

PAPERTOYS SEBAGAI MEDIA BELAJAR CERITA RAKYAT UNTUK ANAK TK BINA INSANI

Risya Rusdyana

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
Email : risyarusdyana@yahoo.com

Nova Kristiana

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
Email : christianninanova_83@yahoo.com

Abstrak

Pemilihan dan penggunaan media sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa. Penelitian ini membantu guru di taman kanak-kanak untuk mengembangkan media belajar terutama pada pelajaran bercerita yang sebelumnya menggunakan buku kemudian dikembangkan dengan media tiga dimensi yaitu papertoys. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pembuatan, penerapan, dan hasil ujicoba media *papertoys* sebagai pengembangan media pembelajaran tentang cerita rakyat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tahap pembuatan media papertoys yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa, kemampuan siswa, isi atau materi, membuat desain awal produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba dan pemakaian media papertoys. Kriteria yang diamati adalah memperhatikan cerita, bertanya, menjawab pertanyaan, menyebutkan tiap tokoh, menceritakan kembali serta merakit papertoys. Penelitian pertama diuji cobakan pada 10 anak yang dipilih secara acak dengan prosentase yang dicapai 52%, pertemuan kedua uji pemakaian pada satu kelas 17 anak dengan prosentase yang dicapai 81.17%. Maka dapat dikatakan penerapan media di pertemuan kedua sangat baik dan efektif

Kata Kunci: media, papertoys, cerita rakyat.

Abstract

The selection and use of media is very important in the world of education. Good learning media can enhance the quality of the learning process that can improve the quality of student learning outcomes. This research helped teachers in kindergarten to develop a learning media, especially in subjects who had previously use the book and then developed with a three-dimensional media is papertoys. The purpose of this study is to determine the process of making, implementation, and effectiveness papertoys media as a developing media of learning about of folklore. The method used in this research is the development of research methods and techniques of data collection by observation, interviews, and documentation.

Phase-making papertoys media by analyzing the needs of the student, the student's ability, content or materials, create the initial product design, expert validity, product revision, testing and use of media papertoys. The criteria measured were attention to the story, asking, answering questions, said each character, retelling the story and assemble papertoys. The first study tested on 10 randomly selected children with the percentage reached 52%, the test on the second meeting of the class of 17 children with a percentage of 81.17% is achieved. It can be said at the second meeting of media application is very good and effective

Key words: media, papertoys, folklore.

PENDAHULUAN

Pengembangan pendidikan di era globalisasi ini menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai teknologi agar tidak tertinggal dari negara lain. Karena itu di era global sangat dibutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki daya saing yang tinggi. Salah satu langkah yang dapat memajukan pendidikan dalam perkembangan zaman adalah dengan mengembangkan media belajar yang tepat. Dalam dunia pendidikan, media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses pembelajaran. Semakin

berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pendidik untuk lebih cerdas dan kreatif dalam mengembangkan lagi media yang akan digunakan dalam proses belajar. Untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pendidik harus mampu membuat pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang sudah ada di masa kini. Dalam perkembangannya, penggunaan media pembelajaran yang baik dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa.

Penggunaan media sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Namun, pada kenyataannya di lapangan tidak sedikit pendidik yang menghiraukannya. Banyak pendidik yang masih spontan atau tidak menggunakan media ketika menyampaikan materi. Sedangkan penggunaan media yang bervariasi dapat menciptakan suasana baru yang lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman, khususnya pada kegiatan proses pembelajaran di taman kanak-kanak.

Pembelajaran di taman kanak-kanak sangatlah penting karena merupakan awal psikologi dan perkembangan fungsi otak, Piaget (dalam Santrock, 2007:243) mengatakan bahwa ketika seorang anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembang pun membentuk skema. Sebagai contoh, seorang anak yang berusia 5 tahun telah memiliki suatu skema yang meliputi strategi mengklasifikasikan objek-objek sesuai ukuran, bentuk, atau warna. Pada taman kanak-kanak ketertarikan akan bentuk dan warna sangat tinggi, anak sangat suka dengan benda atau objek yang mencolok, suka meniru, dan bergerak aktif. Seperti pada teori perkembangan masa kanak-kanak menurut Jean Rousseu (dalam Soemanto, 2003:68) pada usia 2 sampai 12 tahun perkembangan pribadi anak dimulai dengan makin berkembangnya fungsi indera anak untuk mengadakan pengamatan. Perkembangan fungsi ini memperkuat perkembangan fungsi pengamatan pada anak. Jadi, bisa dikatakan perkembangan sikap aspek kejiwaan pada saat itu didominasi pada pengamatan dan dominannya lebih kepada membuat pengenalan anak terhadap lingkungan sekitar semakin luas dan terarah. Anak lebih menyukai mendengarkan lagu anak-anak, melihat gerak-gerik gambar dan permainan dan mendengarkan cerita. Pada umumnya materi cerita ada di dalam pelajaran bahasa Indonesia yang merupakan pelajaran inti yang diajarkan setiap hari di taman kanak-kanak. Tema cerita yang diusung juga bermacam-macam seperti fabel, legenda, dongeng dan lain sebagainya. Berdasarkan pengamatan ketika pelajaran cerita berlangsung, pengajar di TK Bina Insani menggunakan media buku cerita atau menceritakannya secara langsung sehingga kurang menarik anak untuk menyimak dan memahami isi cerita. Penyampaian sebuah cerita dengan kurangnya media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan sehingga pelajaran yang didapat kurang maksimal. Oleh karena itu seiring masa perkembangan, salah satu media yang efektif adalah dengan menggunakan media berbentuk tiga dimensi yang unik, praktis, mudah dibentuk dan juga aman digunakan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak seperti media *papertoys*. *Papertoys* adalah salah satu jenis karya kerajinan yang terbuat dari kertas yang diolah menjadi bentuk tiga dimensi sesuai dengan bentuk dan karakter. Awalnya *papertoys* hanya digunakan sebagai mainan atau benda hias saja namun *papertoys* juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pelajaran cerita di taman kanak-kanak.

