



**PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT  
DENGAN MEDIA FILM ANIMASI  
MELALUI PENDEKATAN TERPADU  
PADA SD NEGERI MAOS KIDUL 03  
KABUPATEN CILACAP**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

Nama : Destiani Rizky Anjarsari

NIM : 2601411007

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

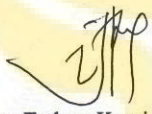
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

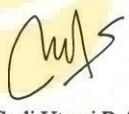
Semarang, Januari 2016

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022001



Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.  
NIP 196001041988032001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Senin

tanggal : 25 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP 196408041991021001

Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198401062008122001

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

Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.  
NIP 196001041988032001

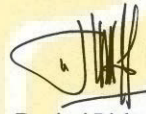
Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022001

  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap* ini benar-benar hasil karya 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, Januari 2016



Destiani Rizky Anjarsari  
NIM 2601411007



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Jangan pikirkan kegagalan kemarin, hari ini sudah lain, sukses pasti diraih selama semangat masih menyengat (Mario Teguh).

### **Skripsi ini saya persembahkan kepada:**

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Ahmad Mutasir dan Ibu Maryamah yang selalu melimpahkan doa dan memberi dukungan.
2. Suamiku Taufik Hidayah dan putri kecilku tersayang Arista Putri Pratista yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Saudara kembarku Destiana Rizky Alvitasari dan adikku Amara Zukhruf Khoerina yang selalu memberikan semangat.
4. Almamaterku

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap*. Penulis meyakini bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing I dan Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd., Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Drs. Bambang Indiatmoko, S.Pd.,Ph.D. sebagai penelaah dan penguji atas saran dan masukan yang telah diberikan.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu kepada penulis.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Ahmad Mutasir dan Ibu Maryamah yang senantiasa melimpahkan doa dan memberi dukungan.

7. Mas Taufik Hidayah, putri kecilku Arista Putri Pratista, Destiana Rizky Alvitasari, serta adikku Amara Zukhruf Khoerina yang selalu memberikan semangat.
8. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, khususnya rombel satu yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran dan berkeluh kesah.
9. Teman-teman Green Dormitory yang selalu menyemangati.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga rahmat senantiasa terlimpah kepada mereka atas doa, dukungan, bimbingan, dan saran yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, Januari 2016

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Penulis

## ABSTRAK

Anjarsari, Destiani Rizky. 2016. *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M. Pd., Pembimbing II: Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.

Kata kunci: pembelajaran cerita rakyat, film animasi.

Siswa kelas IV SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerita rakyat adalah ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran cerita rakyat dan kurangnya media pembelajaran cerita rakyat yang inovatif. Penggunaan media film animasi cerita rakyat dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan kesulitan siswa kelas IV SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap pada pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu, (1) bagaimana perbedaan hasil belajar cerita rakyat dengan menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap, (2) bagaimana perilaku siswa pada pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental designs* dalam bentuk *Intact-Group Comparison*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil dan perilaku siswa dalam pembelajaran cerita rakyat pada siswa kelas IV SD, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media film animasi cerita rakyat melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes (perbuatan dan tertulis), pedoman wawancara, dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Data hasil belajar dianalisis menggunakan program aplikasi SPSS 16, sedangkan data perilaku siswa dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan dua hal, yaitu (1) nilai rata-rata pembelajaran cerita rakyat pada kelas eksperimen sebesar 81,98, sedangkan nilai rata-rata pembelajaran cerita rakyat pada kelas kontrol sebesar 61,58. Hasil uji beda (*t-test*) diperoleh  $t_{hitung} = 8,509$  dan *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena tingkat signifikan uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan (2) perilaku siswa saat pembelajaran cerita rakyat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Perilaku siswa pada kelas eksperimen secara umum sudah baik dalam



fokus, antusias, keaktifan dan respon yang baik, sedangkan perilaku siswa kelas kontrol masih kurang dalam keaktifan, respon, antusias, dan fokus pada pembelajaran cerita rakyat.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang direkomendasikan yaitu, (1) guru dapat menggunakan media film animasi cerita rakyat “Legendha Ketapang Dengklok” dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa di SD Negeri Maos Kidul 03, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa, (2) siswa hendaknya diberi pengetahuan tentang cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap, sehingga siswa dapat mengetahui cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa, dan (3) Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media film animasi cerita rakyat “Legendha Ketapang Dengklok” dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa.



## SARI

Anjarsari, Destiani Rizky. 2016. *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M. Pd., Pembimbing II: Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.

