



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENDENGARKAN CERITA RAKYAT DALAM
FORMAT FILM ANIMASI BAGI SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 4 KABUPATEN
BANJARNEGARA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh
Nama : Marheni Dwi Wahyu M.
NIM : 2601411134
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Desember 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Sucipto Hadi Pamomo, S.Pd., M.P.d.
NIP 197208062005011002



Prembayun Miji Lestari, S.S., M.Hum.
NIP 197909252008122001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 21 Desember 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP. 196107041988031003

Drs. Widodo, M.Pd
NIP. 196411091994021001

Dra. Endang Kurniati, M.Pd
NIP 196111261990022001

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

Prembayun Miji Lestari, S.S, M.Hum
NIP 197909252008122001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 19600803 198901 1001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara* 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, Desember 2016



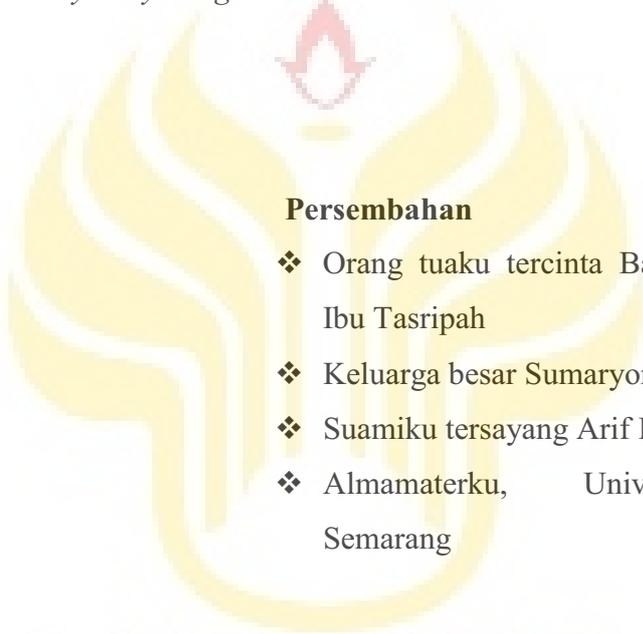
Machehi Dwi Wahyu M.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sedikit berfikir dan lakukanlah lebih
- ❖ Janganlah takut akan hal yang belum terjadi, maksimalkan usaha agar tidak menyesal di kemudian hari.
- ❖ *Memayu hayuning pribadi, memayu hayuning kulawarga, memayu hayuning sesama, memayu hayuning bawana*



Persembahan

- ❖ Orang tuaku tercinta Bapak Suwandi dan Ibu Tasripah
- ❖ Keluarga besar Sumaryono
- ❖ Suamiku tersayang Arif Hidayatulloh
- ❖ Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara*.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Prembayun Miji Lestari, S.S., M.Hum. yang telah dengan penuh kesabaran mau membimbing, memberikan arahan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dra. Endang Kurniati, M.Pd sebagai dosen penelaah yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Suseno, S.Pd., M.A. sebagai dosen penguji ahli yang telah memberikan saran perbaikan kepada penulis.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang.
7. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.

8. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 4 Banjarnegara.
9. Bapak dan Ibu guru kelas V di SD Muhammadiyah 4 Banjarnegara.
10. Bapak Sundarasa yang telah berkenan berbagi cerita seputar Adipati Mangunyudo Seda Loji.
11. Bapak, Ibu, Kakak, Adik dan keluarga besar Sumaryono yang tak lelah-leahnya memberikan semangat dan dukungannya kepada peneliti
12. Suamiku Arif Hidayatulloh untuk motivasi yang tiada akhir kepada peneliti.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
14. Keluargaku rombel 5 atas semangat, cinta, kebersamaan selama ini.
15. Danang Satya dan Adelia Putri Dewi yang sudah sudi membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Atas semua doa, bimbingan, dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu skripsi ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mohon maaf atas kesalahan tersebut. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, Desember 2016

Peneliti

ABSTRAK

M Wahyu, Marheni Dwi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara*. Pembimbing: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd.,M.Pd. Prembayun Miji Lestari, S.S.,M.Hum.

Kata kunci: film animasi, cerita rakyat, dialek ngapak.

Media pembelajaran berupa cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banjarnegara masih jarang ditemukan. Sedangkan kebutuhan akan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yang kontekstual sangat dibutuhkan. Oleh karena itu diperlukan penelitian pengembangan media pembelajaran film animasi cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banjarnegara.

Masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* bagi kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (2) bagaimana prototipe film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* bagi kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (3) bagaimana hasil uji validasi prototipe film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* bagi kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (4) bagaimana hasil uji coba terbatas film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* bagi kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Prosedur penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas. Subjek pada penelitian ini adalah guru SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, dan dosen ahli untuk mengevaluasi prototipe film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara dan angket kebutuhan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa dikembangkanlah film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, cerita yang diambil adalah cerita yang bertemakan kepahlawanan. Agar siswa paham dan mengerti isi cerita, dialek *ngapak* digunakan dalam film animasi cerita rakyat. Untuk menarik minat siswa, terdapat tokoh Kang Bawor yang identik dengan orang Banyumas dengan kelucuannya. Film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* dibuat dengan membentuk karakter siswa, karena terdapat pendidikan moral, unggah-ungguh dan budaya.

Setelah film animasi cerita rakyat di buat, selanjutnya dilakukan evaluasi ahli. Tahap selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai saran penguji ahli. Setelah dilakukan perbaikan, tahapan selanjutnya adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui perilaku siswa dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa, hasil tanggapan siswa dan hasil tanggapan guru terhadap prototipe film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Uji coba terbatas dilakukan pada 31 siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Banjarnegara dengan hasil sebagai berikut: 1) perilaku siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan respon yang positif, 2) hasil belajar siswa berdasarkan uji coba terbatas mendapatkan nilai tertinggi 95 , nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 83 dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 90%, 3) media pembelajaran film animasi cerita rakyat dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa akan pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat, 4) guru dapat menggunakan media pembelajaran film animasi dengan mudah tanpa mengalami kesulitan serta guru berpendapat bahwa media tersebut sangat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

Peneliti menyarankan hendaknya prototipe ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Bagi peneliti lain, hendaknya adanya pengembangan lebih banyak tentang cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banjarnegara.



