



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENDENGARKAN
CERITA RAKYAT DENGAN AUDIO PANSER UNTUK SISWA SMP DI
KABUPATEN BREBES

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Rizqi Himmi Uliya Fiddin

NIM : 2601411005

Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

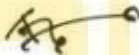
PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser Untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Maret 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP. 1968121511993031003


Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208072008121004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

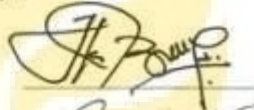
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dengan Audio Panser untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes*" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

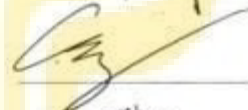
pada hari : Rabu
tanggal : 8 Juni 2016

Panitia Ujian Skripsi

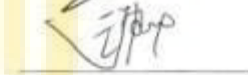
Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 1968022131994021001
Ketua



Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002
Sekretaris



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP 196111261990022001
Penguji I



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP 196812151993031003
Penguji II/Pembimbing I



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



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES SEMARANG
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul Pengembangan Medi Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser Untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes 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, 25 Febuari 2016



Rizqi Himmi Uliya Fiddin
NIM 2601411005



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *Allahumma yassir wala tu'assir. Rabbi tammim bilkhoir.*
Birokhmatikaya Arrahmarrohimin.
- *Sabar sareh bakal pikoleh*
- Selalu solat, mengaji, berdoa, tahajud agar dipermudah segala urusan dan sukses dunia akhirat
(Ibu Sopuwah)

Persembahan :

- Untuk kedua orang tuaku, Bp.
Solikhin dan ibu Sopuwah
- Untuk Adikku Hifni Azizan
Ulinuha
- Teman-teman seperjuangan
BSJ 2011
- Almamater

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dengan Audio Panser untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes*

Terselesainya 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. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. selaku dosen penguji skripsi
3. Yusro Edy Nugroho, S.Sn., M.Hum. selaku dosen uji ahli media skripsi ini.
4. Suradi, S.Pd. selaku dosen uji ahli materi skripsi ini.
5. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
6. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
7. Rektor Universitas Negeri Semarang.
8. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan berbagai ilmu kepada penulis.

9. Bapak dan Ibu guru SMP Negeri 1 Bulakamba, SMP Negeri 1 Wanasari, dan SMP Negeri 2 Wanasari yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
10. Siswa-siswi SMP Negeri 1 Bulakamba, SMP Negeri 1 Wanasari, dan SMP Negeri 2 Wanasari yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
11. Bapak, Ibu, dan keluarga yang senantiasa memberi semangat dan mendoakan penulis.
12. Teman-teman rombel 1 (Roji Broot) Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
13. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
14. Sahabat-sahabatku, Erwin Kurniawati Dewi, Prefed (Erwin, Fista, Eni, Paska, Dede) Armis, Mela, Ayu Amalia, Oktavia Riskha, Ery, Doni Kurniawan, Kos ijo, dan BMX Skateboard Unnes yang selalu saling menyemangati satu sama lain.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepadanya

Semarang, 25 Febuari 2016

Penulis

ABSTRAK

Fiddin, Rizqi Himmi Uliya.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dengan Audio Panser untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Audio, Audio Panser, Mendengarkan Cerita rakyat.

Pembelajaran mendengarkan cerita rakyat tingkat SMP di Kabupaten Brebes mengalami beberapa masalah yang menjadikan pembelajaran kurang efektif. Masalah yang ditemukan dalam pembelajaran di antaranya guru masih menggunakan cara tradisional dengan cara membaca buku cerita rakyat, kurangnya minat siswa karena tidak ada media yang menarik, bahasa yang digunakan tidak kontekstual, guru belum menerapkan teknologi seperti audio pada pembelajaran mendengarkan cerita rakyat

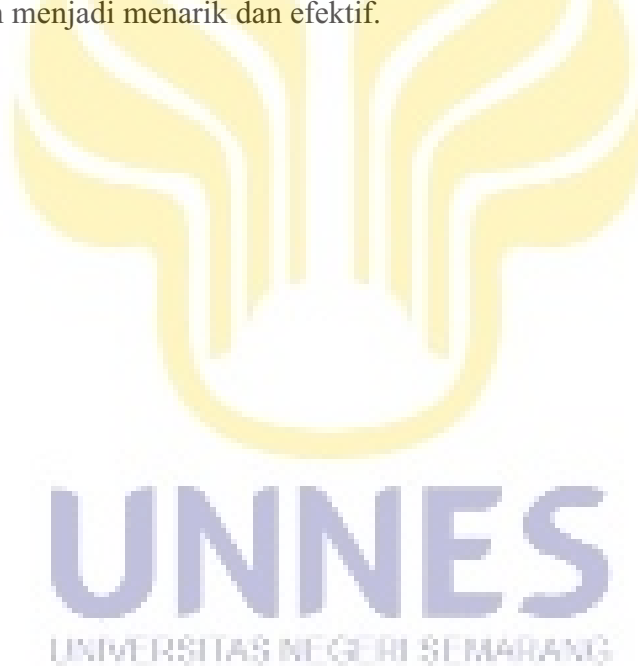
Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media audio panser, (2) bagaimana prototipe media audio panser, (3) bagaimana validasi prototipe media audio panser, (4) bagaimana hasil uji coba terbatas prototipe media audio panser. Tujuan penelitian ini adalah (1) memaparkan kebutuhan guru dan siswa terhadap prototipe media audio panser, (2) menyusun prototipe media audio panser, (3) mendeskripsikan hasil validasi prototipe media audio panser, (4) mendeskripsikan hasil uji coba terbatas prototipe media audio panser.