*Tembung pangrunut: piwulang crita rakyat, film animasi.*

*Siswa kelas IV SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap isih kangelan babagan piwulang crita rakyat kang migunakake basa Jawa. Salah sawijining prakara kang nyebabake siswa kangelan ing piwulangan crita rakyat amarga kurange minat siswa sinau crita rakyat lan kurange media piwulangan crita rakyat kang inovatif. Film animasi bisa dadi salah sawijining media pembelajaran crita rakyat kanggo siswa kelas IV SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap.*

*Prakara ing panaliten iki yaiku, (1) kepiye bedane asil sinau crita rakyat kang migunakake media film animasi kanthi pembelajaran terpadu ing kelas eksperimen lan kelas kontrol kang ora migunakake media film animasi ing SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap, lan (2) kepiye patrape siswa nalika piwulangan crita rakyat migunakake media film animasi kanthi pembelajaran terpadu ing kelas eksperimen lan kelas kontrol kang ora migunakake media film animasi ing SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap.*

*Metode penelitian kang digunakake yaiku eksperimen, desain penelitian pre-eksperimental designs ing wujud Intact-Group Comparison. Variabel terikat panaliten iki yaiku asil piwulangan lan patrape siswa nalika piwulangan crita rakyat, ewadene variabel bebas ing panaliten iki yaiku media film animasi crita rakyat kanthi pembelajaran terpadu kang digunakake ing kelas eksperimen. Instrumen penelitian iki nganggo tes (perbuatan lan tertulis), pedoman wawancara, lan lembar observasi. Teknik pengumpulan data ing panaliten iki migunakake teknik tes, observasi lan wawancara. Data asil sinau dianalisis nganggo program aplikasi SPSS 16, ewadene data babagan patrape siswa dianalisis kanthi teknik analisis deskriptif.*

*Asil panaliten nuduhake rong prakara, yaiku (1) biji rata-rata piwulangan crita rakyat kelas eksperimen 81,98, ewadene biji rata-rata piwulangan crita rakyat kelas kontrol 61,58. Asil uji beda (*t-test*) yaiku  $t_{hitung} = 8,509$  lan  $sig.(2-tailed) = 0,000$ . Amarga tingkat signifikansi uji beda kurang saka 0,05%, dudutane ana bedane kang signifikan ing asil piwulangan crita rakyat antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol, lan (2) patrape siswa nalika piwulangan crita rakyat ing kelas eksperimen lan kelas kontrol nuduhake ana bedane. Patrape siswa kelas eksperimen umume wis apik ing fokus, antusias, keaktifan, lan respon kang apik, ewadene patrape siswa kelas kontrol ana sing kurang ing keaktifan, respon, antusias, lan fokus nalika piwulangan crita rakyat.*

*Adhedhasar asil panaliten, saran kang diaturake yaiku, (1) guru bisa migunakake media film animasi crita rakyat “Legendha Ketapang Dengklok” ing piwulangan crita rakyat ing SD Negeri Maos Kidul 03, (2) prayogane siswa diwenehi pengetahuan babagan crita rakyat saka Kabupaten Cilacap, lan (3) prayogane sekolahan uga nganakake sarana lan prasarana kang nyengkuyung babagan piwulangan crita rakyat basa Jawa nganggo media film animasi crita rakyat “Legendha Ketapang Dengklok.”*



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>SARI</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teoretis .....	13
2.2.1 Pembelajaran Cerita Rakyat .....	14
2.2.2 Media Film Animasi .....	16
2.2.3 Pendekatan Terpadu.....	20
2.3 Kerangka Berpikir.....	21
2.4 Hipotesis .....	22

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	23
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.3 Variabel Penelitian.....	26
3.3.1 Variabel Terikat.....	26
3.3.2 Variabel Bebas .....	27
3.4 Instrumen Penelitian .....	27
3.4.1 Tes Perbuatan dan Tes Tertulis.....	28
3.4.2 Pedoman Wawancara.....	32
3.4.3 Pedoman Observasi .....	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.1 Tes.....	34
3.5.2 Observasi .....	35
3.5.3 Wawancara .....	35
3.6 Analisis Data.....	36

3.6.1 Deskripsi Data .....	36
3.6.2 Uji Prasyarat Analisis .....	36
3.6.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis).....	36

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	38
4.1.1 Perbedaan Hasil Belajar Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
4.1.1.1 Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Cerita Rakyat .....	41
4.1.1.2 Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Cerita Rakyat .....	49
4.1.1.3 Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Cerita Rakyat.....	60
4.1.1.4 Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Cerita Rakyat .....	73
4.1.2 Perbedaan Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
4.1.2.1 Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen .....	84
4.1.2.2 Perilaku Siswa pada Kelas Kontrol .....	88
4.2 Pembahasan.....	91
4.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	92
4.2.2 Perbedaan Perilaku Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	94

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	96
5.2 Saran.....	97

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Homogenitas Sampel Penelitian .....	25
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Teks Rumpang .....	29
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tes Berbicara .....	29
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Membaca Cerita Rakyat .....	30
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tes Jawaban Singkat .....	31
Tabel 3.6 Ketegori Penilaian Keterampilan Membaca .....	31
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Menulis Isi Cerita Rakyat. ....	32
Tabel 3.8 Pedoman Observasi .....	33
Tabel 4.1 Nilai Rata-rata Pembelajaran Cerita Rakyat pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	39
Tabel 4.2 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol .....	40
Tabel 4.3 Nilai Rata-rata Keterampilan Menyimak Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	41
Tabel 4.4 Kesalahan Diksi Mengisi Teks Rumpang Siswa Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 4.5 Kesalahan Diksi Mengisi Teks Rumpang Siswa Kelas Kontrol. ....	44
Tabel 4.6 Kategori Keterampilan Menyimakpada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	47
Tabel 4.7 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	48
Tabel 4.8 Nilai Rata-rata Keterampilan Berbicara Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
Tabel 4.9 Hasil Perolehan Keterampilan Bermain Peran Kelas Eksperimen .....	50