SARI

M Wahyu, Marheni Dwi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara*. Pembimbing: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd.,M.Pd. Prembayun Miji Lestari, S.S.,M.Hum.

Tembung pangrunut: film animasi, cerita rakyat, dialek ngapak

Media pasinaonan awujud carita rakyat kang asale saka Banjarnegara isih angel golekane. Kamangka kabutuhan media pasinaonan kanthi cara ngrungokake carita rakyat kang kontekstual dibutuhake banget. Pramila dibutuhake paneliten pengembangan media pasinaonan film animasi carita rakyat kang asale saka Kabupaten Banjarnegara.

Prekarakang ing panaliten yaiku (1) kepriye kabutuhane siswa lan guru tumrap film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji kang nganggo dialek ngapak kanggo kelas lima ing SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (2) kepriye prototipe film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji kang nganggo dialek ngapak kanggo kelas lima ing SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (3) kepriye kasile uji validasi prototipe film animasi Adipati Mangunyudo Seda Loji kang nganggo dialek ngapak kanggo kelas lima ing SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, (4) kepriye kasil uji coba winates prototipe film animasi Adipati Mangunyudo Seda Loji kang nganggo dialek ngapak kanggo kelas lima ing SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

Panaliten iki migunakake pendekatan research and development (R&D). Paugeran panaliten kang dilakokake yaiku, (1) potensi lan prakara, (2) nglumpukake data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) dandani produk, (6) uji coba winates. Subjek ing panaliten iki yakui guru SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, siswa kelas lima ing SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara, lan dosen ahli kanggo ngevaluasi prototipe film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji. Panglumpukan data ing panaliten iki lumantar observasi, wawancara, lan angket kabutuhan. Cara analisis data ing panaliten iki migunakake cara deskriptif kualitatif.

Adhedhasar analisis kabutuhan guru lan siswa dikembangake film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji. Jumbuh karo kabutuhan siswa lan guru, carita kang dijupuk yaiku carita nganggo tema kesatriyan. Murih siswa mudheng lan mangerteni wose carita, dialek ngapak kagunakake sajroning film animasi carita rakyat. Kanggo njupuk kawigaten siswa, wonten tokoh Kang Bawor sing gambarake wong Banyumas karo olehe ndhagel. Film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji didamel ngangge mewangun pribadhi siswa, amargi wonten pendidikan bab moral, unggah-ungguh lan budaya.

Sawise film animasi rampung digawe, banjur dievaluasi dening ahli. Yen wis rampung , produk didandani jumbuh karo saran penguji ahli. Sabubare ndandani produk, banjur uji coba winates. Uji coba winates dilakoni kanggo mangerteni tumindake siswa nalika ing pasinaonan, hasil sinaune siswa, asil tanggepan siswa lan asil tanggepan guru tumrap prototipe film animasi carita rakyat Adipati Mangunyudo Seda Loji. Uji coba winates dilakonake tumrap 31 siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Banjarnegara kanthi asil mangkene: 1) tumindak siswa sasuwene pasinaonan nuduhake tanggepan kang sae, 2) asil sinau siswa adhedhasar uji coba winates oleh biji paling dhuwur 95, paling andhap 60 lan biji rata-rata 83 kanthi presentase katuntasane siswa ngacik angka 90%, 3) media pasinaonan film animasi carita rakyat bisa jupuk minat lan bisa nggawe siswa luwih mudheng ing pasinaonan Basa Jawa KD ngrungokake carita rakyat, 4) guru bisa migunakake media pasinaonan film animasi kanthi cara gampang tanpa ngrasakake kangelan sarta guru uga gadhah pamanggih media kasebut bisa ngewangi siswa ing pasinaonan ngrungokake carita rakyat.

Paneliti ngaturi kedahipun prototipe menika bisa kagunakake ing pasinaonan. Kanggo paneliti liyane, murih ana pangembangan paneliten kang luwih maneh babagan carita rakyat kang asale saka Kabupaten Banjarnegara.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Pustaka	9
2.2. Landasan Teoretis	15
2.2.1. Hakikat Media Pembelajaran	15

2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran	17
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	22
2.2.4. Klasifikasi Media	26
2.2.5. Film Animasi	27
2.2.6. Hakikat Cerita Rakyat	29
2.2.7. Struktur Cerita Rakyat	31
2.2.8. Dialek Banyumasan	35
2.2.9. Pembelajaran Mendengarkan	36
2.2.10. Tahap-Tahap Mendengarkan	37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	41
3.1.1. Analisis Potensi Dan Masalah	42
3.1.2. Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa	42
3.1.3. Desain Produk	43
3.1.4. Validas Desain Atau Uji Ahli	43
3.1.5. Revisi Desain	43
3.1.6. Uji Coba Terbatas	44
3.2. Subjek Penelitian	45
3.3. Teknik Pengumpulan Data	46
3.3.1. Teknik Observasi	46
3.3.2. Wawancara	47
3.3.3. Teknik Angket	47
3.4. Instrumen Penelitian	48

3.4.1. Pedoman Observasi	49
3.4.2. Instrumen Wawancara	49
3.4.3. Angket Kebutuhan Guru Dan Siswa	51
3.4.4. Angket Validasi Desain Atau Uji Ahli	53
3.4.5. Tes Tertulis	54
3.5. Teknik Analisi Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Kebutuhan Siswa dan Guru akan Film Animasi Adipati Mangunyudo Seda Loji Berdialek Ngapak	58
4.1.1. Kebutuhan Siswa terhadap Media Film Animasi Cerita Rakyat	59
4.1.2. Kebutuhan Guru terhadap Media Film Animasi Cerita Rakyat	61
4.2. Prototipe Film Animasi <i>Adipati Mangunyudo Seda Loji</i>	62
4.2.1. Proses Pembuatan Prototipe	62
4.2.2. Desain Kemasan Media	65
4.3. Hasil Uji Validasi Terhadap Film Animasi <i>Adipati Mangunyudo Seda Loji</i>	66
4.3.1. Uji Materi	67
4.3.2. Uji Media	68
4.3.3. Hasil Perbaikan	69
4.4. Uji Coba Terbatas	71
4.4.1. Perilaku Siswa Dalam Proses Pembelajaran	72
4.4.2. Hasil Belajar	73
4.4.3. Tanggapan Siswa	74
4.4.4. Tanggapan Guru	76

