E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 2367-2389
Volume 3 Nomor 3 Tahun 2026

Pengembangan Media TOPATI untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Mendongeng Cerita Rakyat Siswa SD

Lintang Kironoratri[1], Much Arsyad Fardani[2], Nita Febriana Ma'rifatus Sa'adah[3]

[1-3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

e-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id, arsyad.fardhani@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media TOPATI berbasis cerita rakyat dan kearifan lokal Kabupaten Pati untuk mendukung keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development, implementation,* dan *evaluation*. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara serta potensi cerita rakyat Kabupaten Pati, yaitu Sendang Sani, Genuk Kemiri, dan Saridin, sebagai sumber pengembangan media. Media dirancang melalui transformasi tokoh dan karakter cerita rakyat ke dalam bentuk topeng peran dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Hasil validasi menunjukkan persentase 94% dari ahli materi dan 95,5% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Implementasi dilakukan kepada 20 siswa kelas IV SD Bageng 02 Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 57 pada *pretest* menjadi 88 pada *posttest*, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 73,54% dalam kategori cukup efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media TOPATI layak digunakan dan cukup efektif dalam mendukung keterampilan berbicara melalui pembelajaran mendongeng berbasis cerita rakyat sekaligus mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Media TOPATI, Mendongeng Cerita Rakyat, Kearifan Lokal Pati.

Abstract

This study aims to develop TOPATI media based on local folklore and wisdom of Pati Regency to support elementary students' speaking skills. Using Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the study identified needs in speaking instruction and selected local folklore—Sendang Sani, Genuk Kemiri, *and*

Saridin—*as core sources. The media transforms folklore characters into role-playing masks. Expert validation yielded 94% from material experts and 95.5% from media experts, categorizing it as "very feasible." Implementation with 20 fourth-grade students at* SD Bageng 02 *showed an increase in average scores from 57 (pretest) to 88 (posttest), with an average N-Gain of 73.54%, falling into the "fairly effective" category. In conclusion,* TOPATI *media is feasible and fairly effective in enhancing elementary students' speaking skills through storytelling, while successfully integrating local wisdom into classroom learning.*

Keywords : *Public Speaking Skills, TOPATI, Storytelling, Folktales, Local Wisdom of* Pati

LATAR BELAKANG

Keterampilan berbicara merupakan kompetensi penting yang mendukung keberhasilan belajar dan kehidupan sosial peserta didik. Melalui keterampilan ini, peserta didik dapat menyampaikan gagasan, perasaan, pengalaman, dan pendapat secara runtut serta santun (Faziah et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbicara menjadi dasar kemampuan berbahasa karena peserta didik dituntut tidak hanya memahami informasi, tetapi juga menyampaikannya secara lisan dengan baik (Jamil et al., 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan berbicara melalui aktivitas komunikatif seperti diskusi, presentasi, bercerita, bermain peran, dan mendongeng. Aktivitas tersebut melatih keberanian, kelancaran, pengucapan, intonasi, ekspresi, dan kemampuan menyampaikan pesan (Meishaparina et al., 2023). Pengalaman berbicara secara langsung juga dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Istikakimi & Kurniawati, 2024). Selain itu, keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengucapkan kata-kata, tetapi juga mencakup kemampuan mengorganisasi isi pembicaraan agar dapat dipahami oleh pendengar secara efektif (Kusyairi et al., 2024).

