



**PENGEMBANGAN MEDIA MEMBACA DONGENG
MENGUNAKAN *VIDEO STOP MOTION*
BERDIALEK BANYUMAS UNTUK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Rizky Dian Rahayu

NIM : 2601411060

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion untuk Kelas III SD di Kecamatan Kedungbanteng* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Mei 2016

Pembimbing I,



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

NIP.198208072008121004

Pembimbing II,



Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum

NIP.197805022008012025

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul judul “*Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion Berdialek Banyumas untuk Sekolah Dasar*” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Selasa
tanggal : 24 Mei 2016

Panitia Ujian Skripsi

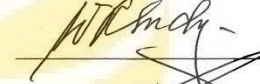
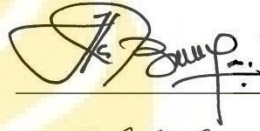
Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 1968022131994021001
Ketua

Drs. Widodo, M.Pd
NIP 196411091994021001
Sekretaris

Ucik Fuadhiah, S.Pd., M.Pd
NIP 198401062008122001
Penguji I

Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.
NIP 197805022008012025
Penguji II/Pembimbing II

Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.
NIP 198208072008121004
Penguji III/Pembimbing I



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



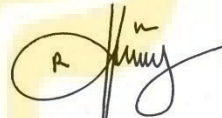
Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion Berdialek Banyumas untuk Sekolah Dasar* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Mei 2016



Rizky Dian Rahayu
NIM 2601411060

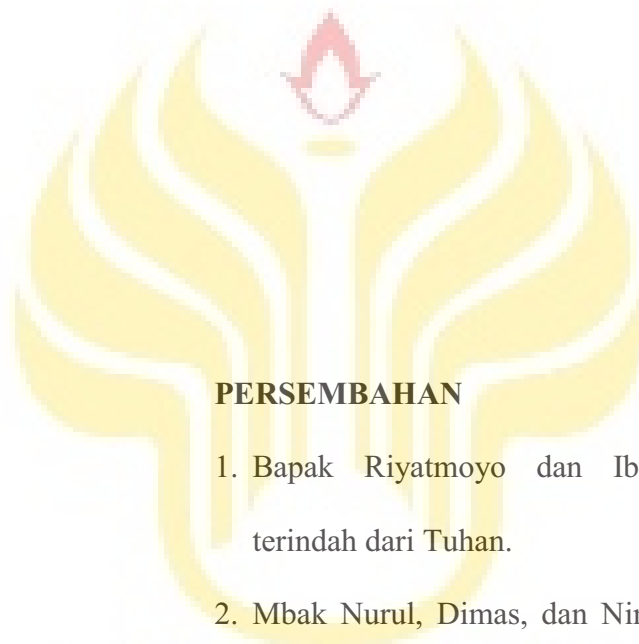


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

It's your road, and yours alone. Others may walk it with you. But no one can walk it for you. -Rumi



PERSEMBAHAN

1. Bapak Riyatmoyo dan Ibu Lasem, hadiah terindah dari Tuhan.
2. Mbak Nurul, Dimas, dan Nindy, harta yang tak ternilai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion untuk Kelas III SD di Kecamatan Kedungbanteng*. terselesaikannya penulisan skripsi ini, tentunya berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

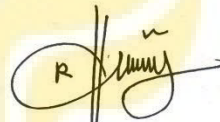
1. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing I dan, Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum dosen pembimbing II yang telah membimbing skripsi ini dengan sabar dan tulus serta memberikan pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Ucik Fuadhiyah., S.Pd., M.Pd, penguji yang telah memberikan saran dan masukan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Kepala Sekolah Bapak dan Ibu Guru, serta siswa di SD Negeri 1 Kebocoran, SD Negeri 2 Kebocoran, SD Negeri 3 Kebocoran yang telah memberikan ijin kepada penulis.
5. Orangtua tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra jawa angkatan 2011

7. Teman-teman diskusi yang memberikan banyak inspirasi, Fidiyah, Yohan, Manisa, Mbak Susi, Fitri, Ika, Claudia, Fila

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepada-Nya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, Mei 2016



Rizky Dian Rahayu
NIM 2601411060



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Rahayu, Rizky Dian. 2016. *Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion untuk Kelas 3 SD di Kecamatan Kedungbanteng*. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, membaca, dongeng, video *stop motion*

Keterampilan membaca dongeng merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Jawa tingkat sekolah dasar. Siswa sekolah dasar di Kecamatan Kedungbanteng mengalami kesulitan dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh kurang dikembangkannya media membaca dongeng yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran bahasa Jawa. Maka dari itu, perlu disusun media membaca dongeng yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan uraian di atas fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa sebagai media pembelajaran membaca dongeng SD, bagaimana prototipe video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa, bagaimana validasi ahli terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa, dan bagaimana revisi terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa sebagai media pembelajaran membaca dongeng SD, menyusun prototipe video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa, mendeskripsikan validasi ahli terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa, dan mendeskripsikan hasil revisi terhadap video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D). Sumber data penelitian ini adalah guru, siswa dan ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan angket. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Hasil akhir penelitian ini adalah media pembelajaran membaca dongeng berupa video *stop motion* dongeng bahasa Jawa. Prototipe media video *stop motion* dongeng bahasa Jawa disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa di Kecamatan Kedungbanteng. Hasil media kemudian diuji validasi oleh ahli materi dan desain. Setelah proses uji validasi ahli, media video *stop motion* dongeng bahasa Jawa diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan kompetensi dasar membaca dongeng sekolah dasar berdialek Banyumas.

Harapan setelah video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa disusun adalah video *stop motion* cerita dongeng dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan kompetensi dasar membaca dongeng sekolah dasar berdialek Banyumas. Kemudian, Video *stop motion* cerita dongeng diharapkan dapat ditindaklanjuti dalam bentuk penelitian lanjutan untuk menguji keefektifannya.

SARI

Rahayu, Rizky Dian. 2016. *Pengembangan Media Membaca Dongeng Menggunakan Video Stop Motion untuk Kelas 3 SD di Kecamatan Kedungbanteng*. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.

Tembung Pangrunut: Media Pembelajaran, membaca, dongeng, video stop motion

Piwulangan basa Jawa kelas SD ngemu kompetensi dasar (KD) maca dongeng sing kamot ing Kurikulum. Siswa SD ing Kecamatan Kedungbanteng kangelan bab kompetensi dasar kasebut, jalaran media maca dongeng kang trep lan sing bisa narik kawigatene siswa kanggo pasinaon basa Jawa kurang dikembangake. Mula saka kuwi, perlu digawe media maca dongeng kang trep lan sing bisa narik kawigatene siswa mau kanggo pasinaon basa Jawa ing sekolah.

