



**PENERAPAN MODEL MASTER  
PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA RAKYAT  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 UNGARAN**

**SKRIPSI**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh  
Nama : Aida Ad'ha Masunah  
NIM : 2601412137  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, September 2016

Pembimbing I



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.

NIP 196111261990022001

Pembimbing II



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

NIP 198208072008121004

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran* telah dipertaruhkan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jumat  
Tanggal : 9 September 2016

### Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)  
Ketua

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. (197208062005011002)  
Sekertaris

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. (196512251994021001)  
Penguji I

Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. (198208072008121004)  
Penguji II/ Pembimbing II

Dra. Endang Kurniati, M.Pd. (196111261990022001)  
Penguji III/ Pembimbing I



Mengetahui,  
Rekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran* 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, 4 September 2016



Aida Ad'ha Masunah

NIM 2601412137

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

*Trusting Allah doesn't make the mountains in life smaller but surely does make climbing easier. (Unknown)*

### **PERSEMBAHAN:**

Skripsi berjudul *Penerapan Model MASTER dengan Media Film Animasi pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran Tahun Ajaran 2015-2016* saya persembahkan kepada:

1. Alm. Ayah Kismadi Priyo Suwito dan Ibu Siti Badriyah Chusnun yang senantiasa memberi dukungan bagi saya untuk meraih cita-cita.
2. Adik saya Mohammad Maulana Irsyad.
3. Almamater.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran.*

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. dan Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
3. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah berkenan memberikan ilmunya selama perkuliahan.
4. Sukardi, S.Pd., M.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran yang telah memberikan izin penelitian.
5. Rina Dewi, S.Pd., M.Pd. sebagai guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 1 Ungaran yang telah membantu penulis selama penelitian.
6. Siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran 2015-2016.
7. Keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan mendukung.
8. Teman-teman mahasiswa pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012.
9. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan berguna untuk kemajuan dalam dunia pendidikan.

Semarang, Juli 2016

Penulis

## ABSTRAK

Masunah, Aida Ad'ha. 2016. *Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran Tahun Ajaran 2015-2016*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: model pembelajaran MASTER; film animasi; cerita rakyat; pembelajaran teks cerita rakyat

Pembelajaran berbicara bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Ungaran belum berjalan dengan optimal dan kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan siswa disebabkan oleh minimnya perbendaharaan kosakata yang dimiliki, siswa kurang mampu menyusun kalimat bahasa Jawa dengan baik dan benar, serta pentingnya latihan keberanian dalam pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan media pembelajaran hanya berpusat pada buku. Oleh karena itu, perlu diadakan inovasi pembelajaran dengan model dan media yang menarik. Maka, diterapkan model MASTER dengan pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran teks cerita rakyat sebagai solusi untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana perbedaan hasil pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen yang menggunakan model MASTER dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan model MASTER pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran? (2) bagaimana perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol? Tujuan penelitian adalah (1) mendeskripsikan perbedaan hasil pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen yang menggunakan model MASTER dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan model MASTER pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran. (2) mendeskripsikan perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain penelitian ini adalah *true experimental design* dengan bentuk *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran yang berjumlah 284 siswa dari kelas VII A sampai dengan VII H. Penentuan sampel dilakukan dengan uji homogenitas. Sampel penelitian ini adalah 36 siswa dari kelas VII C (kelas eksperimen) dan 36 siswa kelas VII A (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, tes (tes esai dan berbicara), dan wawancara. Teknik analisis data adalah deskripsi pada data kualitatif dan uji t pada data kuantitatif. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data penelitian dilakukan dengan program IBM SPSS Statistics 20.

Berdasarkan penelitian, pembelajaran teks cerita rakyat yang menerapkan model MASTER terbukti lebih baik daripada pembelajaran yang tidak



menerapkan model MASTER. Pemahaman siswa kelas eksperimen terhadap teks cerita rakyat lebih baik daripada kelas kontrol setelah dilakukan evaluasi dengan tes esai. Kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen juga lebih baik daripada kelas kontrol berdasarkan hasil evaluasi menceritakan kembali. Nilai rata-rata pembelajaran teks cerita rakyat kelas eksperimen adalah sebesar 72,79 yang diperoleh dari rata-rata tes esai sebesar 69,97 dan rata-rata tes berbicara sebesar 75,61. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pembelajaran teks cerita rakyat sebesar 62,09 dari rata-rata tes esai sebesar 59,13 dan rata-rata tes berbicara sebesar 65,05. Analisis uji t pada nilai rata-rata hasil pembelajaran teks cerita rakyat pada kedua kelas menghasilkan signifikansi sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Oleh karena tingkat signifikansi uji t lebih kecil dari taraf signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Data perilaku siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa perilaku siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dalam segi kesiapan dan lima aspek penilaian perilaku yang meliputi: perhatian, keantusiasan, keaktifan, kesungguhan, dan pemahaman siswa. Selain itu, tanggapan siswa eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen berpendapat bahwa pembelajaran teks cerita rakyat di kelasnya menyenangkan dan lebih menarik dengan media film animasi, sedangkan kelas kontrol berpendapat pembelajaran di kelasnya perlu ditingkatkan agar tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang direkomendasikan (1) guru bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Ungaran dapat menggunakan model MASTER dengan media film animasi pada pembelajaran teks cerita rakyat agar diperoleh hasil pembelajaran yang optimal. (2) evaluasi berbicara sebaiknya dilakukan secara berkelompok yaitu masing-masing siswa dalam kelompok memerankan tokoh dalam cerita rakyat dan berdialog seperti sebuah pertunjukan, sehingga siswa lebih percaya diri dan dapat bebas berekspresi. (3) siswa hendaknya selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan model MASTER, terutama saat mengikuti kegiatan diskusi dan tanya jawab pada tahap *acquiring the information* dan *searching out the meaning* agar kemampuan berbicara bahasa Jawa meningkat.

## SARI

Masunah, Aida Ad'ha. 2016. *Penerapan Model MASTER dengan Media Film Animasi pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran Tahun Ajaran 2015-2016*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

*Tembung Pangrunut: model piwulangan MASTER; film animasi; crita rakyat; piwulangan teks crita rakyat*

*Piwulangan basa Jawa mligine ing kompetensi micara ing SMP Negeri 1 Ungaran durung kalaksanan kanthi optimal lan kompetensi micara siswa isih kagolong asor. Siswa kang elan anggona micara basa Jawa jalaran siswa kurang mangerteni tetembungan basa Jawa, kang elan anggona nggawe ukara basa Jawa sing bener tur pener, lan prelune dianakake gladhen supaya siswa kendel nalika micara. Kajaba iku, metodhe piwulangan kang digunakake kurang variatif lan medhia piwulangan mung mawa buku. Mula saka iku, piwulangan micara prelu modhel lan medhia kang trep minangka solusi supaya entuk asil micara kang optimal.*

*Underaning panaliten yaiku (1) kepriye bedane asil piwulangan teks crita rakyat antarane kelas eksperimen kang migunakake model MASTER lan medhia film animasi karo kelas kontrol kang tanpa migunakake model MASTER lan medhia film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran? (2) kepriye bedane patrape siswa sasuwene piwulangan teks crita rakyat antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol? Panaliten iki nduweni ancas kanggo (1) ndeskripsikake bedane asil piwulangan teks crita rakyat antarane kelas eksperimen kang migunakake model MASTER lan medhia film animasi karo kelas kontrol kang tanpa model MASTER lan medhia film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran. (2) ndeskripsikake bedane patrape siswa sasuwene piwulangan teks crita rakyat antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol.*

*Dhesain panaliten iki yaiku true experimental design awujud posttest-only control design. Populasi panaliten yaiku kabeh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran sing gunggung ana 284 siswa saka kelas VII A nganti VII H. Uji homogenitas digunakake kanggo nemtokake sampel. Sampel panaliten yaiku kelas VII C kang cacahé 36 siswa minangka kelas eksperimen lan kelas VII A kang cacahé 36 siswa minangka kelas kontrol. Teknik kanggo nglumpukake data panaliten yaiku observasi, tes (tes esai lan micara), lan wawancara. Teknik analisis data yaiku deskripsi tumrap data kualitatif lan uji t tumrap data kuantitatif. Uji prasyarat analisis yaiku uji normalitas lan homogenitas. Analisis data panaliten migunakake program IBM SPSS Statistics 20.*

*Adhedhasar panaliten, kabukti yen piwulangan teks crita rakyat kang migunakake modhel MASTER lan medhia film animasi luwih becik tinimbang*