Mendongeng merupakan kegiatan menyampaikan cerita secara lisan dengan memanfaatkan bahasa, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh (Jurahman, 2022). Kegiatan ini dapat melatih kelancaran berbicara, keberanian tampil, imajinasi, dan kemampuan menyampaikan pesan secara komunikatif (Narianingsih & Numertayasa, 2024). Selain itu, mendongeng mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik (Nojeng et al., 2024). Cerita rakyat relevan digunakan dalam kegiatan mendongeng karena mengandung nilai moral, sosial, budaya, dan karakter (Azmi, 2021). Selain memperkenalkan budaya, cerita rakyat dapat menciptakan pembelajaran bermakna dan mengembangkan keterampilan berbicara melalui kegiatan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri (Rahmawati et al., 2022). Cerita rakyat juga dapat memotivasi peserta didik untuk aktif berbicara sekaligus memahami nilai budaya di dalamnya (Nurhidayatika & Lestari, 2025). Namun, keterampilan berbicara peserta didik dalam mendongeng masih menghadapi kendala, seperti kurang percaya diri, kesulitan mengungkapkan ide, penggunaan intonasi yang kurang tepat, kelancaran berbicara, dan ekspresi yang belum optimal (Zahro et al., 2025). Kondisi tersebut salah satunya dipengaruhi oleh minimnya kesempatan peserta didik untuk berlatih berbicara secara aktif dalam pembelajaran (Rahma et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Bageng 02, ditemukan bahwa kemampuan berbicara peserta didik dalam kegiatan mendongeng masih belum optimal. Sebagian besar peserta didik terlihat ragu-ragu ketika diminta tampil di depan kelas. Mereka cenderung berbicara dengan suara pelan, kurang lancar dalam menyampaikan alur cerita, serta belum mampu menampilkan ekspresi dan penghayatan tokoh secara maksimal. Selain itu, beberapa peserta didik masih bergantung pada teks cerita

sehingga perhatian mereka lebih banyak tertuju pada bacaan daripada berinteraksi dengan pendengar. Berdasarkan hasil dokumentasi kegiatan mendongeng, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa sebesar 71. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Sejalan dengan Therik et al. (2026), yang mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara dikatakan belum optimal apabila hasil belajar siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berbicara siswa.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterampilan berbicara adalah penggunaan media pembelajaran yang belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, pembelajaran mendongeng selama ini belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar. Guru menyampaikan:

"*Dalam pembelajaran saya belum menggunakan media pembelajaran. Saya hanya menggunakan buku LKS sebagai bahan belajar. Siswa diminta membaca cerita, kemudian menceritakan kembali isi cerita di depan kelas*." (B, S.Pd., Guru Kelas IV, 10 Oktober 2025).

Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik hanya berfokus pada teks cerita tanpa memperoleh bantuan visual yang dapat mempermudah mereka memahami karakter tokoh maupun alur cerita. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi untuk tampil, kesulitan menghayati karakter, dan merasa canggung ketika berbicara di depan kelas. Padahal, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila

pembelajaran didukung oleh media yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan secara langsung (Rahayu et al., 2024).

Pemanfaatan unsur budaya yang dekat dengan lingkungan peserta didik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berpotensi mendukung perkembangan keterampilan berbahasa, tetapi juga meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap identitas dan budaya lokal. Hal tersebut sejalan dengan Kironoratri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal dapat mendukung keterlibatan peserta didik sekaligus perkembangan keterampilan berbahasa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual dan konkret dapat meningkatkan keterampilan berbicara, keberanian, serta ekspresi peserta didik (Marlina & Akbar, 2025; Sagita et al., 2025; Warikar & Septikasari, 2025). Namun, penelitian mengenai media topeng peran yang mengangkat cerita rakyat lokal masih terbatas.

