunakan bahan fiberglass. Ayu Rini (2012:9) topeng adalah salah satu bentuk hasil karya seni yang menggambarkan suatu karakter, biasanya digunakan untuk menutupi wajah atau muka, sehingga orang yang mengenakannya seolah-olah menjadi tokoh atau karakter sesuai bentuk topeng tersebut. Topeng juga dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penutup muka yang bentuknya mirip dengan muka obyek yang diinginkan (Octavia Radita, 2015). Karakter yang ingin disajikan oleh peneliti yaitu karakter tokoh pewayangan Punakawan yang berasal dari provinsi Jawa Tengah.

Beberapa penelitian yang relevan terhadap pemecahan masalah ini dilakukan oleh Faiz Affan tahun 2015 dengan judul "Pembelajaran Seni Kriya Topeng sebagai Upaya Pembentukan Karakter Kreatif Siswa Kelas I IPA 1 SMA N 5 Tegal". Hasil evaluasi kreasi topeng pada kelas I IPA 1 mencapai rata – rata dengan nilai 78,4 dalam kategori cukup. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan mengetahui

keefektifan media cetakan topeng berbasis nilai karakter pada muatan pelajaran SBdP materi membuat topeng di kelas V SDN Genuk 02 Ungaran.

## METODE PENELITIAN

Subjek utama penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Genuk 02, terdiri atas 34 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Sampling Jenuh, yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Variabel penelitian yaitu: (1) kelayakan desain cetakan topeng berbasis nilai karakter, (2) hasil belajar muatan pelajaran SBdP materi membuat topeng kelas V SDN Genuk 02 Ungaran.

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan. adaptasi dari Sugiyono (2015:408). Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) perancangan desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk kelompok kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba produk kelompok besar; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk final.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes (tes tertulis, tes unjuk kerja) dan non tes (dokumentasi, wawancara, observasi, angket). Pada instrumen tersebut dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Data hasil penelitian diolah menggunakan program SPSS versi 16. Pada analisis data penelitian digunakan analisis deskriptif, pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test one sample, dan N-gain. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dijabarkan dalam analisa deskriptif adalah deskripsi kelayakan produk cetakan topeng dan keefektifan produk cetakan topeng terhadap hasil belajar materi membuat topeng. Hasil perolehan analisis deskriptif disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1** Rekapitulasi Validasi Kelayakan Desain Pengembangan Cetakan Topeng Berbasis Nilai Karakter

No	Ahli	Jumlah Skor	Skor Total	Persentase (%)
1	Media (Dra. Sumilah, M.Pd.)	91	100	91,00 %
2	Materi (Rahmat Taufik, M.Pd.)	34	36	94,44 %

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa masing-masing validator memberi nilai >81% terhadap aspek-aspek yang diujikan, berarti dapat disimpulkan bahwa cetakan topeng berbasis nilai karakter yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar.

**Tabel 2** Rekalipulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik dan Guru Pada Uji Coba Kelompok Besar

Tanggapan	Persentase Klasikal	Kriteria
Peserta Didik	88,64%	Sangat baik
Guru	84,13%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 rekapitulasi hasil angket tanggapan peserta didik dan guru pada uji coba kelompok besar menunjukkan peserta didik dan guru memberikan tanggapan sangat baik terhadap produk cetakan topeng berbasis nilai karakter yang diujicobakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase tanggapan peserta didik sebesar 88,64% (sangat baik) dan persentase tanggapan guru sebesar 84,13% (sangat baik).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Hilda Indriani, Made Putra, dan I Ketut Ardana pada tahun 2016 yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial". Hasil penelitian yaitu terjadi peningkatan kemampuan sosial anak sebesar 15%, jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kooperatif berbantuan media topeng karakter dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

**Tabel 3 Hasil Analisis Uji N-gain**

Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	N-gain	Kriteria
61,67	78,40	0,57	Sedang