Tabel 4.10 Kesalahan Diksi pada Keterampilan Bermain Peran Kelas Eksperimen .....	51
Tabel 4.11 Kesalahan Pelafalan pada Keterampilan Bermain Peran Kelas Eksperimen .....	52
Tabel 4.12 Hasil Perolehan Keterampilan Bermain Peran Kelas Kontrol ..	54
Tabel 4.13 Kesalahan Diksi pada Keterampilan Bermain Peran Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.14 Kesalahan Pelafalan pada Keterampilan Bermain Peran Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.15 Kategori Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4.16 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Berbicara Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.17 Kategori Keterampilan Membaca Nyaring pada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.18 Hasil Perolehan Mambaca Nyaring Kelas Eksperimen .....	62
Tabel 4.19 Kesalahan Pelafalan pada Keterampilan Membaca Nyaring Kelas Eksperimen .....	64
Tabel 4.20 Hasil Perolehan Membaca Nyaring Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.21 Kesalahan Pelafalan Keterampilan Membaca Nyaring Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.22 Hasil Perolehan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4.23 Hasil Perolehan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol .....	70
Tabel 4.24 Kesalahan Tes Jawaban Singkat pada Kelas Kontrol .....	71
Tabel 4.25 Nilai Rata-rata Keterampilan Membaca Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.26 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Membaca Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Tabel 4.27 Nilai Rata-rata Keterampilan Menulis Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	73



Tabel 4.28 Hasil Perolehan Menulis Kembali Cerita Rakyat Kelas Eksperimen .....	74
Tabel 4.29 Kesalahan dalam Aspek Keruntutan Cerita Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.30 Kesalahan dalam Aspek Struktur Kalimat Kelas Eksperimen..	76
Tabel 4.31 Hasil Perolehan Keterampilan Menulis Cerita Rakyat Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4.32 Kesalahan dalam Aspek Ketepatan Ejaan Kelas Kontrol .....	78
Tabel 4.33 Kesalahan dalam Aspek Pilihan Kata Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4.34 Kesalahan dalam Aspek Struktur Kalimat Kelas Kontrol .....	81
Tabel 4.35 Kategori Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
Tabel 4.36 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Menulis Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	102
Lampiran 2 Instrumen Tes Kelas Eksperimen .....	124
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	129
Lampiran 4 Instrumen Tes Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 5 Tabel Hasil Perolehan Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	149
Lampiran 6 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menyimak Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen.....	150
Lampiran 7 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menyimak Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Kontrol .....	151
Lampiran 8 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen.....	152
Lampiran 9 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Kontrol .....	153
Lampiran 10 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Membaca Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen.....	154
Lampiran 11 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Membaca Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Kontrol .....	156
Lampiran 12 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menulis Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 13 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menulis Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas Kontrol .....	159
Lampiran 14 Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	160
Lampiran 15 Hasil Observasi Kelas Kontrol .....	161
Lampiran 16 Hasil Wawancara Siswa Kelas Eksperimen .....	162
Lampiran 17 Hasil Wawancara Siswa Kelas Kontrol.....	164

Lampiran 18 Hasil Wawancara Guru.....	166
Lampiran 19 SK Dosen Pembimbing .....	168
Lampiran 20 Surat Penelitian dari Fakultas .....	169
Lampiran 21 Surat Penelitian dari Sekolah.....	170



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat sebagai salah satu warisan budaya Indonesia yang berkembang di daerah harus dijaga dan dilestarikan. Cerita rakyat yang berkembang menjadi ciri khas suatu bangsa dengan berbagai macam budaya yang beraneka ragam. Biasanya cerita rakyat berisi cerita terjadinya suatu daerah atau tempat cerita rakyat itu berkembang. Dahulu cerita rakyat berkembang dari mulut ke mulut di masyarakat dan cerita rakyat yang berkembang bermacam-macam di setiap daerah. Keberadaan cerita rakyat dapat digunakan sebagai pengetahuan dan wawasan masyarakat.

Pembelajaran bahasa Jawa dengan materi cerita rakyat diajarkan pada SD, SMP, dan SMA. Materi yang diajarkan setiap jenjangnya berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Materi cerita rakyat yang terdapat pada buku teks ataupun LKS disajikan dengan menggunakan bahasa Jawa *ngoko*. Adanya materi cerita rakyat dalam pelajaran bahasa Jawa diharapkan siswa dapat mengerti dan memahami tentang cerita rakyat. Namun, siswa SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap beranggapan pembelajaran cerita rakyat tersebut sulit, mereka merasa bosan, dan tidak tertarik untuk mempelajari cerita rakyat. Hal tersebut dikarenakan materi cerita rakyat yang digunakan dari wilayah lain yang terdapat dalam buku teks dan LKS tidak menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan,

serta mereka dalam berbicara sehari-hari lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dibandingkan dengan bahasa Jawa.