Tema *papertoys* yang diangkat adalah cerita rakyat, memilih cerita rakyat karena di era globalisasi ini, budaya merupakan salah satu warisan yang harus dilindungi sekaligus benteng terhadap masuknya budaya dari luar

yang berpengaruh negatif. Seperti halnya pembelajaran cerita rakyat di sekolah dapat melestarikan cerita rakyat yang semakin lama semakin ditinggalkan masyarakat. Melihat kenyataan bahwa kebudayaan yang ada di Indonesia sangatlah banyak ragamnya, maka cerita rakyat yang dipilih adalah berasal dari kota Surabaya, yaitu Sura dan Baya karena sebelumnya pada pelajaran cerita di TK Bina Insani belum pernah mengangkat cerita rakyat tersebut dan para siswa juga banyak yang belum tahu cerita ikan Sura dan Baya yang merupakan lambang dari kota Surabaya. Dimana cerita tersebut menggambarkan keberanian *arek soroboyo* menghadapi tantangan dan menghadapi suatu bahaya dalam menangkis perlawanan musuhnya di zaman dahulu. Melalui pengenalan cerita rakyat ini diharapkan anak mampu mengambil nilai moral, nilai etika, yang menambah wawasan serta nilai-nilai positif lainnya. Anak juga lebih mengetahui perilaku baik dan buruk dari cerita rakyat tersebut. Mengangkat cerita rakyat sebagai materi pengajaran berarti juga mengangkat dan memajukan kebudayaan nasional. Jadi, pengetahuan siswa akan budaya Indonesia menjadi luas dan menjaga cerita rakyat serta budaya daerah dari kepunahan.

Maka dari itu dengan adanya media *papertoys* diharapkan dapat membuat media belajar lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita.

METODE

Kegiatan penelitian ini menggunakan media *papertoys* sebagai alat peraga untuk mendukung kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak dengan metode rancangan penelitian pengembangan. Dalam prosesnya, peneliti merancang sebuah media pembelajaran dari kertas yang kemudian dibentuk menjadi 3d atau disebut juga *papertoys*. Media tersebut diterapkan pada pembelajaran cerita rakyat asal kota Surabaya sebagai pengenalan pada anak TK terhadap cerita rakyat nusantara. Uji coba media *papertoys* ini di TK Bina Insani Surabaya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan, dkk (1974) dalam Trianto (2007 : 65), yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Karena penelitian ini hanya dilakukan sebatas ujicoba terbatas dan tidak melakukan penyebaran atau produksi massal, maka langkah yang dipakai hingga tahap *development*.

Tahap *define* bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan pembelajaran. Sehingga akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan yaitu perancangan media *papertoys* sebagai alternatif media cerita yang sebelumnya menggunakan buku atau teks cerita. Latar Belakang penelitian ini adalah media pembelajaran cerita sebelumnya yang menggunakan buku saja kurang menarik perhatian sehingga membuat anak mudah bosan. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti membuat alternatif media pembelajaran yang menarik. Salah satu

diantaranya adalah media *papertoys* sebagai pengembangan media cerita. *Papertoys* termasuk media yang praktis, mudah dibentuk dan aman untuk anak-anak.

Tahap *design* merupakan tahap perancangan perangkat pembelajaran yaitu membuat media *papertoys* semenarik mungkin dengan warna-warna yang cerah agar anak lebih tertarik. Pembuatan media *papertoys* diawali dengan membuat 2 tokoh cerita yaitu Sura dan Baya dengan bentuk atau visualisasi yang menggambarkan kemiripan 2 tokoh tersebut. *Backgroundnya* dibuat dengan teknik pop up 90 derajat yang menggambarkan suasana lingkungan tempat perkelahian Sura dan Baya seperti pepohonan, tanaman, dan sungai. *Papertoys* dan *background* tersebut kemudian dikemas menjadi sebuah media belajar yang kemudian akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran di TK Bina Insani.

Tahap *Develop* merupakan tahap pengembangan, meliputi tahap validasi, revisi, dan simulasi yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Pada tahap ini media diuji keefektifannya dengan melakukan validasi dari validator media dan validator *papertoys* untuk kelayakan media *papertoys*. Uji coba dilakukan di TK Bina Insani dengan objek penelitian yaitu siswa kelas B2. Sebelumnya media *papertoys* pernah dipakai sebagai pembelajaran mengklasifikasikan objek sederhana yang didapat dari sebuah majalah tetapi media *papertoys* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran cerita pada pelajaran bahasa. Karena pada pembelajaran cerita sebelumnya biasanya menggunakan buku cerita dan media gambar.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi yang digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar dan aktifitas siswa ketika menggunakan alternatif media *papertoys*. Data yang dihasilkan pada metode observasi tersebut berupa lembar observasi siswa dalam belajar. Lalu menggunakan metode wawancara untuk memperoleh informasi langsung dari kepala sekolah, pengajar di kelas dan sumber-sumber lainnya terkait penggunaan media *papertoys*. Metode dokumentasi untuk mengetahui dokumen hasil belajar siswa taman kanak-kanak yang dimiliki oleh sekolah.