Desain penelitian ini berupa *Research and Development (R&D)* yang dilakukan secara terbatas. Tahapan penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain (6) uji coba terbatas. Sumber data penelitian ini adalah guru, siswa, dan ahli materi dan media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media audio panser karena media tersebut belum ada. Hasil prototipe media audio panser berbentuk *flash player*. Audio panser tersebut berisi tentang audio cerita rakyat *Jaga Poleng*, panser *Jaga Poleng* dan soal tentang cerita *Jaga Poleng*. Setelah hasil prototipe sudah jadi maka diuji validasi oleh dosen ahli materi dan media. Saran perbaikan dari ahli materi terdapat pada tata tulis dan perubahan kalimat pada sebagian isi dari cerita *Jaga Poleng* sedangkan saran perbaikan dari ahli media yaitu dari *background* awal diganti gambar panser, tampilan audio cerita rakyat ditambah tombol start dan pause, isi dari audio cerita rakyat jangan terlalu panjang maupun pendek. Setelah uji

validasi selesai maka lanjut pada uji terbatas media audio panser, hasil yang diperoleh yaitu pembelajaran mendengarkan cerita rakyat sebelum menggunakan media audio panser banyak siswa yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM yaitu 70. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 60.8 itu artinya sebelum menggunakan media audio panser pembelajaran mendengarkan cerita rakyat kurang efektif. Hasil uji terbatas menggunakan media audio panser, banyak siswa yang sudah memenuhi nilai KKM 70, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80,97 itu artinya pembelajaran mendengarkan cerita rakyat menggunakan media audio panser efektif.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa siswa dan guru membutuhkan media audio panser karena belum ada media yang menarik dan efektif dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini yaitu perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media audio bervariasi yang dapat memudahkan guru dalam mengajarkan pembelajaran mendengarkan cerita rakyat agar tidak monoton dan menjadi menarik dan efektif.



SARI

Fiddin, Rizqi Himmi Uliya.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dengan Audio Panser untuk Siswa SMP di Kabupaten Brebes*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Tembung Pangrunut : *Media Audio, Audio Panser, Mendengarkan Cerita Rakyat*

Ana prakara ing piwulangan nyemak crita rakyat ing SMP Kabupaten Brebes, prakara-prakara kasebut gawe pasinaon ora efektif. Prakara kasebut yaiku guru isih nganggo cara tradhisional kanthi maca buku crita rakyat, minate siswa kanggo sinau kurang amarga ora ana medhia sing apik, basa sing dienggo ing crita rakyat ora kontekstual, guru durung nganggo teknologi audio ing pasinaon nyemak crita rakyat.

Prakara kang kababar ing panaliten iki yaiku (1) kepriye kabutuhane guru lan siswa marang prototipe medhia audhio panser, (2) kepriye prototipe medhia audhio panser (3) kepriye validasi prototipe medhia audhio panser, (4) kepriye asil uji coba terbatas prototipe medhia audhio panser. Ancase panaliten iki yaiku (1) njlentrehake kabutuhane guru lan siswa marang prototipe medhia audhio panser, (2) gawe prototipe medhia audhio panser (3) nggambarake validasi prototipe medhia audhio panser, (4) nggambarake asil uji coba terbatas prototipe medhia audhio panser.

Desain panaliten iki arupa Research and Development (RND) sing dilakoni kanthi duweni lelandhesan. Urut-urutaning panaliten sing dilakoni yaiku (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba terbatas. Sumber data ing panaliten iki yaiku guru, siswa, lan uji ahli. Teknik pengumpulan data migunakake deskripsi kualitatif.

Asil panaliten iki yaiku siswa lan guru butuhake medhia audhio panser kanggo pasinaon nyemak crita rakyat, amarga medhia kasebut durung ana. Asil prototipe panaliten iki yaiku medhia audhio panser saka flash player. Audhio panser kasebut arupa flash player kang isine audhio crita rakyat Jaga Poleng, panser Jaga Poleng lan pitakonan ngenani crita Jaga Poleng. Prototipe medhia audio panser kang wis dadi, banjur diuji validasi karo dhosen ahli materi lan media. Saran saka ahli materi yaiku luwih nggatekake tata tulis amarga ana panulisan sing kurang trep lan ana ukara sing kudu diganti. Saran saka ahli media yaiku background pambuka diganti, tampilan audhio ditambahi start karo pause, isi audhio crita Jaga Poleng aja nganti kedawan lan aja kecekaken. Sawise rampung uji validasi banjur diteruskake uji coba terbatas medhia audhio panser. Asil uji coba mau nudhukake menawa pasinaon nyemak crita rakyat sakdurunge nganggo

media audio akeh siswa sing durung tuntas utawa ora bisa nganti candhak KKM. Rata-rata bijine siswa yaiku 60,8 kuwi tegese sakdurunge nganggo medhia, pasinaon nyemak crita rakyat kurang efektif. Beda maneh nalika uwis nganggo medhia audio panser, akeh siswa sing wis tuntas biji KKM, rata-rata bijine siswa 80,97 kuwi tegese pasinaon nyemak crita rakyat kang nggunakake medhia audio panser pancen efektif.

Panaliten iki ngasilake dudutan yaiku siswa karo guru butuhake medhia audio panser amarga durung ana media sing apik lan efektif kanggo pasinaon nyemak crita rakyat. Saran sing bisa diwenehake saka panaliten iki yaiku perlu panaliten lanjut babagan medhia nyemak crita rakyat, dadi pasinaon nyemak crita rakyat ora monoton lan ana variasine.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.2.1.2 Audio Panser	14
2.2.2 Mendengarkan.....	16
2.2.2.1 Pengertian Mendengarkan.....	16
2.2.2.2 Jenis-jenis Mendengarkan.....	17
2.2.3 Cerita Rakyat.....	19

2.2.3.1 Ciri-ciri Cerita Rakyat.....	20
2.3 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Data dan Sumber Data	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4 Instrumen Penelitian	31
3.4.1 Lembar Observasi	32
3.4.2 Pedoman Wawancara.....	32
3.4.3 Lembar Kuisisioner	34
3.4.4 Uji Terbatas.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru.....	39
4.1.1 Kebutuhan Siswa Terhadap Audio Panser Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat	39
4.1.2 Kebutuhan Guru Terhadap Audio Panser Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat	42
4.1.3 Harapan Guru Terhadap Pengembangan Media	44
4.2 Prototipe Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser	45
4.2.1 Story Board	46
4.2.2 Tahap Pra Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser Untuk Siswa SMP	47
4.2.3 Tahap Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser Untuk Siswa SMP	53