*piwulangan kang tanpa modhel MASTER lan medhia film animasi. Siswa kelas eksperimen anggone mahami teks crita rakyat luwih becik tinimbang kelas kontrol miturut asil evaluasi mawa tes esai. Kompetensi micara siswa kelas eksperimen uga kabukti luwih becik tinimbang kelas kontrol adhedhasar asil evaluasi menceritakan kembali. Biji rata-rata piwulangan teks crita rakyat kelas eksperimen yaiku 72,79 saka rata-rata tes esai 69,97 lan rata-rata tes micara 75,61. Biji rata-rata piwulangan kelas kontrol yaiku 62,09 saka rata-rata tes esai 59,13 lan rata-rata tes micara 65,05. Analisis uji t ngasilake signifikansi  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Amarga signifikansi luwih cilik tinimbang taraf signifikansi, mula bisa dijupuk dudutan dene biji piwulangan teks crita rakyat kelas eksperimen luwih apik tinimbang kelas kontrol. Adhedhasar data patrape siswa ing piwulangan, patrap siswa kelas eksperimen luwih becik tinimbang kelas kontrol ing segi kesiapan lan limang aspek penilaian liyane, kayata: perhatian, keantusiasan, keaktifan, kesungguhan, lan pemahaman siswa. Kajaba iku, panemune siswa kelas eksperimen tumrap piwulangan luwih becik tinimbang kelas kontrol. Miturut kelas eksperimen, piwulangan ing kelase iku nyenengake lan nengsemake awit anane medhia film animasi, dene miturut kelas kontrol piwulangan ing kelase kudu ditingkatake supaya ora nggawe jeleh.*

*Pamrayoga kang bisa kaaturake yaiku, (1) guru basa Jawa SMP Negeri 1 Ungaran prayogane migunakake model MASTER lan medhia film animasi ing piwulangan teks crita rakyat sarehne entuk asil piwulangan kang optimal. (2) evaluasi kompetensi micara siswa prayogane digawe klompokan yaiku saben siswa ing kelompok maragakake sawenehing paraga kang ana ing teks crita rakyat lan siswa bisa guneman kaya lagi main kethoprak, saengga siswa luwih kendel lan luwih merdika nalika tampil. (3) siswa SMP Negeri 1 Ungaran prayogane melu aktif nalika proses piwulangan, mligine nalika diskusi lan tanya jawab ing tahap *acquiring the information* lan *searching out the meaning* supaya kompetensi siswa anggone micara basa Jawa bisa mundhak.*

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	7
1.6.1. Manfaat Teoretis .....	7
1.6.2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>9</b>
2.1. Kajian Pustaka .....	9
2.2. Landasan Teoretis .....	14
2.2.1. Membaca Pemahaman .....	14
2.2.2. Berbicara .....	15
2.2.3. Menceritakan Kembali.....	17
2.2.4. Cerita Rakyat .....	20
2.2.4.1. Jenis-jenis Cerita Rakyat .....	22

2.2.4.2	Unsur-unsur Cerita Rakyat .....	23
2.2.5.	Model Pembelajaran MASTER .....	25
2.2.6.	Media Pembelajaran .....	29
2.2.6.1.	Pengertian Media Pembelajaran .....	30
2.2.6.2.	Fungsi dan Manfaat Media .....	31
2.2.6.3.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	32
2.2.6.4.	Media Film Animasi .....	33
2.3.	Kerangka Berpikir.....	35
2.4.	Hipotesis Penelitian .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
3.1.	Desain Penelitian .....	38
3.2.	Populasi dan Sampel.....	39
3.2.1.	Populasi.....	39
3.2.2.	Sampel .....	39
3.3.	Variabel.....	40
3.3.1.	Variabel Bebas (X) .....	41
3.3.2.	Variabel Terikat (Y).....	41
3.4.	Instrumen Penelitian .....	41
3.4.1.	Instrumen Tes .....	41
3.4.1.1.	Tes Esai.....	41
3.4.1.2.	Tes Kemampuan Berbicara.....	42
3.4.2.	Instrumen Non Tes.....	45
3.4.2.1.	Lembar Observasi .....	45
3.4.2.2.	Pedoman Wawancara.....	46
3.5.	Validitas Instrumen.....	46
3.6.	Reliabilitas Instrumen .....	48
3.7.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.7.1.	Teknik Tes .....	50
3.7.1.1.	Tes Esai.....	50
3.7.1.2.	Tes Kemampuan Berbicara.....	51

3.7.2.	Teknik Non Tes .....	51
3.7.2.1.	Observasi .....	51
3.7.2.2.	Wawancara.....	52
3.8.	Teknik Analisis Data .....	52
3.8.1.	Deskripsi Data.....	52
3.8.2.	Uji Prasyarat Analisis .....	53
3.8.3.	Uji Hipotesis .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>55</b>
4.1.	Deskripsi Data.....	55
4.1.1.	Deskripsi Data Kuantitatif .....	55
4.1.2.	Deskripsi Data Kualitatif .....	57
4.2.	Uji Prasyarat Analisis .....	60
4.2.1.	Uji Normalitas.....	60
4.2.2.	Uji Homogenitas .....	61
4.3.	Uji Hipotesis .....	61
4.3.1.	Uji Hipotesis Data Kuantitatif .....	62
4.3.2.	Uji Hipotesis Data Kualitatif .....	62
4.4.	Pembahasan .....	63
4.4.1.	Hasil Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Kelas Kontrol.....	63
4.4.2.	Hasil Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Kelas Eksperimen .....	72
4.4.3.	Perbedaan Hasil Pembelajaran Teks Cerita Rakyat.....	83
4.4.3.1.	Perbedaan Hasil Pembelajaran Teks Cerita Rakyat.....	83
4.4.3.2.	Perbedaan Perilaku Siswa pada Pembelajaran Cerita Rakyat .....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>91</b>
5.1.	Simpulan .....	91
5.2.	Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Homogenitas Sampel Penelitian..	40
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Tes Esai .....	42
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	42
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Kemampuan Menceritakan Kembali .....	43
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	46
Tabel 3.8 Korelasi Skor Butir dengan Skor Total Instrumen Tes Esai.....	47
Tabel 3.9 Korelasi Instrumen Berbicara .....	48
Tabel 3.10 Perhitungan Reliabilitas Instrumen Tes Esai .....	49
Tabel 3.11 Reliabilitas Instrumen Berbicara.....	50
Tabel 4.1 Uji Normalitas Data Nilai Pembelajaran Teks Cerita Rakyat.....	60
Tabel 4.2 Uji Homogenitas Data Pembelajaran Teks Cerita Rakyat .....	61
Tabel 4.3 Uji T Data Nilai Pembelajaran Teks Cerita Rakyat.....	62
Tabel 4.4 Hasil Pembelajaran Memahami Cerita Rakyat Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.5 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Kelas Kontrol .....	65
Tabel 4.6 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Isi Cerita.....	66
Tabel 4.7 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Susunan Kalimat .....	67
Tabel 4.8 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Diksi.....	68
Tabel 4.9 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Lafal .....	69
Tabel 4.10 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Intonasi.....	70
Tabel 4.11 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Ekspresi.....	71
Tabel 4.12 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Kelancaran ..	72
Tabel 4.13 Hasil Pembelajaran Memahami Cerita Rakyat Kelas Eksperimen	76
Tabel 4.14 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Kelas Eksperimen ..	76
Tabel 4.15 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Isi Cerita.....	77
Tabel 4.16 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Susunan Kalimat .....	78

Tabel 4.17 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Diksi.....	79
Tabel 4.18 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Lafal .....	80
Tabel 4.19 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Intonasi.....	81
Tabel 4.20 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Ekspresi.....	82
Tabel 4.21 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Aspek Kelancaran ..	82
Tabel 4.22 Nilai Pembelajaran Teks Cerita Rakyat .....	83
Tabel 4.23 Rekapitulasi Data Observasi .....	87



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 .Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Esai.....	55
Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Berbicara .....	56
Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Cerita Rakyat..	57
Gambar 4.4.Histogram Distribusi Frekuensi Observasi Pertemuan Pertama.	58
Gambar 4.5.Histogram Distribusi Frekuensi Observasi Pertemuan Kedua...	58
Gambar 4.6.Histogram Perbandingan Data Pembelajaran Teks Cerita Rakyat	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Ulangan Tengah Semester Bahasa Jawa .....	96
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen .....	97
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol.....	106
Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen .....	107
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Siswa Kelas Kontrol .....	108
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Siswa Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 7 Uji Coba Instrumen Tes Esai.....	110
Lampiran 8 Uji Coba Instrumen Tes Berbicara Penilai 1 .....	111
Lampiran 9 Uji Coba Instrumen Tes Berbicara Penilai 2 .....	113
Lampiran 10 Perhitungan Validitas Instrumen Tes Berbicara.....	115
Lampiran 11 Perhitungan Reliabilitas Instrumen Tes Berbicara .....	116
Lampiran 12 Nilai Esai Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 13 Nilai Esai Kelas Eksperimen .....	118
Lampiran 14 Nilai Tes Berbicara Kelas Kontrol .....	119
Lampiran 15 Nilai Tes Berbicara Kelas Eskperimen.....	121
Lampiran 16 Nilai Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Kelas Kontrol .....	123
Lampiran 17 Nilai Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Kelas Eksperimen .....	124
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa .....	125
Lampiran 19 Foto-Foto Kegiatan Kelas Kontrol .....	126
Lampiran 20 Foto-Foto Kegiatan Kelas Eksperimen.....	128
Lampiran 21 Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	130
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian.....	131
Lampiran 23 Surat Keterangan Penelitian .....	132

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa di sekolah memiliki tujuan pokok agar siswa memiliki kemampuan berbahasa dan bersastra dengan baik. Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, sedangkan sastra dalam pembelajaran merupakan materi penunjang kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa meliputi empat jenis keterampilan, yaitu: 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca; dan 4) menulis; sedangkan kemampuan bersastra meliputi kemampuan apresiasi dan kemampuan ekspresi.