Penelitian ini validasi data diambil untuk mengetahui kelayakan media *papertoys* sebelum diterapkan pada anak-anak yang diperoleh dari validator ahli media yaitu Fera Ratyaningrum, S.Pd, M.Pd. dan Siti Choiriyah S.Pd, sedangkan validator ahli *papertoys* yaitu Yulia Susanti dan Dito Kartiko.

Pada tahap analisis data dilakukan tahap reduksi, data-data yang sudah didapatkan dari lapangan kemudian dipilih yang tidak sesuai dibuang dan yang menyangkut atau berhubungan dengan proses pembuatan media *papertoys*, penerapannya, dan keefektifannya digunakan untuk bahan penelitian. Data hasil validasi dari validator media pembelajaran dan validator *papertoys* direkapitulasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Penilaian

Berdasarkan hasil analisis penilaian, dapat dilakukan penarikan simpulan sesuai dengan kualifikasi penilaian dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. (Riduwan, 2006 : 87).

Tabel Kualifikasi Penilaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81 - 100 %	Sangat Baik
61 - 80 %	Baik
41 - 60 %	Cukup baik
21 - 40 %	Kurang baik
0 - 20 %	Sangat kurang

Melalui data hasil observasi, dokumentasi dan wawancara yang telah disajikan secara deskriptif, jika kriteria tersebut dapat dicapai lebih dari 41%, maka dapat dikatakan bahwa media *papertoys* efektif diterapkan sebagai media cerita rakyat guna meningkatkan kreativitas, melatih konsentrasi, membantu imajinasi, dan meningkatkan pemahaman anak terhadap cerita rakyat yang disampaikan.

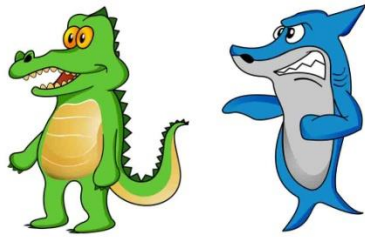
HASIL DAN PEMBAHASAN

Papertoys yang dibuat adalah tokoh Sura dan Baya. Sedangkan untuk *backgroundnya* dibuat dengan teknik pop up 90 derajat yang menggambarkan pepohonan dan sungai sebagai tempat perkelahian antara Sura dan Baya. Kemudian produk dikemas dalam satu kemasan yang terdiri dari pola *papertoys*, cerita Sura dan Baya, juga *background pop-up*.

Proses pembuatan *papertoys* tokoh Sura dan Baya mengacu pada 5 langkah dalam blog Ridho (2010) tentang membuat 3d *papertoys* yaitu *planning, modeling, coloring, unfolding* dan *test build*. Dalam proses *planning* pembuatan *papertoys* cerita rakyat Sura dan Baya ini terlebih dahulu dilakukan observasi dari beberapa referensi tentang cerita dan penokohan dalam cerita rakyat Sura dan Baya, kemudian membuat sketsa awal karakter tokoh yang akan dibuat. Karakter dibuat berdasarkan watak atau penokohan dalam cerita tersebut. Kriteria sang Sura berwatak nakal, tangkas, rakus, dan licik. sedangkan sang Baya adalah sosok yang kuat, pemberani, cerdik. Karena Sura termasuk golongan hiu yang ganas, maka wajah Sura digambarkan seram dengan gigi yang tajam, mempunyai sirip pada kepala serta mempunyai ekor. Tokoh Baya digambarkan berdasarkan karakternya yang mempunyai bentuk mulut panjang, gigi taring yang jarang, mata yang tidak terlalu galak, ekor dan punggung yang bersisik, serta tangan dan kaki yang memiliki kuku tajam.

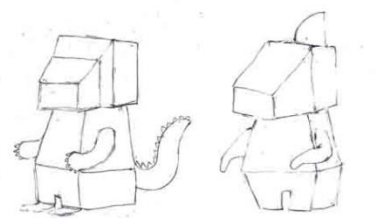
Setelah dibuat sketsa, pewarnaan pada gambar dilakukan menggunakan perangkat lunak (*software*) komputer yaitu *coreldraw*. Tokoh Baya diberi warna hijau karena hewan buaya identik dengan warna hijau yang juga

melambangkan alam atau daratan dengan spesifikasi warna C:65 M:0 Y:100 K:0, sedangkan tokoh Sura diberi warna biru sesuai dengan karakter hiu yang tempatnya berada di laut dengan spesifikasi warna C:84 M:36 Y:0 K:0



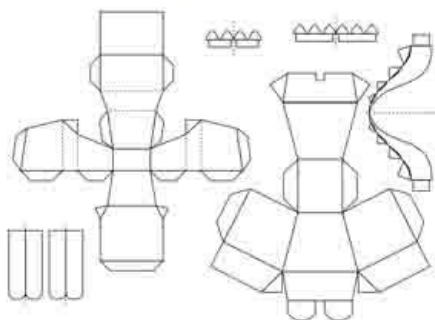
Gambar 4.3 Sketsa warna tokoh Sura dan Baya.

Pada metode ini, *modelling* dilakukan dengan membuat sketsa *blank template* secara manual murni mengandalkan imajinasi, kalkulasi geometri, dan ketepatan penggambaran. Ketika membuat sebuah karakter, selain bentuk badan dan kepala, penambahan bagian tertentu juga perlu diperhatikan seperti pada tokoh Sura ditambahkan sirip dan ekor sesuai ciri khasnya sedangkan tokoh Baya ditambahkan tangan, kaki, ekor dan sisik tajam yang berada di punggung Baya.