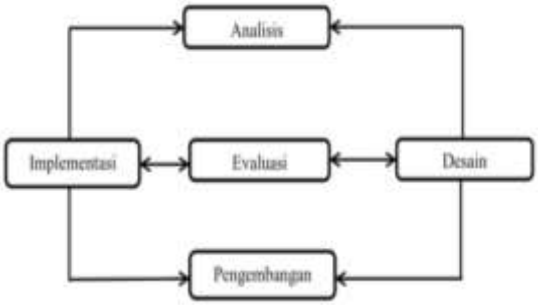
Media TOPATI menjadi salah satu alternatif media visual berbasis kearifan lokal Kabupaten Pati yang digunakan dalam kegiatan mendongeng. Media visual juga dapat membantu menghubungkan informasi dengan representasi konkret serta meningkatkan perhatian dan fokus siswa (Ninawati & Wahyuni, 2022; Bakti et al., 2026). Media ini membantu peserta didik memahami karakter dan isi cerita, meningkatkan keterlibatan, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna (Lisdiyana, 2025). Cerita Sendang Sani, Genuk Kemiri, dan Saridin juga memperkenalkan budaya lokal sehingga pembelajaran lebih kontekstual.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi Media TOPATI terhadap keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat pada siswa

kelas IV. Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pelestarian budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk pembelajaran media TOPATI. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2023). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan pengembangan yang sistematis dan dapat digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut bagan model ADDIE.



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Sumber: (Aryani et al., 2023)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya pada kegiatan mendongeng. Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan merancang konsep media TOPATI sebagai media

pembelajaran yang mengintegrasikan unsur cerita rakyat Kabupaten Pati dengan kegiatan mendongeng. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji cobakan media TOPATI kepada siswa dalam kegiatan mendongeng cerita rakyat. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba (Aryani et al., 2023).

Sasaran pengguna media dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bageng 02. Validasi dalam penelitian ini melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media. Validator memberikan penilaian terhadap kelayakan materi dan kualitas media TOPATI yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Ahli materi terdiri atas Ibu Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Barmiati, S.Pd.SD. Lembar validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi, kelengkapan isi, kebahasaan, penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan ahli media terdiri atas Ibu Dr. Fatikhatun Najikhah, M.Pd. dan Ibu Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd. Lembar validasi ahli media meliputi aspek tampilan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, kepraktisan, dan kesesuaian media sebagai pendukung pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat.

Data penelitian diperoleh dari hasil penilaian validator menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 (sangat kurang), skor 2 (kurang), skor 3 (cukup), skor 4 (baik), dan skor 5 (sangat baik). Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dari setiap validator. Hasil penilaian kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Validitas

Skor	Kriteria	Keterangan
81-100	Sangat baik	Sangat layak dan dapat digunakan
61-80	Baik	Layak, dapat digunakan namun perlu revisi
41-60	Cukup Baik	Cukup layak namun perlu revisi besar
21-40	Kurang Baik	Kurang layak dan tidak dapat digunakan
0-20	Sangat Kurang Baik	Tidak layak dan tidak dapat digunakan

Sumber: Datu et al. (2024)

Efektivitas media TOPATI dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara siswa. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ Posttest - Skor\ Pretest)}{(Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest)}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang disajikan pada Tabel 2 untuk menentukan tingkat keefektifan penggunaan media TOPATI.

Tabel 2. Tingkat Keefektifan

Presentase %	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Zakiyati et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan media TOPATI sebagai media pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Bageng 02. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa mengenali karakter tokoh dalam cerita masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan media yang sederhana, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media TOPATI (Topeng Peran Kearifan Lokal Pati) yang mengangkat cerita rakyat Pati sebagai bentuk pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran. Media TOPATI dirancang dalam bentuk topeng karakter tokoh yang disesuaikan dengan cerita rakyat yang digunakan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dipadukan dengan kearifan lokal dapat menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran berbicara yang lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Yarmi & Kustandi, 2023). Melalui pembelajaran mendongeng, siswa tidak hanya berlatih menyampaikan gagasan secara lisan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara dalam konteks yang dekat dengan pengalaman dan lingkungan.