Berbicara merupakan hal yang secara alami dipelajari oleh manusia sejak usia dini. Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yaitu keterampilan yang dihasilkan sendiri oleh seorang manusia dengan menyusun gagasan dan mengucapkannya secara lisan. Berbicara adalah keterampilan kodrati yang dimiliki manusia. Dengan berbicara, manusia dapat mengungkapkan pikiran, menyampaikan gagasan, mengutarakan harapan, dan merespon manusia lain di sekitarnya. Namun, tidak semua manusia memiliki keterampilan untuk berbicara dengan baik dan benar.

Kegiatan berbicara dapat dilatih dimana saja dan kapan saja karena pada hakikatnya fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi sosial. Kemampuan berbicara dapat diperoleh di lingkungan keluarga, tetangga, dan sekolah. Dengan kata lain, seorang siswa selalu dihadapkan dengan kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran berbicara di beberapa Sekolah

Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Ungaran belum berjalan dengan optimal dan kemampuan berbicara siswa juga masih tergolong rendah.

Berdasarkan fakta hasil belajar, siswa SMP Negeri 1 Ungaran menghadapi beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa. Mereka sangat kesulitan berbicara menggunakan bahasa Jawa. Masalah yang mereka hadapi disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya: penguasaan komponen bahasa yang kurang memadai, minimnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa, guru atau pendidik kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran, metode pembelajaran tidak variatif, media tidak menarik, dan minimnya lingkungan berbahasa Jawa.

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran masih lemah dalam penguasaan bahasa Jawa, terutama dengan minimnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa yang mereka miliki. Ditambah lagi, kesulitan mereka dalam menyusun dan mengorganisasikan sebuah kalimat berkonteks bahasa Jawa yang padu untuk komunikasi mereka sehari-hari serta perlunya diadakan latihan keberanian bagi siswa dalam berbicara.

Kesulitan berbahasa Jawa yang dihadapi siswa sejalan dengan guru yang tidak kreatif mengelola pembelajaran bahasa Jawa di dalam kelas. Kompetensi tuntutan pendidikan terhadap seorang guru, seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran bahasa berhasil mencapai kompetensi-kompetensi yang sesuai kurikulum.

Penggunaan metode dan pemanfaatan media secara optimal dapat menjadikan pembelajaran bahasa Jawa lebih menarik bagi siswa. Namun, hal ini tidak dilaksanakan karena metode dan model pembelajaran bahasa Jawa di SMP

Negeri 1 Ungaran masih terkesan monoton atau tidak variatif. Meski sekolah secara administrasi telah tercatat menggunakan kurikulum 2013, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran. Seharusnya, siswa lebih diarahkan pada praktek berbahasa dan memproduksi bahasa secara lisan maupun tulisan. Selain itu, guru hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan kreatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

Minimnya lingkungan berbahasa Jawa juga menjadi salah satu penyebab lemahnya kemampuan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran. Siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan berbicara berbahasa Jawa dengan baik karena keluarga, sekolah, dan lingkungan kelas tidak menerapkan percakapan bahasa Jawa secara optimal. Lingkungan keluarga kurang mendukung perkembangan mereka untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa karena keluarga dan masyarakat di Kecamatan Ungaran pada era globalisasi saat ini cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa keseharian. Pembelajaran bahasa Jawa di dalam kelas juga masih menerapkan percakapan berbahasa Indonesia. Selain itu, program "*Kamis Basa Jawa*" yang dimiliki sekolah yaitu program mingguan untuk menggalakkan penggunaan bahasa Jawa di lingkungan sekolah setiap Hari Kamis, tidak berjalan dengan baik.

Merujuk berbagai permasalahan di atas, maka diperlukan pembenahan pembelajaran berbicara di SMP Negeri 1 Ungaran. Model MASTER dirasa tepat untuk mengatasi masalah pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran, didasarkan oleh beberapa alasan. Pertama, model pembelajaran MASTER

merupakan model pembelajaran yang inovatif yang bersifat *student centered*. Sintakmatik model MASTER mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena diarahkan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk memproduksi bahasa secara lisan dan tulisan, memicu memori mereka dengan proses pembelajaran yang lebih bermakna, serta menciptakan lingkungan berbahasa Jawa yang memungkinkan siswa untuk praktek berbahasa Jawa dengan terus-menerus. Kedua, model pembelajaran MASTER telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 12 Padangsambian, Denpasar.

Media film animasi cerita rakyat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan model MASTER dalam pembelajaran. Media film animasi merupakan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Pemilihan media film animasi diharap dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena diperkaya dengan gambar-gambar menarik. Prolog dan dialog berbahasa Jawa yang disajikan dalam film diharapkan dapat memberi gambaran nyata bagi siswa cara berdialog dan bercerita dengan konteks berbahasa Jawa yang baik dan benar. Materi cerita rakyat dipilih untuk disajikan dalam film animasi karena cerita rakyat merupakan karya sastra prosa berbentuk karangan narasi yang dilengkapi prolog dan dialog, mengandung muatan nilai-nilai karakter, disajikan dengan bahasa yang baik, dan kontekstual.

Pembelajaran teks cerita rakyat pada penelitian ini digunakan untuk melatih kemampuan berbahasa siswa, khususnya mengoptimalkan keterampilan

berbicara dalam menceritakan kembali. Dengan pembelajaran ini, siswa dilatih untuk bercerita dan juga berdialog.

Kolaborasi model pembelajaran MASTER dan media film animasi cerita rakyat juga diharap dapat menunjang kemampuan mengapresiasi karya sastra agar para siswa mendapatkan wawasan-wawasan praktis kehidupan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu diadakan penelitian terhadap penggunaan model pembelajaran MASTER pada pembelajaran teks cerita rakyat untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran tahun ajaran 2015-2016 dengan judul **Penerapan Model MASTER pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran.**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, disusun identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran.
- 2) Minimnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki siswa.
- 3) Siswa kurang mampu menyusun kalimat bahasa Jawa dengan baik dan benar.
- 4) Perlunya latihan keberanian untuk berbicara.
- 5) Metode pembelajaran bahasa Jawa masih tidak variatif.

- 6) Media pembelajaran bahasa Jawa tidak menarik karena pembelajaran hanya berpusat pada buku.
- 7) Kurangnya dukungan sekolah pada terciptanya lingkungan berbahasa Jawa yang menunjang praktek berbahasa Jawa.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah penelitian difokuskan pada rendahnya kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran. Masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu minimnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa dan lemahnya kemampuan siswa untuk menyusun serta mengorganisasikan kalimat berkonteks bahasa Jawa yang padu. Pembinaan metode dan pemanfaatan media diperlukan agar siswa memiliki keterampilan berbicara yang optimal. Model MASTER dengan pemanfaatan media film animasi cerita rakyat akan digunakan sebagai solusi pembelajaran.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, disusun rumusan masalah dalam dua poin sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perbedaan hasil pembelajaran cerita rakyat antara kelas eksperimen yang menggunakan model MASTER dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan model MASTER pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran?
- 2) Bagaimana perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?



### **1.5. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Mendeskripsikan perbedaan hasil pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen yang menggunakan model MASTER dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan model MASTER pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran.
- 2) Mendeskripsikan perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran teks cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat teoretis dan praktis. Manfaat penelitian yang ingin diperoleh adalah sebagai berikut.

#### **1.6.1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini, terutama bagi perkembangan dunia pendidikan adalah bertambahnya variasi model dan media pembelajaran berbicara dengan materi cerita rakyat serta bertambahnya khasanah ilmu pengetahuan pada perkembangan pembelajaran bahasa Jawa di jenjang SMP.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

- 1) Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa perbaikan pada proses pembelajaran berbicara dan pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Jawa.

## 2) Manfaat bagi guru

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran MASTER dengan penggunaan media film animasi cerita rakyat pada kelas VII di SMP Negeri 1 Ungaran diharapkan dapat menjadi alternatif pengembangan pembelajaran berbicara, mengatasi masalah siswa yang tidak lancar berbahasa Jawa, menambah pengalaman guru terhadap variasi model dan media pembelajaran, dan memberi kesan menyenangkan dengan pembelajaran yang lebih bermakna.