Adhedhasar pratelan mau, underan prakara panaliten iki yaiku kepiye kabutuhan guru lan siswa marang vidheo stop motion dongeng basa Jawa minangka media pasinaon maca dongeng kanggo SD, kepiye prototipe video stop motion dongeng, kepiye asil validasi ahli tumrap video stop motion dongeng, lan kepiye revisi video stop motion dongeng sawise divalidasi dening para ahli. Panaliten iki duweni ancas kanggo mratelakake kabutuhan guru lan siswa marang video stop motion dongeng basa Jawa minangka medhia pasinaon maca dongeng kanggo SD, nyusun prototipe video stop motion dongeng, mratelakake asil validasi ahli tumrap video stop motion dongeng, saha mratelakake revisi video stop motion dongeng sawise divalidasi dening para ahli.

Panaliten iki nganggo rancangan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Sumber data panaliten iki yaiku guru, siswa lan ahli. Data panaliten dikumpulake kanthi teknik wawancara lan angket, nuli dipratelakake kanthi cara kualitatif.

Asil panaliten iki arupa media pasinaon maca dongeng kang wujud video stop motion dongeng basa Jawa. Prototipe media video stop motion dongeng bahasa Jawa digawe adhedhasar angket kebutuhan guru lan siswa sekolah dasar ing Kecamatan Kedungbanteng. Asil media nuli diuji validhasi dening ahli materi lan desain. Sakwise uji validasi ahli, media video stop motion nuli didandani saengga bisa dadi media pasinaon maca dongeng basa Jawa kang trep.

Video stop motion dongeng kaajab bisa digunakake dening para guru lan siswa nalika sinau maca dongeng. Panaliten liyane dikarepake bisa nerusake prototipe video stop motion dongeng saengga bisa dideleng sepira tingkat efektivitas medhia kasebut.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Idenifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis	11
2.2.1 Keterampilan Membaca	11
2.2.1.1 Pengertian Membaca	11
2.2.1.2 Jenis Membaca	14
2.2.2 Dongeng	18
2.2.2.1 Pengertian Dongeng	18

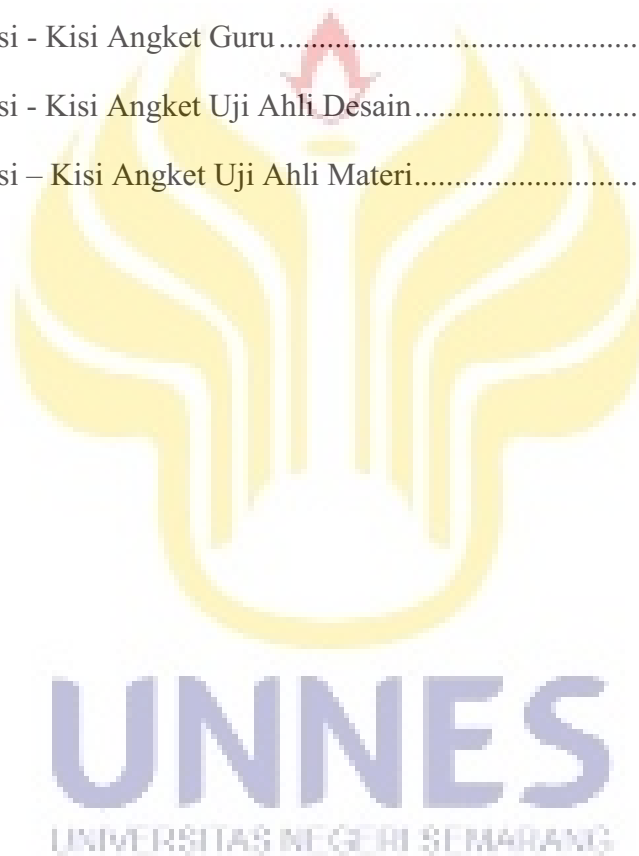
2.2.2.2 Jenis Dongeng	19
2.2.3 Media Pembelajaran	21
2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.2.3.2 Jenis Media Pembelajaran	22
2.2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.2.4 <i>Stop Motion</i>	25
2.2.4.1 Pengertian <i>Stop Motion</i>	26
2.2.4.2 Unsur <i>Stop Motion</i>	27
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Data dan Sumber Data	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4 Instrumen Penelitian	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng pada Siswa Kelas III SD di Kecamatan Kedungbanteng.....	47
4.1.1 Hasil Kebutuhan Siswa terhadap <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng	48
4.1.2 Hasil Kebutuhan Guru terhadap <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng	49
4.2 Prototipe terhadap <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng	52
4.2.1 Tahap Pra Produksi <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng.....	52
4.2.2 Tahap Produksi <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng.....	52
4.2.3 Tahap Paska Produksi <i>Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Membaca Dongeng	55
4.3 Hasil Uji Validasi	56
4.3.1 Hasil Uji Ahli Materi <i>Stop Motion</i> Dongeng Berbahasa Jawa	56
4.3.2 Hasil Uji Ahli Desain <i>Stop Motion</i> Dongeng Berbahasa Jawa.....	57
4.4 <i>Stop Motion</i> Dongeng Berbahasa Jawa setelah Perbaikan	59

BAB V PENUTUP	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Pedoman Observasi	40
Tabel 3.3 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Guru	41
Tabel 3.4 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	41
Tabel 3.5 Kisi - Kisi Angket Siswa.....	42
Tabel 3.6 Kisi - Kisi Angket Guru	43
Tabel 3.7 Kisi - Kisi Angket Uji Ahli Desain.....	45
Tabel 3.8 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Materi.....	46



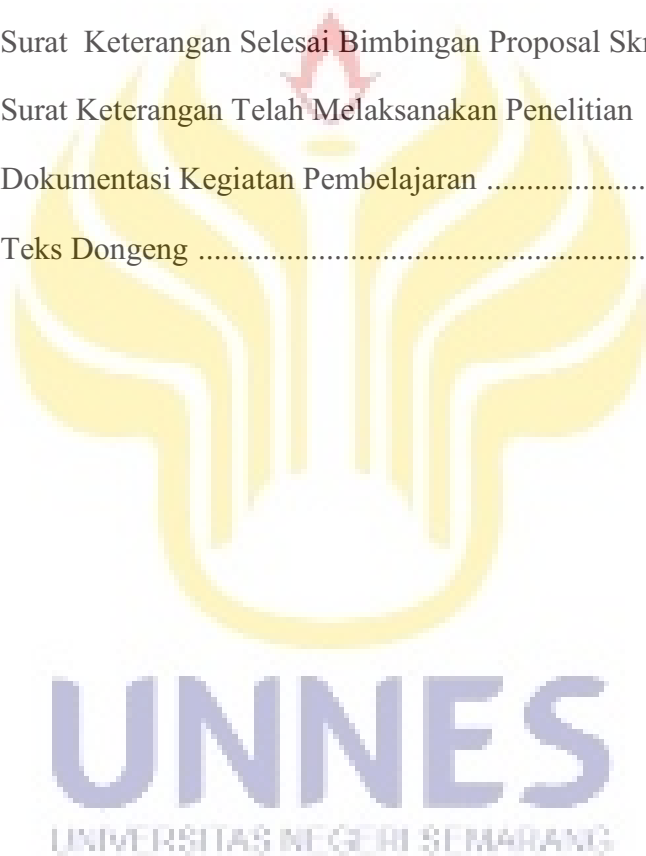
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cuplikan judul video <i>stop motion</i>	53
Gambar 4.2 Cuplikan awal video <i>stop motion</i> cerita dongeng	54
Gambar 4.3 Cuplikan isi video <i>stop motion</i> cerita dongeng	54
Gambar 4.4 Cuplikan bagian akhir video <i>stop motion</i> cerita dongeng	55
Gambar 4.5 Cuplikan perubahan judul sebelum dan sesudah uji ahli	59
Gambar 4.6 Cuplikan penambahan bagian awal video <i>stop motion</i>	60
Gambar 4.7 Cuplikan perubahan warna pada video <i>stop motion</i>	60
Gambar 4.8 Cuplikan perubahan bagian akhir pada video <i>stop motion</i>	61
Gambar 4.9 Cuplikan penambahan pesan moral pada bagian akhir video <i>stop motion</i> setelah uji ahli	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kebutuhan Siswa	68
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Guru.....	71
Lampiran 3. Angket Uji validasi Ahli Materi	75
Lampiran 4. Angket Uji validasi Ahli Desain.....	77
Lampiran 5. Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing	79
Lampiran 6. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proposal Skripsi	80
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	82
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	85
Lampiran 9. Teks Dongeng	86



