



**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN
MENDENGARKAN *CERITA LEGENDA MASJID
RADEN SAYYID KUNING* SISWA SMP KELAS VIII DI
PURBALINGGA**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Setiani Supriyatin

NIM : 2601411081

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 Materi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing I



Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si.,Ph.D.
NIP. 195801081987031004

Pembimbing II



Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP. 195811151988031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa

tanggal : 16 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

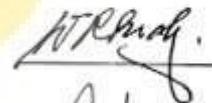
Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. (196802131992031002)

Ketua



Drs. Widodo, M.Pd. (196411091994021001)

Sekretaris



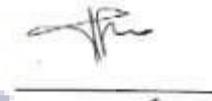
Dra. Esti Sudi Utami B.A, M.Pd. (196001041988032001)

Penguji I



Drs. Hardyanto, M.Pd. (195811151988031002)

Penguji II/Pembimbing II



Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si, Ph.D. (195801081987031004)

Penguji III/Pembimbing I



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Prof. Nurgatini, M.Hum. (196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga* 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, Agustus 2016



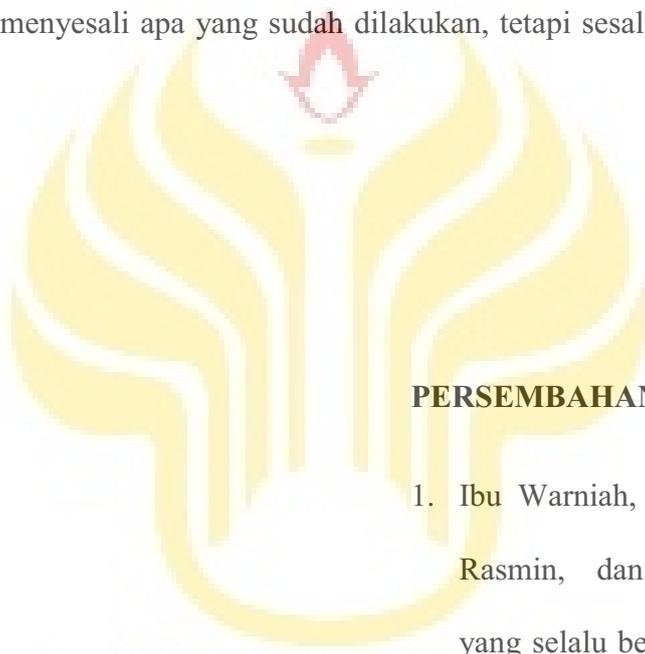
Setiani Supriyatin
NIM.2601411081

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Ala bisa karena biasa, ala biasa karena dipaksa
- Bahagia itu ketika bisa berguna bagi orang lain
- Tak usah menyesali apa yang sudah dilakukan, tetapi sesalilah apa yang tidak dilakukan



PERSEMBAHAN

1. Ibu Warniah, Ibu Liyati, Bapak Rasmin, dan Bapak Mistoyo yang selalu berharap dalam do'a, selalu menyayangi dan menyemangati dalam setiap langkahku.
2. Mbak Eka, Mas Dwi P, Mbak Tri, Mas Anung, Mbak Eni, Mas Dwi H, Estu, Kinan, dan Athar.
3. Almamaterku Bahasa dan Sastra Jawa, UNNES.

PRAKATA

Alhamdulillahirobil'amin. Puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah berkenan mencurahkan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga*. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan sesuai dengan harapan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak di bawah ini.

1. Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D, dosen pembimbing I dan Drs. Hardyanto, M.Pd, dosen pembimbing II atas semua nasehat dan saran yang diberikan kepada penulis selama proses bimbingan penulisan skripsi ini.
2. Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A, M.Pd, penelaah dan penguji skripsi atas semua nasehat, saran dan masukannya.
3. Suseno, S.S,M.Hum, dosen ahli materi dan Eko Sugiarto, S.Pd.,M.Pd, dosen ahli media atas semua saran terkait dengan materi pembelajaran yang saya buat dalam skripsi ini.
4. Ibu Warniah, Ibu Liyati, Bapak Rasmin, Bapak Mistoyo, Mbak Eka, Mas Anung, Mas Dwi P, Mbak Eni, Mbak Tri, Mas Dwi H, Estu, Kinan, Athar, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendukung dan mendo'akan kelancaran penyusunan skripsi ini.

5. Mba Bety, Mas Angga, dan Mas Eko sebagai ilustrator materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kalimanah, SMP Negeri 1 Karangreja, SMP Muhammadiyah 4 Purbalingga yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis.
7. Guru serta siswa SMP Negeri 2 Kalimanah, SMP Negeri 1 Karangreja, SMP Muhammadiyah 4 Purbalingga atas bantuan dan kerja samanya.
8. Keluarga Kos Bunga dan Kos Rumah Warna Lama yang telah memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
10. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Penulis selalu berdoa semoga dengan diselesaikannya skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, Agustus 2016



Setiani Supriyatin
2601411081

ABSTRAK

Supriyatin, Setiani. 2016. *Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D dan Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Kata kunci : legenda, materi pembelajaran, mendengarkan

Legenda merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang memiliki pesan moral, oleh karena itu masyarakat khususnya generasi muda diharapkan mengetahui hal tersebut. Pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VIII semester satu terdapat kompetensi mendengarkan legenda. Cerita legenda yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran di sekolah tidak kontekstual karena bukan cerita asli dari Purbalingga dan tidak menggunakan dialek Purbalingga. Materi yang kontekstual sangat diperlukan dalam pembelajaran. Semakin banyak cerita dari daerah lain, membuat cerita lokal daerah tersebut tersisihkan. Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan suatu materi pembelajaran mendengarkan legenda yang kontekstual dan belum pernah dijadikan materi pembelajaran di sekolah. Setelah dilakukan observasi dan wawancara awal di sekolah, dipilihlah cerita legenda asli dari Purbalingga yaitu cerita legenda masjid Raden Sayyid Kuning. Cerita legenda ini merupakan cerita asli dari Purbalingga dan belum pernah digunakan sebagai materi pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan mendasar dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap materi pembelajaran legenda masjid Raden Sayyid Kuning, (2) bagaimana prototipe terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning, dan (3) bagaimana validasi produk materi pembelajaran mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap materi pembelajaran mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning (2) menyusun prototipe terhadap materi pembelajaran mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning, dan (3) memperoleh hasil validasi materi pembelajaran mendengarkan masjid Raden Sayyid Kuning.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang mencakup antara lain (1) analisis potensi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP kelas VIII dan guru bahasa Jawa. Teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, angket, dan wawancara. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, angket kepada guru dan siswa, wawancara, dan angket uji ahli. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini terdiri dari (1) hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan materi mendengarkan legenda yang menarik, berisi cerita asli Purbalingga, berdialek Purbalingga, durasi yang

dibutuhkan 10-15 menit. (2) prototipe pengembangan materi mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning merupakan materi pembelajaran berbentuk gambar animasi yang disertai *backsong*. Materi ini berisi pesan moral agar siswa senantiasa beribadah kepada Allah SWT, patuh terhadap orang tua, selalu menepati janji, dan selalu bersikap tanggung jawab. (3) hasil akhir materi mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning berdasarkan uji ahli materi dan media terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki antara lain pengisi suara yang kurang menunjukkan ekspresi tokoh dan format sampul belakang kemasan VCD.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yaitu perlu dilakukan penelitian pengembangan lain sebagai penyempurnaan penelitian ini. Untuk mendapatkan hasil analisis yang menyeluruh terhadap prototipe materi pembelajaran legenda masjid Raden Sayyid Kuning yang telah disusun, maka peneliti mempersilahkan prototipe tersebut diuji cobakan kepada siswa.