Keefektifan cetakan topeng berbasis nilai karakter dapat diketahui dari perbedaan dan peningkatan rata-rata antar skor sebelum pembelajaran (pre-test) dan setelah pembelajaran (post-test). Rata-rata nilai pre-test secara klasikal pada pembelajaran SBdP sebesar 61,67, sedangkan rata-rata nilai post-test pada pembelajaran SBdP sebesar 78,40. Adapun hasil perhitungan N-gain diperoleh sebesar 0,57 dan termasuk ke dalam kriteria sedang

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat hubungan antara kedisiplinan dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang, (2) terdapat hubungan antara tanggung jawab dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang, (3) terdapat hubungan antara kedisiplinan dan tanggung jawab dengan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang. Hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang 48,9% ditentukan oleh kedisiplinan dan tanggung jawab serta 51,15% dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian yang mendukung unjuk kerja pembuatan topeng dalam pembelajaran SBdP adalah penelitian yang dilakukan oleh Dianita Ika Retno Putri (2017) yang berjudul "Pengembangan Media Cetakan Topeng Tradisional Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan". Desain penelitian ini adalah Research and Development (RnD) bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media cetakan topeng tradisional. Hasil peningkatan rata-rata nilai pre-test 58,46 menjadi 80,33 pada rata-rata nilai post-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,52 serta rata-rata hasil penilaian unjuk kerja membuat topeng yaitu 88,36.

Penelitian yang mendukung hasil penelitian dilakukan oleh Octavia Radita Anggraini (2015) berjudul "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Pembuatan Topeng Karton untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Prshanti Nilayam Kuta". Hasil analisis data menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan motoric halus dengan penggunaan media pembuatan topeng karton sebesar 40,57%.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa: 1) desain pengembangan media cetakan topeng adalah karakter tokoh Punakawan, 2) media cetakan topeng tradisional yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari ahli media dan ahli materi., 3) media cetakan topeng Punakawan efektif digunakan pada pembelajaran SBdP materi membuat topeng yang dibuktikan dengan hasil tanggapan peserta didik 88,63% dan penilaian guru 84,13%. Hasil peningkatan rata-rata nilai pre-test 61,67 menjadi 78,40 pada rata-rata nilai post-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,57.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua, Ibu Budi Sri Rahayu dan Bapak Mujiono yang telah memberikan dukungan dan doa; kepada dosen pembimbing Dra. Yuyarti, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sangat baik dan sabar, kepada Kepala SDN Genuk 02 Ungaran, guru serta siswa-siswi kelas V SDN Genuk 02 Ungaran yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan telah berpartisipasi pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affan, Faiz. 2015. Pembelajaran Seni Kriya Topeng sebagai Upaya Pembentukan Karakter Kreatif Siswa Kelas I IPA 1 SMAN 5 Tegal. *Jurnal Eduarts*. ISSN 2252-6625, 4 (1).
- Angraini, Octavia Radita. 2015. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Pembuatan Topeng Karton Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Prshanti Nilam Kuta. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*. Volume 3 (1).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Febrianti, Ni Kadek Evie. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Topeng Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 5 (1).
- Gufron, Anik. 2017. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya Yogyakarta di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol 2 (2).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Junaidi. 2017. Leadership Characters in Shadow Puppet Show. *Journal of Arts Research*. P-ISSN 2541-1683, Vol 17 (2).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah.
- Permatasari, Indah. 2016. Pengembangan Buku Cerita Untuk Menanamkan Karakter Disiplin dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 3 (14).
- Putri, Dianita Ika Retno. 2017. Pengembangan Media Cetak Topeng Tradisional pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. *Jurnal Joyfull*. ISSN 2252-6366, 6 (3).
- Rini, Ayu. 2014. *Kreasi Topeng Kertas*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Diah Imaningrum, 2014. The Problem of Copyright For Traditional Cultural Expression in Indonesia: The Example of the "Malang Mask". *Journal of Law*. ISSN 2224-3259, Vol 1.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wulan Astrini, Chairil Budiarto Amiuza, dan Rinawati P. Handajani. 2013. Semiotika Rupa Topeng Malangan. *Jurnal RUAS*. ISSN: 1693-3702, 11 (2).