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Sekolah Dasar memuat Kompetensi Dasar (KD) Membaca dongeng atau cerita. Standar Kompetensi yang harus dicapai siswa adalah siswa mampu membaca dan memahami berbagai ragam teks bacaan melalui teknik membaca intensif, membaca indah, dan membaca huruf Jawa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas 3 SD di Kecamatan Kedungbanteng, siswa masih kurang terlibat aktif dalam pembelajaran membaca dongeng yang disebabkan karena kemampuan awal dalam menguasai kosakata bahasa Jawa masih sangat sedikit. Kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat menghambat pembelajaran membaca dongeng karena siswa akan sulit memahami isi bacaan, bahkan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam bacaan. Pengetahuan yang kurang terhadap bahasa Jawa menyebabkan motivasi siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajaran menjadi sangat kurang.

Kendala yang ada bukan hanya dari siswa tetapi juga dari guru. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran membaca dongeng masih belum tepat. Metode ceramah yang digunakan terus menerus oleh guru terkadang membuat kejenuhan dalam pembelajaran, karena pembelajaran akan menjadi monoton dan mengurangi perhatian siswa terhadap

pelajaran. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran membaca dongeng. Dalam hal ini siswa menjadi pasif terhadap pembelajaran.

Selain strategi pembelajaran yang monoton guru juga kurang inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru mempunyai beban dengan bertindak sebagai guru kelas yang mengampu hampir seluruh mata pelajaran. Maka dari itu, guru lebih memilih cara-cara praktis dengan memanfaatkan buku yang sudah disediakan oleh perpustakaan sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar siswa. Buku yang digunakan merupakan bantuan dari pemerintah melalui program Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang dipinjamkan dari perpustakaan sekolah hanya pada saat pelajaran berlangsung. Guru menganggap bahwa sumber buku saja sudah cukup lengkap sebagai bahan ajar.

Kebutuhan terhadap media membaca dongeng bagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi, sedangkan ketersediaan media membaca dongeng yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran bahasa Jawa masih kurang dikembangkan. Ada banyak dongeng berbahasa Jawa yang masih dalam bentuk buku tetapi belum banyak ditemukan dalam versi audiovisual. Adanya buku dongeng seperti dongeng *sato kewan* yang masih berupa buku beraksara Jawa sebenarnya dapat dijadikan media penunjang dalam pembelajaran membaca dongeng untuk SD kelas 3. Akan tetapi, karena kemampuan membaca aksara Jawa jenjang sekolah dasar masih rendah, maka hal tersebut tidak bisa dilakukan. Perubahan media buku menjadi media yang dapat diterima oleh siswa pada

jenjang sekolah dasar dapat membuat buku dongeng yang semula hanya dapat dipakai untuk jenjang sekolah menengah menjadi dapat digunakan untuk jenjang sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran pada praktiknya dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran. Media yang digunakan saat proses pembelajaran dapat menunjang tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan pada pelajaran. Berdasarkan pada permasalahan dalam pembelajaran membaca dongeng di atas, munculah sebuah gagasan untuk mengembangkan media membaca dongeng. Media membaca dongeng yang akan dikembangkan adalah berupa video *stop motion*, yaitu membuat video dengan objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Dengan adanya media ini sebagai pemanfaatan sarana yang sudah tersedia di sekolah, dan juga sebagai alternatif selain buku yang sudah sering dipakai.

Video *stop motion* yang akan dibuat memuat materi membaca dongeng. Materi dalam media video *stop motion* menggunakan bahasa yang kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran video *stop motion* akan dikembangkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Dengan gambar binatang dan ilustrasi cerita yang menarik, serta bahasa yang kontekstual dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran membaca dongeng adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang kurang.
- 2) Guru mengajar menggunakan cara klasik yaitu ceramah dan menggunakan sumber belajar yang monoton berupa buku teks.
- 3) Pemanfaatan media sebagai pendorong minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang sangat kurang.
- 4) Pentingnya pengembangan media yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- 5) Diperlukannya pengembangan media membaca dongeng yang diharapkan dapat memotivasi siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini membatasi pada sebuah masalah saja, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran membaca dongeng berupa video *stop motion* yang mampu menarik, menumbuhkan motivasi, dan efektif bagi siswa dalam pembelajaran membaca dongeng pada kelas 3 SD di kecamatan Kedungbanteng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD?
- 2) Bagaimana prototipe video *stop motion* dongeng sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD?
- 3) Bagaimana validasi ahli terhadap video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD?
- 4) Bagaimana revisi terhadap video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD.
- 2) Mendeskripsikan prototipe video *stop motion* dongeng sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD.
- 3) Mendeskripsikan validasi ahli terhadap video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD.
- 4) Mendeskripsikan revisi video *stop motion* sebagai media pembelajaran membaca dongeng kelas 3 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat, baik berupa manfaat teoretis maupun manfaat yang bersifat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan bahasa Jawa khususnya pada keterampilan membaca dongeng untuk siswa kelas 3 SD.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Adanya media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam pembelajaran membaca dongeng.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

c) Bagi Sekolah

Manfaat yang diberikan kepada sekolah dengan diadakannya penelitian ini adalah semakin bertambahnya keanekaragaman media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian membutuhkan pengamatan terhadap penelitian yang telah ada sebelumnya untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menunjang penelitian ini antara lain yang telah dilakukan oleh Richard E. Mayer dan Roxana Moreno (2002), Ziauddin Khand (2004), Hariwahyuni (2010), Rias dan Zaman (2011), Rohmah (2012), Pratiwiningtyas (2013), Suzie Pough (2013), dan Aziz (2014).