Siswa juga kesulitan dalam pelajaran bahasa Jawa secara keseluruhan. Kesulitan siswa pada aspek menyimak dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang digunakan pelafalannya tidak jelas dan tidak menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan. Pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara juga mengalami kesulitan. Mereka sulit membedakan antara lafal *ta* dan *tha*, serta *da* dan *dha*. Siswa juga mengalami kesulitan pada aspek membaca, dikarenakan bahasa yang digunakan pada buku teks dan LKS dianggap asing bagi siswa dan siswa cukup kesulitan dalam pelafalan dan intonasinya. Selain itu, siswa cukup kesulitan pada ejaan yang digunakan pada aspek menulis.

Kesulitan yang di alami siswa pada empat keterampilan berbahasa sebenarnya dapat diatasi dengan memadukan dua KD menjadi satu. Seperti halnya KD menyimak dengan KD berbicara, serta KD membaca dengan KD menulis. Di samping itu, pada kurikulum 2013 terdapat sikap yang mengarah pada pendidikan karakter, sehingga keterampilan berbahasa memadukan pendidikan karakter yang disesuaikan dengan kurikulum. Pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Maos Kidul0 3, Kabupaten Cilacap tidak memadukan antar KD melainkan pembelajaran per-KD yang sudah menekankan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Pembelajaran bahasa Jawa tidak terlepas dari pendidikan karakter di dalamnya. Selain siswa dapat belajar tentang cerita rakyat pada pembelajaran cerita rakyat, siswa juga dapat dididik dengan sikap. Cerita rakyat tidak hanya

menyajikan karya sastra saja, tetapi di dalamnya terdapat empat keterampilan berbahasa serta adanya pendidikan karakter dapat menjadikan siswa terampil berbahasa dan menjadi siswa berkarakter. Pendidikan karakter pada siswa SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap sebenarnya sudah ditekankan pada setiap pembelajaran. Pendidikan karakter dibentuk dengan sikap siswa saat belajar yang di dalamnya terdapat berbagai contoh pada pembelajaran.

Selain itu, tidak adanya media pembelajaran cerita rakyat yang dimiliki sekolah menjadi salah satu masalah yang penting. Media seperti film, video, audio (rekaman) yang ada tidak menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan. Materi cerita rakyat yang disampaikan guru hanya menggunakan metode ceramah serta materi cerita rakyat yang terdapat pada buku teks ataupun LKS juga belum sesuai. Bahasa yang digunakan pada cerita rakyat tersebut bukan menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan, serta cerita yang digunakan bukan cerita yang berasal dari daerah Kabupaten Cilacap.

Kurangnya minat siswa SD Negeri Maos Kidul 03 dalam pembelajaran cerita rakyat juga menjadi salah satu masalah yang penting. Siswa lebih cenderung diam dan tidak aktif saat guru menjelaskan tentang materi cerita rakyat. Masalah-masalah yang dialami SD Negeri Maos Kidul 03 yang telah diuraikan di atas, sebenarnya dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran cerita rakyat yang inovatif yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran cerita rakyat.

Penggunaan media film animasi pada pembelajaran cerita rakyat di SD Negeri Maos Kidul 03 merupakan salah satu cara dalam mengatasi masalah-

masalah yang terjadi dalam pembelajaran cerita rakyat. Pembelajaran cerita rakyat dapat lebih efektif dengan penggunaan media, sehingga siswa dapat lebih aktif dan mengerti tentang cerita rakyat. Keberadaan cerita rakyat dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan dilestarikan sebagai warisan budaya bangsa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Di SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap terdapat berbagai masalah, di antaranya tidak adanya media pembelajaran cerita rakyat yang inovatif yang mendukung dalam pembelajaran cerita rakyat. Media yang tersedia kurang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak tertarik dalam pembelajaran cerita rakyat.

Selain keterbatasan media pembelajaran, minat siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa terutama materi cerita rakyat kurang. Hal tersebut di karenakan materi cerita rakyat yang terdapat dalam buku-buku pelajaran yang dimiliki sekolah belum menggunakan cerita rakyat yang berasal dari daerah Kabupaten Cilacap. Bahasa yang digunakan juga tidak menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan melainkan menggunakan bahasa Jawa dialek Semarang yang dianggap asing bagi siswa. Siswa-siswa menjadi kurang mengerti karena bahasa yang digunakan bukan bahasa Jawa yang biasa digunakan sehari-hari.

Tidak hanya keterbatasan media serta minat siswa pada pembelajaran yang menjadi masalah di SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap tetapi juga pembelajaran bahasa Jawa diajarkan per-KD oleh guru tiap pertemuan, sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Tiap keterampilan (menyimak, berbicara,

membaca, dan menulis) diajarkan satu per satu tiap pertemuan. Ketidakefektifan tersebut juga dikarenakan guru kurang mengerti tentang kurikulum 2013. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Maos Kidul 03 belum berjalan dengan baik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Salah satu masalah yang dihadapi SD Negeri Maos Kidul 03 dalam pembelajaran cerita rakyat adalah minat siswa dalam pembelajaran cerita rakyat kurang. Minat siswa merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Tanpa adanya minat siswa dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Oleh karena itu, minat siswa harus tumbuh dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Masalah ketidakefektifan pada pembelajaran juga mempengaruhi minat siswa. Keempat aspek keterampilan berbahasa diajarkan peraspek oleh guru tiap pertemuan. Sebenarnya keempat keterampilan tersebut dapat diajarkan dengan memadukan dua keterampilan menjadi satu pada satu kali pertemuan. Seperti halnya keterampilan menyimak dengan keterampilan berbicara, serta keterampilan membaca dengan keterampilan menulis yang di dalamnya terdapat pendidikan karakter. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berjalan efektif dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran terpadu serta untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi cerita rakyat dapat digunakan media film animasi. Media film animasi merupakan media yang digemari anak, sehingga cocok untuk pembelajaran cerita rakyat di SD. Bahasa