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan	78
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

3.1	Kisi – Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	48
3.2	Kisi – Kisi Wawancara	50
3.3	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	51
3.4	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	52
3.5	Kisi-kisi Angket Validasi Desain/Uji Ahli Media.....	53
3.6	Kisi-kisi Tes Tertulis	55
3.7	Kriteria Penilaian Tes Tertulis	55
3.8	Kategori Perolehan Nilai	56
4.1	Perilaku Siswa dalam Pembelajaran	72
4.2	Hasil Belajar Siswa Uji Coba Terbatas	74



DAFTAR GAMBAR

3.1 Tahapan-Tahapan Penelitian.....	43
4.1 Sampul Kemasan <i>VCD</i>	66
4.2 Sampul Depan	70
4.3 Sampul Belakang	70
4.4 Sampul Kemasan Setelah Revisi	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Analisis Angket Kebutuhan Siswa	84
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Siswa	89
Lampiran 3	Analisis Angket Kebutuhan Guru	92
Lampiran 4	Angket Kebutuhan Guru	101
Lampiran 5	Angket Tanggapan Siswa	104
Lampiran 6	Analisis Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	105
Lampiran 7	Deskripsi Uji Validasi	107
Lampiran 8	Angket Uji Validasi Materi	108
Lampiran 9	Angket Uji Validasi Media	109
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	111
Lampiran 11	Story Board.....	115
Lampiran 12	Surat Penelitian	121



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang penting bagi manusia. Indonesia mempunyai keanekaragaman dari segi budaya, ras, suku, dan agamanya. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap keberagaman bahasa di Indonesia, salah satunya adalah bahasa Jawa. Sebagai masyarakat yang tinggal di tanah Jawa sudah seharusnya kita menggunakan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari, karena bahasa juga berarti menunjukkan identitas suatu daerah. Salah satu usaha pemerintah untuk melestarikan bahasa Jawa adalah dengan memasukan bahasa Jawa ke dalam pembelajaran di sekolah yang berada di Provinsi Jawa Tengah mulai dari jenjang pendidikan SD hingga SMA / SMK atau sederajat.

Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 tanggal 27 Januari 2010 tentang mata pelajaran bahasa Jawa ditetapkan sebagai kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa. Keputusan tersebut mewajibkan mata pelajaran bahasa Jawa sebagai mutan lokal di setiap sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA atau sederajat yang berada di lingkup Provinsi Jawa Tengah. Pembelajaran bahasa Jawa terdiri atas empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengrakan, menulis, membaca dan berbicara. Akan tetapi, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Salah satunya pada keterampilan mendengarkan. Hal tersebut karena kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa.

Sejalan dengan hal itu, observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara mengalami kesulitan dalam KD mendengarkan cerita rakyat. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa yang sebagian besar tidak mencapai KKM. Selama ini siswa belajar cerita rakyat hanya melalui LKS dan buku teks. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki guru di sekolah.

Berdasarkan pengamatan, SD Muhammadiyah 4 merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai. Namun sarana dan prasarana tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat. Guru menggunakan metode ceramah untuk pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Metode ceramah kurang tepat digunakan dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat, metode ini memungkinkan hanya akan terjadi komunikasi satu arah tanpa adanya respon atau umpan balik dari siswa. Pembelajaran yang monoton seperti ini membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jawa khususnya KD mendengarkan cerita rakyat.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SD Muhammadiyah 4 Banjarnegara, pembelajaran bahasa Jawa terkendala dengan kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih menggunakan metode yang monoton. Kurangnya kreatifitas guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk KD mendengarkan cerita rakyat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran

bahasa Jawa. Sedangkan cerita rakyat yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi sosial dan lingkungan siswa.

Proses pembelajaran cerita rakyat di kelas dilakukan dengan cara guru membacakan cerita rakyat atau salah satu siswa membacakan cerita di depan kelas. Metode pembelajaran tersebut kurang tepat jika diterapkan pada KD mendengarkan cerita rakyat. Terdapat kemungkinan siswa yang duduk di bangku belakang tidak mendengar dengan jelas cerita rakyat yang dibacakan, metode tersebut juga merugikan siswa yang bertugas membacakan di depan kelas karena siswa tersebut tidak dapat memahami cerita rakyat yang dibacanya. Teks cerita rakyat juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Cerita rakyat yang kontekstual akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Namun, cerita rakyat yang sesuai dengan kondisi sosial dan lingkungan siswa masih sulit ditemukan di Kabupaten Banjarnegara. Materi ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat menggunakan bahasa Jawa dialek Semarang-Solo. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi siswa yang dalam kesehariannya menggunakan bahasa Jawa berdialek Banyumasan (*ngapak*). Materi ajar yang tidak kontekstual menyebabkan siswa kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dalam pembelajaran menggunakan LKS dan buku teks. Pada pembelajaran mendengarkan cerita rakyat guru menggunakan teks cerita rakyat di LKS yang berjudul *Jaka Bandung*. Faktanya cerita tersebut jauh dari Kabupaten Banjarnegara, padahal Kabupaten Banjarnegara juga mempunyai banyak cerita rakyat, namun cerita rakyat di

Kabupaten Banjarnegara masih jarang dalam bentuk tertulis sehingga guru pun kesulitan jika ingin membuatnya mejadi bahan ajar yang kontekstual. Kurangnya bahan ajar tentang cerita rakyat yang kontekstual menjadikan guru mengambil bahan ajar tentang cerita rakyat daerah lain. Salah satu faktor penyebab kurang populernya cerita rakyat di Banjarnegara karena sedikitnya cerita rakyat yang sudah disalin dalam bentuk tertulis. Terdapat beberapa buku cerita rakyat di Kabupaten Banjarnegara yang terbaru adalah kumpulan cerita rakyat Banjarnegara yang dibuat oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara dalam rangka hari jadi Kabupaten Banjarnegara tahun 2014, namun buku tersebut belum disebarluaskan untuk umum.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sosial dan lingkungan siswa. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik minat serta membantu siswa agar lebih mudah memahami materi ajar yang disampaikan, khususnya pada KD mendengarkan cerita rakyat.