## 3) Manfaat bagi peserta didik

Penerapan model pembelajaran MASTER dengan dukungan media film animasi cerita rakyat diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jawa, memberi model bagi siswa untuk berdialog dan bercerita dengan bahasa Jawa, melatih keberanian siswa, melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyusun dan memproduksi bahasa yang baik dan benar, menambah wawasan-wawasan praktis kehidupan dengan cerita rakyat, mempermudah siswa untuk praktek berbicara menggunakan bahasa Jawa, dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1. Kajian Pustaka

Pustaka yang mendasari penelitian ini adalah beberapa penelitian pendahulu yang memiliki relevansi terhadap masalah penelitian. Peninjauan terhadap penelitian pendahulu sangat diperlukan untuk mengetahui besarnya relevansi antara kedua penelitian. Selain itu, peninjauan ini juga dapat digunakan untuk mengetahui keaslian penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian tentang pembelajaran teks cerita rakyat dengan berbagai model dan media telah banyak dilakukan, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Kirmani dan Frieman (1997), Sudaniti (2011), Ariani (2013), Purnami (2014), dan Safitri (2014).

Penelitian Kirmani dan Frieman (1997) dalam jurnal *International Journal of Early Childhood* yang berjudul *Diversity in Classrooms: Teaching Kindness through Folktales* merupakan penelitian eksperimen untuk mengetahui perubahan perilaku siswa melalui pembelajaran cerita rakyat. Kirmani dan Frieman menyatakan bahwa cerita rakyat atau *folktale* telah menjadi media tradisional untuk mengajarkan nilai-nilai moral. Cerita rakyat dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial yang universal, kekeluargaan, dan isu-isu lingkungan. Mereka kemudian menyimpulkan bahwa cerita rakyat dan sintakmatik pembelajarannya berguna untuk mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan mendorong terciptanya keragaman budaya di dalam kelas.

Persamaan penelitian Kirmani dan Frieman dengan penelitian ini adalah penggunaan cerita rakyat untuk mengetahui perubahan perilaku siswa. Perbedaannya terletak pada 1) subjek penelitian, Kirmani dan Frieman pada penelitiannya menerapkan pembelajaran pada anak usia dini dan penelitian ini diterapkan pada anak SMP; 2) model pembelajaran penelitian Kirmani dan Frieman berupa *telling story*, sedangkan penelitian ini menggunakan model MASTER; 3) media pembelajaran, Kirmani dan Frieman memanfaatkan cerita rakyat sebagai materi sekaligus media pembelajaran, sedangkan penelitian ini memanfaatkan film animasi sebagai media pembelajaran. Sumbangsih penelitian Kirmani dan Frieman terhadap penelitian ini adalah pemanfaatan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran yang berdasarkan hasil pengamatan dapat berpengaruh pada kemajuan belajar siswa berupa perubahan perilaku saat dan sesudah pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan cerita rakyat dengan media film animasi sebagai materi pembelajaran untuk memotivasi siswa dengan menyajikan nilai-nilai kearifan lokal, pelajaran moral, dan cerita yang kontekstual.

Sudaniti (2011) dalam skripsinya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan, menyimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media tersebut dapat memicu siswa untuk berperan aktif, membantu memusatkan perhatian dan konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung, serta memunculkan minat dan antusias siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, media boneka tangan terbukti meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada tiap-tiap

aspek yang dinilai. Pada pratindakan siswa memperoleh rata-rata pada tiap aspek sebesar 19,17 yang meningkat menjadi 23,03 pada siklus I dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 25,89.

Penelitian Sudaniti memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian ini adalah meneliti kemampuan berbicara siswa yaitu aspek bercerita dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian Sudaniti dengan penelitian ini. Pertama, penelitian Sudaniti tidak menggunakan model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini menggunakan model MASTER. Kedua, materi penelitian Sudaniti adalah kutipan cerita terjemahan berbahasa Inggris, sedangkan penelitian ini memanfaatkan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan Sudaniti adalah boneka tangan, sedangkan penelitian ini menggunakan media film animasi.

Penelitian Ariani (2013) berjudul Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Teknik Demonstrasi dengan Media Boneka Upin dan Ipin Siswa Kelas VII-B SMP Futuhiyyah Mranggen juga relevan dengan penelitian ini. Ariani menyimpulkan bahwa teknik demonstrasi dengan media boneka Upin dan Ipin telah berhasil meningkatkan kemampuan menceritakan kembali siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata kelas pada siklus I sebesar 67,35 yang kemudian meningkat menjadi 79,11 pada siklus II. Peningkatan tersebut diikuti dengan perubahan perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok, serta senantiasa memperhatikan arahan guru.

Persamaan penelitian Ariani dengan penelitian ini adalah meneliti kemampuan berbicara siswa yaitu dalam menceritakan kembali dengan menggunakan teknik dan media tertentu. Perbedaannya, antara lain: 1) materi pembelajaran Ariani adalah cerita anak, sedangkan penelitian ini menggunakan materi cerita rakyat; 2) Ariani menggunakan teknik demonstrasi, sedangkan model penelitian ini adalah model MASTER; 3) media pembelajaran yang digunakan Ariani adalah boneka Upin dan Ipin, sedangkan media penelitian ini adalah film animasi.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Purnami (2014) dalam jurnal *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* dengan judul Pengaruh Metode Sociodrama Berbantuan Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD. Purnami menyatakan bahwa metode sociodrama memberi pengaruh positif pada keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penskoran, rata-rata kelompok eksperimen adalah 21,79 sedangkan kelompok kontrol adalah 17,10. T-hitung keduanya adalah 4,22 dan angka tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil berbicara yang signifikan.

Persamaan penelitian Purnami dengan penelitian ini adalah pengujian suatu metode pada aspek berbicara siswa dengan materi cerita rakyat. Perbedaan kedua penelitian ini, antara lain: 1) subjek penelitian Purnami adalah siswa kelas V SD, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP; 2) metode yang digunakan Purnami adalah metode sociodrama, sedangkan penelitian ini menggunakan model MASTER; 3) penelitian Purnami tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan media film animasi.

Dalam jurnal *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran MASTER Berbantuan Media Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Membaca Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 12 Padangsambian, Safitri (2014) menyimpulkan adanya perbedaan hasil membaca yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model MASTER dengan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan perhitungan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 29,28 dan kelas kontrol memperoleh nilai 24,70. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh t-hitung sebesar 5,327 dan skor tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil membaca yang signifikan.

Persamaan penelitian Safitri dengan penelitian ini adalah pengujian model MASTER pada pembelajaran bahasa dengan materi cerita rakyat. Beberapa perbedaannya, yaitu: 1) aspek keterampilan berbahasa yang diteliti Safitri adalah membaca, sedangkan penelitian ini fokus dalam meneliti aspek berbicara; 2) subjek penelitian Safitri adalah siswa kelas V SD, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP; 3) mata pelajaran yang diteliti Safitri adalah bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini meneliti bahasa Jawa. Selain itu, penelitian Safitri turut memberikan sumbangsih berupa ide untuk menerapkan model pembelajaran MASTER pada mata pelajaran bahasa Jawa setelah berhasil diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa penelitian pendahulu yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa mempelajari teks

cerita rakyat khususnya dalam menceritakan kembali dan perubahan perilaku dalam pembelajaran antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran.

## **2.2. Landasan Teoretis**

Landasan teoretis merupakan susunan teori dari para ahli yang berasal dari beberapa sumber untuk mendukung jalannya penelitian. Landasan teori diperlukan untuk menyusun instrumen dan mengontrol jalannya penelitian. Teori tersebut meliputi teori tentang membaca pemahaman, berbicara dan menceritakan kembali, cerita rakyat, model pembelajaran MASTER, dan media film animasi.

### **2.2.1. Membaca Pemahaman**

Pada dasarnya, kemampuan membaca menunjuk pada kemampuan memahami maksud dan pikiran orang yang diungkapkan secara tertulis dalam bentuk catatan singkat, surat, artikel, cerita pendek, novel, dan lain-lain (Djiwandono 2008: 8).

Kemampuan memahami umumnya menuntut siswa untuk mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan memanfaatkan isi materi tersebut. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian atau esai. Kemampuan ini dijabarkan menjadi tiga, yaitu: 1) menerjemahkan, mengalihbahasakan dan membangun konsep secara mandiri; 2) menginterpretasi, mengenal dan memahami lebih luas; 3) mengekstraplorasi, memperhitungkan dan menarik kesimpulan (Daryanto 2012: 106-108).



Sasaran tes kemampuan membaca atau memahami bacaan adalah memahami wacana yang diungkapkan secara tertulis. Meliputi kemampuan untuk a) memahami arti kata-kata sesuai penggunaan dalam wacana, b) mengenali susunan organisasi wacana, c) mengenali pokok-pokok pikiran yang terungkapkan, d) mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya eksplisit, e) mampu menjawab pertanyaan dalam wacana yang diungkapkan dengan kata-kata yang berbeda, f) mampu menarik inferensi tentang isi wacana, g) mampu memahami kata dan ungkapan dalam nuansa sastra, h) mampu memahami dan mengenali pesan penulis (Djiwandono 2008: 116).

### **2.2.2. Berbicara**

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang secara alami dipelajari manusia pada masa kanak-kanak sebelum memasuki usia sekolah. Keterampilan ini akan diperoleh setelah manusia memperoleh keterampilan menyimak.