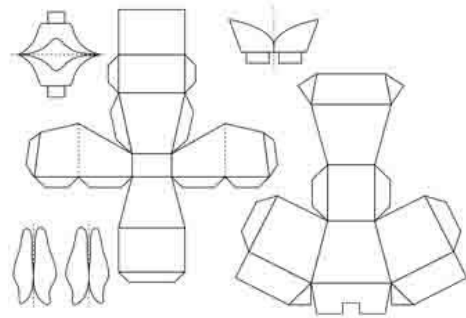


Gambar 4.4 Sketsa *blank template*

Kemudian dari bentuk 3 dimensi tersebut langkah selanjutnya adalah *unfolding*. *Unfolding* adalah istilah untuk penguraian bentuk tiga dimensi menjadi pola jaring-jaring yang bisa dilakukan secara manual menggunakan pensil ataupun dengan perangkat komputer seperti yang dilakukan oleh peneliti. ukuran dari *papertoys* yaitu dengan panjang 7cm, lebar 9cm, dan tinggi 13cm. Maka hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.

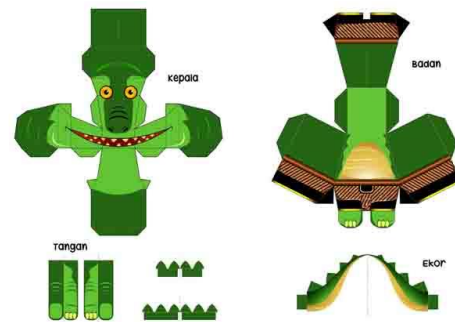


Gambar 4.5 Unfolding tokoh Baya

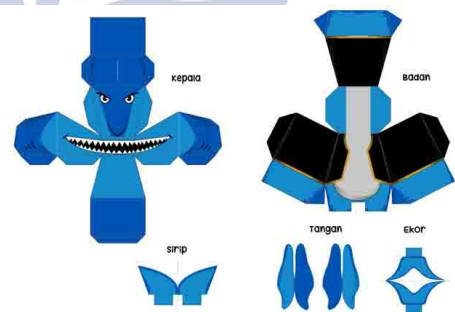


Gambar 4.6 Unfolding tokoh Sura

Jika sudah menjadi pola atau jaring-jaring lalu selanjutnya adalah *coloring* dan pemberian motif, ornamen atau atribut-atribut lainnya.



Gambar 4.7 Coloring tokoh Baya

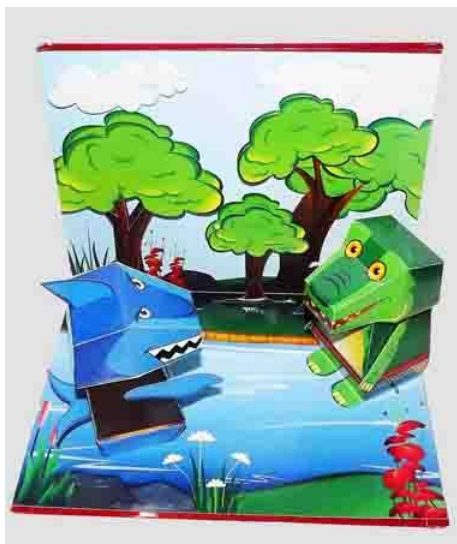


Gambar 4.8 Coloring tokoh Sura

Pada tahap coloring tokoh *papertoys*, peneliti menambahkan atribut baju tradisional dengan motif batik yang merupakan salah satu budaya Indonesia. Bentuk atribut pada tokoh Sura dan Baya terinspirasi dengan pakaian adat tari *remo* Surabaya yang mencerminkan ketegasan, kesederhanaan, dan keberanian. Tokoh Baya memakai celana sebatas pertengahan betis berwarna hitam dengan ikat pinggang, dan sarung batik yang menjuntai hingga ke lutut. Sedangkan tokoh Sura memakai baju tanpa kancing yang berwarna hitam.

Test Build adalah proses akhir yaitu perakitan dari pola jaring-jaring menjadi bentuk 3 dimensi hingga menjadi *papertoys* yang siap untuk dipakai. Sebelum merakit sebuah *papertoys* terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *papertoys*, yang meliputi penggaris, cutter, pensil, pulpen, gunting, perekat (lem kertas atau double tape). Sedangkan bahan *papertoys* memakai kertas art paper dengan ketebalan 260gsm agar hasil yang didapat lebih kokoh dan

tahan lama. Berikut adalah hasil jadi bentuk *papertoys* tokoh Sura dan Baya setelah sudah dirakit dan *background pop-upnya*.