Tahap desain dilakukan untuk merancang media TOPATI berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SDN Bageng 02. Perancangan diawali dengan menentukan materi dan cerita rakyat Pati yang akan dimuat dalam media, yaitu cerita Sendang Sani, Genuk Kemiri, dan Saridin. Selanjutnya, ditentukan tokoh-tokoh yang terdapat dalam setiap cerita sebagai dasar pembuatan desain topeng. Desain media dibuat dengan memperhatikan bentuk, ukuran, warna, ilustrasi, dan karakteristik setiap tokoh agar mudah dikenali oleh siswa. Media TOPATI dirancang menggunakan bahan HVS glossy dan kertas karton, kemudian dilengkapi dengan tali elastis sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Selain merancang bentuk topeng, pada tahap ini juga disusun naskah cerita dan pembagian tokoh yang disesuaikan dengan masing-masing cerita rakyat. Setiap bagian media dirancang dengan tampilan yang sederhana namun menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Rancangan tersebut kemudian diperiksa kembali dari segi kesesuaian tokoh, ilustrasi, warna, bahan, dan kelengkapan media sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Hasil dari tahap desain berupa rancangan awal media TOPATI yang menjadi dasar dalam proses pembuatan produk. Hal tersebut sejalan dengan Santika & Nasution (2021), yang menunjukkan bahwa perancangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta memperhatikan tampilan yang menarik dan mudah digunakan agar dapat mendukung proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media TOPATI menjadi produk pembelajaran. Produk dikembangkan berdasarkan tokoh dan karakter yang terdapat dalam cerita rakyat Kabupaten Pati dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Pengembangan media TOPATI

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan peninjauan terhadap tampilan, bahan, ukuran, ketahanan, dan kemudahan penggunaan media. Produk kemudian melalui proses validasi untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui kesesuaian produk sebelum digunakan pada peserta didik. Validasi materi dilakukan oleh dua validator, yaitu Ibu Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Barmiati, S.Pd.SD. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta penggunaan cerita rakyat Pati.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Validator.	
		Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd.	Barmiati, S.Pd.SD
1.	Kesesuaian dengan CP dan TP	20	20
2.	Kesesuaian Materi	19	19
3.	Kelengkapan Isi	18	19
4.	Penyajian Materi	18	19

5. Kebahasaan	18	18
Skor yang diperoleh	93	95
Rata-rata	94	
Kategori	Sangat layak dan dapat digunakan	

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 1, media TOPATI memperoleh penilaian yang sangat baik dari kedua validator. Penilaian dilakukan terhadap lima aspek, yaitu kesesuaian dengan CP dan TP, kesesuaian materi, kelengkapan isi, penyajian materi, dan kebahasaan. Pada aspek kesesuaian dengan CP dan TP, kedua validator memperoleh skor yang sama, yaitu 20. Aspek kesesuaian materi memperoleh skor 19 dari masing-masing validator. Pada aspek kelengkapan isi, validator pertama memberikan skor 18, sedangkan validator kedua memberikan skor 19. Selanjutnya, aspek penyajian materi memperoleh skor 18 dari validator pertama dan 19 dari validator kedua. Sementara itu, aspek kebahasaan memperoleh skor yang sama, yaitu 18 dari kedua validator. Secara keseluruhan, skor yang diperoleh validator pertama adalah 93 dan validator kedua adalah 95, dengan rata-rata skor sebesar 94. Berdasarkan hasil tersebut, media TOPATI termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dari segi materi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Pratama et al. (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan kesesuaian materi, tujuan pembelajaran, penyajian, dan karakteristik peserta didik dapat memperoleh penilaian yang baik dari ahli serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan oleh dua validator, yaitu Ibu Dr. Fatikhatun Najikhah, M.Pd. dan Ibu Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd. Penilaian ahli

media meliputi aspek tampilan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, kepraktisan, serta kesesuaian media sebagai pendukung pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Validator.	
		Dr. Fatikhatun Najikhah, M.Pd.	Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd.
1.	Tampilan media	19	19
2.	Kemudahan Penggunaan	19	19
3.	Keamanan dan kenyamanan	19	19
4.	Kemenarikan media	19	20
5.	Kesesuaian media dengan pembelajaran keterampilan berbicara	19	19
Skor yang diperoleh		95	96
Rata-rata		95,5	
Kategori		Sangat layak dan dapat digunakan	