Sujanto (1988: 189) berpendapat bahwa berbicara merupakan bentuk komunikasi antarpersona yang paling unik, paling tua, dan sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Sujanto menyebut berbicara adalah bentuk komunikasi yang paling unik karena melibatkan unsur-unsur yang sangat kompleks, seperti ungkapan, konteks, maksud, bahasa dan pemakainya, serta moral yang melandasi bahasa tersebut yang tidak ditemukan dalam bentuk komunikasi lainnya.

Menurut Tarigan (2008: 16), berbicara adalah kemampuan mengucapkan atau melafalkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk menyatakan suatu

pikiran, gagasan, dan perasaan. Batasan berbicara meliputi sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dapat dilihat dengan memanfaatkan sejumlah jaringan otot pada tubuh manusia untuk menyampaikan maksud, tujuan, dan gagasan-gagasan tertentu. Ia menyimpulkan bahwa berbicara adalah alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai kebutuhan penyimak dan tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi.

Mulgrave (dalam Tarigan 2008: 16) juga mengatakan bahwa berbicara merupakan instrumen untuk mengungkapkan kepada penyimak pemahaman atau gagasan pembicara terhadap bahan pembicaraan maupun terhadap penyimaknya; berbicara juga berkaitan dengan sikap dan kemampuan menyesuaikan diri saat seseorang berkomunikasi; dan berkaitan dengan antusiasme pembicara saat ia berbicara.

Ketiga pendapat di atas diperkuat dengan pernyataan Djiwandono (2008: 8) mengenai pengertian berbicara. Ia mengatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran dan isi hati seseorang dengan bunyi-bunyi bahasa atau rangkaian kata-kata dalam susunan bahasa yang lebih lengkap, meliputi: frasa, kalimat, dan wacana lisan seperti cerita dan pidato. Ringkasnya, berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan dan dilafalkan melalui bunyi-bunyi bahasa.

Berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain (Sudaniti 2010: 18).

Penelitian ini akan menggunakan teori Tarigan (2008: 16) yang menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk menyatakan suatu pikiran, gagasan, dan perasaan. Batasan berbicara meliputi sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dapat dilihat dengan memanfaatkan sejumlah jaringan otot pada tubuh manusia untuk menyampaikan maksud, tujuan, dan gagasan-gagasan tertentu sesuai kebutuhan penyimak dan tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi.

Kemampuan berbicara pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan menceritakan kembali yaitu pengungkapan kembali wacana lisan berupa cerita rakyat.

### **2.2.3. Menceritakan Kembali**

Pada dasarnya kegiatan menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan kembali sesuatu yang dibaca maupun yang didengar. Kegiatan mengungkapkan kembali dapat diterapkan secara lisan maupun tertulis. Kegiatan mengungkapkan kembali secara tertulis identik dengan kegiatan menuliskan kembali cerita, sedangkan kegiatan mengungkapkan kembali secara lisan identik dengan kegiatan bercerita (Ariani 2013: 45).

Menceritakan kembali sama halnya dengan bercerita, perbedaannya adalah materi yang disampaikan adalah materi yang telah diungkapkan sebelumnya. Bercerita merupakan cara untuk menyampaikan cerita kepada pendengar atau membacakannya bagi mereka. Pencerita adalah orang yang mengalihkan cerita dan menyampaikannya kepada pendengar dengan bahasanya sendiri (Majid 2008: 9).

Isbell (2004: 157-158) membedakan *storytelling* (bercerita) dengan *story reading* (membaca cerita). Isbell menyatakan bahwa bercerita adalah menyajikan cerita dengan bahasa sendiri, sedangkan membaca cerita adalah membacaknya dari sebuah buku. Pada proses bercerita, kata-kata diciptakan melalui spontanitas, penampilan yang energik, serta ditandai dengan partisipasi dan interaksi dengan penonton. Menurutnya, bercerita dapat memberi pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak-anak.

Menurut Majid (2008: 9), batasan bercerita yang baik adalah yang dapat menyebarkan ruh baru yang kuat dan menampilkan gambaran yang hidup di hadapan pendengar. Bercerita sebaiknya juga dapat memberikan potret yang jelas dan menarik, intonasi, gerakan-gerakan, dan emosinya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita (Majid 2008: 47-54) adalah sebagai berikut.

- 1) Tempat bercerita, tempat diperdengarkannya sebuah cerita. Bercerita dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Hal ini erat kaitannya dengan mengondisikan para penyimak agar dapat menyimak cerita dengan baik.
- 2) Posisi duduk, posisi yang tepat bagi pencerita untuk menyampaikan sebuah cerita. Pencerita hendaknya tidak hanya duduk, namun juga berdiri, bergerak, dan mengubah posisi gerakan sesuai dengan jalannya cerita. Hal ini disebut dengan peragaan.
- 3) Bahasa cerita, berupa pemilihan diksi atau penggunaan ungkapan yang membentuk suatu gaya bahasa cerita. Diksi dan ungkapan yang cukup

baik akan memudahkan para penyimak dalam memahami jalannya cerita. Sehingga, sangat penting bagi siswa untuk memiliki perbendaharaan kata yang luas.

- 4) Intonasi, tinggi-rendahnya suara yang digunakan dalam menyampaikan sebuah cerita. Intonasi selalu berkaitan dengan alur. Perubahan naik-turunnya nada atau pelan-kerasnya tekanan harus sesuai dengan jalannya cerita. Misalnya, pencerita harus menyampaikan cerita dengan suara ditekan pada saat puncak konflik. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian para penyimak.
- 5) Pemunculan tokoh-tokoh, yaitu penggambaran setiap tokoh dengan gambaran yang sesungguhnya dan memperlihatkan karakternya seperti dalam cerita. Cerita yang disampaikan dengan baik adalah cerita yang dapat menggambarkan tokoh dengan karakter dan sifat sesungguhnya.
- 6) Penampakan emosi, atau ekspresi yaitu menampakan keadaan jiwa dan emosi para tokohnya kepada para penyimak. Pencerita harus berekspresi sebaik mungkin sesuai tokoh dan alur cerita.
- 7) Peniruan suara, dimaksudkan untuk menciptakan penjiwan dalam cerita dan memberi kesan yang lebih dalam di hati para penyimak cerita. Peniruan suara akan mendukung terciptanya penggambaran yang baik terhadap cerita dalam imajinasi para penyimaknya.
- 8) Penguasaan terhadap penyimak, yaitu mengkondisikan penyimak dengan membangkitkan perhatian mereka agar senantiasa menyimak cerita dengan senang hati dan berkesan. Caranya adalah menghindari

gaya cerita yang monoton. Pencerita harus menjiwai dalam mengekspresikan emosi tokoh, menjelaskan rangkaian peristiwa dengan baik, dan menghindari ungkapan yang berulang-ulang.

- 9) Menghindari ucapan spontan, berkaitan dengan kelancaran pencerita dalam menyampaikan cerita. Kelancaran bercerita akan berpengaruh terhadap kesan para penyimak. Pencerita harus menguasai materi cerita untuk menghindari ucapan spontan yang kemungkinan akan muncul seperti “apa namanya?” atau “seperti itu”. Kebiasaan buruk tersebut dapat memutuskan rangkaian peristiwa dalam cerita.

Berdasarkan uraian teori di atas, menceritakan kembali adalah mengungkapkan kembali secara lisan sebuah cerita yang telah diperdengarkan kepada para penyimak (Ariani 2013: 45). Ada Sembilan hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita (Majid 2008: 47-54), meliputi: tempat bercerita, posisi pencerita atau peragaan, gaya bahasa, intonasi, pemunculan tokoh, ekspresi, penjiwaan cerita, penguasaan terhadap penyimak, dan menghindari ucapan spontan.

#### **2.2.4. Cerita Rakyat**

Cerita merupakan satu bentuk karya sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Cerita rakyat merupakan salah satu jenis cerita yang hidup secara alami dan tersebar di berbagai lapisan masyarakat yang berkembang dari dulu hingga sekarang dan disampaikan secara turun-temurun (Majid 2008: 8).

Cerita rakyat penting untuk dimasukkan dalam kurikulum pendidikan sekolah karena pada hakikatnya cerita rakyat mengandung berbagai informasi dan peristiwa yang akan berpengaruh pada pembentukan moral dan akal anak, dalam kepekaan rasa, imajinasi, dan bahasanya. Cerita rakyat dapat membuat anak senang dan termotivasi, mendorong mereka untuk menjadi generasi yang kreatif dan lebih kaya imajinasi. Majid (2008: 4) menyimpulkan bahwa cerita rakyat bermanfaat bagi perkembangan anak.

Dubitsky (1982: 127) memaparkan kelebihan lain dari cerita rakyat. Ia menyimpulkan bahwa kekuatan wacana dari fable, parabel, dan cerita rakyat dapat memberi pengaruh kepada pembaca, seperti: menghibur, menyenangkan pembaca dengan estetika-sastra, memberi instruksi, atau informasi.