SARI

Supriyatin, Setiani. 2016. *Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning Siswa SMP Kelas VIII di Purbalingga*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D dan Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Tembung Pangrunut: legenda, materi, ngrungokake

Legendha yaiku salah sijine crita rakyat kang nduweni piweling. Mula, masyarakat mligine bocah enom perlu mangerteni babagan legendha. Ing piwulangan basa Jawa Kelas VIII semester sji ana kompetensi mendengarkan legenda. Crita legendha kang diwulangake guru marang siswa nalika ing sekolah ora kontekstual amarga dudu crita asli saka Purbalingga lan ora nganggo dialek Purbalingga. Piwulang ngenani ngrungokake legendha mbutuhake materi kang kontekstual, amarga materi sing wis ana ora migunakake crita asli Purbalingga. Adhedhasar pratelan ing dhuwur, perlu dikembangake materi ngrungokake legenda kang kontekstual lan durung tau didadekkake materi piwulang ana ing sekolah. Sewise dianakkake observasi lan wawancara ing sekolah, crita legendha mesjid Raden Sayyid Kuning bisa didadekkake salah sijine materi piwulang ana ing sekolah. Crita iki salah sijine crita asli saka Purbalingga lan durung tau dinggo kanggo materi ing sekolah.

Adhedhasar pratelan ing dhuwur, perkara kang bisa didhudhah ing panaliten iki yaiku (1) kepiye kabutuhane guru lan siswa marang materi piwulang legendha mesjid Raden Sayyid Kuning, (2) kepiye prototipe marang pengembangan materi piwulang ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid Kuning, lan (3) kepiye validasi produk marang materi ngrungokake crita legendha mesjid Raden Sayyid Kuning. Ancas saka panaliten iki yaiku (1) njlentrehake kabutuhane guru lan siswa marang materi ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid Kuning, (2) nyusun prototipe marang materi ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid Kuning, (3) asil validasi produk materi ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid Kuning.

Panaliten iki migunakake dhasar metodhe panaliten Research and Development (R&D) yaiku kaperang dadi (1) analisis potensi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Subjek panaliten iki yaiku siswa SMP kelas VIII lan guru basa Jawa ing Purbalingga. Teknik pengumpulan data migunakake teknik observasi, angket, lan wawancara. Instrumen panaliten iki awujud lembar observasi, wawancara, angket kanggo guru lan siswa, lan angket kanggo uji ahli. Dene analisis datane migunakake teknik deskriptif kualitatif.

Asil panaliten iki yaiku (1) asil analisis kabutuhan nudhuhake yen guru lan siswa mbutuhake materi ngrungokake legendha kang menarik, isine crita asli saka Purbalingga, nganggo dialek Purbalingga, lan durasi wektune 10-15 menit, (2) prototipe pengembangan materi ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid

Kuning yaiku materi piwulang kang awujud film animasi. Materi iki nduweni piweling supaya para siswa aja lali ngibadah marang Gusti Allah, manut karo wong tuwa, kudu netepi janji, lan kudu dadi bocah sing tanggung jawab, (3) materi ngrungokake legendha mesjid Raden Sayyid Kuning miturut ahli materi lan media ana saperangan sing kudu dibenerke dhisik, kayata pengisi suara sing kurang ekspresif, sampul belakang VCD digawe lipatan. Prototipe banjur didandani maneh manut atur pamrayoga saka ahli materi lan media supaya luwih apik.

Pamrayoga kang bisa diaturake saka panaliten iki yaiku, perlu anane panaliten liyane kanggo njangkepi panaliten supaya luwih sempurna. Kanggo mangerteni asil kang luwih jangkep saka prototipe iki, bisa dianakake uji coba terbatas tumrap siswa.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Idenifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teoretis	15

2.2.1 Pengertian Materi Pembelajaran	15
2.2.2 Pengembangan Materi Pembelajaran.....	16
2.2.3 Jenis-Jenis Materi Pembelajaran	20
2.2.4 Multimedia	21
2.2.5 Mendengarkan/Menyimak	22
2.2.6 Cerita Rakyat	24
2.2.7 Cerita Legenda	27
2.2.7.1 Jenis-jenis Legenda	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Pendekatan Penelitian	30
3.2 Tahapan Penelitian.....	30
3.3 Data dan Sumber Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5 Instrumen Penelitian.....	36
3.5.1 Lembar Observasi	37
3.5.2 Angket Kebutuhan	38
3.5.2.1 Angket Kebutuhan Siswa.....	38
3.5.2.2 Angket Kebutuhan Guru.....	40
3.5.3 Wawancara Guru.....	41
3.5.4 Angket Validasi.....	42
3.5.4.1 Angket Validasi Materi.....	42
3.5.4.2 Angket Validasi Media	42
3.5 Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV MATERI PEMBELAJARAN MENDENGARKAN LEGENDA MASJID RADEN SAYYID KUNING SISWA SMP KELAS VIII DI PURBALINGGA.....	44

4.1 Hasil Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	44
4.1.1 Hasil Kebutuhan Siswa terhadap Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	46
4.1.2 Hasil Kebutuhan Guru terhadap Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	47
4.2 Prototipe Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	52
4.2.1 Tahapan Pembuatan Prototipe Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	53
4.2.2 Pembahasan Produk Pengembangan Materi Pembelajaran Mendengarkan Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning	59
4.3 Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran Mendengarkan Masjid Raden Sayyid Kuning	65
4.3.1 Hasil Uji Ahli Materi	65
4.3.2 Hasil Uji Ahli Media	67
4.3.3 Desain Prototipe setelah Perbaikan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
Simpulan	72
Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Sumber Data	34
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Kisi - Kisi Lembar Observasi.....	37
Tabel 3.4 Kisi - Kisi Angket Kebutuhan Siswa	38
Tabel 3.5 Kisi - Kisi Angket Kebutuhan Guru	40
Tabel 3.6 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	41
Tabel 3.7 Kisi - Kisi Angket Uji Ahli Materi	42
Tabel 3.8 Kisi - Kisi Angket Uji Ahli Media.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Contoh <i>Visualisasi Tokoh</i>	56
Gambar 4.2 Contoh <i>Visualisasi Background</i>	56
Gambar 4.3 Proses <i>Dubbing</i>	57
Gambar 4.4 Proses <i>Editing</i>	58
Gambar 4.5 Sampul <i>Desain</i>	59
Gambar 4.6 Judul Materi.....	60
Gambar 4.7 Kalimat Pembuka	60
Gambar 4.8 Tampilan Tokoh	60
Gambar 4.9 Pengantar Mendengarkan Cerita	60
Gambar 4.10 Adegan Ki Tepus Rumput Bertemu Ki Kantha Raga	61
Gambar 4.11 Adegan Ki Tepus Rumput Pergi Bertapa.....	61
Gambar 4.12 Adegan Ki Tepus Rumput Mengikuti Sayembara	61
Gambar 4.13 Adegan Ki Tepus Rumput Memiliki Anak	61
Gambar 4.14 Adegan Syeikh Syamsudin tiba di Kadipaten Onje	61
Gambar 4.15 Adegan Pembangunan Masjid oleh Rombongan Syeikh.....	62
Gambar 4.16 Adegan Adipati Anyakrapati bersama Dewi Kelingwati.....	62
Gambar 4.17 Adegan Ngabdullah Syarif diberi tugas oleh Adipati Anyakrapati. 62	
Gambar 4.18 Adegan Ngabdullah memberikan tugas kepada Patih.....	62
Gambar 4.19 Adegan Pembangunan Masjid oleh Ngabdullah dan Patih	63
Gambar 4.20 Masjid Raden Sayyid Kuning	63