yang digunakan dalam film animasi menggunakan bahasa sehari-hari sehingga siswa dapat lebih memahami cerita rakyat tersebut. Selain dapat belajar keterampilan berbahasa dan bersastra siswa juga dapat dididik dengan sikap, baik sikap spiritual maupun sikap sosial guna membentuk karakter siswa. Penelitian ini selain memadukan empat keterampilan berbahasa juga memadukan pendidikan karakter di dalamnya. Materi pembelajaran pada film animasi selain digunakan pada aspek keterampilan menyimak, dapat pula dijadikan sebagai materi pada keterampilan membaca dan menulis, yaitu dengan mentranskripsikan menjadi teks bacaan dengan teks dan gambar yang sama sesuai dengan film animasi tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan media film animasi cerita rakyat melalui pembelajaran terpadu pada siswa SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perbedaan hasil belajar cerita rakyat dengan menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap?
- 2) Bagaimana perilaku siswa pada pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

- 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar cerita rakyat dengan menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap.
- 2) Mengetahui perilaku siswa pada pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- a) Bagi Guru

Adanya media film animasi cerita rakyat menjadikan guru dapat lebih mudah dalam mengajar tentang cerita rakyat.

b) Bagi Siswa

Manfaat adanya media film animasi cerita rakyat bagi siswa adalah siswa dapat lebih memahami dan berminat untuk mempelajari cerita rakyat. Selain itu, nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam cerita rakyat dapat tersampaikan dan dimengerti oleh siswa.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pembelajaran cerita rakyat untuk mengenalkan siswa terhadap cerita rakyat yang berkembang di masyarakat yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan wawasan siswa sudah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini di antaranya penelitian Kusdiana (2010), Warta (2012), Tugang (2013), Aditya (2014) dan Safitri dkk (2014).

Kusdiana (2010) melakukan penelitian berjudul *Pembelajaran Apresiasi Sastra Cerita Terpadu Model Connected untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra cerita terpadu model *connected* dipandang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, meliputi aspek mengidentifikasi unsur cerita hasil mendengarkan, kemampuan menyimpulkan isi cerita hasil membaca, kemampuan menulis dialog dua atau tiga tokoh cerita, serta kemampuan berbicara memerankan tokoh cerita.

Persamaan antara penelitian Kusdiana (2010) dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yaitu aspek keterampilan berbahasa (mendengarkan,

berbicara, membaca, dan menulis), subjek penelitiannya siswa sekolah dasar, serta penggunaan cerita sebagai materi dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan antara kedua penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan Kusdiana menggunakan model *connected* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu. Jenis penelitian yang dilakukan Kusdiana adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Warta (2012) melakukan penelitian berjudul *Developing Student Moral Value Through Folklore in Multilingual Setting: A case Study in te Development of Morality*. Hasil penelitiannya yaitu penggunaan cerita rakyat sebagai materi pelajaran dapat membantu mengembangkan perilaku siswa menjadi lebih baik secara moral dan humanis.

Persamaan antara penelitian Warta (2012) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan cerita rakyat sebagai materi dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan antara kedua penelitian ini, yaitu pada penelitian Warta, cerita rakyat dianalisis untuk mengetahui aspek instrinsik pada setiap elemen, sedangkan pada penelitian ini cerita rakyat digunakan sebagai materi pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tugang (2013) melakukan penelitian berjudul *The Promotion and Learning of Iban Folklore*. Hasil penelitiannya yaitu cerita rakyat Iban merupakan salah satu media yang cocok untuk mendidik siswa dengan mengajarkan pelajaran moral yang di dalamnya terdapat humor agar siswa berfikir kreatif.

Persamaan antara penelitian Tugang (2013) dengan penelitian ini yaitu penggunaan cerita rakyat yang dijadikan media untuk mendidik siswa melalui pendidikan moral yang terdapat pada cerita rakyat. Perbedaan antara kedua penelitian ini, yaitu pada penelitian Tugang menggunakan cerita rakyat Iban, Serawak, sedangkan pada penelitian ini menggunakan cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap.

Aditya (2014) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Bahasa Jawa SD Berbasis Folklore Lisan di Kabupaten Cilacap*. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran mendengarkan bahasa Jawa dengan berbasis cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap. Media tersebut berupa film animasi cerita rakyat untuk siswa SD.