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tabel 2, media TOPATI memperoleh penilaian yang sangat baik dari kedua validator pada seluruh aspek yang dinilai. Validasi mencakup lima aspek, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, keamanan dan kenyamanan, kemenarikan media, serta kesesuaian media dengan pembelajaran keterampilan berbicara. Pada aspek tampilan media, kedua validator memberikan skor yang sama, yaitu 19. Aspek kemudahan

penggunaan dan keamanan serta kenyamanan juga memperoleh skor yang sama, yaitu 19 dari masing-masing validator. Pada aspek kemenarikan media, validator pertama memberikan skor 19, sedangkan validator kedua memberikan skor 20. Sementara itu, aspek kesesuaian media dengan pembelajaran keterampilan berbicara memperoleh skor 19 dari kedua validator. Secara keseluruhan, validator pertama memperoleh skor 95 dan validator kedua memperoleh skor 96, dengan rata-rata skor sebesar 95,5. Berdasarkan hasil tersebut, media TOPATI termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan. Warikar & Septikasari (2025), yang menyatakan bahwa media visual membantu siswa memahami informasi melalui representasi yang lebih konkret. Media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, terlebih apabila mengintegrasikan budaya lokal sehingga materi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa (Amini & Damayanti, 2021; Cahyani & Subrata, 2024).

Meskipun media TOPATI memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik, proses validasi juga digunakan untuk memperoleh masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan produk. Masukan dari ahli materi berkaitan dengan penyempurnaan isi pembelajaran, sedangkan masukan dari ahli media berkaitan dengan kekuatan dan ketahanan media. Saran yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai bahan perbaikan agar media TOPATI semakin sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Saran Perbaikan Materi

Nama Validator	Instansi	Saran
Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muria Kudus	Penyempurnaan pertanyaan pemantik

Barmiati, S.Pd.SD.	SDN Bageng 02	Sudah layak digunakan

Tabel 4. Saran Perbaikan Media

Nama Validator	Instansi	Saran
Dr. Fatikhatun Najikhah, M.Pd.	Universitas Muria Kudus	Perkuat pengeleman agar media lebih kokoh dan tidak mudah terlepas.
Rani Setiawaty, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muria Kudus	Sudah layak digunakan

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4, diperoleh beberapa masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan media TOPATI. Pada aspek materi, saran yang diberikan berupa penyempurnaan pertanyaan pemantik, sedangkan pada aspek media disarankan untuk memperkuat pengeleman agar media lebih kokoh dan tidak mudah terlepas. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan sebelum media TOPATI digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan validator, media TOPATI dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Perbaikan berdasarkan hasil validasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas dan kesesuaian yang baik dengan kebutuhan pembelajaran (Putri et al., 2024).

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media TOPATI kepada sasaran pengguna, yaitu siswa kelas IV SDN Bageng 02. Media digunakan dalam

kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mendongeng cerita rakyat. Penggunaan media diarahkan untuk membantu siswa memahami cerita yang disajikan dan memberikan stimulus dalam menyampaikan cerita secara lisan. Pada tahap ini, media TOPATI digunakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun dan telah melalui proses validasi serta perbaikan berdasarkan masukan validator. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media TOPATI melalui kegiatan mendongeng cerita rakyat, sehingga siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berlatih menyampaikan cerita secara lisan dengan memerankan tokoh yang terdapat dalam cerita. Keterlibatan siswa secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan melalui pengalaman belajar secara langsung (Ramadani et al., 2026). Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Setiawaty, 2024; Asviyati et al., 2024).