Gambar 4.21 Penutup Cerita	63
Gambar 4.22 Amanat Cerita	63
Gambar 4.23 Sampul Belakang Bagian Dalam Setelah Perbaikan.....	69
Gambar 4.24 Sampul Belakang Bagian Luar Setelah Perbaikan.....	70
Gambar 4.25 Judul Materi Setelah Perbaikan.....	70
Gambar 4.26 Perbaikan Durasi Waktu	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Konsep Film Animasi Cerita Legenda Masjid Raden Sayyid Kuning...	77
Lampiran 2 Rekap Hasil Observasi.....	89
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Guru.....	90
Lampiran 4 Rekap Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	94
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa.....	96
Lampiran 6 Rekap Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	99
Lampiran 7 Rekap Hasil Wawancara Guru.....	101
Lampiran 8 Angket Uji Ahli Materi.....	103
Lampiran 9 Angket Uji Ahli Media.....	106
Lampiran 10 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	119
Lampiran 11 Surat Penelitian SMP Negeri 1 Karangreja.....	110
Lampiran 12 Surat Penelitian SMP Negeri 2 Kalimantan.....	111
Lampiran 13 Surat Penelitian SMP Muhammadiyah 4 Purbalingga.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Legenda merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang mengandung makna terjadinya suatu tempat tertentu atau sering juga diartikan sebagai asal-usul suatu daerah. Cerita legenda dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Cerita legenda ditokohi oleh manusia yang memiliki sifat-sifat yang luar biasa atau dibantu oleh makhluk ajaib. Tempat terjadinya cerita legenda bertempat di dunia seperti sekarang ini dan belum terlalu lampau. Seperti halnya cerita lainnya, cerita legenda juga memiliki pesan moral tertentu, oleh karena itu setiap masyarakat diharapkan mengetahui legenda dari tempat tinggalnya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, banyak generasi muda khususnya para siswa yang kurang peduli terhadap cerita rakyat khususnya cerita legenda di daerah tempat tinggalnya. Hal ini menyebabkan perkembangan cerita legenda di tengah masyarakat kurang maksimal. Berdasarkan hal di atas, guru akan merasa kesulitan ketika memberikan pembelajaran terkait cerita rakyat khususnya cerita legenda. Dibutuhkan beberapa cara agar para siswa mampu mengerti dan memahami berbagai cerita legenda yang berkembang di daerahnya.

Cara agar para remaja bisa tahu dan mengerti mengenai cerita legenda di daerahnya yaitu dengan mengajarkan cerita legenda itu pada anak-anak sedini mungkin. Salah satu cara mengajarkan cerita legenda pada siswa yaitu dengan menjadikan cerita legenda sebagai materi pembelajaran. Pada kurikulum SMP

saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), cerita legenda masuk pada kompetensi dasar mendengarkan legenda. Mendengarkan legenda termasuk salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas VIII. Berdasarkan hal tersebut, siswa diharapkan mampu bercerita tentang cerita legenda yang ada di daerahnya, menjelaskan unsur-unsur apa saja yang terdapat di dalamnya, dapat menceritakannya kembali kepada teman-temannya, serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait isi cerita. Selain itu, diharapkan para siswa dapat terkesan dengan karakter salah satu tokoh setelah belajar mengenai cerita legenda, kemudian menirukan karakter tokoh tersebut untuk bisa bersikap baik seperti apa yang telah dipesankan secara tersirat dalam cerita tersebut.

Kenyataan yang terjadi di lapangan banyak hal yang menyebabkan pembelajaran cerita legenda itu tidak optimal. Cerita legenda yang diberikan sebagai materi pembelajaran pada siswa seharusnya cerita legenda yang bersifat kontekstual. Kontekstual yang dimaksud yaitu cerita yang diberikan kepada para siswa disarankan sesuai dengan daerah dimana para siswa itu menetap. Purbalingga sendiri memiliki dialek yang berbeda dengan Semarang dan Jogjakarta. Sementara pembelajaran bahasa Jawa seringkali menggunakan materi yang menggunakan dialek Semarang atau Jogjakarta. Pada pembelajaran mendengarkan legenda, siswa SMP kelas VIII di Purbalingga memperoleh materi cerita legenda dari luar Purbalingga. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami isi cerita tersebut. Hal lain yang menyebabkan pembelajaran cerita legenda tidak optimal yaitu kurangnya cerita yang disampaikan pada siswa karena cerita hanya mencakup daerah tertentu saja, selain itu bentuk materi yang

mungkin kurang menarik membuat siswa malas untuk mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita legenda.

Berdasarkan hal di atas, guru merasa kesulitan karena harus mengajarkan pembelajaran cerita legenda itu dari dasar. Guru memang dituntut untuk kreatif dan menarik dalam membuat materi ajar. Materi ajar yang menarik bagi siswa biasanya yang berhubungan dengan lingkungan siswa atau kontekstual. Selain itu materi ajar yang menarik bagi siswa juga materi yang sesuai dengan perkembangan siswa. Materi ajar sendiri merupakan segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi ajar bisa berupa materi tertulis maupun materi tidak tertulis. Pengelompokan materi ajar terdiri dari materi cetak, materi ajar dengar, materi ajar pandang dengar, dan materi ajar interaktif. Materi ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada. Materi ajar yang akan digunakan juga harus sesuai dengan keterampilan tertentu, misalnya keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Pemberian materi ajar terkait cerita legenda pada siswa SMP kelas VIII di Purbalingga masih mengalami banyak kekurangan. Diantaranya, banyak siswa yang sama sekali tidak mengetahui cerita legenda yang berkembang di Purbalingga. Hal ini disebabkan siswa lebih memilih cerita-cerita remaja kekinian. Selain itu, hal lain yang menjadikan pembelajaran cerita legenda tidak optimal adalah materi cerita legenda yang tidak kontekstual. Hal ini disebabkan cerita legenda yang diajarkan dalam pembelajaran merupakan cerita legenda yang berasal dari daerah lainnya. Materi cerita legenda yang diajarkan di Purbalingga

merupakan materi cerita legenda yang terkenal di daerah lain, sebagai contoh cerita legenda Rawa Pening dan Tangkuban Perahu. Hal lain yang menyebabkan pembelajaran cerita legenda itu tidak optimal adalah penggunaan bahasa pada materi tersebut yang tidak menggunakan dialek setempat. Hal ini menjadikan siswa mengalami kesulitan saat harus menyerap isi materi tersebut.