Gambar 4.25 Hasil akhir media *papertoys*

Media *papertoys* yang sudah dibuat lalu divalidasi untuk mendapatkan penilaian dari para validator ahli. Rincian penilaian meliputi kelayakan bahan dan kelayakan produk sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak. Hasil penilaian dari validator media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{44.5}{48} \times 100 \%$$

$$= 92.7 \%$$

Sedangkan hasil penilaian dari ahli *papertoys* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35.5}{40} \times 100 \%$$

$$= 88.75 \%$$

Berdasarkan skala likert hasil penilaian dari ahli media dengan prosentase 92.7% dan ahli *papertoys* 88.75% menunjukkan bahwa media *papertoys* sudah layak namun masih ada beberapa revisi. Setelah media *papertoys* divalidasi, maka diketahui kelemahannya sehingga media dapat diperbaiki oleh peneliti. Berdasarkan komentar dan saran dari beberapa ahli ada sedikit bagian media yang harus diperbaiki agar kualitas produk lebih maksimal. Berbagai komentar dan saran diantaranya yaitu tokoh Sura yang kurang terlihat karakternya dari bentuk gigi yang terlalu kaku dan *background* yang kurang meriah. Maka dari komentar dan saran tersebut peneliti mempertimbangkan lagi produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Di pertemuan pertama ini dilakukan uji coba skala kecil dengan 10 anak yang sebelumnya sudah dipilih guru secara acak sesuai kemampuan. Kegiatan

pembelajaran berlangsung selama 60 menit. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak sudah bertanya kepada guru. Beberapa pertanyaannya seperti berikut “Itu apa bu, mainan baru ya?”, “Bu ini mau cerita apa?”. Hal tersebut menunjukkan anak sangat tertarik dengan media yang dibuat. Guru memberikan cerita dengan menggunakan media *papertoys* sebagai alat peraganya. Siswa mendengarkan dan memperhatikan cerita dengan seksama. Guru bercerita dan memberikan pertanyaan kepada siswa seputar cerita rakyat Sura dan Baya. Salah satu pertanyaan guru seperti “siapa yang curang dan melanggar perjanjian?”, kemudian siswa menjawab “ikan Sura bu”. Hal itu menandakan anak tersebut dapat spontan merespon pertanyaan dengan baik tanpa ada rasa khawatir dengan kebenaran jawabannya. Dari 10 anak hanya 6 anak yang memperhatikan cerita, 3 anak bertanya, 6 anak menjawab pertanyaan, 8 anak menyebutkan tiap tokoh, dan 3 anak dapat menceritakan kembali. Setelah itu guru mempersilahkan siswa yang ingin menceritakan kembali cerita yang sudah disampaikan dengan bahasanya sendiri. Namun ketika siswa menceritakan kembali masih tampak bingung memperagakan media *papertoys* dan perlu bimbingan dari guru untuk menceritakannya.

Pada pertemuan yang kedua, isi dan judul cerita tetap sama dengan pertemuan yang pertama namun penelitian dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas B II. Dikarenakan ada 4 siswa yang tidak masuk maka penelitian ini dilakukan dengan 17 anak saja. Kegiatan pembelajaran yang kedua ini berlangsung 70 menit. Guru mengkondisikan siswa dan melakukan apresiasi untuk mengulang sedikit pelajaran sebelumnya Kelas dikondisikan nyaman mungkin agar anak lebih antusias lagi mendengarkan cerita. Guru tidak lagi menggunakan media buku seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama tetapi langsung bercerita menggunakan alat peraga yaitu media *papertoys*. Ada 16 anak yang memperhatikan cerita, 12 anak bertanya, 14 anak menjawab pertanyaan, 16 anak menyebutkan tiap tokoh, dan 11 anak menceritakan kembali.

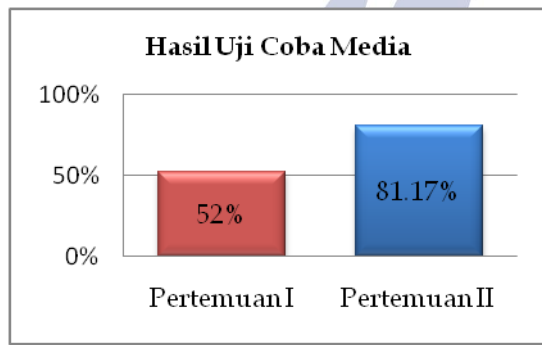
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Media *Papertoys* ke-1

No	Aspek yang diamati	Hasil maksimal	Hasil pengamatan	Prosentase
1	Memperhatikan cerita	10 anak	6 anak	60%
2	Bertanya	10 anak	3 anak	30%
3	Menjawab Pertanyaan	10 anak	6 anak	60%
4	Menyebutkan tiap tokoh	10 anak	8 anak	80%
5	Menceritakan kembali	10 anak	3 anak	30%
Jumlah			26	

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Media *Papertoys* ke-2

No	Aspek yang diamati	Hasil maksimal	Hasil pengamatan	Prosentase
1	Memperhatikan cerita	17 anak	16 anak	94%
2	Bertanya	17 anak	12 anak	71%
3	Menjawab Pertanyaan	17 anak	14 anak	82%
4	Menyebutkan tiap tokoh	17 anak	16 anak	94%
5	Menceritakan kembali	17 anak	11 anak	65%
Jumlah			69	

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Media *Papertoys* Pada 2 Pertemuan



Berdasarkan prosentase hasil ujicoba diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pertemuan terakhir terdapat peningkatan di tiap kriteria yang diharapkan. Siswa memperhatikan cerita dengan seksama, bertanya kepada guru ketika dia tidak paham, menjawab pertanyaan dari guru, menyebutkan tiap tokoh, dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.