Hariwahyuni (2010) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Media Membaca dongeng Berbahasa Jawa dalam Pembelajaran menulis narasi siswa SMA/SMK kelas X*. Penelitian ini mengembangkan sebuah film kartun yang dilakukan pengisian suara dalam bahasa Jawa dan digunakan untuk mempermudah siswa menulis paragraf narasi dalam bentuk VCD. Persamaan penelitian Hariwahyuni dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan dongeng sebagai materi dalam pembuatan media. Selain itu, penelitian tersebut juga merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media pembelajaran berupa media audiovisual. Akan tetapi, terdapat perbedaan dalam bentuk dari media audiovisual yang dihasilkan. Hasil dari penelitian Hariwahyuni ini merupakan film dongeng kartun yang bersuara dan dibuat dari film kartun yang sudah ada, kemudian di-alihbahasa-kan ke bahasa Jawa. Berbeda dengan penelitian ini yang menghasilkan video *stop motion*

yang merupakan video yang objeknya dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya.

Pratiwiningtyas (2013) melakukan penelitian berjudul *Peningkatan Keterampilan Membaca Dongeng Jawa Melalui Preview Question Read Reflect Recite Review Berbantuan Timeline Chart Siswa Kelas V A SDN Sampangan 01 Semarang*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan siswa dalam membaca pemahaman dongeng Jawa pada siswa kelas V A SDN Sampangan 01 Semarang. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik yang digunakan adalah *Preview Question Read Reflect Recite Review* berbantuan *timeline chart*. Pratiwiningtyas dalam penelitiannya, dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dongeng Jawa yaitu 76% pada siklus I dan 82,5 % pada siklus II. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dongeng di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah penelitian Pratiwiningtyas merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan teknik *Preview Question Read Reflect Recite Review* berbantuan *timeline chart*. Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian berbentuk pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media pembelajaran berupa media video *stop motion*.

Aziz (2014) melakukan penelitian berjudul *Perancangan e-book Sejarah dan Teknis Pembuatan Film Animasi Stop-Motion*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat *e-book* tentang sejarah dan teknik pembuatan film animasi *stop motion*.

E-book ditujukan untuk memberikan pengetahuan bagi mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) khususnya mahasiswa DKV Unikom. Film animasi *stop motion* dianggap sebagai salah satu dari teknik pembuatan film animasi yang dapat dikembangkan menjadi produk komersil, seperti film, iklan dan sebagainya, akan tetapi tidak begitu berkembang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai teknis pembuatan *stop motion*. Maka dari itu, Aziz, membuat *e-book* mengenai sejarah dan teknis pembuatan film animasi *stop motion*. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan *stop motion* sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan. Perbedaannya adalah penelitian Aziz hasil akhirnya adalah *e-book* berisi sejarah dan teknis pembuatan *stop motion*, sedangkan penelitian ini menghasilkan video *stop motion* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar.

Rohmah (2012) melakukan penelitian mengenai *Perancangan Video Stop-Motion sebagai Media Informasi Perjalanan menuju Candi Jiwa Baturjaya Karawang*. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuat video *stop motion* sebagai sarana mempromosikan daerah wisata. Wisata candi Jiwa yang sebelumnya tidak diketahui banyak orang, dibuatkan sebuah media informasi berupa *stop motion*. Persamaan penelitian Rohmah dengan penelitian ini adalah, sama-sama menggunakan video *stop motion* sebagai media informasi. Perbedaannya adalah letak penggunaannya, dalam penelitian Rohmah video *stop motion* digunakan sebagai salah satu strategi promosi suatu situs kuno yang dijadikan tempat wisata. Video *stop motion* digunakan sebagai penarik minat wisatawan untuk berkunjung ke situs kuno tersebut, sedangkan penelitian ini

bertujuan untuk membuat video *stop motion* sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. Tujuan dari pemilihan video *stop motion* adalah sama, yaitu sebagai penarik minat bagi yang melihat, dalam hal ini adalah siswa.

Penelitian dalam jurnal internasional oleh Mayer dan Moreno (2002) yang berjudul "*Animation as an Aid to Multimedia Learning*", menyimpulkan bahwa penggunaan media berupa animasi dapat membantu pemahaan siswa jika digunakan dengan cara yang sesuai dengan teori kognitif pembelajaran multimedia. Persamaan pada penelitian ini dengan Mayer dan Moreno yaitu sama-sama menggunakan animasi sebagai penunjang atau media dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya penelitian Mayer dan Moreno mengkaji tentang bagaimana dan kapan animasi dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa berdasarkan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang penggunaan animasi sebagai media penunjang pembelajaran.

Penelitian Pugh (2013) yang berjudul "*Stop Motion as an Inovative Approach to Engagement and Collaboration in the Classroom*", menyimpulkan bahwa penggunaan *stop motion* dapat berpengaruh terhadap realisasi dari pembelajaran teknologi yang kreatif. *Stop motion* juga meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini dengan Pugh yaitu sama-sama menggunakan *stop motion* media dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah Pugh melakukan penelitian bersifat korelasi yang mengkaji bagaimana *Stop Motion Animation* berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini merupakan penelitian

berbentuk pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media pembelajaran berupa media video *stop motion*.

2.2 Landasan Teoretis

Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan mengenai video *stop motion* dongeng ini. Teori tersebut adalah keterampilan membaca, dongeng, media pembelajaran, dan *stop motion*.

2.2.1 Keterampilan Membaca

Pada sub bab ini akan dipaparkan beberapa hal mengenai keterampilan membaca, meliputi pengertian membaca dan jenis-jenis membaca.

2.2.1.1 Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh suatu pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca merupakan proses penangkapan ide, curahan jiwa dan aktifitas penulis bacaan (Suyitno 1989:19). Proses ini dimulai dengan melakukan aktifitas menggunakan indera penglihatan, atau indera peraba bagi tuna netra. Setelah proses tersebut maka dilanjutkan dengan proses kognitif yang melibatkan berbagai faktor yang bekerjasama dalam proses pemahaman. Setelah proses pemahaman, pembaca dapat merasakan, menilai, menghayati, atau menemukan sesuatu dari sesuatu yang dibacanya.

Khand (2004) dalam jurnalnya yang berjudul "*Teaching Reading Skills: Problems and Suggestions*" Mengemukakan bahwa membaca adalah proses

reseptif dalam kebahasaan. Proses ini meliputi proses pengetahuan, interpretasi dan proses memahami bacaan baik itu tertulis atau cetak. Berawal dari proses rekognisi hingga proses memahami keseluruhan bacaan.

Membaca adalah suatu proses yang sangat rumit dan unik sifatnya (Subyantoro 2001:1-7). Kerumitannya dikarenakan membaca bukan hanya aktifitas melafalkan simbol-simbol tulisan yang ada, akan tetapi juga melibatkan proses visual, kognitif dan psikologis, bahkan sosiologis. Setiap faktor yang terlibat memiliki saling keterkaitan satu sama lain. Pengetahuan (kognitif) pembaca dalam hal ini berperan sebagai tolak ukur sejauh mana nantinya pembaca akan memahami makna dari simbol-simbol yang disampaikan penulis melalui media tulis. Faktor psikologis dan sosiologis berpengaruh pada pemahaman pembaca mengenai konteks bacaan yang disajikan oleh penulis. Keunikan dalam membaca adalah, dari banyaknya faktor yang terlibat dalam proses membaca, setiap pembaca memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut akan mempengaruhi proses yang berlangsung, kemampuan dan hasil akhir yang dicapai dalam membaca.