Berdasarkan hal di atas, dibutuhkan suatu materi ajar mendengarkan cerita legenda untuk siswa SMP kelas VIII di Purbalingga yang menceritakan legenda asli Purbalingga, berkembang di Purbalingga, dan menggunakan dialek Purbalingga. Salah satu legenda yang berkembang di Purbalingga yaitu legenda Masjid Raden Sayyid Kuning. Masjid ini merupakan salah satu masjid kuno yang terletak di Desa Onje Kecamatan Mrebet, Purbalingga. Materi ajar untuk kompetensi dasar mendengarkan legenda ini dapat berupa film animasi. Hal ini disebabkan karena kemampuan mendengarkan merupakan kemampuan siswa dalam menangkap isi dari materi yang diperdengarkan. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah siswa dapat menceritakan kembali isi dari cerita legenda yang didengarkan. Selain itu siswa juga dapat menjawab beberapa pertanyaan terkait dengan isi cerita. Adapun beberapa keuntungan yang didapat dari materi ajar disajikan dalam bentuk multimedia antara lain, menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang, dapat dipercepat atau diperlambat, dapat diulang pada bagian tertentu yang perlu lebih jelas, dan bahkan dapat diperbesar.

Materi ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang dipergunakan guru dalam perencanaan dan penelaah implementasi

pembelajaran. Dengan materi ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Salah satu jenis materi ajar yaitu materi ajar pandang dengar yang berupa film atau multimedia. Adapun beberapa kompetensi dasar yang dapat menggunakan materi ajar tersebut adalah mendengarkan berita atau iklan, mendengarkan pengumuman, mendengarkan pidato, serta mendengarkan legenda.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang ada dalam latar belakang perlu diidentifikasi sebagai berikut :

Pertama, pembelajaran cerita legenda yang ada di Purbalingga kurang optimal. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah para siswa kurang mengetahui cerita legenda yang berkembang di daerah tempat tinggalnya.

Kedua, pembelajaran cerita legenda tidak kontekstual. Hal ini disebabkan cerita legenda yang dipelajari oleh para siswa merupakan cerita yang berkembang di daerah lain bukan asli dari daerahnya sendiri. Tidak jarang pula materi cerita legenda menggunakan dialek dari daerah lain, misalnya dialek Semarang dan Jogjakarta.

Ketiga, para guru kurang banyak referensi terkait cerita legenda yang berkembang di Purbalingga. Cerita yang mereka ketahui hanya cerita-cerita tertentu yang sudah terkenal meskipun bukan asli dan tidak berkembang di Purbalingga.

Keempat, penggunaan materi ajar yang juga masih konvensional atau bahkan tidak sesuai dengan keterampilan dan kompetensi dasar. Penggunaan materi ajar terkait kompetensi dasar mendengarkan cerita legenda akan lebih tepat jika menggunakan materi ajar pandang dengar berupa film animasi. Materi ajar yang ada juga harus disesuaikan dengan perkembangan siswa. Diharapkan materi ajar yang akan dihasilkan oleh peneliti dapat mengatasi beberapa masalah yang ada dalam identifikasi masalah tersebut.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah terhadap cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning sebagai materi pembelajaran mendengarkan legenda siswa SMP kelas VIII di Purbalingga. Materi ajar yang akan peneliti hasilkan nantinya merupakan materi bagi siswa dan guru SMP untuk dijadikan referensi dalam pembelajaran mendengarkan legenda. Materi ajar tersebut diharapkan lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat dengan mudah meningkatkan kemauan siswa dalam belajar cerita legenda. Alasan peneliti memilih materi ajar pandang dengar berupa film animasi karena materi ajar multimedia terkait cerita legenda yang berkembang di Purbalingga itu terbatas. Beberapa materi ajar multimedia yang dipakai ketika pembelajaran cerita legenda merupakan cerita legenda yang berkembang di daerah lainnya seperti misalnya legenda Rawa Pening di Ambarawa dan legenda Tangkuban Perahu di Bandung. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya materi ajar yang memang dibutuhkan di Purbalingga, yaitu suatu materi ajar multimedia berupa film animasi yang berisi cerita legenda yang memang ada dan berkembang di Purbalingga salah satunya

legenda Masjid Raden Sayyid Kuning. Selain itu, materi ajar multimedia berupa film animasi legenda Masjid Raden Sayyid Kuning ini juga menggunakan dialek Purbalingga.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) bagaimanakah analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning siswa SMP kelas VIII di Purbalingga?
- (2) bagaimanakah prototipe terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning siswa SMP kelas VIII di Purbalingga?
- (3) bagaimanakah hasil validasi produk terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning siswa SMP kelas VIII di Purbalingga?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning siswa SMP kelas VIII di Purbalingga.
- (2) menyusun prototipe terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning untuk siswa kelas VIII di Purbalingga.

- (3) memperoleh hasil validasi produk terhadap pengembangan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning siswa SMP kelas VIII di Purbalingga.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

Secara teoritis manfaat penelitian ini terkait dengan materi pembelajaran adalah diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses cerita legenda Masjid Raden Sayid Kuning dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai nilai-nilai dalam budaya Jawa, khususnya mengenai cerita legenda di Purbalingga. Karena materi ajar sendiri merupakan segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan materi pembelajaran multimedia berupa film animasi yang digunakan dalam pembelajaran mendengarkan legenda. Dengan adanya materi cerita legenda berupa film animasi diharapkan siswa lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran dan akan lebih tertarik karena berupa gambar bergerak.

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, sekolah, dan peneliti lain. Manfaat bagi masyarakat yaitu dapat menambah referensi bagi masyarakat untuk digunakan sebagai sarana alternatif mendengarkan cerita untuk anak tentang cerita legenda yang ada di Purbalingga khususnya di Kecamatan Mrebet, Desa Onje. Dengan adanya materi ini diharapkan dapat lebih mengenal dan memahami kesusastraan Jawa khususnya cerita legenda.

Bagi guru, penelitian ini dapat menambah referensi materi ajar sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran mendengarkan legenda di kelas. Materi ajar ini juga diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai kesusastraan Jawa dan mengenai materi ajar pandang dengar yang berupa film animasi.

Bagi siswa, penelitian ini dapat menambah pemahaman mengenai kesusastraan Jawa khususnya tentang cerita legenda yang ada dan berkembang di daerah tempat tinggalnya khususnya di Purbalingga. Dengan adanya materi ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada anak dalam mengikuti pembelajaran cerita legenda khususnya kompetensi dasar mendengarkan legenda. Anak dapat mengambil pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda ini. Sehingga anak dapat merealisasikannya di kehidupan nyata.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran bahasa Jawa untuk sekolah-sekolah di Purbalingga. Materi ajar ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa seiring perkembangan jaman.

Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk membuat materi ajar yang sama dengan kompetensi dasar yang berbeda, ataupun materi ajar yang berbeda dengan kompetensi dasar yang sama. Namun dibuat lebih menarik lagi sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, penelitian ini dijadikan referensi untuk penelitian lain terkait pembuatan materi ajar pandang dengar berupa film animasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai materi ajar berupa film animasi memang sudah sangat banyak. Selain itu, penelitian mengenai cerita legenda juga sudah banyak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggabungkan kedua hal di atas untuk dijadikan bahan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan kajian pustaka adalah sebagai berikut.