4.2.4 Tahap Pasca Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Audio Panser Untuk Siswa SMP	54
4.2.5 Hasil Akhir Media Audio Panser	55
4.3 Hasil Uji Validasi Media Audio Panser	58
4.3.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi	58
4.3.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media	61
4.4 Hasil Uji Coba Terbatas Prototipe Media Audio Panser	66
BAB V PENUTUP	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Instrumen Penelitian	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	35
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Uji Ahli Materi.....	36
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Uji Ahli Media.....	37
Tabel 4.1 Story Board	46
Tabel 4.2 Cerita Rakyat dan Ilustrasi Panser	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Terbatas	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	27
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu	56
Gambar 4.3 Tampilan Audio	56
Gambar 4.4 Tampilan Panser.....	56
Gambar 4.5 Tampilan Lanjut.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Soal.	57
Gambar 4.7 Tampilan Cek Nilai	57
Gambar 4.8 Tampilan Akhir Nilai	57
Gambar 4.9 Tampilan Carane Sinau (sebelum diperbaiki).....	59
Gambar 4.10 Tampilan Carane Sinau (setelah diperbaiki)	59
Gambar 4.11 Tampilan Pembuka (sebelum diperbaiki)	61
Gambar 4.12 Tampilan Pembuka (sesudah diperbaiki)	61
Gambar 4.13 Tampilan Menu awal (sebelum diperbaiki)	62
Gambar 4.14 Tampilan Menu Awal (setelah diperbaiki).....	62
Gambar 4.15 Tampilan Mulai Audio Panser (sebelum diperbaiki)	62
Gambar 4.16 Tampilan Mulai Audio Panser (setelah diperbaiki)	63
Gambar 4.17 Tampilan Tulisan Berjalan (sebelum diperbaiki).....	63
Gambar 4.18 Tampilan Tulisan Berjalan (setelah diperbaiki).....	63
Gambar 4.19 Tampilan Audio Cerita Jaga Poleng (sebelum diperbaiki)	64
Gambar 4.20 Tampilan Audio Cerita Jaga Poleng (setelah diperbaiki).....	64
Gambar 4.21 Tampilan Panser.....	64
Gambar 4.22 Tampilan Setelah Panser	65

Gambar 4.23 Tampilan Soal	65
Gambar 4.24 Tampilan Cek Nilai.....	66
Gambar 4.25 Tampilan Nilai.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Observasi	76
Lembar Wawancara	82
Foto Pengisian Angket	90
Foto Uji Coba Terbatas	93
Hasil Belajar Siswa	95
Angket Kebutuhan Siswa	99
Angket Kebutuhan Guru	111
Angket Uji Ahli Materi	126
Angket Uji Ahli Media	129
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Coba Terbatas	132
Tabel hasil uji terbatas	136
SK Skripsi	138
Surat-surat Penelitian	139



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa terdapat aspek yang berkaitan satu sama lain, aspek tersebut tidak dapat dihilangkan karena aspek tersebut sudah membangun satu sama lain dan salah satunya adalah aspek mendengarkan. Aspek mendengarkan merupakan awal dari fondasi aspek yang lainnya, seperti aspek membaca, menulis, dan berbicara.

Pada kurikulum KTSP dan kurikulum 2013 kelas VIII bahasa Jawa terdapat kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat. Kompetensi yang dicapai dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat adalah siswa dapat memahami isi cerita rakyat dengan cara mendengarkan cerita rakyat, namun banyak masalah dalam pencapaian kompetensi tersebut dikarenakan media yang belum ada.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah ada beberapa masalah di antaranya, pertama masalah yang dialami guru adalah guru cenderung menggunakan cara tradisional dalam proses pembelajaran. Cara tradisional yang dimaksud guru masih membacakan cerita rakyat dari buku sebagai pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Guru cenderung menitikberatkan media berupa buku sebagai media mendengarkan cerita rakyat karena tidak ada media selain buku yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media seperti itu

dikeluhkan oleh guru karena guru kurang membawa suasana aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kedua kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran mendengarkan karena tidak ada media yang menarik dan aktif. Media yang diinginkan siswa adalah media yang bisa dipahami dengan baik selain itu siswa menginginkan pembelajaran tidak hanya dengan mendengarkan namun siswa juga bisa berperan aktif langsung dalam memahami cerita rakyat. Tetapi kenyataannya guru masih menggunakan cara tradisional yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami cerita rakyat.

Ketiga bahasa yang digunakan tidak kontekstual. Bahasa menjadi masalah siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat karena bahasa yang digunakan dalam cara tradisional adalah bahasa standar Solo dan Yogyakarta. Siswa di Kabupaten Brebes cenderung kesulitan memahami bahasa Solo dan Yogyakarta karena bahasa yang digunakan sehari-hari bukan Solo dan Yogyakarta namun bahasa *Brebesan* atau bahasa *ngapak*.

Keempat para guru belum menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat di Kabupaten Brebes. Minimnya teknologi pembelajaran mendengarkan merupakan permasalahan yang dialami guru karena guru hanya mengandalkan cara tradisional dalam proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

Penggunaan teknologi perlu diaplikasikan dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat karena kemajuan ilmu teknologi yang semakin pesat bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Salah satu teknologi yang bisa

diaplikasikan dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yaitu teknologi audio. Teknologi audio bisa dimanfaatkan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat sehingga guru tidak perlu menggunakan cara tradisional dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

Tidak hanya teknologi audio yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Perkembangan game yang semakin pesat bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Salah satu game yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah game multimedia berbentuk *puzzle*. Game multimedia *puzzle* merupakan media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan suara dan gambar. Game multimedia *puzzle* tersebut nantinya akan dikolaborasikan dengan audio cerita rakyat untuk pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yang disebut dengan audio panser.