Tabel 4.6 Hasil respon dari guru TK B I dan B II

Uraian	Penilaian		
	1	2	Rata-rata
Respon Pengajar			
1. Bentuk <i>papertoys</i> sesuai dengan perkembangan anak TK	4	4	4
2. Bentuk <i>papertoys</i> aman digunakan untuk anak-anak	3	3	3
3. Bentuk <i>papertoys</i> fleksibel digunakan untuk anak-anak	4	4	4
4. Bentuk <i>papertoys</i> dapat meningkatkan imajinasi anak-anak terhadap cerita rakyat	4	3	3.5
5. Anak-anak tidak merasa bosan menggunakan produk <i>papertoys</i> sebagai media cerita	4	4	4

6. Pengajar dan peserta didik merasa senang dengan alternatif media <i>papertoys</i> sebagai pendukung media cerita	3	4	3.5
Jumlah skor rata-rata			22

$$P = \frac{22}{24} \times 100\% = 91.6\%$$

Jadi, berdasarkan angka dari hasil uji coba pertemuan yang kedua dan hasil respon pengajar tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *papertoys* sebagai media bercerita rakyat sangat baik dan efektif untuk digunakan pada taman kanak-kanak.

Kutipan dan Acuan

Penelitian media pembelajaran yang relevan telah dilakukan oleh Ferry Dian Andika (2013) dengan judul “Penerapan *Papertole* Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Kelas B Taman Kanak-Kanak Theobroma 04 PTPN XII Desa Penataran Kabupaten Blitar” yang membuat media buku cerita bergambar budaya wayang khususnya gatotkaca untuk siswa di taman kanak-kanak dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut cukup efektif sebagai pengenalan anak terhadap cerita tokoh wayang. Lalu Alifatul Luthfiana (2012) dengan judul “Media *Papertoys* Sebagai Ekstra Cerita di TK Taman Ananda Surabaya” yang membuat media *papertoys* sebagai alat peraga ekstra cerita di taman kanak-kanak sebagai alat peraga untuk media bercerita dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut cukup efektif digunakan pada pembelajaran cerita di taman kanak-kanak yang menggunakan tema cerita budi pekerti. Dari dua penelitian tersebut peneliti terinspirasi untuk lebih mengembangkan lagi media belajar yang dibuat dari *papertoys* sebagai pengembangan media belajar di taman kanak-kanak dengan tema cerita rakyat.

Pada dasarnya, *papertoys* adalah sebuah seni 3D *papercraft*, yaitu seni kerajinan yang menggunakan bahan dasar kertas dengan bentuk tiga dimensi, (Azad. 2011:6). *Papertoys* berbeda dengan origami (seni melipat kertas dari Jepang) karena dalam pembuatan *papertoys* memerlukan proses tambahan seperti pemotongan yang menggunakan gunting atau cutter sesuai pola lalu di lem sesuai bentuk. Jadi *papertoys* adalah seni dua dimensi yang dirakit menjadi bentuk tiga dimensi dengan berbahan dasar kertas berdasarkan karakter yang dibuat. Pola pembuatan pada *papertoys* bisa secara manual ataupun dengan menggunakan software komputer. Teknik yang digunakan dalam pembuatannya yaitu pola yang setelah dibuat kemudian digunting dan ditempel agar membentuk sebuah karakter. Dalam web (Adita:2012) perkembangan *papertoys* semakin banyak ditemukan sejak awal abad ke-20. Popularitas *papertoys* semakin booming saat Perang dunia II, dimana kertas merupakan salah satu dari beberapa item produksi yang mudah digunakan dan regulasinya mudah diatur. Pada tahun 1941, *micromodels* mendesain dan mempublikasikan 100 model paling

populer di Inggris, mulai dari arsitektur, kapal, sampai pesawat terbang.

Jenis papertoys ada 3 yaitu papercraft avatar, papertoys dan paper replika. Berikut penjelasannya: **Papercraft Avatar**, yaitu menggunakan bentuk wajah manusia yang diambil dari foto dan kemudian dipadukan dengan bentuk badan yang ingin dipilih, bisa dalam bentuk badan biasa atau dengan bentuk badan lainnya, misalkan dengan bentuk superhero dsb.

Papertoys, papercraft ini memiliki bentuk model yang sederhana namun sangat menonjolkan desain pada model itu sendiri, *papertoys* lebih ke arah karakter kartun yang dibuat lebih sederhana dan berbentuk wajah lucu-lucu, dengan bentuk wajah dan badan yang sudah distyling tidak sama persis dengan bentuk manusia karena bentuknya yang persegi.

Papercraft Replika, papercraft jenis ini mengambil bentuk-bentuk obyek asli namun dengan skala yang diperkecil misalnya dalam bentuk kapal, pesawat, bangunan dsb.

Kelebihan *papertoys* adalah dari segi bahan, *papertoys* lebih murah daripada alat peraga/media lainnya yang terbuat dari plastik, besi dan bahan kayu, Meskipun hanya dari bahan kertas, *papertoys* dapat dibentuk menyerupai apapun seperti manusia, hewan, tumbuhan, bangunan, kendaraan dan masih banyak lagi, Bisa mendesain sesuai keinginan dan merakit sesuai skala yang diinginkan, Aman bagi anak-anak karena tidak berbahan kimia yang berbahaya. Sedangkan Kekurangan *papertoys* adalah Jika bahan yang digunakan tidak tepat maka *papertoys* tidak akan kokoh (lemah atau rapuh), Tidak tahan air dan api karena sifat kertas yang mudah meresap, Jika disimpan dengan waktu yang sangat lama dan terkena sinar matahari warnanya akan pudar atau kusam, Kerapian pada *papertoys* tergantung pada keahlian perakitnya.