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil validasi ahli materi dan ahli media serta hasil implementasi media TOPATI. Masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk agar media yang dihasilkan memiliki kualitas dan kesesuaian yang lebih baik dengan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa media TOPATI yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan mendongeng cerita rakyat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media

TOPATI telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk mengetahui kualitas produk dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran (Afifah et al., 2022). Selain itu, pada Tabel 5 terdapat hasil evaluasi efektivitas implementasi media TOPATI.

Tabel 5. Hasil *N-Gain*

Indikator	Hasil
Rata-rata *Pretest*	57
Rata-rata *Posttest*	88
Rata-rata *N-Gain*	73,54%
Kategori Efektivitas	Cukup Efektif

Hasil evaluasi efektivitas menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 73,54% dengan kategori cukup efektif berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan efektivitas media TOPATI dalam mendukung keterampilan berbicara siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media TOPATI tidak hanya menghasilkan sebuah media konkret, tetapi menghasilkan proses transformasi kearifan lokal menjadi sumber pembelajaran. Cerita rakyat Kabupaten Pati yang semula hadir dalam bentuk narasi ditransformasikan melalui identifikasi tokoh dan karakter menjadi representasi visual, kemudian digunakan dalam aktivitas bermain peran dan mendongeng. Melalui proses ini, pembelajaran bahasa tidak hanya berorientasi pada pengembangan keterampilan berbicara, tetapi juga membuka

ruang bagi siswa untuk mengenal dan berinteraksi dengan cerita rakyat serta kearifan lokal daerahnya.

Dengan demikian, kontribusi utama Media TOPATI terletak pada integrasi antara sastra lokal, kearifan lokal, media pembelajaran konkret, dan aktivitas keterampilan berbicara. Kebaruan pengembangan media ini bukan semata-mata pada penggunaan topeng sebagai media pembelajaran, melainkan pada proses transformasi tokoh dalam cerita rakyat Kabupaten Pati menjadi media yang memiliki fungsi pedagogis dalam pembelajaran mendongeng. Media TOPATI menunjukkan bahwa sumber budaya lokal dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Asviyati et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media topeng dalam pembelajaran berbicara dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika tampil di depan kelas karena perhatian pendengar lebih terfokus pada karakter yang diperankan. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis kearifan lokal dapat menjadi salah satu alternatif dalam menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian keterampilan berbahasa, tetapi juga menghubungkan proses pembelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media TOPATI telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media TOPATI memperoleh skor rata-rata 94 dari ahli materi dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan, serta skor rata-rata 95,5 dari ahli media dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan validator berupa penyempurnaan pertanyaan pemantik dan penguatan

pengeleman pada bagian media. Dengan demikian, media TOPATI dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendongeng cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media TOPATI diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan mendongeng.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada pembelajaran Bahasa Indoensia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Amini, A., & Damayanti, M. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, *9*(6), 2670–2684.

Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(01), 1939–1954. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827

Asviyati, L., Ngatman, N., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Picture Mask untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang pada Siswa Kelas VA SD Negeri Jemur Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(3), 1606–1616. https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86038

Azmi, U. (2021). Cerita Rakyat Kek Lesap Sebagai Upaya Mewujudkan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Mabasan: Masyarakat Bahasa & Sastra Nusantara*, *15*(1), 305–314. https://doi.org/10.26499/mab.v15i2.466

Cahyani, A., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Bigbook Bahasa Jawa Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Mendongeng di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), *12*(4), 526–540.

Datu, P. A., Pomalato, S. W. D., & Panigoro, H. S. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, *5*(1), 70–82. https://doi.org/10.37905/jmathedu.v5i1.20132

Faziah, S. N., Fadhillah, D., & Sumiyani. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kleas IV di SDN Karet 1 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *7*(2), 242–248. https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5650

Istikakimi, & Kurniawati, V. (2024). Upaya meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara di Depan Umum dengan Media Modul dan Tugas Tantangan. *Al-Khidmah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 2024. https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.503

Jamil, L., Sahabuddin, E. S., & Saleh, R. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role-Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *PJP: Pinisi Journal PGSD*, *5*(1), 186–193. https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62656