Merancang dan membuat media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa tentunya harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Siswa SD kelas V pada umumnya menyukai film kartun atau film animasi. Film animasi menyajikan gambaran yang lebih nyata sehingga siswa dapat berimajinasi dan dapat memvisualisasikan apa yang dilihatnya. Gambaran dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berupa film animasi yang menceritakan cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Film animasi dipilih berdasarkan kegemaran

siswa dalam menonton kartun. Diharapkan dengan film animasi dijadikan sebagai media pembelajaran siswa lebih tertarik dengan media tersebut. Media film animasi ini terdapat dialog dimana bahasanya menggunakan dialek Banyumasan (*ngapak*). Cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* juga berisikan nilai-nilai moral, kepahlawanan dan unggah-ungguh, sehingga cocok untuk dijadikan materi ajar.

Berdasarkan masalah yang diuraikan maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara” sebagai media pembelajaran diperlukan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sosial masyarakat di Kabupaten Banjarnegara. Media pembelajaran ini berbentuk film animasi untuk menarik minat dan perhatian siswa, serta menggunakan bahasa dialek Banyumasan (*ngapak*) agar siswa lebih memahami isi dari cerita yang ditampilkan. Cerita rakyat yang diambil dalam penelitian ini adalah cerita *Adipati Mangunyudo Seda Loji*, cerita ini dipilih agar para siswa tahu akan sosok pahlawan yang ada di Kabupaten Banjarnegara. Cerita *Adipati Mangunyudo Seda Loji* diharapkan dapat menumbuhkan rasa patriotisme dan cinta tanah air sejak dini, para siswa juga diharapkan dapat mengambil dan mengamalkan nilai-nilai moral serta unggah-ungguh dari cerita tersebut. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang diatas, maka timbul beberapa identifikasi masalah di antaranya.

- 1) Kurangnya pengembangan variasi mengajar.
- 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
- 3) Siswa kurang mengenal cerita rakyat di daerahnya.
- 4) Terbatasnya cerita rakyat di kabupaten banjarnegara dalam bentuk tertulis
- 5) Penggunaan bahasa dalam bahan ajar yang tidak menggunakan bahasa sehari-hari siswa di kabupaten banjarnegara.
- 6) Pembelajaran bahasa jawa tentang cerita rakyat di anggap siswa kurang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah terhadap pengembangan media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dalam format film animasi bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru kelas V di SD Muhammadiyah 4 terhadap media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* di Kabupaten Banjarnegara?

- 2) Bagaimana prototipe media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi prototipe media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara?
- 4) Bagaimana uji coba terbatas prototipe media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kebutuhan siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 terhadap media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* di Kabupaten Banjarnegara.
- 2) Menghasilkan desain media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.
- 3) Mengetahui hasil validasi produk prototipe media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

- 4) Mengetahui hasil uji coba terbatas prototipe media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, dapat diperoleh manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan dan penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan tentang bahasa Jawa dan memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat di sekolah.
- b) Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan siswa tentang cerita rakyat di Kabupaten Banjarnegara, serta siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jawa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan di ranah pendidikan kini sudah banyak diminati untuk dilakukan, termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai kajian pustaka untuk menegaskan posisi penelitian ini adalah Nazir,dkk. (2012), Sambodo (2013), Astuti (2013), dan Erwin (2014).

Nazir dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Skill Development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational* menghasilkan model media pembelajaran yang membantu mahasiswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Penelitian Nazir dkk (2012) dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat membantu pelajar untuk meningkatkan tingkat ketrampilan, mengurangi waktu belajar dan meningkatkan kinerja seorang pelajar. Penelitian dilakukan di 12 Universitas yang berbeda di India, sebagai langkah awal Nazir dkk (2012) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi pelajar. Setelah data terkumpul Nazir dkk (2012) mengembangkan modul pembelajaran yang instruksional yang menarik, atraktif, dan logis berbasis multimedia. Produk yang telah dikembangkan lalu diujicobakan dan menghasilkan simpulan bahwa dengan pembelajaran multimedia membantu pelajar dalam memahami materi yang diberikan dengan lebih baik, memberikan

metodologi pembelajaran yang inovatif dan memberikan kesempatan yang baik bagi pelajar untuk berinteraksi dan berdiskusi selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian Nazir dkk (2012) juga menyimpulkan bahwa kemudahan belajar, kemudahan dalam memahami, peningkatan interaktifitas, keyakinan, dan diubah menjadi perhatian merupakan faktor-faktor yang sangat berpengaruh terhadap ketrampilan peserta didik. Di mana kelima faktor tersebut didapatkan dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Penelitian yang dilakukan Nazir dkk (2012) dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian yang dilakukan Nazir dkk (2012) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa atau pelajar dalam memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Nazir dkk (2012) terletak pada tahapan yang dilaksanakan dan subjek yang ditentukan. Penelitian Nazir dkk (2012) menggunakan metode penelitian R&D hingga tahapan ke sepuluh, sedangkan penelitian ini hanya sampai tahap kelima saja. Subjek dari penelitian Nazir dkk (2012) para mahasiswa sedangkan dalam penelitian ini sasaran penelitiannya adalah siswa kelas V SD. Kelebihan dari penelitian Nazir dkk (2012) terletak pada hasil akhir penelitian yang dapat menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh Nazir dkk (2012) mempermudah pelajar dalam proses pembelajaran. Dapat diketahui juga faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa. Kekurangan penelitian Nazir dkk (2012) adalah penelitian ini harus mengadakan sebuah kursus terlebih dahulu untuk menjalankan produk media

yang dihasilkan, sehingga ada anggapan bahwa produk tersebut susah untuk dijalankan secara mandiri.