Kirmani dan Frieman (1997: 39) mengatakan bahwa cerita rakyat dari latar belakang kebudayaan yang beragam dapat menjadi sumber yang penting untuk mengajarkan siswa bagaimana hidup berdampingan dengan siswa lainnya yang memiliki budaya yang berbeda. Mereka mengibaratkan bahwa guru seolah mendapatkan sebuah kendaraan untuk mengajarkan isu-isu moral dan menarik perhatian siswa dengan keunikan kebudayaan lainnya.

Cerita rakyat dalam penelitian ini sesuai dengan teori Majid (2008: 8) yang menyatakan bahwa cerita rakyat adalah sebuah karya sastra yang berbentuk prosa yang hidup secara alami dan tersebar di berbagai lapisan masyarakat yang berkembang dari dulu hingga sekarang dan disampaikan secara turun-temurun yang mengandung berbagai informasi serta berfungsi dalam pembentukan moral dan akal anak, kepekaan rasa, imajinasi, dan bahasanya.

#### 2.2.4.1. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat digolongkan dalam berbagai jenis. Menurut Olman (dalam Mu'arifin 2013: 34), cerita rakyat ada tiga jenis yaitu: mitos (*mite*), legenda (*legend*), dan dongeng (*falkto*). Natia (Mu'arifin, 2013: 34) menjabarkan pengertian cerita rakyat berdasarkan jenis-jenisnya sebagai berikut.

- a. Mitos (*mite*), merupakan cerita bertema tentang kehidupan dewa-dewa, roh halus, serta kepercayaan animisme dan dinamisme. Cerita mitos adalah cerita yang selalu berhubungan dengan kepercayaan. Contoh: cerita Nyi Roro Kidul.
- b. Legenda (*legend*), merupakan cerita rakyat tentang asal mula suatu tempat, gunung, peristiwa dan sebagainya. Contoh: cerita Asal-usul Kota Semarang dan Rawa Pening.
- c. Dongeng (*falkto*), cerita rakyat khayal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng lahir karena khayalan pengarang. Contoh: cerita Andhe-andhe Lumut dan Cindhelaras.

Berdasarkan ketiga jenis cerita rakyat yang telah disebutkan di atas, penelitian ini menggunakan cerita rakyat dengan jenis legenda yang merupakan cerita tentang asal-mula suatu tempat. Legenda yang dipilih adalah cerita yang kontekstual dan memiliki muatan nilai-nilai karakter untuk turut mendidik dan membangun moral anak.



#### **2.2.4.2. Unsur-unsur Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa yang dibangun dari berbagai unsur. Menurut Kokasih (dalam Mu'arifin 2013: 35-37), unsur-unsur tersebut, antara lain: alur, penokohan, latar, tema, dan amanat.

##### **a. Alur**

Alur adalah pola pengembangan cerita yang terbentuk dari sebuah hubungan kausalitas atau sebab-akibat. Alur merupakan rangkaian jalannya cerita yang terbagi dalam beberapa tahap, yaitu: pengenalan, pengungkapan peristiwa, penanjakan atau menuju konflik, klimaks atau puncak konflik, anti-klimaks atau peleraian, dan penyelesaian. Nurgiyantoro (1998: 110) menyebut alur dengan plot. Kejelasan plot akan mempermudah pemahaman penyimak terhadap cerita yang ditampilkan. Plot yang kompleks yang sulit dikenali hubungan kausalitas antarperistiwanya akan menjadikan cerita sulit dipahami.

##### **b. Penokohan**

Dalam unsur penokohan, dikenal dua istilah yaitu tokoh dan penokohan itu sendiri. Tokoh menunjuk pada orangnya yaitu pelaku cerita, sedangkan penokohan adalah perwatakan atau karakter yang menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh (Nurgiyantoro 1998: 165). Penokohan dalam pengertian yang lebih luas merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh-tokoh tertentu dengan karakter-karakter tertentu dalam cerita.

c. Latar

Latar berfungsi untuk memperkuat dan memberi kesan realistis kepada penyimak terhadap jalannya cerita. Abrams (dalam Nurgiyantoro 1998: 216) mengatakan bahwa latar penting sebagai tumpuan yang menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan hubungan sosial tempat terjadinya cerita diceritakan. Latar terbagi menjadi tiga, yaitu 1) latar tempat, keterangan yang menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita; 2) latar waktu, berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa. Misalnya, pagi hari; 3) latar sosial, menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, dan cara berpikir dan bersikap. Latar sosial selalu melekat pada latar tempat dan waktu dan akan memperjelas keadaannya secara khas untuk meyakinkan para penyimak cerita.

d. Tema

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiyantoro 1998: 68) menyatakan bahwa tema merupakan gagasan yang menopang sebuah karya sastra dan terkandung dalam teks sebagai struktur yang semantis. Tema bersifat umum, lebih kompleks, dan abstrak yang menjadi dasar pengembangan sebuah cerita. Tema cerita bisa berupa isu-isu sosial, politik, dan kebudayaan.

e. Amanat

Amanat berisi ajaran moral atau pesan-pesan mendidik yang disampaikan pengarang terhadap penyimak secara tersirat. Nurgiyantoro (1998: 321) menyebut amanat dengan moral yang menyaran pada pengertian baik buruk yang diterima secara umum mengenai perbuatan, sikap, akhlak, budi pekerti, dan susila. Moral merupakan sesuatu yang bersifat relatif karena penyimak akan menilai dan menemukannya dengan subjektivitas masing-masing sesuai jalan hidupnya.

### 2.2.5. Model Pembelajaran MASTER

Model pembelajaran MASTER merupakan model pembelajaran inovatif yang bersifat *student centered* dan merupakan suatu langkah Cara Belajar Cepat (CBC) yang muncul pada awal abad ke-21. Malcolm Jayne Nicholl menggunakan istilah M-A-S-T-E-R yaitu sebuah singkatan untuk keenam langkah model tersebut agar lebih mudah diingat (Ahimsa (Ed) 2003: 94). Singkatan tersebut diambil dari huruf pertama pada setiap langkahnya, yaitu 1) huruf M berasal dari *motivating your mind*, 2) huruf A berasal dari *acquiring the information*, 3) huruf S berasal dari *searching out the meaning*, 4) huruf T berasal dari *triggering the memory*, 5) huruf E berasal dari *exhibiting what you know*, 6) huruf R berasal dari *reflecting how you've learned*.

Model MASTER menjadikan belajar menyenangkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang relaks bagi siswa. Siswa diberi kebebasan berekspresi dalam belajar. Lingkungan relaks dan nyaman akan menunjang siswa untuk termotivasi serta memusatkan konsentrasi dan fokus pada pembelajaran.

Keadaan fokus dan penuh konsentrasi inilah yang akan membuat mereka secara mudah mempelajari hal-hal baru dengan cepat. Model pembelajaran ini pertama kali diprakarsai oleh Georgi Lozanov seorang psikiater Bulgaria.

Pembelajaran MASTER merupakan pembelajaran yang menginginkan siswa mengalami kegembiraan dalam proses pembelajaran. Kegembiraan yang dimaksud adalah bangkitnya minat siswa dalam belajar, keterlibatan penuh siswa, dan menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna tanpa membuat mereka merasa terbebani. Rose dan Nicholl (dalam Ahimsa (Ed) 2003: 82) mengatakan bahwa motivasi adalah kunci belajar.

Sintakmatik model pembelajaran MASTER terdiri dari enam langkah pembelajaran (Ahimsa (Ed) 2003: 94 – 98):

1) *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran)

Langkah awal pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar yang relaks. Keadaan relaks akan membuat siswa percaya diri, termotivasi, dan belajar dengan baik. Menurut Sir Christopher Ball (dalam Ahimsa (Ed) 2003: 94), Direktur Pembelajaran pada Masyarakat Kerajaan Inggris bagi pengembangan Seni, Manufaktur, dan Komersial (RSA), “tiga faktor terpenting dalam belajar adalah motivasi, motivasi, dan motivasi”. Pada tahap ini, tugas guru sebagai mentor adalah mendukung, menasehati, dan memotivasi pikiran siswa dengan menampilkan beberapa manfaat dari pembelajaran yang akan dilakukan dan menyajikan materi pembelajaran yang kontekstual. Motivasi belajar merupakan komponen penting yang menentukan

tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena siswa yang memiliki keinginan kuat untuk mengikuti pembelajaran akan dengan mudah mencapai kompetensi yang ditentukan dan mendapat hasil belajar yang baik.

2) *Acquiring the Information* (Memperoleh Informasi)

Pengajaran di sekolah-sekolah menitikberatkan kegiatan pada proses pentransferan informasi dari guru kepada siswa. Namun, tidak demikian pada pembelajaran MASTER yang menganut paham konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme memfokuskan proses belajar pada cara peserta didik menyusun sebuah makna berdasarkan pengalamannya, proses belajar ini meliputi akomodasi, asimilasi, dan ekuilibrium (Bryceson 2007: 191). Pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk mengambil, memperoleh, dan menyerap fakta-fakta dasar dari pelajaran yang sedang dipelajari sesuai pembelajaran inderawi yang siswa sukai. Proses *acquiring the information* erat hubungannya dengan belajar mandiri. Belajar mandiri bertujuan untuk mengembangkan kompetensi intelektual siswa hingga mereka terampil dalam memecahkan masalah dengan cara-cara berbeda yang disukai masing-masing. Tahap kedua akan mengarahkan siswa untuk belajar dengan kelompok dan melatih keberanian untuk berbicara.