Haryadi (2012:5-14) dengan lebih luas menjelaskan mengenai pengertian membaca. Berdasarkan tingkat kekompleksannya, pengertian membaca dibagi menjadi empat macam, yaitu pengertian belum kompleks, cukup kompleks, kompleks, dan sangat kompleks. Pengertian pertama yaitu pengertian belum kompleks. Pengertian belum kompleks disini memiliki maksud bahwa membaca sebagai proses pengenalan dan penyandian kembali simbol-simbol tertulis (teks atau bacaan). Kedua, pengertian cukup kompleks, maksudnya selain sebagai

proses pengenalan dan penyandian kembali, juga merupakan proses pemahaman simbol-simbol tertulis. Ketiga, pengertian membaca yang kompleks yaitu membaca sebagai proses pengenalan dan penyandian kembali, pemahaman simbol-simbol tertulis, dan memberikan reaksi kritis terhadap bacaan dalam menentukan signifikansi, nilai, fungsi yang dipaparkan penulis. Pengertian yang keempat yaitu pengertian membaca yang sangat kompleks. Pengertian sangat kompleks menganggap bahwa membaca merupakan proses pengenalan dan penyandian kembali, pemahaman simbol-simbol tertulis, memberikan reaksi kritis terhadap bacaan, dan mampu berpikir secara kreatif berdasarkan hasil bacaannya untuk kepentingan sehari-hari.

Membaca sering kali dianggap kegiatan pasif, meskipun membaca dikatakan sebagai keterampilan reseptif, yaitu sebuah aktifitas dimana pembaca hanya menerima apa yang disampaikan penulis dalam tulisannya, akan tetapi membaca juga melibatkan aktifitas aktif dari otak. Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyajian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*), berbeda dengan berbicara dan menulis justru melibatkan (*encoding*). Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan cetakan menjadi bunyi yang bermakna (Anderson dalam Tarigan 1987:7). Seperti yang telah dipaparkan diatas bahwa membaca melibatkan berbagai macam faktor, pembaca menggunakan berbagai kemampuan agar dia mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berusaha agar lambang-lambang yang dilihatnya dapat menjadi

lambang-lambang yang bermakna. Membaca merupakan interaksi pembaca dan pengarang. Interaksi ini tidak terjadi secara langsung namun bersifat komunikatif. Komunikasi antara pembaca dan penulis atau pengarang semakin baik apabila pembaca mempunyai kemampuan yang lebih baik. Pembaca hanya dapat berkomunikasi dengan karya tulis yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman. Dengan demikian pembaca harus mampu menyusun pengertian-pengertian yang tertuang dalam kalimat-kalimat yang disajikan oleh penulis sesuai konsep yang terdapat dalam diri pembaca. Proses membaca merupakan rangkaian kegiatan yang dimulai dari menatap bacaan sampai mengolah informasi dalam otak (Haryadi 2012:47).

Berdasarkan beberapa pengertian membaca diatas dapat disimpulkan bahwa, membaca adalah proses pengalih-kodean dari simbol-simbol yang disampaikan penulis melalui bahasa tulisan kedalam bahasa lisan yang kemudian ditafsirkan sesuai dengan pemikiran pembaca.

2.2.1.2 Jenis-jenis Membaca

Jenis membaca menurut Tarigan (2008) dalam bukunya mendeskripsikan jenis-jenis membaca sebagai berikut;

a) Membaca nyaring (*oral reading*)

Membaca nyaring adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang digunakan sebagai alat oleh guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang (Tarigan, 2008:22). Hal pertama yang harus

dilakukan seorang pembaca nyaring adalah mengerti maksud pengarang. Ketrampilan penafsiran pembaca akan membuat pembicaraan menjadi semakin hidup.

b) Membaca dalam hati (*silent reading*)

Membaca dalam hati merupakan proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna dan kemampuan berpikir dengan konsep verbal (Robin dalam Haryadi, 2012:132). Membaca dalam hati diklasifikasikan lagi menjadi dua macam, yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif.

1) Membaca ekstensif

Membaca ekstensif merupakan membaca untuk memahami hal-hal atau isi yang penting dengan waktu yang relatif singkat agar membaca efisien dapat tercapai. Membaca dilakukan secara sepiantas untuk mengidentifikasi struktur dan pokok-pokok pikiran utama bacaan. Membaca bertujuan memperoleh pemahaman yang dangkal yang bersifat luaran, yang tidak mendalam dari suatu bacaan. Membaca jenis ini biasanya hanya digunakan dalam membaca tulisan ringan yang mendatangkan kebahagiaan di waktu senggang. Membaca ekstensif dibagi lagi menjadi tiga yaitu membaca survei, membaca sekilas (*skimming*), dan membaca dangkal (*superficial reading*).

2) Membaca Intensif

Membaca intensif merupakan studi seksama, telaah teliti, dan penanganan terperinci terhadap suatu bacaan yang pendek kira-kira dua sampai empat halaman setiap hari (Tarigan 2008: 26). Perlu kehati-hatian dalam melakukan

proses membaca ini, agar tujuan membaca ini bisa tercapai. Membaca intensif dibagi atas;

➤ Membaca telaah isi (*content study reading*)

1) Membaca teliti

Membaca teliti adalah membaca suatu teks dengan seksama dan menyeluruh, sehingga menemukan perincian-perincian penting dan menemukan hubungan setiap paragraf dengan keseluruhan tulisan.

2) Membaca pemahaman

Tarigan (1987:89) berpendapat bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan dasar membaca bagi pembaca kritis. Membaca pemahaman menuntut pembaca lebih mendalam serta evaluatif terhadap bahan bacaan. Lebih lanjut Tarigan (2008:56) menjelaskan bahwa membaca pemahaman (*reading for understanding*) bertujuan untuk memahami standar-standar atau norma-norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi.

Proses membaca pemahaman dilakukan dengan cermat dan memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman sepenuhnya mengenai bahan bacaan yang sedang dihadapi. Pembaca mengenal, menangkap, dan memahami informasi-informasi yang terdapat dalam bacaan secara tersurat (eksplisit). Nurhadi (2004: 57) memberi sebutan membaca ini sebagai membaca literal. Membaca pemahaman merupakan proses pemerolehan makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca secara dihubungkan dengan isi bacaan. Terdapat tiga hal pokok dalam membaca yaitu, pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki, menghubungkan

pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dengan teks yang dibaca, serta proses pemerolehan makna secara aktif sesuai dengan pandangan yang dimiliki.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Membaca pemahaman dilakukan dengan menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki pembaca dan pengetahuan baru yang diperoleh saat membaca, sehingga proses pemahaman terbangun secara maksimal.