Azizah (2013) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes*. Penelitian tersebut menghasilkan suatu produk yaitu buku bacaan cerita rakyat Kabupaten Brebes. Buku tersebut berisi cerita rakyat yang meliputi, cerita Jaka Poleng, Dewi Rantangsari, Dukun Bayi karo Baya, Asal-usul Desa Paguyangan, Asal-usul Desa Pesantunan, dan Asal-usul Desa Tanggungsari. Persamaan antara penelitian Azizah dengan penelitian ini yaitu sama-sama menghasilkan produk sebagai materi ajar terkait dengan kompetensi dasar cerita rakyat. Cerita rakyat yang dijadikan materi ajar merupakan cerita yang berkembang di daerahnya masing-masing dan bersifat kontekstual. Adapun perbedaan, terletak pada bentuknya. Penelitian Azizah mengembangkan materi berbentuk buku, sedangkan penelitian ini mengembangkan materi ajar berbentuk multimedia dan lebih fokus pada legenda saja, tidak cerita rakyat secara umum.

Ding (2003) dalam jurnalnya *Vol.10 Hal.14-110* yang berjudul *Two Typical Legend Automatic Recognition in Geological Section Map of Metro Project* menjelaskan bahwa legenda itu memiliki pengakuan secara otomatis berdasarkan letak daerah tertentu. Cerita legenda secara otomatis akan diketahui oleh masyarakat di manapun mereka menetap. Penelitian yang dilakukan oleh Ding ini terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan legenda sebagai objek penelitian. Hanya saja dalam penelitian Ding ini menitikberatkan legenda sebagai sebuah cerita yang memiliki dua jenis, yaitu sebagai berikut: (1) legenda terjadinya suatu tempat berdasarkan letak geografisnya dan; (2) legenda berdasarkan cerita yang sudah turun-temurun pada setiap generasi. Sedangkan dalam penelitian ini, cerita legenda itu terbagi menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut: (1) legenda keagamaan; (2) legenda alam gaib; (3) legenda perseorangan; dan (4) legenda setempat. Berdasarkan hal tersebut, cerita legenda yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu cerita legenda setempat.

Penelitian lain yang membahas mengenai cerita legenda yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hapipah (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Audio Legenda Ki Gede Sebayu dalam Dialek Tegal*. Penelitian yang dilakukan oleh Hapipah merupakan penelitian *R&D*, dimana hasil akhir penelitian tersebut adalah menghasilkan produk yang berguna untuk media pembelajaran menyimak legenda. Penelitian yang dilakukan oleh Hapipah tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan cerita legenda menggunakan dialek daerahnya masing-masing. Selain persamaan tersebut, adapula perbedaan antara kedua penelitian tersebut, yaitu produk yang akan

dihasilkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hapipah, produk yang dihasilkan berupa audio. Sedangkan pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan berupa film animasi.

Yuniawan (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Model Materi Ajar Berbasis Konteks Sosiokultural di SMP* menemukan model pengembangan materi ajar bahasa Indonesia untuk SMP beserta desain pembelajarannya sesuai dengan pendekatan komunikatif berbasis konteks sosiokultural. Hasil penelitian ini yaitu menjelaskan bahwa pengembangan materi ajar berbasis konteks sosiokultural masih belum dilakukan oleh guru sepenuhnya, dan hanya digunakan untuk mengajar dan merancang perangkat pembelajaran. Kelebihan penelitian ini yaitu telah menemukan model pengembangan materi ajar sekaligus desain pembelajaran yang komunikatif. Akan tetapi, konteks materi ajar yang ada kurang variatif. Penelitian Yuniawan sesuai dengan penelitian ini, karena sama-sama berkaitan dengan keadaan sosial budaya siswa yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam kegiatan belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Yuniawan mengembangkan model materi ajar, sedangkan penelitian ini mengembangkan materi ajar.

Sutama, dkk (2003) dalam jurnalnya *Vol.5 No.4 Hal.48-60* yang berjudul *Contextual Math Learning Based on Lesson Study Can Increase Study Communication* menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sehari-hari lebih menantang dan mendukung siswa supaya dapat belajar dengan baik. Kelebihan penelitian ini menerangkan bahwa dengan adanya pembelajaran kontekstual pada pembelajaran matematika bertema *lesson study*

dapat meningkatkan komunikasi pada pelajaran matematika. Penelitian Utama relevan dengan penelitian ini, dikarenakan sama-sama berkaitan dengan materi ajar yang sifatnya kontekstual. Hal ini bertujuan karena materi ajar yang bersifat kontekstual akan lebih mendukung proses belajar, sehingga siswa akan lebih mudah menyerap ilmu yang diberikan oleh gurunya. Selain itu dapat meningkatkan kualitas belajar para siswa.

Coles (2004) dalam jurnalnya *ZDM Mathematics Education Vol.07 No.46 Hal.267-278* yang berjudul *Mathematics Teachers learning with video: the role, for the didactician, of heightenen listening* menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan video merupakan salah satu pembelajaran yang berdedikasi tinggi. Hal ini dikarenakan video merupakan salah satu alat agar siswa dapat tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, video dapat pula digunakan sebagai rangsangan agar siswa mampu berpikir kritis dalam pembelajaran. Seorang guru matematika juga menggunakan video sebagai salah satu literatur dalam pembelajarannya. Ia tampilkan salah satu masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata terkait dengan matematika. Setelah melihat video, siswa disuruh untuk mendiskusikan jawaban apa yang sekiranya tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Persamaan penelitian Coles dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai video. Adapun yang dibahas dalam penelitian Coles yaitu mengenai video contoh masalah yang dijadikan guru matematika sebagai literatur agar siswa mampu berpikir kritis menghadapi masalah tersebut. Sedangkan penelitian ini, lebih kepada video film animasi cerita legenda sebagai materi pembelajaran mendengarkan.

Mayer dan Moreno (2002) dalam jurnalnya *International Journal Educational Psychology Review Vol.14 No.1 Hal.87-99* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* menjelaskan bahwa media yang berbasis animasi terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian Mayer dan Moreno memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pembelajaran berbasis multimedia. Adapun perbedaannya terletak pada isinya. Penelitian ini berisi pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan mampu membantu siswa dalam memahami pelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar mendengarkan legenda, sedangkan penelitian Mayer dan Moreno, tidak dikhususkan pada satu mata pelajaran tetapi mata pelajaran secara umum.

Kozma (1991) dalam jurnalnya *Vol.61 Nol.2 Hal:179-211* yang berjudul *Learning with Media* menjelaskan bahwa belajar dengan media tertentu dapat berpengaruh pada proses dan hasil pemerolehan informasi. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dapat berupa buku, televisi, komputer dan multimedia. Terdapat banyak keuntungan yang diperoleh ketika kita menggunakan media dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menghasilkan suatu produk multimedia. Adapun perbedaannya pada penelitian Kozma membahas mengenai media, sedangkan penelitian ini mengenai pengembangan materi pembelajaran multimedia.

2.2. Landasan Teoretis

Penelitian pengembangan materi ajar mendengarkan cerita legenda ini memerlukan beberapa konsep yang menjadi landasan teoretis. Adapun teori-teori yang akan dijadikan landasan meliputi materi pembelajaran, mendengarkan, dan cerita legenda.

2.2.1. Pengertian Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pelajaran termasuk bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2006).

Berbeda dengan pendapat di atas, bahwa materi pembelajaran adalah sekumpulan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk membantu tercapainya kompetensi atau tujuan pembelajaran (Gafur, 2012:66).

Adapun pengertian lain bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut, hendaknya materi ajar dipilih dan disusun benar-benar agar mampu menunjang tercapainya standar

kompetensi dan kompetensi dasar. Materi ajar dapat berbentuk tertulis maupun tidak tertulis. Contoh materi ajar tertulis adalah kliping, modul, buku, handout, dan paper. Contoh materi ajar tidak tertulis adalah gambar, foto, miniatur, dan objek langsung (Depdiknas, 2006).