Persamaan antara penelitian Aditya (2014) dengan penelitian ini yaitu materi ajar cerita rakyat yang terdapat pada media pembelajaran. Sasaran penelitian sama-sama untuk siswa SD. Perbedaan antara kedua penelitian ini, yaitu pada penelitian Aditya, materi cerita rakyat dikemas dalam bentuk film animasi sebagai materi ajar mendengarkan, sedangkan dalam penelitian ini materi ajar tidak hanya dikemas dalam bentuk film animasi, namun juga ditranskripsikan ke dalam bentuk teks dan gambar yang sama dengan film animasi tersebut, sehingga pada penelitian ini bisa menggabungkan mendengarkan dengan berbicara serta membaca dan menulis pada siswa SD kelas IV. Perbedaan lain antara penelitian Aditya dengan penelitian ini yaitu, pada penelitian Aditya menggunakan metode R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Selain itu, hasil penelitian Aditya berupa produk media film

animasi cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap yang berjudul “Legenda Ketapang Dengklok” yang belum diuji coba, sedangkan hasil penelitian ini berupa deskripsi hasil belajar siswa pada pembelajaran cerita rakyat dengan menguji-cobakan media pembelajaran hasil penelitian Aditya.

Safitri dkk (2014) melakukan penelitian berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Master Berbantuan Media Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Membaca Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 12 Padangsembian*. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan antara keterampilan membaca siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *master* berbantuan media cerita rakyat dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional ( $t_{hitung} = 5,327 > t_{tabel} = 2,000$ ), sehingga didapat rata-rata keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V yang belajar dengan model pembelajaran *master* berbantuan media cerita rakyat lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional ( $80,64 > 74,46$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *master* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas V SDN 12 Padangsembian, Denpasar.

Persamaan antara penelitian Safitri dkk (2014) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan cerita rakyat sebagai materi dalam pembelajaran. Cerita rakyat yang digunakan bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, terdapat perbedaan pada kedua penelitian ini, yaitu pada penelitian Safitri dkk menggunakan model pembelajaran *master* pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian ini menggunakan

media film animasi pada pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa. Keterampilan yang ditekankan pada penelitian Safitri dkk yaitu keterampilan membaca pada siswa kelas V, sedangkan pada penelitian ini menekankan pada semua aspek keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) pada siswa kelas IV.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, penelitian tentang pembelajaran cerita rakyat sudah pernah dilakukan, serta memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai pelengkap pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran cerita rakyat serta sebagai wawasan siswa tentang cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Cilacap.

Berdasarkan penelitian yang terdapat pada kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian yang berjudul *Pembelajaran Cerita Rakyat dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap* belum pernah dilakukan.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tentang konsep pembelajaran cerita rakyat, media animasi, dan pendekatan terpadu.



### 2.2.1 Pembelajaran Cerita Rakyat

Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Degeng dalam Uno, 2012:2). Dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Sunaryo (1989:1) menjelaskan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Mengajar adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang dapat terjadi (Sunaryo, 1989:1-2). Senada dengan Degeng dan Sunaryo, Mahyuddin (dalam Subini, 2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yang meliputi penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, harus ada tujuan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan pembelajaran (Uno, 2012:34). Selain itu, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila strategi belajar-mengajar yang digunakan sesuai dengan pelajaran tersebut. Strategi belajar-mengajar adalah pola umum perbuatan guru-murid di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjuk kepada karakteristik abstrak dari rentetan perbuatan guru-murid di dalam peristiwa belajar-mengajar (Hasibun dan Moedjiono, 1992:3).

Pembelajaran akan berjalan terarah apabila materi pada pembelajaran tersebut sesuai. Pada pembelajaran bahasa Jawa terdapat berbagai macam materi di dalamnya. Salah satunya yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat sendiri memiliki beberapa pengertian, di antaranya Sukadaryanto (2010:2) mengemukakan bahwa cerita rakyat termasuk bentuk prosa lisan. Prosa dalam bentuk lisan berupa cerita rakyat meliputi mite, legenda dan dongeng: (1) Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi dan suci oleh yang empunya cerita (masyarakat), (2) Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi tetapi dianggap tidak suci, dan (3) Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita serta dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

Selain itu, Danandjaja (2002:50) juga berpendapat bahwa mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Danandjaja (2002:66) juga menambahkan, legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh yang pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Dongeng menurut Danandjaja (2002:83) adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan,

walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

Banda dan Morgan (2013) dalam jurnalnya yang berjudul *Folklore as in Instrument of Education Among the Chewa People of Zambia* menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan instrumen yang baik yang bermanfaat untuk pendidikan selain sebagai wawasan dan pengetahuan. Penggabungan cerita rakyat dengan kurikulum sekolah sangat dibutuhkan untuk pengetahuan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pengertian pembelajaran cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian ini yakni, proses belajar-mengajar cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran serta mengembangkan metode pembelajaran untuk mengetahui tentang isi dari cerita rakyat.

### 2.2.2 Media Film Animasi

Media seringkali digunakan dalam proses belajar-mengajar. Munadi (2013:7-8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Menurut Arsyad (2013:2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Selain definisi-definisi di atas, kata media berasal dari bahasa Latin adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun pada media pendidikan, media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2013:5).