Jurahman, Y. D. (2022). Implementasi Mendongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 161–167. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p161-167

Kironoratri, L., Fardani, M. A., Setiawaty, R., & Purbasari, I. (2025). The Effectiveness of a Local Wisdom- Based Children ' s Literature Module to Enhance Short Story Writing Skills in Grade IV Elementary Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *17*(4), 6327–6336. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.8204

Kusyairi, Ad, F. F., & Ummah, H. (2024). Menumbuhkan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education ISSN*, *2*(4), 239–251. https://doi.org/10.61166/demagogi.v2i4.58

Lisdiyana. (2025). Mengasah Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Inovasi Metode Bercerita dengan Media Visual. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(2),

107–116. https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i2.412

Marlina, L. D., & Akbar, M. A. (2025). Optimalisasi Media Visual dalam Peningkatan Kemampuan Bercerita Peserta Didik SDN 181 Guruh Baru II. *Bean Cendikia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *01*(01), 13–21.

Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(2), 1740–1748. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895

Narianingsih, I. D. A., & Numertayasa, I. W. (2024). Analisis Kesulitan Menyimak Siswa dalam Kegiatan Mendongeng di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 234–242.

Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio*, *08*(03), 893–898. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433

Nojeng, A., Ismail, A., Haliq, A., & Fiddienika, A. (2024). Pelatihan Mendongeng Untuk Peningkatan Kualitas Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru SD di Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (AbdiMas)*, *2*(2), 179–183. https://doi.org/10.59562/abdimas.v2i2.5532

Nurhidayatika, & Lestari, R. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat Bima Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Membentuk Karakter Siswa SDN Inpres Rore. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *4*(4), 1–8. https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol4.Iss4.2350

Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(2), 317–329. https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377 Media

Putri, A. S., Riswari, L. A., & Fardani, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mentari Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(2),

1040–1055.

Rahayu, S., Fajrie, D. N., & Kironoratri, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Cerita Perang Obor 3D dalam Masalah Keterampilan Menulis Pada Kelas V SD 2 Karanggondang. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *06*(04), 997–1011. https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i4.1319

Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educa*, *9*(2), 478–483. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694

Rahmawati, I. S., Sutrisna, D., & Septiaji, A. (2022). Nilai-nilai Kearifan Lokal dan Pendidikan Parakter dalam Cerita Rakyat. *Diglosia: Jurnal Pendidikan Kebahasaan Dan Kesusastraan Indonesia*, *6*(2), 629–648. https://doi.org/10.31949/diglosia.v6i2.4081

Ramadani, M., Syafira, N., Inayah, N., Faznur, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. (2026). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 110–113. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39548

Sagita, G., Humaira, M. A., & Firmansyah, W. (2025). Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Menumbuhkan Keberanian Berbicara pada Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhid*, *4*(9), 6461–6472. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.21400

Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dan PembelajaranTerpadu (JPPT)*, *03*(02), 83–94. https://doi.org/10.32696/pgsd.v3i2.1033

Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(3), 474–485. https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i3.923

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Therik, E., Sampe, M., & Ratu, K. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Jigsaw untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Kelas V SD GMIT Kuanino 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2), 211–221. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46027

Warikar, A., & Septikasari, D. (2025). Efektivitas Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN Inpres Yotefa Melalui Cerita Fabel. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 227–234.

Yarmi, G., & Kustandi, C. (2023). Board Game Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *8*, 191–198. https://doi.org/10.29407/b09d1c61

Zahro, I. P., Kironoratri, L., Najikhah, F., & Kudus, U. M. (2025). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD 4 Prambatan Lor. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, *5*(2), 972–981.

Zakiyati, N. M., Kironoratri, L., & Rondli, W. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Patchboard Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 2 Getassarabi. *AS-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(4), 722–737. https://doi.org/10.36088/assabiqun/v6i4.5091