Sambodo (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa SD di Kabupaten Semarang Aspek Mendengarkan dan Berbicara* menyatakan pembelajaran dalam kompetensi berbicara dan mendengarkan kurang memiliki waktu yang cukup dalam pembelajaran. Kedua kompetensi tersebut tetap diajarkan namun dengan cara-cara yang konvensional. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah media integratif untuk pembelajaran berbicara dan mendengarkan. Media ini dikemas ke dalam film animasi dengan mengangkat cerita rakyat *Rawa Pening*, cerita rakyat Kabupaten Semarang.

Penelitian Sambodo (2013) dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan baik dari tujuan hingga objek penelitian. Persamaan terletak pada tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang integratif dalam bentuk film animasi untuk siswa Sekolah Dasar. Persamaan lain terletak pada desain penelitian. Desain yang digunakan adalah R&D atau desain penelitian dan pengembangan.

Perbedaan penelitian Sambodo (2013) dan penelitian ini terletak pada cerita yang diangkat menjadi sebuah isi film animasi. Penelitian ini mengangkat cerita rakyat daerah Kabupaten Banjarnegara, dengan tujuan sebagai bentuk kontekstualitas. Hal ini disebabkan oleh sasaran penelitian adalah siswa SD pada Kabupaten Banjarnegara. Bahasa yang digunakan dalam film animasi adalah bahasa Jawa dialek *Banyumasan*. Posisi penelitian Sambodo (2013) terhadap

penelitian ini adalah memperkaya media pembelajaran bahasa Jawa di daerah Jawa dengan dialek *Banyumasan*. Penelitian Sambodo (2013) sebagai media pembelajaran di Kabupaten Semarang, dan penelitian ini sebagai media di Kabupaten Banjarnegara.

Astuti (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran kartun 3D Berbasis Mubizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD di SD Lab School Unnes* menyatakan bahwa awal dari penelitian Astuti (2013) melihat dari karakteristik belajar anak SD kelas bawah adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada kartun. Pada media pembelajaran kartun 3D disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran kartun 3D ini yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya, khususnya dalam pembelajaran matematika. Astuti (2013) menggunakan program *Muvizu* untuk membuat kartun 3D, *Muvizu* merupakan program yang digunakan untuk mengolah kartun animasi 3D. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh Astuti (2013) diketahui bahwa siswa SD kelas I di *labschool* Unnes memiliki nilai rata-rata yang rendah pada mata pelajaran matematika, khususnya pembelajaran tentang penambahan dan pengurangan 2 angka. Salah satu faktor penyebabnya adalah siswa merasa jenuh karena guru mengajar dan menerangkan materi dan cara-cara menghitung yang ada dengan cara yang konvensional, sehingga pembelajaran kurang diterima dengan baik. Penelitian yang dilakukan Astri (2013) hingga tahap evaluasi produk

yang telah dihasilkan setelah sebelumnya produk tersebut telah diuji cobakan pada kelas I di SD *Labschool Unnes*.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian Astri (2013) dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran berupa film animasi untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian Astri (2013) dengan penelitian ini adalah sasaran yang dituju, penelitian Astri (2013) ditujukan bagi siswa kelas I SD, sedangkan penelitian ini ditujukan bagi siswa kelas V SD. Perbedaan yang kedua adalah mata pelajaran yang digunakan Astri (2013) adalah matematika, sedangkan penelitian ini adalah bahasa Jawa. Perbedaan yang ketiga adalah penelitian Astri (2013) dilaksanakan hingga tahap mengevaluasi keefektifan produk tersebut di SD kelas I, pada penelitian ini penelitian dilakukan hanya sampai tahap revisi desain saja.

Erwin (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Buku Pengayaan Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Banjarnegara untuk Siswa SD* menyatakan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa. Salah satu cara agar siswa gemar membaca adalah membuat buku pengayaan tentang cerita rakyat. Cerita rakyat dianggap dapat menarik minat siswa untuk meningkatkan kebiasaan membaca. Cerita rakyat dianggap cocok untuk siswa karena mengandung budi pekerti serta bahasa yang digunakan dalam cerita rakyat sederhana sehingga mudah dipahami. Agar buku pengayaan cerita rakyat ini lebih menarik di dalamnya terdapat gambar-gambar yang mengilustrasikan tokoh dalam cerita tersebut. Buku pengayaan tersebut berisikan kumpulan cerita rakyat di

Kabupaten Banjarnegara yang menggunakan dialek Banyumasan (*ngapak*). Buku pengayaan ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca bagi siswa, pendidik, dan masyarakat.

Penelitian Erwin (2014) memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya dengan Erwin (2014) adalah sama-sama menggunakan cerita rakyat Kabupaten Banjarnegara sebagai media pembelajaran. Sasaran yang dituju dalam penelitian ini juga sama yaitu bagi siswa Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian ini dengan Erwin (2014) adalah Erwin (2014) membuat buku pengayaan tentang cerita rakyat di Kabupaten Banjarnegara untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, sedangkan penelitian ini menjadikan cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam film animasi. Cerita rakyat yang dipilih pun juga berbeda, dalam Erwin (2014) terdapat berbagai cerita rakyat di Kabupaten Banjarnegara, sedangkan dalam penelitian ini hanya mengangkat satu cerita rakyat saja yang berjudul *Adipati Mangunyudo Seda Loji*.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, bahwa penelitian mengenai media film animasi cerita rakyat sudah pernah dilakukan, akan tetapi penelitian yang mengkhususkan pengembangan media film animasi cerita rakyat berdialek *ngapak* belum pernah dilakukan. Penelitian ini sebagai pelengkap penelitian sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Pada bab teoretis ini dipaparkan teori yang menunjang dan landasan kerja penelitian ini. Teori yang dipaparkan dalam penelitian ini meliputi; hakikat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, film animasi, hakikat cerita rakyat, rekonstruksi cerita rakyat, hakikat dialek, hakikat pembelajaran mendengarkan, dan tahapan pembelajaran mendengarkan. Berikut penjelasan teori dalam penelitian ini.