Dengan adanya kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan, maka media *papertoys* ini sangat tepat digunakan untuk pembelajaran pada anak-anak. Karena bahannya yang ekonomis, dapat dicetak sendiri dan tentunya dapat dirangkai sesuai yang diinginkan. Berbeda dengan bahan yang terbuat dari kayu, besi, ataupun plastik yang mengandung bahan kimia berbahaya. Karakter yang dibuat pada *papertoys* juga bermacam-macam sehingga menyenangkan bagi anak-anak. Namun perlu diperhatikan juga pada kelemahan *papertoys* tersebut, karena sifat bahan yang mudah meresap maka jika terkena air dan api akan cepat rusak. Warna yang dihasilkan juga tidak bisa seperti awal pembuatan jika terkena sinar matahari langsung pada kurun waktu yang lama. Oleh karena itu perlu hati-hati untuk menyimpannya. Proses pembuatan dan perakitannya pun sedikit tidak mudah karena butuh ketelitian dan ketelatenan. Jadi dari penjelasan kelemahan dan kekurangan tersebut telah sangat dipertimbangkan oleh peneliti sebagai media dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Manfaat Papertoys

Marlina (2013) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dari origami atau papertoys, yaitu:

1. Menekan kertas dengan ujung-ujung jari saat membuat *papertoys* adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus pada anak-anak
2. Mengembangkan pemikiran logis
3. Melatih konsentrasi
4. Memperbanyak pengetahuan, karena belajar membuat *papertoys* sebagai media pengenalan anak-anak terhadap lingkungan
5. Meningkatkan bakat yang dimiliki anak

Unsur-unsur Papertoys

Ilustrasi : “Seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual” (Susanto, 2012:190). Pada perkembangan lebih lanjut ternyata ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula menghiasi ruang kosong misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya. Jadi dapat dikatakan bahwa ilustrasi yang jelas akan mendukung jalannya sebuah alur cerita yang ingin disampaikan dan bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Media *papertoys* ini memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita yang menggambarkan pertengkaran antara Sura dan Baya di sungai.

Bentuk: “Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak (rectangle), lingkaran (circle), segitiga (triangle), lonjong (elips), dan lain-lain” (Anggraeni 2014:33). Umumnya papertoys berbentuk 3 dimensi, yaitu bentuk yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, atau sebuah bentuk karya yang memiliki volume dan menempati ruang. Bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat membangkitkan minat dan perhatian lebih. Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi cerita perlu diperhatikan. Oleh karena itu media papertoys cerita rakyat Sura dan Baya ini dibuat seunik mungkin tetapi tidak meninggalkan ciri dari kedua karakter tokoh tersebut.

Warna : Warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain karena warna dapat menampilkan suatu identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk visual secara jelas. Dalam cerita rakyat Sura dan Baya ini banyak menggunakan warna cerah yang disukai anak-anak. Warna pada tokoh Sura dan Baya dibuat tidak sama untuk membedakan suatu identitas dari masing-masing karakter.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat nusantara adalah kisah atau dongeng yang lahir dari imajinasi manusia, khayalan manusia tentang kehidupan mereka sehari-hari. Demikian pula yang diungkapkan Danandjaja (1991:5) bahwa folklore atau

cerita rakyat merupakan sebagian kebudayaan yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan, yang mengusung peranan lebih dari sekedar dongeng pengantar tidur anak-anak saja namun juga berperan menyampaikan nilai-nilai dan konsepsi dalam masyarakat.

Peran penting cerita rakyat terletak pada kemampuannya mengkomunikasikan tradisi, pengetahuan, serta adat istiadat, atau menguraikan pengalaman-pengalaman manusia baik dalam dimensi perseorangan maupun dimensi sosial. Hal ini dapat membuat seseorang dapat mengenal dan mempelajari kebudayaan lain yang berada disekitarnya. Seperti halnya, pada cerita rakyat asal kota Surabaya, yaitu Sura dan Baya yang dipilih peneliti sebagai bahan untuk mengembangkan media cerita.

Dalam cerita rakyat Sura dan Baya dikisahkan bahwa dahulu kala di lautan luas seringkali terjadi pertengkaran antara ikan Sura dengan Baya. Karena tokoh binatang ini mempunyai tingkah laku dan watak yang berbeda, keduanya bertengkar karena ingin berebut mangsa. Ikan Sura (sejenis hiu) memiliki sifat nakal, tangkas, rakus, dan licik. Sedangkan Baya mempunyai watak yang kuat, pemberani, cerdas. Seringnya pertengkaran yang dialaminya akhirnya mereka mengadakan kesepakatan yaitu pembagian wilayah untuk mencari mangsa. Sura mencari makan di laut dan Baya di darat. Namun pada suatu ketika Sura mencari makan di sungai. Sura merasa sungai termasuk perairan maka dia mencari mangsa di wilayah Baya yang juga dekat dengan daratan. Maka, pada saat itu terjadilah pertarungan dahsyat yang membuat perairan menjadi merah karena darah dari binatang itu. Dalam pertarungan dahsyat itu, Baya mendapat gigitan Sura di pangkal ekornya sebelah kanan. Selanjutnya, ekornya itu terpaksa selalu membelok ke kiri. Sementara Sura juga tergigit ekornya hingga hampir putus lalu ia kembali ke lautan. Baya puas karena dapat mempertahankan daerahnya. Pertarungan antara Ikan Sura dengan Baya ini sangat berkesan di hati masyarakat Surabaya. Oleh karena itu, nama Surabaya kemudian dikaitkan dengan peristiwa ini. Dari peristiwa inilah kemudian dibuat lambang Kota Madya Surabaya yaitu gambar ikan Sura dan Baya yang juga menggambarkan keberanian *arek soroboyo* menghadapi tantangan dan menghadapi suatu bahaya dalam menangkis perlawanan musuhnya di zaman dahulu. Dalam cerita rakyat ini juga terdapat pesan moral untuk anak-anak bahwa sebagai manusia harus menepati janji agar kelak mendapatkan hidup yang tenteram, adil dan damai. Reza (2013:163)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat kesimpulan yang didapat ketika membuat media *papertoys* dan menerapkannya pada pembelajaran di taman kanak-kanak. Proses pembuatan karakter *papertoys* dibuat berdasarkan watak atau penokohan dalam cerita Sura dan Baya. Kriteria sang Sura berwatak nakal, tangkas, rakus, dan licik sedangkan sang Baya adalah sosok yang kuat, pemberani, dan cerdas. Sura termasuk