3) *Searching Out the Meaning* (Mencari Makna)

Pada tahap ketiga, siswa diarahkan untuk memaknai pembelajaran dengan mengeksplorasi materi pembelajaran berupa fakta dan

informasi yang telah diperoleh untuk diubah ke dalam makna/konsep pribadinya. Kegiatan mengubah fakta menjadi makna merupakan kegiatan yang melibatkan kedelapan jenis kecerdasan berperan aktif. Siswa diarahkan untuk menginterpretasi materi pembelajaran sesuai makna/konsep masing-masing. Seperti menjawab pertanyaan dengan jawaban panjang atau menjelaskan suatu bagian dari materi pembelajaran.

4) *Triggering the Memory* (Memicu Memori)

Tahap ini mengarahkan siswa untuk menyimpan makna dan informasi pembelajaran dalam memori jangka panjangnya. Hal tersebut bertujuan agar makna dan informasi pembelajaran tersimpan lama dalam pikiran siswa. Dengan demikian, siswa dapat membuka atau mengambil informasi tersebut saat diperlukan. Teknik menyimpan informasi dalam memori jangka panjang meliputi kegiatan asosiasi, kategorisasi, mendongeng, dan membuat peta konsep.

5) *Exhibiting What You Know* (Memamerkan Apa yang Diketahui)

Langkah ini mendorong siswa untuk membuktikan pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk memaparkan/mempresentasikan hal yang telah mereka pelajari. Siswa akan dianggap benar-benar paham apabila mereka dapat menjelaskan hal yang telah mereka pelajari dengan sebaik-baiknya. Pada tahap ini, siswa akan bercerita satu-satu secara bergantian.

#### 6) *Reflecting How You've Learned* (Merefleksi Bagaimana Belajar)

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan pada akhir setiap pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa terhadap apa yang telah dipelajari dan bagaimana mereka mempelajarinya. Dengan mengkaji hasil belajar siswa, kualitas dan ketercapaian kompetensi akan terukur sebagai acuan untuk mengembangkan pendekatan belajar yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya.

Model pembelajaran MASTER merupakan metode belajar cepat yang mendorong siswa untuk belajar sesuai teknik dan gaya belajar masing-masing. Siswa dapat belajar secara alamiah dengan perasaan gembira. Untuk melatih keberanian, di sini siswa dapat bebas berekspresi dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab pada kelompok masing-masing. Sebab, yang alamiah menjadi lebih mudah dan yang lebih mudah akan menjadi lebih cepat. Model MASTER merupakan Cara Belajar Cepat (CBC) yang membawa siswa untuk merasakan bahwa belajar itu menyenangkan, efektif, dan cepat.

#### **2.2.6. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Teori tentang media pembelajaran dicantumkan karena penelitian ini menggunakan media film animasi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengatur jalannya pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

### 2.2.6.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rahardjo (dalam Miarso 1984: 47), kata *media* berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan wadah perantara pesan yang berasal dari suatu sumber untuk disalurkan atau disampaikan kepada sasaran yaitu si penerima pesan. Pesan tersebut adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dari hal tersebut adalah terjadinya proses belajar.

Pengertian di atas sejalan dengan Suwito (1989: 57) yang menyatakan bahwa media pendidikan adalah sarana perantara dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi keberhasilan suatu pendidikan atau proses pembelajaran.

Arsyad (2009: 4) menyimpulkan gagasan yang sama mengenai pengertian media. Ia mengatakan bahwa alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Heinich (dalam Arsyad 2009: 4) memberi batasan mengenai pengertian media bahwa apabila suatu alat membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran maka alat tersebut adalah media pembelajaran.

Keempat teori yang dicetuskan oleh para ahli di atas memiliki kesamaan terhadap pengertian media pembelajaran. Menurut mereka, media pembelajaran adalah sarana/ perantara untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi-informasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi suatu proses pembelajaran.



### 2.2.6.2. Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung tercapainya tujuan-tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran membawa banyak dampak positif terutama bagi siswa dan guru. Bahkan menurut Arsyad (2009: 15), dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Pada mulanya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar. Media digunakan untuk mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap belajar siswa (Miarso 1984: 51).

Arsyad (2009: 15) mengatakan pendapat yang hampir sama dengan Miarso bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut (Arsyad 2009: 15).

- a. Memperjelas penyajian informasi sehingga memperlancar proses dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa dengan membangkitkan motivasi belajar, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memberi kesempatan siswa untuk belajar sendiri sesuai minatnya.

- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Seperti: menghadirkan kejadian langka di masa lalu dan menampilkan peristiwa alam yang prosesnya memakan waktu lama.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

### **2.2.6.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Suwito (1989: 61) mengklasifikasikan keseluruhan media pembelajaran ke dalam tiga kategori media, yaitu media audio, visual, dan audio-visual. Media audio adalah media bersuara, seperti radio. Media visual merupakan media yang dapat dilihat namun tak bersuara, seperti *slide*. Sedangkan media audio-visual merupakan media gambar yang bersuara, seperti film.

Klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan Arsyad (2009: 29-33) lebih menitikberatkan pada perkembangan teknologi. Ia mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kategori, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

- 1) Teknologi cetak merupakan cara menyampaikan materi yang melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menyajikan materi dalam bentuk salinan tercetak. Hasilnya meliputi teks, grafik, dan foto.
- 2) Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan materi melalui mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri teknologi ini adalah penggunaan perangkat keras selama proses

pembelajaran, seperti *tape recorder* dan LCD. Media hasil teknologi audio-visual memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan untuk menangkap materi.

- 3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor. Media hasil teknologi ini berupa informasi/materi disimpan dalam bentuk digital yaitu aplikasi yang dikenal dengan *computer-assisted instruction* (CAI).
- 4) Teknologi gabungan adalah cara menghasilkan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

#### **2.2.6.4. Media Film Animasi**

Miyazaki (2007: 162) menyatakan bahwa “Interactive Folktale System” yaitu sebuah sistem animasi berbasis komputer, merupakan media baru yang memungkinkan seseorang, terutama anak-anak untuk menikmati cerita rakyat dalam berbagai cara. Sistem tersebut telah terbukti dapat memudahkan mereka untuk menciptakan cerita rakyat dengan mengubah cerita aslinya atau dengan mendeskripsikan cerita baru. Ia menyimpulkan bahwa sistem berbasis animasi dapat dijadikan media untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Media film animasi merupakan salah satu sistem berbasis animasi yang dapat digunakan sebagai solusi pendukung pembelajaran. Berdasarkan klasifikasi Arsyad media film animasi merupakan media hasil teknologi audio-visual yaitu media yang memerlukan bantuan perangkat keras selama proses

pembelajaran. Penyerapan materi memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan yang tidak bergantung pada pemahaman kata dan simbol.

Arsyad (2009: 49) mengatakan bahwa film merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar gambar terlihat hidup. Film menampilkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara. Kemampuan film ini memberinya daya tarik tersendiri dibanding media-media lainnya. Dengan film, guru dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep rumit, mempengaruhi sikap, mengajarkan keterampilan, dan menghadirkan kejadian-kejadian lampau ke dalam kelas.

Kata *animasi* sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup ke dalam. Dalam bahasa Inggris terdapat istilah *animate* yang berarti memberi hidup atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan animasi sebagai suatu acara televisi berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak (Sugihartono 2010: 9).

Film animasi merupakan gabungan dari teknologi animasi komputer yang disajikan dalam bentuk film. Objek yang disajikan dalam frame berupa gambar-gambar disertai suara yang menjadikannya seolah-olah bergerak dan hidup. Penggunaan media ini akan memberi daya tarik tersendiri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Media film animasi akan digunakan untuk menyajikan cerita rakyat berjudul “*Dumadine Kutha Semarang*” dengan tujuan

untuk menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu, media tersebut berfungsi untuk menghadirkan kejadian-kejadian lampau ke dalam kelas dan sebagai model untuk membantu siswa dalam menceritakan kembali.