Dalam media audio panser siswa akan mendengarkan audio cerita rakyat, setelah mendengarkan audio cerita rakyat siswa akan menerapkan stiker *puzzle* sesuai dengan adegan yang ada di audio. Bentuk stiker tersebut adalah karakter tokoh-tokoh cerita rakyat, latar cerita rakyat serta alur cerita rakyat. Stiker tersebut juga menggambarkan isi dari audio cerita rakyat.

Selain mendengarkan dan menerapkan *puzzle* stiker, siswa juga akan mengisi pertanyaan yang berhubungan dengan audio cerita rakyat yang telah didengarkan, sehingga dalam media audio panser siswa sangat berperan aktif

dalam mendengarkan cerita rakyat, menerapkan puzzle, dan menjawab soal pertanyaan. Keaktifan siswa inilah yang membuat pembelajaran mendengarkan cerita rakyat tidak terlihat monoton dan pembelajaran mendengarkan cerita rakyat akan lebih asik karena dikolaborasikan dengan game. Audio panser akan diterapkan dalam proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat di Kabupaten Brebes.

Cerita rakyat di Kabupaten Brebes sangat beragam mulai dari cerita sejarah berdirinya Kabupaten Brebes, sejarah penyebaran agama Islam di brebes dan masih banyak lagi, akan tetapi yang akan dibuat audio adalah cerita rakyat *Jaga Poleng*. Kenapa memilih cerita rakyat *Jaga Poleng* karena cerita rakyat *Jaga Poleng* adalah cerita rakyat yang paling terkenal di Kabupaten Brebes. Cerita yang penuh syarat makna pendidikan dan sangat baik untuk diceritakan oleh anak-anak didik di Kabupaten Brebes.

Cerita *Jaga Poleng* akan dibuat dengan audio panser dalam bahasa *ngapak* atau bahasa *Brebesan*, karena bahasa tersebut bisa mempermudah siswa dalam mendengarkan sebuah cerita rakyat dari Kabupaten Brebes, yang notabene para siswanya berbahasa *ngapak*.

Dengan media Audio Panser tersebut minat belajar siswa dalam mendengarkan cerita rakyat di Kabupaten Brebes diharapkan akan lebih tinggi karena media audio bahasanya bersifat kontekstual yaitu menggunakan bahasa *ngapak*. Selain itu pembelajaran tidak hanya dengan mendengarkan tetapi dikolaborasikan dengan bermain game. Oleh karena itu penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran mendengarkan cerita

rakyat dengan media audio panser untuk siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten Brebes.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas muncul beberapa masalah di antaranya sebagai berikut :

- 1) Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat
- 2) Media yang kurang menarik dan kurang memberi keaktifan siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 3) Bahasa yang kurang di mengerti oleh siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 4) Pembelajaran yang bersifat tradisional dengan menggunakan buku yang di bacakan oleh guru sebagai pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka rumusan permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media audio panser sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat ?
- 2) Bagaimana prototipe media pembelajaran audio panser dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat ?
- 3) Bagaimana validasi ahli terhadap media audio panser sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat ?

- 4) Bagaimana hasil media audio panser sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat setelah di validasi ahli ?
- 5) Bagaimana hasil uji coba terbatas media audio panser sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 2) Menyusun desain prototipe media pembelajaran audio panser dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi media audio panser sebagai pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 4) Menghasilkan media audio panser sebagai pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.
- 5) Mendeskripsikan hasil uji coba terbatas media audio panser sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat Teoretis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran mendengarkan cerita rakyat, sekaligus sebagai sumbangan pengembangan ilmu pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan mendengarkan.

2) Manfaat Praktis

- Bagi guru sebagai media pembelajaran yang lebih mudah dan efisien dalam pembelajaran memahami cerita rakyat.
- Bagi siswa, dengan media audio panser pembelajaram menyimak akan terasa menyenangkan dan aktif karena pembelajaran menyimak di kolaborasikan dengan bermain.
- Bagi sekolah untuk menambah koleksi media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tentang pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Keterampilan mendengarkan memang sangat menarik untuk di teliti. Penelitian ini mengambil beberapa kajian pustaka dari penelitian yang relevan diantaranya adalah Dede Wiharto dan Drs.Siswo Harsono, M.Hum (2013), Isobel Anderson (2012), Natalie Kononenko (2013), Seede Motallebi dan Behzad Poulgharib (2013), Ira Irmayani (2013), Ene Peterson (2010).

Dede Wiharto dan Siswo Harsono (2013) dalam *Diponegoro University Journal* melakukan penelitian tentang *Learning English Through American Folklore Using Interactive Website For Junior High School Students*. Penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran mendengarkan cerita rakyat menggunakan interaktif website. Interaktif website tersebut berisi tentang cerita rakyat dari amerika jadi siswa bisa belajar di website tersebut. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan Dede Wiharto dan Siswono Harsono, sama-sama menggunakan cerita rakyat sebagai pembelajaran. Perbedaan terletak pada media yang digunakan jika penelitian yang dilakukan oleh Dede Wiharto dan Siswono menggunakan website interaktif, penelitian ini menggunakan media audio panser.

Isobel Anderson (2012) dalam *journal of sonic studies* melakukan penelitian tentang *Voice, Narrative, Place: Listening to Stories*. Penelitian tersebut membahas tentang mendengarkan sebuah cerita menggunakan audio

yang didalam audio tersebut berisi tentang efek-efek suara dan cerita yang dibuat agar audio cerita yang didengarkan terasa seperti aslinya. Persamaan penelitian yang dilakukan Isobel Anderson, sama-sama menggunakan audio untuk proses mendengarkan sebuah cerita. Perbedaan penelitian yang dilakukan Isobel Anderson adalah jika penelitian ini menggunakan audio dan game puzzle sedangkan Isobel Anderson hanya menggunakan audio cerita yang ada efeknya.