golongan hiu yang ganas, maka wajah Sura digambarkan seram dengan mata sinis dengan alis yang naik ke atas, gigi yang tajam menyeringai, mempunyai sirip pada kepala serta mempunyai ekor. Sedangkan Tokoh Baya digambarkan mempunyai bentuk mulut panjang, gigi taring yang jarang, mata yang tidak terlalu galak, ekor dan punggung yang bersisik, serta tangan dan kaki yang memiliki kuku tajam. *Backgroundnya* dibuat dengan teknik *pop up* 90 derajat yang menggambarkan pepohonan dan sungai sebagai tempat perkelahian antara Sura dan Baya. Kemudian produk dikemas dalam satu kemasan yang terdiri dari pola *papertoys*, cerita Sura dan Baya, juga *background pop-up*.

Untuk penerapan pada pertemuan pertama, Anak-anak sangat bersemangat ketika melihat media *papertoys* yang akan digunakan sebagai alat peraga bercerita rakyat. Mereka berkumpul memainkan media di depan kelas, kemudian ketika guru bercerita beberapa anak ada yang belum memperhatikan isi cerita. Dan ketika disuruh menceritakan kembali isi cerita, mereka masih malu dan bingung mempraktekannya. Penerapan pada pertemuan ini guru menggunakan media *papertoys* tapi juga masih melihat buku cerita. Hal itu dirasa kurang efektif untuk pembelajaran karena guru harus mempertimbangkan memakai buku cerita atau alat peraga.

Sedangkan pada pertemuan kedua ini anak-anak lebih antusias lagi untuk mengikuti pembelajaran bercerita. Bahkan sebelum guru memulai kegiatan pembelajaran, media *papertoys* yang digunakan dapat memancing siswa untuk bertanya. Mereka sudah tidak lagi berkumpul di depan media dan suasana kelas juga tertib dan lancar. Saat guru bercerita, semua murid memperhatikan dan hampir semua menjawab pertanyaan yang guru berikan. Guru tidak lagi menggunakan buku cerita dan hanya menggunakan media *papertoys*. Ketika guru mempersilahkan anak-anak untuk menceritakan kembali mereka berebut ingin maju kedepan karena ingin memperagakan media *papertoys*. Hal ini sangat baik karena dengan anak mempraktekan sendiri ia akan lebih memahami isi cerita dan pesan moral yang tersirat. Hasil prosentase yang didapat pada 2 kali uji coba yaitu pada hari pertama 52% dan hari kedua 81.17% yang berarti mengalami peningkatan pada pertemuan berikutnya. Maka dapat disimpulkan media *papertoys* sebagai pengembangan media belajar cerita rakyat ini sudah efektif dan layak digunakan.

Saran

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan model *papertoys* cerita rakyat Sura dan Baya. Sedangkan masih banyak lagi cerita-cerita rakyat lain yang dapat dibuat dengan bentuk *papertoys*. Karena negara Indonesia ini kaya akan budaya dan cerita nusantara yang sangat beragam. Cerita-cerita tentang pahlawan Indonesia juga menarik jika diangkat sebagai bahan untuk kegiatan pembelajaran karena dapat menginspirasi dan memberikan nilai patriotis pada anak-anak. Oleh karena itu, peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya bisa membuat *papertoys* dengan tema pahlawan Indonesia sebagai pembelajaran untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Ferry Dian. 2013. *Penerapan Papertole Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Kelas B Taman Kanak-Kanak Theobroma 04 PTPN XII Desa Penataran Kabupaten Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JSR FBS Unesa.
- Angraeni & Nathalia Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual:Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Azad, Faisal. 2011. *Ayo, Membuat Papertoy Cerita Rakyat*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklore Indonesia:Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Luthfiana, Alifatul. 2012. *Media Papertoys Sebagai Ekstra Cerita di TK Taman Ananda Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JSR FBS Unesa.
- Reza, Marina Asril. 2013. *88 Cerita Terbaik Asal-Usul Nama Daerah (Legenda Indonesia)*. Jakarta: Visimedia.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soemanto, W. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Rineka Cipta.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Dicti Art Lab
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Adita 2012, Papertoys (Papercraft) (Online) (<http://adita-papertoys.blogspot.com/2012/01/papertoys-papercraft.html>, diakses 16 Maret 2014)
- Marlina, Linda. 2013, Klub Origami Indonesia-Info Origami (Online) (<http://Origami-indonesia.com/test-post.html>, diakses 09 September 2014)
- Ridho 2012, Mendesain 3D Papercraft (Online), (<http://10505080.blog.unikom.ac.id/mendesain-3d.g4>, diakses 22 September 2013)