2.2.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Sebelum membahas media pembelajaran, perlu diketahui mengenai hakikat media. Secara etimologis, kata 'media' berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* berarti tengah, perantara, atau pengantar (Asyhar, 2011:4). *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Asyhar (2011:4) mengartikan media merupakan sebuah sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan media menurut Usman dan Asnawir (2002:11) adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara

kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang menyalurkan atau mengantarkan pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dimana pesan tersebut dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dan dapat merangsang pikiran siswa sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk belajar lebih baik.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu *instruction*. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Dapat diartikan kata pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Setelah mengetahui arti dari kata media dan pembelajaran, dapat kita artikan secara keseluruhan apa itu media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Asyhar (2011:8) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Kozma, R.B. (1991) dalam jurnalnya yang berjudul *Learning with Media* menjelaskan arti dari media sebagai berikut.

Media can be defined by their technology, their symbol systems, and their processing capabilities. The most obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function and to some extent its shape and other physical features. These are the characteristics that are commonly used to classify a medium as a "television," a "radio," and so on.

Kutipan jurnal di atas menjelaskan bahwa media dapat didefinisikan dari teknologi, sistem simbol, dan kemampuan pengolahan mereka. Karakteristik paling jelas dari media adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi dan sampai batas tertentu bentuk serta ciri-ciri fisik lainnya. Demikian adalah katakarakteristik yang bisa digunakan untuk mengklarifikasikan media sebagai televisi, radio, dan lainnya.

Sementara itu, menurut Sukiman (2012:28) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan agar dapat terjadinya proses belajar secara efisien dan efektif.

2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efisiensi, kemampuan, dan keterampilan siswa dalam sebuah pembelajaran. Melalui media pembelajaran, sebuah proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar.

Munadi (2013:37) membagi fungsi media pembelajaran menjadi lima fungsi, di antaranya yaitu; (1) fungsi media sebagai sumber belajar (2) fungsi semantik (3) fungsi manipulatif (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural.

Fungsi media sebagai sumber belajar yakni media pembelajaran berfungsi sebagai sumber media belajar. Makna dari “sumber belajar” adalah keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai “bahasanya guru”, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber belajar. Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Bahasa meliputi lambang dan isi, yang keduanya telah menjadi totalitas pesan (*message*), yang tidak dapat dipisahkan. Unsur dasar dari bahasa adalah kata, kata atau kata-kata merupakan simbol verbal. Simbol adalah segala sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya. Dalam konteks pendidikan gurulah yang memberikan makna pada setiap kata dalam proses pembelajaran. Namun, jika guru tidak dapat berkomunikasi dengan baik maka proses pembelajaran menjadi terganggu. Oleh sebab itu guru

dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberikan penjelasan yang lebih baik melalui simbol-simbol yang mudah dipahami oleh siswa.

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum media yang dimilikinya. Ciri-ciri umum media yang dimaksud adalah kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik tersebut media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi. Arti dari mengatasi batas-batas ruang dan waktu adalah kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat dan kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia adalah media pembelajaran membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil atau terlalu besar, media pembelajaran membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, media pembelajaran membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara dan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

Fungsi psikologis terbagi menjadi lima bagian yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi. Berikut penjelasan dari kelima fungsi tersebut :

- a. fungsi atensi adalah media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.
- b. fungsi afektif, yakni mengugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa ketersediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju pada pembelajaran yang diikutinya. Hal lain dari penerimaan itu adalah munculnya tanggapan yakni berupa partisipasi siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran secara suka rela, ini merupakan reaksi siswa terhadap rangsangan yang diterimanya.
- c. fungsi kognitif yakni, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian / peristiwa. Semakin banyak ia dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya, atau semakin kaya dan luas alam pikirannya.
- d. fungsi imajinatif yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

e. fungsi motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajar dan dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

Fungsi sosio-kultural yakni, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Siswa memiliki masing-masing karakteristik yang berbeda yaitu adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain. Di pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama untuk setiap siswanya. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan penjelasan lima fungsi media di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah membantu siswa mempermudah memahami pelajaran dan membantu siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri dengan bisa belajar sendiri. Media pembelajaran dapat menutupi kekurangan dan keterbatasan selama

pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar, dengan adanya media pembelajaran untuk beberapa dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberikan penjelasan yang lebih melalui simbol-simbol sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi. Media pembelajaran memiliki kemampuan memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran

Ashyar (2011: 41) mendeskripsikan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran. Adapun penjabaran kegunaan atau manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto, dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan yang sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing,
- 2) dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh beragam pengalaman selama proses pembelajaran. Pengalaman yang bervariasi ini akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, dimasyarakat dan lingkungan kerjanya,

- 3) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan,
- 4) media pembelajaran dapat menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar atau kecil, atau rentang waktu proses suatu kejadian sudah terlalu lama. Dengan media, keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi,
- 5) media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru,
- 6) media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula,
- 7) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif,
- 8) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan didalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu,
- 9) media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Media pembelajaran memberikan manfaat yang besar kepada siswa, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat menggunakan imajinasinya dengan kreatif untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa mendapatkan pengalaman yang beragam dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Nazir dkk (2012) dalam jurnalnya yang berjudul *Skill Development Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational* menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

Using multimedia in the teaching learning environment supports students to become critical thinkers quick learners, and problem-solvers, more suitable to seek information, and more motivated in their learning processes. Multimedia case studies have the potential to bridge the gap between knowledge acquisition and application, but their effectiveness will be severely restricted by ineffective method so f implementation. Using multimedia components such as text, images, audio, video and animation with a technical order and logical flow will not create a distraction during learning and a learner will not feel overloaded .