Natalie Kononenko (2013) dalam *University of Alberta journal* melakukan penelitian tentang “*Ukrainian Folklor Audio*”. Penelitian tersebut meneliti tentang cerita rakyat yang ada di Negara Ukraina. Hasil dari cerita rakyat tersebut berbentuk audio yang bersumber dari masyarakat Ukraina. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan cerita rakyat sebagai bahan kajian penelitian. Penelitian Natalie Kononenko dengan penelitian ini juga memiliki perbedaan. Pada penelitian yang dilakukan Natalie Kononenko media yang digunakan adalah media audio, sedangkan penelitian ini media yang digunakan adalah media audio yang dikolaborasikan dengan game.

Seedeh Motallebi dan Behzad Poulgharib (2013) dalam *Islamic Azad University journal* melakukan penelitian tentang “*The Impact of Audio Stories (Listening Skills) on Pronunciation of EFL Learners*”. Penelitian tersebut membahas tentang audio cerita sebagai proses keterampilan mendengarkan dan proses keterampilan pengucapan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media audio sebagai keterampilan mendengarkan.

Penelitian Seede Motallebi dan Behzab Poulgharib dengan penelitian ini juga memiliki perbedaan. Pada penelitian yang dilakukan Seede Motallebi dan Behzab Poulgharib hanya menggunakan media audio untuk keterampilan mendengarkan, sedangkan penelitian ini menggunakan media audio yang dikolaborasikan dengan game.

Ira Irmayani (2013) dalam *e-journal universitas Maritim Raja Ali Haji* melakukan penelitian tentang *Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Menggunakan Media Audio Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kundur*. Penelitian tersebut membahas tentang kemampuan siswa SMP kelas VIII dalam menyimak cerita rakyat menggunakan media audio. Persamaan penelitian yang dilakukan Ira Irmayani dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan cerita rakyat sebagai bahan penelitian mendengarkan. Perbedaan terletak pada media jika penelitian yang dilakukan Ira Irmayani hanya menggunakan media audio saja, dalam penelitian ini menggunakan audio dan game.

Ene Peterson (2010) dalam *SISAL Journal* melakukan penelitian tentang *Internet-Based Resources for Developing Listening*. Penelitian tersebut membahas tentang proses keterampilan mendengarkan cerita menggunakan ICT (Information Communication Technology) atau bisa disebut dengan memanfaatkan internet yang dijadikan sebuah audio maupun audio-visual. Persamaan penelitian yang dilakukan Ene Peterson dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan sebuah cerita untuk keterampilan mendengarkan. Perbedaan terletak pada media jika penelitian yang

dilakukan Ene Peterson menggunakan ICT dengan memanfaatkan teknologi internet, penelitian ini menggunakan audio yang dipadukan dengan game.

Beberapa kajian pustaka di atas belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dengan audio panser. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dengan audio panser belum pernah dilakukan.

2.2 Landasan Teori

Penelitian pengembangan mendengarkan cerita rakyat dengan media game audio panser ini memerlukan beberapa teori yang dijadikan landasan. Teori-teori yang akan dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini yaitu teori media pembelajaran. Teori mendengarkan, meliputi pengertian mendengarkan dan jenis-jenis mendengarkan. Teori cerita rakyat meliputi, pengertian cerita rakyat, ciri-ciri cerita rakyat.

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2012: 28), media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Musfiqon 2012: 28).

Selanjutnya Rossi dan Breidle (dalam Wina 2012: 58), memperkuat pendapat dari Musfiqon, bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rosi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang berbentuk fisik maupun nonfisik yang diprogram untuk pendidikan agar pembelajaran lebih mudah dan efektif sehingga siswa dapat memahami dengan baik tentang pembelajaran.

2.2.1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2012: 70), pembagian media dapat ditinjau dari tampilan dan penggunaan.

1) Media pembelajaran ditinjau dari tampilan

Bretz (dalam Musfiqon 2012: 70), membagi media menjadi tiga macam yaitu media visual, media audio, media gerak.

a. Media visual.

Media visual merupakan media yang paling *familiar* dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual memperlancar pemahaman.

b. Media audio

Media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini

c. Media kinestik

Media kinestik merupakan media yang penggunaan dan pemfungsian memerlukan sentuhan antar guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran diterima dengan baik

2) Media pembelajaran ditinjau dari penggunaan.

a. Media proyeksi

Media proyeksi adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Artinya penggunaan media ini bergantung penggunaan alat bantu proyektor untuk menghubungkan dan menyampaikan kepada penerima pesan

b. Media non proyeksi

Media non proyeksi adalah media yang penggunaannya tidak memerlukan alat bantu proyektor. Media ini bisa digunakan mandiri tanpa alat bantu.

Selain jenis media di atas ada juga jenis media yang lain, Menurut Daryanto (2013: 51), ada dua jenis media yaitu media multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia

yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Jenis dan karakteristik media ada dua yaitu jenis media ditinjau dari tampilan dan jenis media ditinjau dari penggunaan. Selain dua jenis media tersebut ada juga multimedia linier dan multimedia interaktif.

Dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat peneliti akan mengembangkan sebuah media game audio panser sebagai proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

2.2.1.2 Audio Panser

Audio panser merupakan audio papan stiker, dimana media tersebut merupakan penggabungan antara dua jenis media yaitu jenis media audio dan jenis media multimedia interaktif berbasis permainan. Bretz (dalam Musfiqon 2012: 70), Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini. Sedangkan multimedia berbasis game adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Bentuk permainan disini mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar samabil bermain (Daryanto 2013: 56).