3) Membaca kritis

Membaca kritis adalah sejenis membaca yang dilakukan secara bijaksana, penuh tenggang hati, mendalam, evaluatif, serta analitis dan bukan hanya mencari kesalahan (Albert dalam Tarigan 2008:89)

4) Membaca ide

Kegiatan membaca yang ingin mencari, memperoleh, serta memanfaatkan ide-ide yang terdapat pada bacaan (Tarigan 2008:116)

➤ Membaca telaah bahasa (*linguistic study reading*)

1) Membaca bahasa

Tujuan utama dalam membaca bahasa adalah meningkatkan daya kata (*increasing word power*) dan mengembangkan kosakata (*developing vocabulary*).

2) Membaca sastra

Membaca sastra bertujuan untuk memahami karya sastra dan menikmati keindahannya.

2.2.2 Dongeng

Dongeng sebagai salah satu sastra lisan yang berkembang di nusantara telah menjadi sebagian dari kebudayaan masyarakatnya. Berikut ini merupakan penjelasan tentang dongeng.

2.2.2.1 Pengertian Dongeng

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi (Danandjaja 2002:83). Dongeng tidak dianggap benar-benar terjadi karena ceritanya yang bersifat khayal atau imajiner. Kenyataan dalam dongeng tidak dapat diterima sebagaimana biasa. Meskipun begitu dongeng berisi tentang nasehat, didikan, dan pelajaran. Dongeng dirancang sebagai fondasi pengarang untuk menemukan jawaban atas permasalahan dalam masyarakat.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:274), yang dimaksud dengan dongeng adalah (1) cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang keajaiban zaman dahulu yang aneh-aneh, (2) perkataan yang bukan-bukan atau tidak benar. Cerita dongeng yang bersifat fantasi seringkali berhubungan dengan kepercayaan kuno, keajaiban alam, atau kehidupan binatang.

Unsur-unsur dongeng meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat atau pesan. Tema sering juga disebut dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu dongeng. Tema suatu

dongeng dapat tersurat, yaitu apabila tema tersebut dinyatakan tegas dalam dongeng. Disebut tersirat apabila tema tersebut dengan jelas dinyatakan oleh pengarangnya.

Tokoh adalah pelaku cerita dalam dongeng, penokohan atau perwatakan adalah penggambaran mengenai karakter tokoh dongeng. Penggambaran karakter baik keadaan lahir, maupun keadaan batinnya yang dapat berupa, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya. Alur atau plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Latar atau *setting* yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Sudut pandang atau pusat pengisahan adalah cara pengarang untuk menampilkan cerita mengenai perikehidupan tokoh dalam cerita. Amanat atau pesan adalah nilai-nilai yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita.

Berdasarkan definisi dan penjelasan yang dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, dongeng merupakan sebuah karangan yang berbentuk sastra lisan yang bersifat khayal dan mengandung sindiran yang berisi ajaran moral.

2.2.2.2 Jenis-jenis Dongeng

Arne dan Thompson dalam Danandjaja (2002:86-140) telah membagi jenis-jenis dongeng kedalam empat golongan besar, yakni:

- a) dongeng binatang, adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Dongeng binatang biasa disebut dengan fabel (*fables*), walaupun bertokoh binatang tetapi fabel juga mengandung sindiran moral.
- b) dongeng biasa, adalah jenis yang ditokohi manusia dan biasanya kisah suka duka seorang. Dongeng jenis ini biasanya menceritakan kehidupan seseorang yang sangat kesusahan dan kemudian dia mendapat sebuah berkat karena kesabaran dan kebaikan hatinya. *Cinderella* adalah salah satu judul yang terkenal di dunia.
- c) lelucon atau anekdot, adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan dalam hati, sehingga menimbulkan ketawa bagi yang mendengarkannya maupun yang menceritakannya. Perbedaan lelucon dan anekdot adalah, jika anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh, yang benar-benar ada, maka lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti bangsa, golongan, dan ras.
- d) dongeng berumus, adalah dongeng-dongeng yang oleh Antti Aarne dan Stith Thompson disebut *formula tales*. Dongeng berumus mempunyai beberapa subbentuk yaitu, dongeng bertimbun banyak (*cumulative tales*), dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endless tales*). Dongeng bertimbun banyak disebut juga dongeng berantai, adalah dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan

lebih terperinci pada setiap pengulangan inti cerita. Dongeng untuk mempermainkan orang adalah cerita fiktif yang diceritakan khusus untuk memperdayai orang karena akan menyebabkan pendengarnya mengeluarkan pendapat bodoh. Dongeng yang tidak ada akhirnya adalah dongeng yang jika diteruskan tidak akan sampai pada batas akhir.

Fabel merupakan salah satu dongeng yang sering dipakai untuk pengajaran nilai-nilai tertentu pada usia dini. Hal tersebut dikarenakan fabel memiliki nilai pedagogi atau nilai pendidikan tentang moral yang berlaku di masyarakat. Dongeng binatang juga menarik bagi dunia anak karena tokohnya yang diambil dari dunia binatang.

2.2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai salah satu dari perangkat pembelajaran yang dapat dipakai sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Pada sub bagian ini akan dibahas tentang pengertian media, jenis media, dan fungsi atau manfaat media dalam pembelajaran.

2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Soeparno (1988:1) menyatakan media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Saluran yang dimaksud diibaratkan guru, kemudian

pesan sebagai pelajaran atau informasi yang diambil dari sumber yang kemudian disampaikan kepada penerimanya yaitu siswa.

Hamidjojo (dalam Rumampuk 1988:6) menyebutkan media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran. Media yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai dalam proses pembelajaran, agar media dapat melengkapi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

2.2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman (Sadiman dkk. 1990:28). Berikut ini akan dibahas jenis media menurut Sadiman dkk. (1990:28-82).

a) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Jenis-jenis media grafis antara lain, gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, kartun, dan lain-lain.

b) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.

c) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas di antara media grafis dan media proyeksi diam adalah, bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, pada media proyeksi pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Sedangkan Anderson dalam bukunya yang berjudul Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran (1994:59-170), juga menjelaskan bahwa jenis media terdiri dari media gambar yang diproyeksikan, media visual dengan gerakan, media audio, dan media cetak. Pengertian media gambar yang diproyeksikan sama dengan media proyeksi diam dalam penjelasan diatas, begitu pula dengan penjelasan mengenai media audio. Perbedaannya adalah pengertian mengenai media visual dengan gerakan dan media cetak.