Materi ajar merupakan suatu bahan kajian yang dapat berupa bidang ajar, gugus, isi, proses, keterampilan, konteks keilmuan suatu mata pelajaran. Bahan ajar adalah segala bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Depdiknas, 2006).

2.2.2. Pengembangan Materi Pembelajaran

Mulyasa (2009:152-154) menjelaskan tugas guru adalah mengembangkan materi standar dan indikator hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan untuk dicapai oleh peserta didik. Materi standar merupakan garis besar bahan atau materi pokok yang harus dipelajari dan dipraktikkan untuk menguasai suatu kompetensi sebagai bagian dari struktur keilmuan suatu bahan kajian. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam mengembangkan materi standar adalah kesesuaian dan keterujian (*validity*), tingkat kepentingan dan kebermaknaan (*significance*), kegunaan, manfaat, atau faedah (*utility*), kemungkinan untuk dipelajari (*learnability*), dan kemenarikan (*interest*).

- (1) Kesesuaian dan keterujian (*validity*), berkaitan dengan tingkat kesesuaian dan keterujian materi dengan kompetensi. Penjabaran materi untuk mencapai

suatu kompetensi perlu mempertimbangkan tingkat kesesuaian dan keterujian materi yang akan diajarkan, dan harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kriteria ini mengharuskan bahwa materi pembelajaran yang akan diajarkan harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam perangkat pembelajaran. Berdasarkan kriteria kesesuaian, cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan salah satu cerita legenda yang berasal dari Purbalingga dan sesuai jika diajarkan pada siswa berdasarkan kompetensi dasar mendengarkan legenda.

- (2) Tingkat kepentingan, dan kebermaknaan (*significance*), berkaitan dengan tingkat kepentingan, dan kebermaknaan, serta sumbangan materi terhadap pencapaian suatu kompetensi, sehingga materi tersebut benar-benar penting untuk dipelajari, dan berhubungan langsung dengan pembentukan kompetensi. Berdasarkan kriteria *significance*, materi pembelajaran cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan salah satu materi penting yang harus diberikan kepada para siswa SMP di Purbalingga. Hal ini dikarenakan siswa kurang begitu paham cerita legenda apa saja yang berkembang di Purbalingga.
- (3) Kegunaan, manfaat, atau faedah (*utility*), berkaitan dengan kegunaan, manfaat, atau faedah materi pembelajaran bagi peserta didik, baik secara akademis maupun non akademis, untuk melanjutkan belajar pada jenjang yang lebih tinggi maupun untuk bekerja dan hidup di masyarakat, serta mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup. Setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada para siswanya memiliki

manfaat yang beragam bagi peserta didiknya. Berdasarkan kriteria kegunaan atau manfaat, materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning memiliki manfaat agar para siswa dapat mengetahui salah satu cerita legenda yang ada dan berkembang di Purbalingga. Selain itu, siswa juga dapat mengidentifikasi unsur instrinsik yang ada dalam cerita tersebut. Ada pun siswa dapat menceritakan kembali cerita legenda yang mereka peroleh di sekolah kepada keluarganya di rumah.

- (4) Kemungkinan untuk dipelajari (*learnability*), berkaitan dengan kemungkinan materi tersebut untuk dipelajari, baik berkaitan dengan ketersediaan maupun kelayakan materi untuk dipelajari, dan kemudahan untuk memperolehnya. Kriteria *learnability* merupakan salah satu kriteria yang berkaitan dengan ketersediaan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan cerita legenda Purbalingga sangat banyak. Namun, sebagian guru kurang menggali kepada para narasumber, mereka cenderung memberikan materi cerita legenda yang bukan asli cerita Purbalingga kepada para siswanya. Karena pembuatan materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning ini melalui tahap uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dalam bidang tersebut, maka bisa dikatakan jika materi ini layak untuk diberikan kepada para peserta didik.
- (5) Kemenarikan (*interest*), berkaitan dengan tingkat kemenarikan materi, sehingga dapat mendorong dan membangkitkan nafsu belajar peserta didik untuk mengadakan berbagai pengkajian lebih lanjut. Kriteria ini merupakan salah satu kriteria yang penting. Karena jika materi yang akan diberikan

kepada peserta didik menarik, maka peserta didik dengan mudah menyerap ilmu yang mereka peroleh. Berdasarkan kriteria kemenarikan, materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan salah satu materi yang menarik, karena dibuat dengan bentuk film animasi.

Depdiknas (2008:9-10) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan materi pembelajaran terdiri dari beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi *prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan*. *Prinsip relevansi*, adalah adanya hubungan antara materi pembelajaran dengan pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar, dan standar isi. *Prinsip konsistensi*, adalah prinsip keajegan, maksudnya kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa satu macam, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus meliputi satu macam. *Prinsip kecukupan*, adalah materi yang diajarkan cukup membantu siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning sesuai dengan prinsip *relevansi* karena ada hubungan antara materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan standar isi. Materi legenda Masjid Raden Sayyid Kuning juga sesuai dengan prinsip *konsistensi*, kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dan materi pembelajarannya hanya satu macam yaitu cerita legenda. Prinsip *kecukupan* juga sudah terpenuhi oleh materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning, materi ini membantu siswa untuk menguasai kompetensi dasar mendengarkan legenda.

2.2.3. Jenis-jenis Materi Pembelajaran

Gafur (2012:68) menyebutkan bahwa jenis materi dikelompokkan menjadi empat, yaitu jenis fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Kata-kata kunci untuk menyebutkan jenis materi pembelajaran berhubungan dengan perumusan kompetensi. Jenis materi fakta perumusan kompetensinya yaitu menyebutkan kapan, berapa, nama, dan dimana. Jenis materi konsep perumusan kompetensinya definisi identifikasi, klarifikasi, ciri-ciri. Jenis materi prosedur perumusan kompetensinya yaitu memecahkan soal menghitung dan bagaimana cara mengerjakannya. Jenis materi prinsip perumusan kompetensinya yaitu jelaskan hukum, rumus, hipotesis, dan hubungan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini termasuk ke dalam jenis materi fakta. Tujuan dari pembelajaran mendengarkan legenda adalah untuk menceritakan kembali cerita yang sudah didengarkan oleh siswa. Sedangkan unsur cerita yaitu, apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana,

Mulyasa (2006) menjelaskan jenis materi ajar dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

- (1) Bahan cetak, materi ajar yang ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti buku, handout, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, dan *wallchart*.
- (2) Audio, materi ajar yang berbentuk audio dapat berwujud kaset, piringan hitam, dan *compact disk audio*.

- (3) Visual, materi ajar yang berbentuk visual dapat berwujud foto, gambar, dan model.
- (4) Audio visual, materi ajar ini ada dua bentuk yaitu, video film, dan orang lain/narasumber.
- (5) Multimedia, materi ajar ini merupakan penggabungan dua unsur media atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio, video*, dan animasi. Materi ajar multimedia dapat berwujud CD interaktif, *Computer Based*, dan Internet.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini termasuk ke dalam materi ajar multimedia. Materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning ini merupakan materi berbentuk film animasi yang merupakan gabungan dari gambar, foto, grafis, *audio*, dan teks.