Kutipan jurnal di atas menjelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi pemikir yang kritis dan cepat dalam mempelajari sesuatu, dapat memecahkan masalah sendiri, lebih teliti dalam melihat informasi, dan lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran membentuk pribadi siswa menjadi lebih mandiri, kritis dan rajin. Mereka akan mendapatkan pengalaman untuk belajar sendiri, menemukan masalah, memecahkan masalah dan mengecek ulang informasi yang diduplikasinya. Setelah siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukannya maka siswa akan lebih termotivasi untuk terus belajar dan menemukan serta memecahkan masalah yang

lainnya. Penyajian media pembelajaran tentunya sangat berpengaruh terhadap respon siswa. Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Agar siswa memahami pembelajaran yang dilakukan pertama kali adalah siswa harus tertarik dengan media yang ditampilkan agar perhatian siswa hanya tertuju pada media tersebut. Media pembelajaran yang menggunakan teks, gambar, audio, video, dan animasi akan membuat siswa lebih tertarik sehingga tidak merasa terbebani dengan adanya pembelajaran.

Kutipan jurnal di atas sejalan dengan teori manfaat pembelajaran yang dikemukakan oleh Ashyar (2011). Simpulan dari teori-teori yang telah dipaparkan di atas adalah bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat bermanfaat untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang mandiri.

Kaitannya manfaat media pembelajaran dengan penelitian ini adalah cerita rakyat yang dikemas dalam sebuah film animasi dapat memberikan pengalaman yang baru kepada siswa akan cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Siswa yang tempat tinggalnya jauh dari lokasi *Adipati Mangunyudo Seda Loji* mendapatkan pengalaman belajar dan dapat berimajinasi tentang cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*. Keterbatasan jarak dan waktu dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran.

2.2.4. Klasifikasi Media

Bretz (dalam Usman dan Asnawir, 2002: 27) mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan symbol. Media juga dibedakan menjadi media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media:

- 1) media audiovisual gerak;
- 2) media audiovisual diam;
- 3) media audiovisual semi gerak;
- 4) media visual gerak;
- 5) media visual diam;
- 6) media visual semi gerak;
- 7) media audio, dan
- 8) media cetak.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa media audiovisual gerak sehingga media ini komprehensif untuk pembelajaran mendengarkan. Film animasi cerita rakyat dalam penelitian ini termasuk dalam jenis media audiovisual gerak. Sukiman (2012:184) menyatakan media pembelajaran berbasis audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audiovisual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio.

2.2.5. Film Animasi

Sukiman (2012:184) menjelaskan secara harfiah film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari *cinema* + *tho* = *phythos* (cahaya) + *graphie* = *graph* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan dimana film itu sendiri tumbuh.

Berdasarkan UU No.8/1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Sejalan dengan perkembangan media penyimpanan dalam bidang sinematografi, maka pengertian dari sebuah film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid. Singkatnya kini film diartikan sebagai suatu *genre* (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

Dalam menilai baik tidaknya sebuah film, Omar Hamalik sebagaimana dikutip menurut Asnawir (2002:98) mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) dapat menarik minat anak;
- 2) benar dan autentik;
- 3) *upto dated* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan;
- 4) sesuai dengan tingkatan kematangan audien;
- 5) perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar;
- 6) kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur; dan
- 7) teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

Arti dari kata animasi menurut Suciadi (2001:139) adalah hidup, bernyawa, kegembiraan, semangat, semarak, dan gelora. Jadi animasi dapat dikatakan sesuatu yang bergerak, hidup seakan bernyawa dan terdapat semangat, gelora, serta kegembiraan terhadap sesuatu. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(2005:53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak di layar menjadi gerak.

Dari definisi di atas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah media audio visual berupa

rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar.

Seiring dengan perkembangan teknologi muncul beragam jenis animasi. Djalle (2007) menyebutkan terdapat 3 jenis animasi yang sering diproduksi.

- 1) Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
- 2) Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat dan terlihat nyata dari pada 2D.
- 3) Animasi *stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis animasi saat ini merupakan penggabungan dan pengembangan jenis animasi terdahulu. Penelitian ini akan menggunakan jenis animasi 2D karena penelitian ini akan diperuntukan untuk anak SD yang kebanyakan sangat menyukai kartun.

2.2.6. Hakikat Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sebuah peristiwa lisan yang merupakan warisan dari nenek moyang, pewarisan cerita rakyat dilakukan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sukadaryanto (2010:2) membagi cerita rakyat menjadi tiga bagian yaitu:

Mite adalah cerita rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi dan suci oleh masyarakat. *Mite* ditokohi dewa-dewa dan makhluk-makhluk setengah dewa.

Terjadinya didunia lain atau dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang. Masa terjadinya sudah jauh atau lama dari masa sekarang.

Legenda adalah cerita rakyat yang di anggap pernah benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi oleh manusia biasa meskipun adakalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa. Seringkali juga dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya legenda adalah dunia seperti yang kita kenal sekarang. Waktu terjadinya belum terlalu lampau.

Dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita. Dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Proses penyebaran cerita rakyat yang dilakukan secara turun-temurun secara lisan mengakibatkan terdapat penambahan dan pengurangan dari cerita rakyat tersebut. Hal demikian dapat terjadi karena keterbatasan daya ingat manusia. Namun, inti dari cerita rakyat tersebut tidak berubah. Arlan (Kompas, 22 Januari 2015) menyatakan bahwa para orang tua dan guru harus jeli memilih aspek-aspek positif dari dongeng klasik untuk diajarkan dan diterapkan sehari-hari. Dongeng yang mengajarkan sifat pantang menyerah, berani bersaing, dan kreatif perlu dibuat. Nilai-nilai itu dibutuhkan untuk membentuk bangsa yang maju. Dongeng adalah cerita-cerita yang turun temurun dari orang terdahulu yang diperkirakan sejak 300 tahun sebelum Masehi di Mesir Kuno sudah ada tradisi mendongeng. Banyak manfaat dari dongeng, di antaranya meningkatkan keterampilan berpikir, meningkatkan minat membaca, merangsang ide untuk memecahkan masalah, serta mengenalkan budaya dan sejarah. Baik guru maupun calon guru harus memiliki bekal sebagai pendidik yang kreatif dan memiliki karakter mengajar yang baik.