Audio panser merupakan media bermain dan belajar bagi siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Tidak hanya dengan mendengarkan namun siswa akan bermain dengan game. Cara untuk menggunakan media audio panser adalah pertama siswa harus mendengarkan terlebih dahulu cerita rakyat, setelah selesai mendengarkan akan muncul papan kosong yang disamping papan tersebut terdapat stiker karakter tokoh dari cerita rakyat. Siswa harus menempel stiker tersebut sesuai adegan dalam cerita yang telah didengarkan sehingga menjadi sebuah gambar utuh yang menceritakan gambaran tentang audio yang telah didengarkan. Setelah selesai menempel setiker maka akan keluar soal pertanyaan pilihan ganda soal tersebut berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan audio cerita yang telah didengarkan.

Audio panser merupakan media yang akan dikembangkan untuk proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Penggabungan antara mendengarkan dan bermain akan membuat pembelajaran mendengarkan terlihat sangat menyenangkan dan aktif.

2.2.2 Mendengarkan

Dalam bagian ini akan dipaparkan mengenai pengertian mendengarkan dan jenis-jenis mendengarkan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut.

2.2.2.1 Pengertian Mendengarkan

Menurut Sutari dkk (1997: 34), mendengarkan adalah mendengar akan sesuatu dengan sungguh-sungguh karena ada yang menarik perhatian, ada unsur kesengajaan.

Selanjutnya Nurbaya (2011:8), menambahkan pendapat dari Sutari, bahwa mendengarkan dapat dipahami sebagai sebuah kegiatan memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan orang, menangkap dan memahami makna yang didengar

Sementara itu Tarigan (1986:31), memperkuat pendapat dari Sutari dan Nurbaya, bahwa Mendengarkan adalah suatu proses kegiatan 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.

Jadi Kegiatan mendengarkan merupakan kegiatan untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan baik-baik yang bertujuan untuk memperoleh informasi serta menangkap isi atau pesan dari orang lain.

2.2.2.2 Jenis-jenis Mendengarkan

Tarigan (1983: 22), membagi jenis mendengarkan atas dasar proses mendengar yang diperoleh dari dua jenis yaitu (1) mendengarkan ekstensif, dan (2) mendengarkan intensif.

1) Mendengarkan Ekstensif

Mendengarkan ekstensif adalah proses mendengarkan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti: mendengarkan siaran radio, televisi, percakapan orang di pasar, pengumuman, dan sebagainya. Ada empat jenis kegiatan mendengarkan ekstensif yang meliputi mendengarkan sekunder, sosial, estetika, dan pasif.

a. Mendengarkan sekunder

Mendengarkan sekunder adalah proses mendengarkan yang terjadi secara kebetulan. Misalnya, seseorang sedang membaca suatu bacaan sambil mendengarkan percakapan orang lain, siaran radio, suara televisi, atau yang lainnya.

b. Mendengarkan sosial

Mendengarkan sosial adalah proses mendengarkan yang dilakukan oleh masyarakat dalam kehidupan sosial atau di tempat umum seperti di pasar, terminal, stasiun, kantor pos, atau di tempat yang umum lainnya.

c. Mendengarkan estetika

Mendengarkan estetika atau mendengarkan apresiatif yaitu proses mendengarkan untuk menikmati dan menghayati keindahan

misalnya; mendengarkan pembacaan puisi, rekaman drama, cerita, lagu, dan yang sejenisnya.

d. Mendengarkan pasif

Mendengarkan pasif adalah proses mendengarkan suatu yang dilakukan tanpa sadar. Misalnya, kita tinggal di suatu daerah yang menggunakan bahasa daerah. Sedangkan kita sendiri menggunakan bahasa nasional. Setelah beberapa lama tanpa disadari kita dapat mampu menggunakan bahasa daerah tersebut. Kemampuan menggunakan bahasa daerah tersebut dilakukan tanpa sengaja dan tanpa sadar. Tetapi, kenyataannya orang tersebut mampu menggunakan bahasa daerah dengan baik.

2) Mendengarkan Intensif

Mendengarkan intensif adalah proses mendengarkan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan konsentrasi yang tinggi untuk menangkap, memahami, dan mengingat informasinya. Kamidjan dan Suyono (dalam Farida dkk 2009: 14), menjelaskan ciri-cirinya sebagai berikut. Mendengarkan intensif adalah mendengarkan pemahaman yaitu proses mendengarkan dengan tujuan untuk memahami makna pembicaraan dengan baik. Berbeda dengan mendengarkan ekstensif yang lebih menekankan pada hiburan, kontak sosial, dan sebagainya. Mendengarkan intensif memerlukan konsentrasi tinggi yaitu pemusatan pikiran terhadap makna pembicaraan. Cara yang dapat dilakukan agar kita dapat mendengarkan

dengan konsentrasi yang tinggi adalah kita harus mampu menjaga pikiran agar tidak terpecah dan perasaan agar tenang, serta menjaga perhatian agar terpusat pada makna pembicaraan serta menghindari berbagai hal yang dapat mengganggu.

Dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat akan menggunakan jenis mendengarkan intensif karena siswa akan bersungguh-sungguh mendengarkan sebuah cerita rakyat. Setelah mendengarkan cerita rakyat siswa akan menerapkan puzzle cerita rakyat dan menjawab soal pilihan ganda cerita rakyat.

2.2.3 Cerita Rakyat

Proop (1987:4), menyatakan, cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung kejadian-kejadian yang ajaib, dan ceritanya tentang kehidupan sehari-hari dan tentang kehidupan binatang.

Sementara Sukadaryanto (2010: 2), berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi tetapi dianggap tidak suci. Cerita rakyat ditokohi oleh manusia biasa meskipun adakalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa. Sering kali juga dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya cerita rakyat adalah dunia yang kita kenal sekarang. Waktu terjadinya belum terlalu lampau.

Danandjaja (1984:66), menambahkan, cerita rakyat merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita suatu kejadian yang

sungguh-sungguh benar terjadi, terjadinya pada masa lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Dari pengertian di atas, bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang disebarkan secara turun-temurun bercerita tentang kehidupan sehari-hari dan dianggap pernah terjadi.