Menurut Munadi (2013: 37-48), media pembelajaran memiliki 5 fungsi, yaitu: fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural. (1) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, yaitu materi yang terdapat dalam media animasi dijadikan sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran, (2) fungsi semantik, pada media animasi terdapat fungsi semantik yang terdapat pada media tersebut dalam menambahkan perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik), (3) fungsi manipulatif, pada media animasi fungsi manipulatif sangat diperlukan yakni untuk mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta untuk mengatasi keterbatasan inderawi, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan, (4) fungsi psikologis, pada media animasi dapat meningkatkan perhatian, emosi atau perasaan, imajinasi, motivasi dan tanggapan siswa tentang isi dari media animasi tersebut, dan (5) fungsi sosio-kultural, pada media animasi dijadikan untuk mengatasi hambatan pada sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat pada proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) penggunaan media animasi sangat sesuai sehingga metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai dalam Arsyad, 2013: 28).

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, di antaranya media audio, media visual, dan media audio visual. Salah satu media yang termasuk ke dalam media audio visual adalah film animasi. Film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif (Munadi, 2013:116). Menurut Yudhiantoro (2003:4) animasi adalah susunan gambar mati (grafik statis) yang dibuat efek sehingga seolah-olah nampak bergerak.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa animasi dimanfaatkan sebagai media pada pembelajaran maupun sebagai media untuk mempromosikan suatu warisan budaya dan sebagai wawasan budaya. Berk (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Multimedia Teaching With Video Clip: TV, Movies, YouTube, and*

*mtvU in the College Classroom* menyatakan bahwa terdapat 20 kemungkinan hasil yang akan didapatkan dari proses pembelajaran yang menggunakan video clip antar lain: (1) merebut perhatian siswa, (2) konsentrasi siswa lebih fokus, (3) meningkatkan ketertarikan siswa dalam kelas, (4) membuat siswa penasaran akan cerita yang terdapat pada *video clip*, (5) menjadi tenang saat mengerjakan soal-soal, (6) meningkatkan imajinasi siswa, (7) meningkatkan sikap siswa terhadap materi atau konten dalam pembelajaran, (8) membangun hubungan siswa lain dan guru, (9) meningkatkan daya ingat terhadap cerita atau materi yang terdapat pada *video clip*, (10) meningkatkan pemahaman, (11) mengembangkan kreativitas, (12) merangsang siswa untuk berfikir kreatif atau mengeluarkan ide, (13) mengembangkan lebih dalam proses pembelajaran, (14) menyediakan kesempatan untuk bebas berekspresi, (15) sebagai sarana kolaborasi atau bekerja sama, (16) menginspirasi dan memotivasi siswa, (17) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, (18) mengatur suasana perasaan, (19) mengurangi kecemasan dan ketegangan siswa pada materi yang menakutkan, dan (20) membuat gambar visual yang mengesankan.

Azy (2012) dalam jurnal internasionalnya yang berjudul *Appraising the Role Afrimation (African-Animation) in Promoting Africa's Rich Cultural Heritage in a Digital Age* menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempromosikan warisan budaya Afrika ke dunia dengan menggunakan media animasi sehingga warisan budaya Afrika lebih dikenal masyarakat dan dapat melestarikan warisan budaya Afrika.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, teori media animasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni, media animasi merupakan suatu media gambar bergerak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan atau emosi, imajinasi serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

### 2.2.3 Pendekatan Terpadu

Pendekatan terpadu sering kali digunakan sebagai sebuah pendekatan dalam pengajaran bahasa dan sastra. Rahim (2008:33) dalam bukunya berjudul *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* menyatakan bahwa bentuk pembelajaran bahasa secara terpadu bisa berupa perpaduan antara kegiatan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Pappas dkk (dalam Rahim, 2008:33) mengemukakan bahwa pada kelas bahasa yang integrasi, kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis diajarkan secara integrasi. Integrasi menurut Pappas dkk (dalam Rahim, 2008:33) dimaksudkan untuk mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan sehingga siswa bisa melihat koneksi yang alami di antara berbagai bentuk bahasa ketika mereka belajar untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, teori tentang pendekatan terpadu yang digunakan dalam penelitian ini yakni, pendekatan terpadu merupakan perpaduan

antara kegiatan membaca, menulis, berbicara dan menyimak yang diajarkan secara integrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran cerita rakyat merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang menggunakan cerita rakyat sebagai materi dalam pembelajaran. Cerita rakyat yang digunakan adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah yang dijadikan sebagai wawasan dan pengetahuan siswa. Namun, dalam proses pembelajaran cerita rakyat di SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap banyak kendala. Siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran cerita rakyat karena minat siswa terhadap pelajaran cerita rakyat kurang. Keterbatasan media juga merupakan kendala bagi sekolah dalam proses pembelajaran cerita rakyat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan media film animasi cerita rakyat melalui pembelajaran terpadu pada pembelajaran cerita rakyat di SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap. Media film animasi cerita rakyat menyajikan cerita rakyat “ Legendha Ketapang Dengklok” yang berasal dari Kabupaten Cilacap dengan menggunakan bahasa Jawa dialek Banyumasan.

Media film animasi cerita rakyat digunakan untuk meningkatkan keempat aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan dengan memadukan dua keterampilan menjadi satu pada satu kali pertemuan. Misalnya keterampilan menyimak film animasi cerita rakyat kemudian dilanjutkan dengan kegiatan



berbicara. Selain itu, materi cerita rakyat pada film animasi ditranskripsikan kedalam bentuk teks dan gambar yang sama sebagai materi pada keterampilan membaca nyaring dan membaca pemahaman cerita rakyat. Melalui media tersebut dapat melatih keterampilan berbahasa dan bersastra siswa. Selain itu, dapat menanamkan pendidikan karakter pada siswa. Penggunaan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada pembelajaran cerita rakyat diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran cerita rakyat, serta dapat dijadikan wawasan dan pengetahuan bagi siswa.