### **2.3. Kerangka Berpikir**

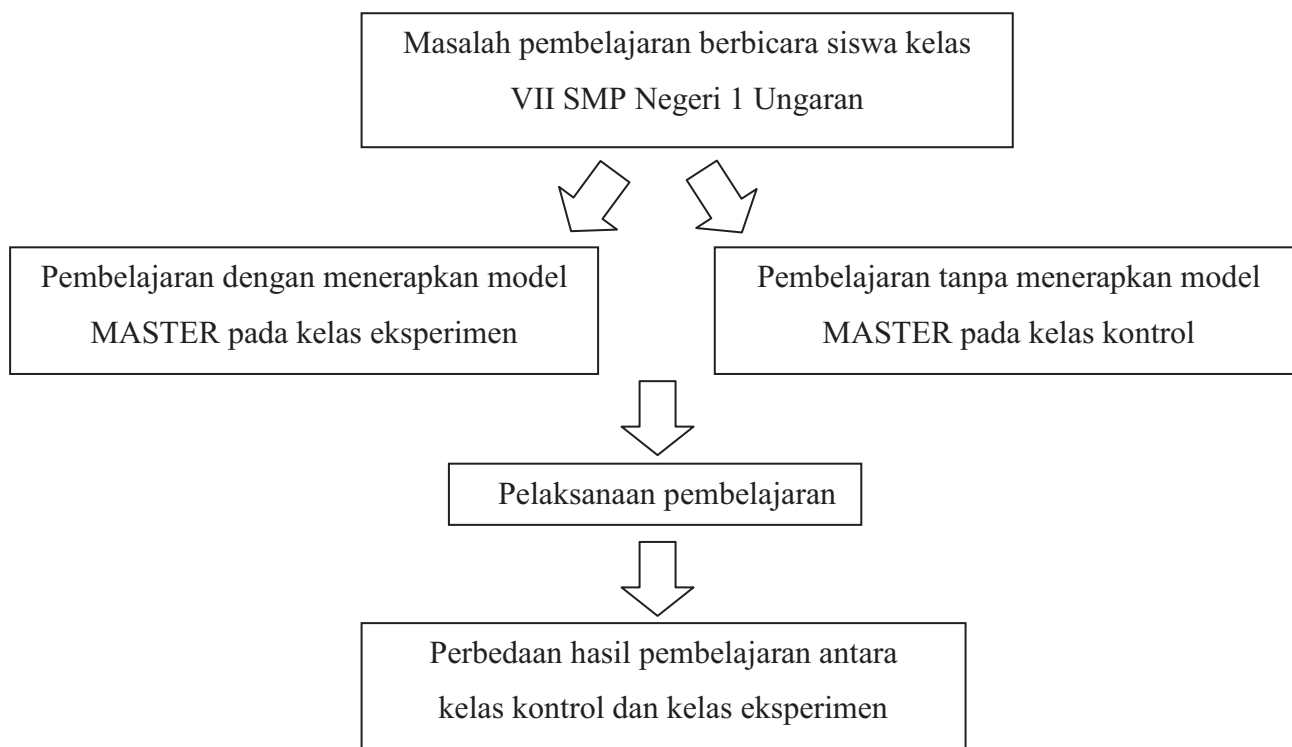
Berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang menjadi tujuan pokok pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Pembelajaran berbicara bahasa Jawa juga diterapkan di SMP Negeri 1 Ungaran, namun kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jawa masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa tersebut disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran karena tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukan inovasi model dan pemanfaatan media dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa. Model MASTER dengan media film animasi cerita rakyat dapat digunakan sebagai solusi dalam pembelajaran berbicara di SMP Negeri 1 Ungaran.

Model MASTER adalah model inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memicu peserta didik untuk aktif dan kritis selama pembelajaran. Model ini akan memberikan siswa kebebasan untuk berpendapat, berdialog, dan bercerita. Kegiatan-kegiatan tersebut akan lebih berhasil apabila diterapkan dalam pembelajaran berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran daripada pembelajaran dengan teknik ceramah yang berprinsip *teacher-centered*. Media film animasi dimanfaatkan untuk memotivasi siswa dan mempermudah mereka dalam mempelajari teks cerita rakyat.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *true experimental design* berbentuk *posttest-only control design*. Model MASTER adalah bentuk perlakuan (*treatment*) yang diterapkan dalam pembelajaran kelas eksperimen dan tidak diterapkan dalam pembelajaran kelas kontrol.

Pada akhir pembelajaran, hasil pembelajaran berupa kemampuan menceritakan kembali siswa diukur menggunakan instrumen tes berbentuk tes kemampuan berbicara dan kemampuan memahami cerita rakyat diukur menggunakan tes esai, sedangkan perilaku siswa diukur menggunakan instrumen non tes yang berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Hasil pembelajaran kemudian dibandingkan dengan uji beda memakai statistik t-test. Jika di antara kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

#### 2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$
2.  $H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

$\mu_1$  : rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas eksperimen

$\mu_2$  : rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas kontrol

$H_0$  : rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas eksperimen sama atau tidak lebih baik dari siswa kelas kontrol

$H_a$  : rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas eksperimen lebih baik dari siswa kelas kontrol

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian terhadap pembelajaran teks cerita rakyat di SMP Negeri 1 Ungaran adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil pembelajaran teks cerita rakyat kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol berdasarkan perolehan nilai esai dan nilai berbicara. Signifikansi uji t pada kedua data nilai adalah sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Oleh karena signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti nilai pembelajaran teks cerita rakyat kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.
- 2) Perilaku siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dalam segi kesiapan dan lima aspek penilaian perilaku yang meliputi: perhatian, keantusiasan, keaktifan, kesungguhan, dan pemahaman siswa. Tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran juga lebih baik dari kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen berpendapat bahwa pembelajaran teks cerita rakyat yang menggunakan model MASTER lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan siswa kelas kontrol berpendapat bahwa pembelajaran cerita rakyat tanpa model MASTER dan media animasi perlu ditingkatkan dan dikembangkan kegiatannya agar tidak membosankan. Oleh karena hasil pembelajaran teks cerita rakyat kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, maka dinyatakan bahwa pembelajaran teks cerita rakyat



dengan model MASTER lebih baik daripada yang dilakukan tanpa menggunakan model MASTER.

## 5.2. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Ungaran dapat menerapkan model MASTER dengan media film animasi pada pembelajaran teks cerita rakyat sebagai solusi untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal.
- 2) Evaluasi berbicara sebaiknya dilakukan secara berkelompok yaitu masing-masing siswa dalam kelompok memerankan tokoh dalam cerita rakyat dan berdialog seperti sedang memainkan sebuah pertunjukan, sehingga siswa lebih percaya diri dan dapat bebas berekspresi.
- 3) Siswa hendaknya selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan model MASTER, terutama saat mengikuti kegiatan diskusi dan tanya jawab pada tahap *acquiring the information* dan *searching out the meaning* agar kemampuan berbicara bahasa Jawa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa, Dedy (Ed). 1997. *Accerelated Learning for the 21<sup>st</sup> Century*. London: Judy Piatkus.
- Ariani, Adrianita Widiastuti. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Teknik Demonstrasi dengan Media Boneka Upin dan Ipin Siswa Kelas VII-B SMP Futuhiyyah Mranggen Kabupaten Demak*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bryceson, Kim. 2007. "The Online Learning Environment: A New Model Using Social Constructivism and The Concept of 'Ba' as A Theoretical Framework". *Journal of Learning Environments Research*. Oktober 2007. Vol. 10, Nomor 3:189-206.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Dubitsky, Tony M., dkk. 1982. "The Effects of Discourse Force on The Comprehension of Fables, Parables, and Folktales". *Bulletin of the Psychonomic Society*. Oktober 2013. Vol. 19, Nomor 5:127-130.
- Isbell, Rebecca, Joseph Sobol, Liane Lindauer, dan April Lowrance. 2004. "The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children". *Early Childhood Education Journal*. Desember 2004. Vol. 32, Nomor. 3:157-163.
- Kirmani, Mubina Hassanali dan Barry B. Frieman. "Diversity in Classrooms: Teaching Kindness through Folktales". *International Journal of Early Childhood*. September 1997. Hlm. 39-43. Netherlands: Springer.
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. 1984. "Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia". *Seri Pustaka Pendidikan*. Nomor 1. Jakarta: CV Rajawali.
- Mu'arifin. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Berbahasa Jawa melalui Model Numbered Heads Together dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VB SDN Bendan Ngisor Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Nurdiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Miyazaki, Kozi, Yurika Nagai, Takenori Wama, dan Ryoheu Nakatsu. 2007. "Concept and Construction of An Interactive Folktale System". *Lecture Notes*.
- Purnami, Ni Kt. Ayu, Ni Nym. Garminah, I. Km. Sudarma. 2014. "Pengaruh Metode Sosiodrama Berbantuan Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD". *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2. Nomor 1.
- Safitri, Ni Md. Dwiani, MG. Rini Kristiantari, I. B. Gd. Suryaabadi. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Master Berbantuan Media Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Membaca Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 12 Padangsambian". *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2. Nomor 1.
- Sudaniti, Teny Wulan. 2011. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIIB SMP Negeri Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sugihartono, Ranang Agung, Basnendar Herryprilosadoso, Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun: dari Analog sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto. 1988. "Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis-Berbicara untuk Matakuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia". *FKIP Uncen Jayapura*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Sukardi. 2012. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwito, Umar. 1989. "Komunikasi untuk Pembangunan". *IKIP Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Balai Bahasa Yogyakarta. 2011. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius. *in Computer Science*. Vol. 4740. Hlm. 127-130.