Media visual dengan gerakan (*motion visuals*) atau gambar bergerak dijelaskan berbentuk video dan film. Rias dan Zaman (2011) mengemukakan bahwa animasi bermanfaat dalam pembelajaran terutama jika materi pembelajaran berisi gambar visual yang bergerak. Kegunaan gambar bergerak adalah, dapat memperlihatkan pada siswa contoh tingkah laku yang diinginkan, atau contoh interaksi manusia, dan dapat menyajikan masalah, yang akan dipecahkan oleh

siswa (Anderson 1994:98). Media cetak adalah jenis media yang berupa cetak, atau hasil dari sebuah percetakan. Istilah media cetak biasanya berarti bahan bacaan yang diproduksi secara profesional, seperti buku, majalah dan buku petunjuk, akan tetapi hasil dari re-produksi seperti fotokopi juga termasuk dalam salah satu jenis media cetak (Anderson 1994:161).

2.2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad 1997: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara menyajikan data secara menarik sehingga memudahkan penafsiran data. Levie & Lentz (dalam Arsyad 1997:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut:

a) fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa, untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b) fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang

visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca. Media dapat membantu mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dale (dalam Arsyad 1997:23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Video sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan mata kognitif, yakni menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi (Anderson 1994:102). Melalui video sebagai media pembelajaran, siswa diberikan sebuah pengalaman yang sama tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka dan kemudian mendapat konstruksi pemahaman baru.

2.2.4 Stop Motion

Teori tentang *stop motion* yang dipaparkan nantinya terdiri dari beberapa penjelasan meliputi: pengertian *stop motion* dan unsur-unsur dalam membuat *stop motion*.

2.2.4.1 Pengertian *Stop Motion*

Stop motion adalah salah satu teknik membuat film atau animasi yang menggunakan prinsip *frame to frame* seperti film dua dimensi. Gerakan pada *stop motion* dibuat secara manual yang diatur per *frame* gambar. Pengertian *Stop* dalam kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (1995:1175) adalah “*to put an end to the movement, progress, operation, etc.*” Pengertian tersebut berarti menghentikan pergerakan, kemajuan, operasi, dan lain-lain. Sedangkan *Motion* (1995:758) adalah “*the act or process of moving*”, yang berarti pergerakan atau proses pergerakan. *Stop motion* secara harfiah dapat diartikan sebagai penghentian sebuah gerakan. Gerakan dalam *stop motion* dibuat dengan cara menggerakkan objek secara manual menggunakan tangan, kemudian pada setiap pergantian gerakan objek tersebut diambil menggunakan *still* kamera. Sejalan dengan pengertian tersebut, Priebe dalam bukunya yang berjudul *The Advanced Art of Stop-Motion Animation* (2011: xvii) menyatakan bahwa pergerakan dari animasi *stop motion* membutuhkan seseorang untuk benar-benar meletakkan boneka di tangan mereka dan membuatnya hidup, dari satu frame ke frame yang lain.

Aziz (2014:5), *stop motion* adalah teknik untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Objek dalam video *stop motion* digerakan secara berurutan sesuai dengan skenario yang telah dirancang.

Rohmah (2012:3), *stop motion* merupakan objek yang digerakan satu persatu kemudian diambil gambarnya atau difoto, setelah itu diedit lalu disusun hingga menjadi suatu gambar yang seolah-olah bergerak. Jadi dapat dikatakan bahwa, pergerakan objek dalam stop motion adalah semacam tipuan. Objek tidak benar-benar bergerak, objek secara terus menerus digerakan oleh seseorang secara manual dengan tangan mereka, dan kemudian diambil gambarnya sehingga menimbulkan kesan bergerak. Gerakan pada *stop motion* dibuat dari foto-foto yang disusun berurutan sesuai alur cerita.

Menurut Smith dan Blackton dalam Aziz (2014:5) teknik stop motion adalah teknik dimana sebuah objek berupa boneka, model atau gambar digerakan oleh animator dengan cara memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera *shooting*. Dan hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah bergerak dan hidup.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *stop motion* adalah, teknik pembuatan video dengan cara memanipulasi objek secara manual sehingga objek terlihat seperti bergerak sendiri. Pergerakan dalam video stop motion berdasarkan pada alur cerita yang telah ditentukan oleh animator.

2.2.4.2 Unsur-unsur *Stop Motion*

Bahasa visual mempunyai arti penting yang sama dengan bahasa verbal, Supriyono (2010:2). Informasi visual dikatakan efektif dalam merebut perhatian dari pembaca, akan tetapi informasi visual biasanya tetap memuat informasi

verbal. Informasi visual tersebut sebenarnya mengarahkan pembaca untuk membaca informasi verbal. *Stop motion* juga merupakan gabungan antara media gambar (visual) dan media tulisan (verbal). Objek visual digunakan untuk menarik perhatian dari orang yang melihatnya. Sedangkan objek verbal digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. *Stop motion* juga dilengkapi dengan media audio yang membantu membangun suasana dalam cerita. Berikut ini akan dijelaskan mengenai unsur-unsur yang membuat stop motion sebagai media yang menarik.

a) Gambar dan Ilustrasi

Menggambar diartikan sebagai membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut (Kusrianto 2007:109). Menggambar mempunyai pengertian yang dibedakan dengan melukis. Alat yang umum dipakai dalam menggambar adalah pensil, pena dan tinta, kuas dan tinta, pensil berwarna, krayon, arang (dikenal dengan pensil konte), maupun spidol. Sedangkan melukis berarti menggunakan pewarna pigmen yang dicampur dengan cairan (bisa air pada cat air atau dengan minyak untuk cat minyak). Akan tetapi pada hakekatnya, menggambar dan melukis dapat dilakukan dengan berbagai macam alat dan teknik.

Gambar yang dihasilkan seseorang akan mampu menyampaikan ide yang ada dalam pemikirannya (Kusrianto 2007:109). Gambar merupakan media yang sangat efektif jika digunakan untuk menyampaikan ide. Orang akan lebih mudah menangkap maksud dari penggagas ide hanya dengan melihat

hasil gambarnya. Hal tersebut dikarenakan gambar dapat dikatakan lebih ekspresif dibandingkan dengan teks.

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto 2007:140). Ilustrasi merupakan bagian dari seni gambar yang dalam prakteknya tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berdampingan dengan teks. Ilustrasi digunakan untuk menerangkan lebih lanjut mengenai gagasan yang disampaikan seseorang. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto 2007:110). Penggunaan ilustrasi dalam sebuah teks berfungsi untuk menghubungkan tulisan dengan kreatifitas individu. Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal antara lain adalah memberikan gambaran tokoh dalam cerita (Kusrianto 2007:111). Lebih lanjut lagi, ilustrasi berfungsi untuk mengkomunikasikan isi teks atau cerita.

b) Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna (Supriyono 2010:70). Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. *Mood* atau

image yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan (Supriyono 2010:74).

c) Tipografi

Tipografi atau susunan huruf dalam desain media cetak merupakan elemen paling penting untuk mewujudkan kenikmatan dan kemudahan baca (Supriyono 2010:18). Komputer menyediakan variasi *font* (jenis huruf) yang sangat beragam. Prinsip pemilihan *font* ini adalah tingkat keterbacaan *font* tersebut bagi pembaca. Maka, huruf yang paling baik adalah huruf yang tingkat keterbacaannya tinggi.