2.2.4 Ciri-ciri Cerita Rakyat

Sebagai salah satu bagian dari warisan budaya, cerita rakyat tentunya memiliki ciri yang berbeda dibandingkan dengan cerita-cerita lainnya. Propp (1987:4), menyatakan ciri cerita rakyat yaitu, ceritanya berkaitan dengan kejadian-kejadian yang ajaib dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain Propp, Danandjaja (1984:66-67), juga merumuskan beberapa ciri cerita rakyat. Ciri pertama yaitu, cerita rakyat dianggap pernah terjadi. Kedua cerita rakyat terjadinya belum begitu lampau, ketiga cerita rakyat biasanya bertempat di dunia yang sekarang kita tinggali, keempat cerita rakyat dipandang sebagai sejarah kolektif, walaupun sejarah itu tidak tertulis telah mengalami distorsi, sehingga sering kali dapat jauh berebeda dengan kisah aslinya. Kelima cerita rakyat biasanya bersifat migratoris, yakni berpindah-pindah sehingga dikenal luas daerah-daerah yang brebeda. logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika pada umumnya.

Dari pendapat diatas cerita bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang dianggap pernah terjadi, terjadinya belum begitu lampau, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat, cerita yang digunakan yaitu cerita rakyat asli dari Kabupaten Brebes. Kabupaten Brebes memiliki cerita yang sangat terkenal yaitu cerita rakyat *Jaga Poleng*. Dalam cerita *Jaga Poleng* terdapat makna-makna pendidikan yang bisa diajarkan oleh anak didik di sekolah. Cerita *Jaga Poleng* akan menjadi bahan mendengarkan cerita rakyat dengan audio panser. Cerita *Jaga Poleng* akan diceritakan menggunakan bahasa dialek *ngapak* sehingga lebih mudah untuk didengarkan oleh anak didik di SMP di Kabupaten Brebes

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran mendengarkan cerita rakyat di SMP Kabupaten Brebes masih terdapat masalah diantaranya adalah pembelajaran mendengarkan yang cenderung menyulitkan siswa karena masih menggunakan cara yang bersifat tradisional sehingga pemahaman tentang cerita rakyat tidak diterima dengan baik.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat tidak kontekstual. karena bahasa yang digunakan dalam cara tradisional adalah bahasa standar Solo dan Yogyakarta. Siswa di Kabupaten Brebes cenderung kesulitan memahami bahasa Solo dan

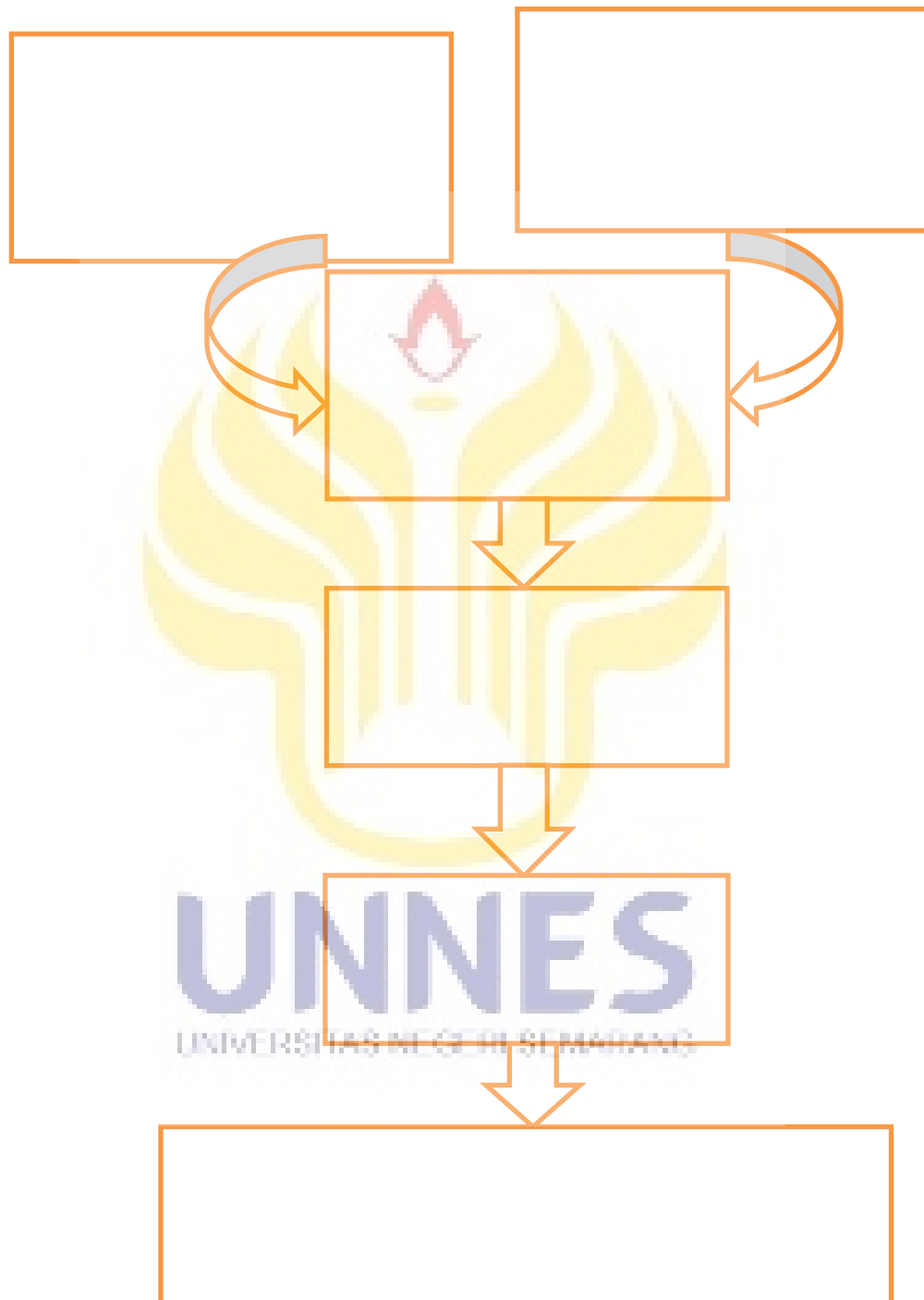
Yogyakarta karena bahasa yang digunakan sehari-hari bukan Solo dan Yogyakarta namun bahasa dialek *ngapak*.

Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran mendengarkan karena tidak ada media yang menarik dan aktif. Media yang diinginkan siswa adalah media yang bisa dipahami dengan baik selain itu siswa menginginkan pembelajaran tidak hanya dengan mendengarkan namun siswa juga bisa berperan aktif langsung dalam memahami cerita rakyat.

Penggunaan teknologi yang semakin maju dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah audio dan game. Umumnya mendengarkan hanya disajikan melalui audio saja namun kali ini akan disajikan audio yang berbasis game untuk pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

Pada penelitian ini akan menggunakan audio panser sebagai proses pembelajaran mendengarkan cerita rakyat sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa, diharapkan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dan pembelajaran mendengarkan akan lebih mudah karena bahasanya menggunakan bahasa dari daerah sendiri yaitu dialek *ngapak*.

2.4 Bagan Kerangka Berpikir



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pengembangan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dengan audio panser untk siswa SMP di Kabupaten Brebes, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media audio panser karena untuk materi pembelajaran mendengarkan cerita rakyat belum ada media yang menarik untuk belajar, selain itu media audio panser merupakan media untuk belajar dan bermain sehingga sangat menarik.
- 2) Berdasarkan hasil prototipe pengembangan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat diperoleh hasil media audio panser berbentuk *flash player*. Media ini terdiri dari 5 tampilan, tampilan pertama berisi tentang *background* pembuka awal media audio panser. Tampilan kedua berisi menu audio panser yang terdiri dari *carane sinau, pengaturan, mulai* dan *metu*. Tampilan ketiga berisi tentang dua bagian yaitu tampilan carita Jaga Poleng yang berisi audio Jaga Poleng dan Panser Jaga Poleng berisi papan stiker dan soal Jaga Poleng. Tampilan keempat berisi tentang hasil nilai dari media audio panser.

- 3) Saran perbaikan dari ahli materi perhatikan tata tulis dan perubahan kalimat pada sebagian adegan. Saran perbaikan dari ahli media yaitu dari *background* awal diganti, audio cerita rakyat ditambah tombol start dan pause, pemisahan audio cerita rakyat dan panser, isi dari audio cerita rakyat jangan terlalu panjang maupun pendek, pemindahan tampilan lanjut setelah tampilan soal cerita rakyat.
- 4) Hasil uji terbatas media audio panser yaitu pembelajaran mendengarkan cerita rakyat sebelum menggunakan media audio panser banyak siswa yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM yaitu 70. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 63.85 itu artinya sebelum menggunakan media audio panser pembelajaran mendengarkan cerita rakyat kurang efektif. Hasil uji terbatas menggunakan media audio panser, banyak siswa yang sudah memenuhi nilai KKM 70, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83,25 itu artinya pembelajaran mendengarkan cerita rakyat menggunakan media audio panser efektif.

5.2 Saran

Saran yang perlu disampaikan adalah perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media audio bervariasi yang dapat memudahkan guru dalam mengajarkan pembelajaran mendengarkan cerita rakyat agar tidak monoton dan menjadi menarik dan efektif. Media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dengan audio panser dapat digunakan oleh guru di Kabupaten Brebes dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Isobel. 2012. Voice, "Narrative, Place: Listening to Stories". *Journal Of Sonic Studies*. Volume 2, no 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bapeda. 2009. *Sejarah Mentalitas Kabupaten Brebes*. Brebes: Pemda Kabupaten Brebes.
- Budi, ronald. 2011. *Having fun with adobe photosop cs 5*. Yogyakarta: PT Skripta Media Creative.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Grafitipers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida. 2009. *Pembelajaran Mendengarkan*. Jakarta: PPPPTK Bahasa.
- Gunawan, Djoko. 2011. *Sejarah (hari jadi)Brebes*. Brebes: Pemkab Brebes.
- Irmayani, Ira. 2013. *Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Menggunakan Media Audio untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kundur*. Skripsi : Univesitas Maritim Raja Ali Haji.
- Kononenko, Natalie. 2013. "Ukranian Folklor Audio". *University of Alberta Journal*. Volume 28, no 2.
- Moleong, Lexi J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mottalbei, Seddeh, & Behzad Poulgharib. 2013. "The Impact of Audio Stories (Listening Skills) on Pronunciation of EFL Learners". *Islamic Azad University Journal*. Volume 1(1), no 1-6.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Peterson, Ene. 2010. "Internet-Based Resources for Developing Listening". *SISAL Journal*. Volume 1, no 2.
- Proop. 1987. *Morfologi Cerita Rakyat*. Malaysia: Sais Baru Sdn.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Saruri. 2011. *Asyiknya Bermain Dengan Multimedia*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Soedarno. 2006. *Sejarah Kabupaten Brebes*. Brebes: Pemda Kabupaten Brebes.

- Soewardi. 1988. *Sejarah dan Hari Jadi Kabupaten Brebes*. Tegal: Rachman Tegal.
- Sudarno. 2011. *Cerita Rakyat Puspanegara Pelopor Perjuangan Rakyat Brebes*. Surakarta: Ar-Rahman.
- Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadaryanto. 2010. *Sastra Perbandingan*. Semarang: Griya Jawi.
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Henry. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry. 1991. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiharto, Dede, & Siswo Harsono. 2013. "Learning English Through American Folklore Using Interactive Website For Junior High School Students". *Diponegoro University*.