2.2.4. Multimedia

Daryanto (2012:53) menjelaskan bahwa multimedia merupakan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh

pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), misalnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya yaitu pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

Berdasarkan uraian di atas, materi cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan multimedia linear karena tanpa alat pengontrol apapun, berjalan sekuensial, dan berupa film animasi

2.2.5. Mendengarkan/Menyimak

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* mendengar mempunyai makna dapat menangkap bunyi dengan telinga sadar atau tidak, kalau ada bunyi, bunyi alat pendengar kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyi tersebut. Kita mendengar suara itu, tanpa unsur kesengajaan.

Proses mendengar terjadi tanpa perencanaan tetapi datang secara kebetulan. Bunyi-bunyi yang hadir di telinga itu mungkin menarik perhatian, mungkin juga tidak. Sedangkan mendengarkan memiliki arti mendengar akan sesuatu dengan sungguh-sungguh karena ada yang menarik perhatian, ada unsur kesengajaan. Proses mendengar yang terlibat hanya fisik dan tidak ada unsur kesengajaan. Adapun mendengarkan yang terlibat fisik dan mental, dan ada unsur kesengajaan (Sutari, 1998).

Tarigan (2008:31) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman,

apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berdasarkan kedua uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mendengarkan dan menyimak memiliki kesamaan yaitu terlibatnya fisik, ada unsur kesengajaan, bertujuan untuk memperoleh informasi, dan memahami informasi tersebut.

Tarigan (1986:2-11) menjelaskan bahwa proses menyimak menyangkut empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- (1) Mendengar, tahap pertama telinga menerima pesan dari sumber bunyi, lalu ditransformasikan ke dalam syaraf pendengaran.
- (2) Memahami, pesan dalam bentuk bahasa tersebut perlu diartikan melalui proses persepsi. Proses menerjemahkan pesan inilah yang disebut dengan pemahaman.
- (3) Menilai, setelah pemahaman berlangsung, disusul pula dengan penilaian.
- (4) Bereaksi, setelah proses penilaian, sampailah pada tahap bereaksi. Bentuk reaksi ini dikategorikan dalam dua jenis, yaitu bentuk verbal dan nonverbal. Bentuk verbal adalah berhubungan dengan ujaran, o...,ya, tidak, dsb, sedangkan reaksi nonverbal berupa tindakan fisik misalnya; mengangguk, menggeleng, mengerjakan sesuatu, dsb.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaram mendengarkan legenda merupakan proses menyimak dengan reaksi nonverbal. Hal ini dikarenakan, reaksi

yang dilakukan siswa setelah mendengarkan cerita legenda yaitu mengerjakan soal terkait cerita yang sudah didengarkan dan menceritakan kembali cerita tersebut.

Isik dan Yilmaz (2012:72) dalam *E-learning in life long education: A computational approach to determing listening comrehensionability* menjelaskan bahwa proporsi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan berbahasa yang lain. Karena pada kenyataannya, manusia mendengarkan atau menyimak dua kali lebih besar daripada berbicara, empat kali lebih besar daripada membaca, dan lima kali lebih besar dari menulis. Oleh karena itu, dibutuhkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak.

2.2.6. Cerita Rakyat

Danandjaja (2002:2) menjelaskan bahwa folklor merupakan bagian dari kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun di antara kolektif lain secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak atau alat bantu lain.

Mafrukhi, dkk (2007:234) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah suatu cerita yang berasal dari masyarakat, berkembang dalam masyarakat, dan disampaikan secara turun temurun.

Adapun Somad, dkk (2007:171) menambahkan, cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung berbagai hal yang menyangkut hidup dan kehidupan

masyarakat misalnya mengenai sistem nilai, kepercayaan dan agama, kaidah-kaidah sosial, dan etos kerja.

Propp (1987:6) membagi cerita rakyat menjadi tujuh bagian, yaitu: (1) cerita dongeng mitos; (2) cerita pari-pari tulen; (3) cerita dan dongeng tumbuhan; (4) cerita dongeng binatang tulen; (5) cerita asal-usul; (6) cerita dan dongeng jenaka; (7) dongeng-dongeng moral.

Berbeda dengan Propp, Bascom (dalam Danandjaja 2002:50) membagi cerita rakyat menjadi tiga yaitu sebagai berikut.

(1) Mite (*myth*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita, ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa dalam mite terjadi di dunia lain, atau bukan yang dikenal sekarang dan terjadi pada masa lampau.

(2) Legenda (*legend*) merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi, tetapi tidak dianggap suci, ditokohi manusia yang kadang-kadang mempunyai sifat yang luar biasa sering kali dibantu makhluk ajaib. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadi pada masa lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

(3) Dongeng (*folktale*) merupakan cerita prosa rakyat yang bersifat khayal, tidak dianggap pernah terjadi, diceritakan untuk hiburan, dan berisi ajaran moral, adat, agama, dan kadang-kadang berisi sindiran, dongeng ditokohi oleh binatang yang bertingkah laku seperti manusia yang berakal budi. Jika legenda

adalah sejarah kolektif (*folk history*), maka dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan.

Berdasarkan pembagian cerita rakyat menurut Propp, legenda merupakan jenis cerita rakyat asal-usul. Sedangkan menurut pembagian dari Danandjaja, legenda merupakan jenis cerita rakyat legenda (*legend*).

Menurut Bascom (dalam Danandjaya 2002:19) cerita rakyat dalam masyarakat mempunyai empat fungsi sebagai berikut.

- (1) Sebagai sistem proyeksi, yaitu alat pencerminan angan-angan suatu kolektif.
- (2) Sebagai pengesahan pranata-pranata lembaga kebudayaan.
- (3) Sebagai alat pendidikan, dan
- (4) Sebagai alat pemaksa dan pengawasan norma-norma masyarakat dipatuhi oleh anggota kolektifnya.

Cerita rakyat dapat dikatakan bersifat mendidik karena sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat pendidikan dan penyebaran budaya. Fungsi sebagai alat pendidikan adalah melalui titik-titik yang ada dalam cerita rakyat dapat membentuk moral yang baik bagi masyarakat, adapun fungsi sebagai penyebaran budaya bahwa dari cerita rakyat dapat diperoleh tradisi-tradisi dari para pendukung seperti upacara ritual dan tradisi lainnya. Cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang berfungsi sebagai alat pendidikan untuk siswa SMP kelas VIII di Purbalingga.

2.2.7. Cerita Legenda

Menurut Bascom (dalam Danandjaja 2002:66) legenda adalah cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci, ditokohi oleh manusia yang kadang-kadang mempunyai sifat luar biasa, sering kali juga dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.

Menurut Bascom (dalam Danandjaja 2002:66) seperti halnya dengan mite, legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pemilik cerita sebagai suatu kajian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau dan bertempat di dunia seperti yang dikenal sekarang.

2.2.4.1. Jenis-jenis Legenda

Brundvand (dalam Danandjaja 2002:67) menggolongkan legenda menjadi empat jenis seperti berikut.

(1) Legenda Keagamaan (*Religious Legend*)

Legenda yang termasuk ke dalam golongan ini adalah legenda orang-orang suci Nasrani. Contoh legenda keagamaan di Jawa adalah kisah *Wali Sanga* yang menyebarkan agama Islam di Jawa.

(2) Legenda Alam Gaib (*Supernatural Legend*)

Kategori legenda ini adalah cerita-cerita pengalaman seseorang dengan makhluk-makhluk gaib, hantu, siluman, gejala alam yang gaib, dan sebagainya. Fungsi legenda ini adalah meneguhkan kebenaran “takhayul”.