#### **2.4 Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang lampau, setelah menetapkan anggapan dasar maka membuat teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (Suharsimi, 2006:71).

Hipotesis penelitian ini adalah adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan proses pembelajaran cerita rakyat pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi melalui pembelajaran terpadu dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi melalui pembelajaran terpadu pada siswa kelas IV SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata pembelajaran cerita rakyat pada kelas eksperimen sebesar 81,98, sedangkan nilai rata-rata pembelajaran cerita rakyat pada kelas kontrol sebesar 61,58. Hasil uji beda (*t-test*) diperoleh  $t_{hitung} = 8,509$  dan *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena tingkat signifikan uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada SD Negeri Maos Kidul 03, Kabupaten Cilacap. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran cerita rakyat yang mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.
- 2) Perilaku siswa saat pembelajaran cerita rakyat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Perilaku siswa pada kelas eksperimen secara umum sudah baik, hal ini ditunjukkan dengan siswa sudah siap menerima pelajaran dengan baik. Siswa fokus, antusias, aktif dan respon yang baik pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga berani bermain peran serta menanggapi kelompok lain dalam berdiskusi. Adapun perilaku

siswa kelas kontrol dari segi kesiapan sudah baik. Namun, dari keaktifan, respon, antusias, fokus dan keberanian siswa siswa masih menunjukkan perilaku yang kurang baik. Siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran cerita rakyat dengan media film animasi cerita rakyat menyenangkan dan menarik. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran cerita rakyat. Siswa lebih memahami tentang cerita rakyat serta siswa menjadi tahu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Cilacap. Penyampaian guru secara umum sudah baik. Adapun siswa kelas kontrol menyatakan bahwa pembelajaran cerita rakyat cukup membosankan dan tidak menarik. Siswa cukup kesulitan saat pembelajaran cerita rakyat berlangsung. Namun, siswa merasa mendapat keuntungan dengan pembelajaran tersebut karena siswa menjadi tahu tentang cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap. Penyampaian guru pada pembelajaran dianggap cukup baik oleh siswa, namun kurang variatif.

## 5.2 Saran



Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan media film animasi cerita rakyat “Legenda Ketapang Dengklok” dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa di SD Negeri Maos Kidul 03, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa.

- 2) Siswa hendaknya diberi pengetahuan tentang cerita rakyat dari Kabupaten Cilacap, sehingga siswa dapat mengetahui cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa.
- 3) Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media film animasi cerita rakyat “Legendha Ketapang Dengklok” dalam pembelajaran cerita rakyat bahasa Jawa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Manekha Sukma. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Bahasa Jawa SD Berbasis Folklore Lisan di Kabupaten Cilacap*. SKRIPSI. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azi, Joseph Izang. (2012). "Appraising the Role Afrimation (African-Animation) in Promoting Afrika's Rich Cultural Heritage in a Digital Age". *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)*. Vol. 2 (2/3). 37-54. <http://eldoxea.com>. Diunduh pada tanggal 17 April pukul 10.24.
- Banda, Dennis dan W. John Morgan. 2013. "Folklore as in Instrument of Education Among the Chewa People of Zambia". *International Rev Edu*. Vol. 10. 1-20. <http://eldoxea.com>. Diunduh pada tanggal 13 April pukul 14.26.
- Berk, Ronald A. 2009. "Multimedia Teaching With Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom". *International Journal of Technology in Teaching and Learning*. Vol. 5 (1). 1-21. <http://desoky.com>. Diunduh pada tanggal 19 Mei pukul 16.50.
- Danandjana, James. 2002. *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasibun dan Moedjiono. 1992. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusdiana, Aan. 2010. "Apresiasi Sastra Cerita Terpadu Model Connected untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 11 (1). 55-61. <http://jurnal.upi.edu>. Diunduh pada tanggal 18 Mei pukul 09.16.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: REFENSI (GP Press Group).

- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Safitri dkk, Dwiani. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Master Berbantuan Media Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 12 Padangsambian". E-jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 (1). 1-10. <http://ejournal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada tanggal 13 April pukul 10.35.
- Subini, Nini. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: TARSITO.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadaryanto. 2010. *Sastra Perbandingan (Teori, Metode, dan Implementasi)*. Semarang: Griya Jawi.
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Tugang, Noria. 2013. "The Promotion and Learning of Iban Folklore". *4th World Conference on Science and Technology Education*. 1-6. <http://eldoxea.com>. Diunduh pada tanggal 18 Mei pukul 10.08.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warta, I Ketut. 2012. "Developing Student Moral Value Through Folklore in Multilingual Setting: A case Study in the Development of Morality". *The XIII Annual International Seminar on Ethics, Spirituality and Morality Held*. 1-19. <http://eldoxea.com>. Diunduh pada tanggal 17 april pukul 09.35.
- Yudhiantoro, Dhani. 2003. *Penduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.