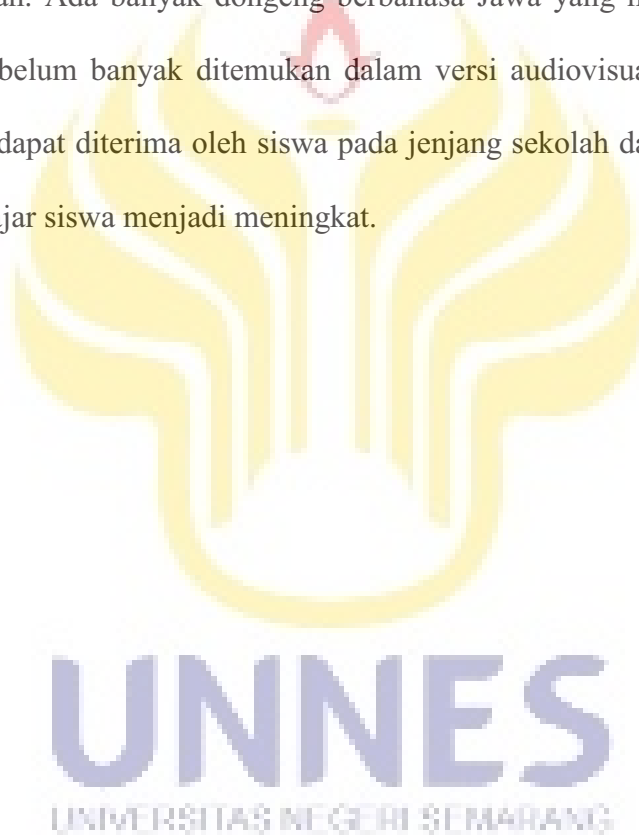
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Siswa masih kurang terlibat aktif dalam pembelajaran membaca dongeng yang disebabkan karena kemampuan awal dalam menguasai kosakata bahasa Jawa masih sangat sedikit. Kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat menghambat pembelajaran membaca dongeng karena siswa akan sulit memahami isi bacaan. Pengetahuan yang kurang terhadap bahasa Jawa menyebabkan motivasi siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajaran menjadi sangat kurang.

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran membaca dongeng masih belum tepat. Metode ceramah yang digunakan terus menerus oleh guru terkadang membuat kejenuhan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk aktif

dalam pembelajaran membaca dongeng. Dalam hal ini siswa menjadi pasif terhadap pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media membaca dongeng bagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi, sedangkan ketersediaan media membaca dongeng yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran bahasa Jawa masih kurang dikembangkan. Ada banyak dongeng berbahasa Jawa yang masih dalam bentuk buku tetapi belum banyak ditemukan dalam versi audiovisual. Pembuatan jenis media yang dapat diterima oleh siswa pada jenjang sekolah dasar dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat.





Bagan 2.1 kerangka berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media membaca dongeng menggunakan video *stop motion* untuk kelas III SD di Kecamatan Kedungbanteng sebagai berikut.

- 1) Guru dan siswa membutuhkan media membaca dongeng menggunakan video *stop motion* agar pembelajaran menjadi menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran membaca dongeng.
- 2) Prototipe media membaca dongeng menggunakan video *stop motion* memiliki tiga bagian antara lain, bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal berisi judul, keterangan tokoh dalam cerita dongeng, dan identitas penulis. Bagian isi terdiri dari isi cerita dongeng *Ditulung malah Menthung!* Bagian akhir berisi pesan moral dalam cerita dongeng.
- 3) Penilaian uji ahli materi dan desain pengembangan media membaca dongeng menggunakan video *stop motion* sudah baik dan layak untuk dijadikan media pembelajaran, tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain kualitas foto yang digunakan, warna pada gambar yang digunakan, serta kelengkapan pembuka dan penutup dalam video.

- 4) Hasil akhir media membaca dongeng menggunakan video *stop motion* setelah uji ahli dan revisi pada beberapa bagian memuat dongeng binatang berbahasa Jawa dialek Banyumas. Selain itu juga video *stop motion* dongeng berbahasa Jawa ini disisipkan pesan moral yang diharapkan dapat membentuk karakter siswa menjadi berbudi pekerti yang baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Video *stop motion* cerita dongeng diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi dasar membaca dongeng kelas III SD di Kabupaten Banyumas.
- 2) Video *stop motion* cerita dongeng diharapkan dapat ditindaklanjuti dalam bentuk penelitian lanjutan untuk menguji keefektifannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz. M Fahrul. 2014. *Perancangan e-book Sejarah dan Teknis Pembuatan Film Animasi Stop Motion*. TA. Bandung : Unikom.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklore Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain)*. Jakarta : PT Temprint.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hariwahyuni. 2010. *Pengembangan Model Media Membaca dongeng Berbahasa Jawa dalam Pembelajaran menulis narasi siswa SMA/SMK kelas X*. Skripsi. Semarang : Unnes.
- Haryadi. 2011. *Retorika Membaca (Model, Metode, dan Teknik)*. Semarang : Unnes.
- _____. 2012. *Pokok-pokok Membaca (Tinjauan Teoritis)*. Semarang : Unnes.
- Khand, Ziauddin. 2004. Teaching Reading Skills: Problems and Suggestion. *Journal of Research (Faculty of Language & Islamic Studies)*, 5: 43-45. diakses pada tanggal 27 Mei 2015 pukul 11.20
- Kusrianto, Andi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Mayer, R.E. dan Moreno R. 2002. Animation as an Aid in Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14/1: 87-99. diakses pada tanggal 27 Mei 2015 pukul 14.55
- Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Pratiwiningtyas, Heni. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Dongeng Jawa Melalui Preview Question Read Reflect Recite Review Berbantuan Timeline Chart Siswa Kelas V A SDN Sampangan 01 Semarang*. Skripsi. Semarang : Unnes.
- Priebe, Ken A. 2011. *The Advance Art of Stop-Motion Animation*. USA : Course Technology.

- Pugh, Suzie. 2013. Stop Motion as an Innovative Approach to Engagement and Collaboration in the Classroom. *The Student Reseacher*, 2/2: 109-120. diakses pada tanggal 29 Juni 2015 pukul 10.13
- Rias dan Zaman. 2011. The Effects of Varied Animation in Multimedia Learning: Is the extra effort worthy?. *International Journal of Digital Information and Wireless Communication (IJDIWC)*, 1/3: 582-590. Diakses pada tanggal 27 Agustus 2015 pukul 07.12
- Rohmah, Siti Nur. 2012. *Perancangan Video Stop Motion sebagai Media Informasi Perjalanan menuju Candi Jiwa Baturjaya Karawang*. TA. Bandung : Unikom.
- Rumampuk. 1988. *Media Instruksional IPS*. Jakarta : P2LPTK.
- Sadiman,dkk. 1990. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten : Intan Pariwara.
- Subyantoro. 2001. *Membaca 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Tarigan, H.G. 1987. *Teknik Pengajaran Keterampilan Bahasa*. Bandung : Angkasa
- _____. 2008. *Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tim. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. UK : Oxford University Press