(3) Legenda Perseorangan (*Personal Legend*)

Legenda ini merupakan cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap oleh pemilik cerita benar-benar pernah terjadi. Contoh legenda ini adalah cerita Panji dari Jawa Timur, dan Jayaprana dari Bali.

(4) Legenda Setempat (*Local Legend*)

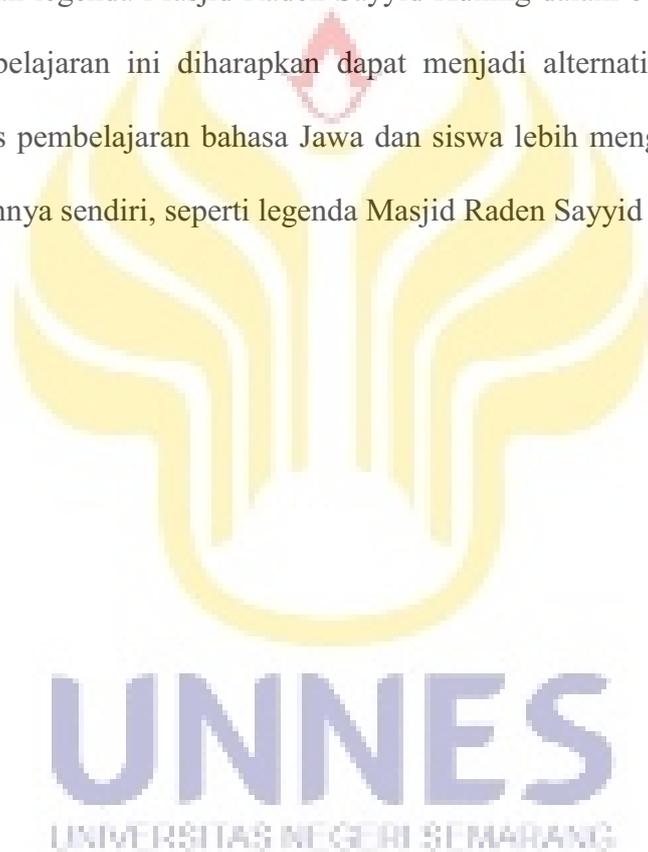
Legenda yang termasuk dalam legenda ini adalah cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, dan bentuk tipografi. Yakni bentuk permukaan suatu daerah, apakah berbukit-bukit, berjurang, dan sebagainya.

Berdasarkan penggolongan cerita legenda menurut Brundvand, cerita legenda Masjid Raden Sayyid Kuning merupakan jenis cerita legenda setempat (*local legend*).

2.3. Kerangka Berpikir

Materi pembelajaran mendengarkan cerita legenda yang diberikan kepada siswa kelas VIII di Purbalingga belum kontekstual. Belum kontekstual dimaksudkan bahwa materi yang diajarkan kepada siswa masih mencakup legenda daerah lain, sedangkan legenda dari daerahnya sendiri tidak diberikan

kepada siswa. Adapun penggunaan bahasa dalam materi tersebut menggunakan dialek dari daerah lain, bukan dialek Purbalingga. Materi yang digunakan dalam keterampilan menyimak hendaknya menarik dan mudah dipahami. Hal tersebut bertujuan agar siswa tertarik dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan materi pembelajaran mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning dalam bentuk film animasi. Materi pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif materi ajar guru dalam proses pembelajaran bahasa Jawa dan siswa lebih mengenal legenda yang ada di daerahnya sendiri, seperti legenda Masjid Raden Sayyid Kuning.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan beberapa simpulan yang berkaitan dengan pengembangan materi mendengarkan legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Purbalingga sebagai berikut.

- (1) Guru dan siswa membutuhkan materi mendengarkan legenda yang menarik dan mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan legenda. Adapun Materi yang diinginkan yaitu yang berisi cerita asli dari daerah Purbalingga, menggunakan ragam bahasa dialek Purbalingga, berbentuk multimedia, dengan durasi materi tersebut 10-15 menit.
- (2) Prototipe pengembangan materi mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning merupakan materi pembelajaran berbentuk gambar animasi yang disertai *backsong*. Materi ini berisi pesan moral agar siswa senantiasa beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa, patuh terhadap orang tua, selalu menepati janji, dan selalu bersikap tanggung jawab.
- (3) Penilaian uji ahli materi dan media pada pengembangan materi mendengarkan legenda Masjid Raden Sayyid Kuning dinilai sudah baik dan layak untuk dijadikan materi pembelajaran, tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut.

- (1) Belum sempurnanya penelitian pengembangan ini, membuka peluang bagi para peneliti untuk mengadakan penelitian-penelitian pengembangan lainnya.
- (2) Cerita legenda lain yang juga asli dari Purbalingga dapat dijadikan produk baru dalam penelitian pengembangan lainnya.
- (3) Untuk mendapatkan analisis yang menyeluruh terhadap prototipe materi pembelajaran mendengarkan legenda masjid Raden Sayyid Kuning yang telah disusun, maka peneliti mempersilahkan prototipe tersebut diujikan kepada siswa untuk mengetahui kesasiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziziah, Nur. 2013. Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupate Brebes. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Banda, D. And W.J. Morgan. 2013. *Folklore as an Instrumen of Education Among the Chewa People of Zambia*. Springer Science+Business Media. 59:197-216.
- Coles, Alf. 2014. *Mathematics Teachers learning with video: the role, for the didactician, of heightenen listening*. 07/46: 267-278.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklore Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pemilihan dan Menyusun Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pelaksana Penyelenggara Pembelajaran Pendidikan SMP*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2011. *KBBI*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Ding, L. 2013. *Two Typical Legend Automatic Recognition in Geological Section Map of Metro Project*. Springer Science+Bussines Media.10:14-110.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hapipah, Nur. 2014. Pengembangan Media Audio Legenda Ki Gede Sebayu dalam Dialek Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Isik, C. And S. Yilmas.2010. *E-learning in life long Education: A Computational Approach to Determing Listening Comprehension Ability*. Springer Science+Business Media.16:71-88.
- Kozma, R.B. 1991. *Learning with media*. Review of Educational Research Summer.61/2:179-211
- Mafrukhi, dkk. 2007. *Kompeten Berbahasa Indonesia Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

- Mayer, Richard E. dan Roxana Moreno. 2002. *Animation as an Aid to Multimedia Learning*. International Journal Educational Psychology Review. 14/1:87-99.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva.
- Prop, V. 1987. *Morfologi Cerita Rakyat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Kementrian Pendidikan Malaysia.
- Purwaningsih, Endang. 1986. Babad Onje (Transliterasi-Terjemahan Perbandingan dengan Babad Purbalingga. *Skripsi*. Universitas Gadjah Mada.
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK). 2011. *Pedoman Teknis Penyusunan Bahan Ajar Pendidikan dan Pelatihan*. Jakarta: Depdiknas
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Somad, Adi Abdul, dkk. 2007. *Aktif dan Kreatif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sutama. 2013. *Contextual Math Learning Based on Lesson Study Can Increase Study Communication*. International Journal of Education. 5/4:48-60.
- Sutari, dkk. 1998. *Menyimak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Balai Bahasa. 2011. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius
- Yuniawan, Tommi. 2010. *Pengembangan Model Materi Ajar Bertema Konteks Sosiokultural di SMP*. Jurnal Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Semarang.