National Experiences with the Protection of Expression of Foklore/Traditional Cultural Expression: India, Indonesia and the Philippines yang ditulis oleh Kutty (1999:8) menerangkan tentang folklore sebagai berikut.

Foklore is the product of the creative ideas of the people who express such creativity through verbal, artistic or material forms, and this in turn is transmitted orally or in written form or through some other medium from one generation to another, belonging to a literate or nonliterate society, tribal or nontribal, rural or urban people.

Kutipan jurnal di atas menjelaskan mengenai definisi folklore sebagai ide kreatif manusia yang diekspresikan dalam bentuk verbal, seni, maupun materi. Penyebarannya dilakukan secara lisan atau tertulis dari generasi ke generasi. Sistem penyebaran secara lisan menyebabkan terdapat penambahan dan pengurangan pada folklore. Hal ini dikarenakan memori manusia yang terbatas. Berdasarkan ciri-ciri cerita rakyat, maka cerita rakyat termasuk ke dalam kategori folor.

Cerita rakyat memiliki nilai-nilai budaya dan sosial yang dapat digunakan sebagai materi ajar. Mengenalkan cerita rakyat terhadap siswa dapat membantu siswa untuk lebih mengenal kebudayaan yang ada di sekitarnya. Cerita rakyat terbagi menjadi tiga bagian yaitu legenda, mite, dan dongeng. Pada penelitian ini dongeng diambil sebagai salah satu jenis cerita rakyat yang akan dijadikan sebagai materi ajar untuk media pembelajaran.

2.2.7. Struktur Cerita Rakyat

Menyusun cerita rakyat agar menjadi cerita yang layak untuk dipublikasikan harus melalui tahapan-tahapan penyusunan terlebih dahulu. Berawal dari

mengumpulkan data di lapangan dari para narasumber yang mengetahui cerita rakyat tersebut. Selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan teori dan metode yang sesuai. Propp (1987:24) mengatakan bahwa cerita rakyat mempunyai kerangka (*construction*) yang sama, maka disusunnya kerangka suatu cerita pendek. Untuk sampai kepada penyusunan kerangka cerita ini, maka suatu cerita rakyat dilihat terdiri dari motif-motif yang terdiri dari tiga unsur yaitu pelaku, perbuatan, dan penderita. Dalam setiap cerita rakyat terdapat empat ciri, yaitu 1) fungsi watak menjadi dasar yang stabil dan tetap dalam sebuah cerita, tanpa memperhitungkan bagaimana dan siapa yang melaksanakannya, 2) bilangan fungsi yang diketahui terkandung didalam cerita rakyat terbatas, 3) urutan fungsi selalu sama, dan 4) semua cerita adalah satu tipe dalam struktur. Dalam sebuah cerita dongeng, para pelaku dan sifat-sifatnya dapat berubah, tetapi perbuatan dan peran mereka tetap sama. Peristiwa-peristiwa dan perbuatan-perbuatan yang berbeda-beda dapat mempunyai arti yang sama atau mengisyaratkan perbuatan yang sama. Perbuatan seperti itu oleh Propp dinamakan fungsi perbuatan dan peristiwa yang berbeda memenuhi fungsi yang sama. Propp mengidentifikasi 31 fungsi yang bisa diidentifikasi dalam cerita rakyat. Namun, bukan berarti bahwa pada setiap cerita rakyat harus memenuhi 31 fungsi tersebut, tetapi absennya beberapa fungsi ini tidak mengubah urutan yang ada. 31 fungsi yang terdapat dalam cerita rakyat menurut Propp yaitu.

- 1) Seorang ahli keluarga meninggalkan rumah.
- 2) Satu larangan diucapkan kepada wira.
- 3) Satu larangan dilanggar wira.

- 4) Penjarah membantu percobaan untuk meninjau.
- 5) Penjarah menerima maklumat tentang mangsanya.
- 6) Penjarah mencoba memperdaya mangsanya dengan tujuan memilikinya atau memiliki kepunyaannya.
- 7) Mangsa terpedaya dan dengan demikian tanpa pengetahuannya membantu musuh-musuhnya.
- 8) Penjarah menyebabkan kesusahan atau kecederaan kepada seseorang ahli didalam sebuah keluarga.
- 8a) seorang ahli keluarga sama ada kekurangan sesuatu atau ingin memiliki sesuatu.
- 9) Kecelakaan atau kekurangan dimaklumkan, wira diminta atau diperintah, ia dibenarkan pergi atau ia diutuskan.
- 10) Pencari bersetuju atau memutuskan untuk bertindak balas.
- 11) Wira meninggalkan rumah.
- 12) Wira diuji, disoal, diserang, dan lain-lain yang menyediakan wira kea rah penerimaan sama ada sesuatu alat magis atau pembantu.
- 13) Wira bertindak balas kepada tindakan-tindakan bakal pemberi.
- 14) Wira memperoleh agen sakti.
- 15) Wira dipindahkan, disampaikan, atau dipandu ke tempat-tempat terdapatnya objek yang dicari.
- 16) Wira dan penjarah terlibat di dalam pertarungan.
- 17) Wira ditandai.
- 18) Penjarah ditewaskan.

- 19) Kecelakaan atau kekurangan awal diatasi.
- 20) Wira pulang.
- 21) Wira dikejar.
- 22) Wira diselamatkan.
- 23) Wira yang tidak dikenali, tiba ke negerinya atau ke negeri lain.
- 24) Wira palsu mempersembahkan tuntutan.
- 25) Suatu tugas yang susah dicadangkan kepada wira.
- 26) Tugas diselesaikan.
- 27) Wira dikenali.
- 28) Wira palsu atau penjarah didedahkan
- 29) Wira diberi rupa baru.
- 30) Penjarah palsu dihukum.
- 31) Wira berkahwin dan menaiki tahta.

Data-data yang telah diperoleh dilapangan dengan cara mewancarai narasumber mengenai cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* akan dibuat naskah cerita untuk film animasi. Pembuatan naskah cerita rakyat tersebut akan menggunakan fungsi pelaku dari Propp, sehingga cerita yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria sebuah cerita rakyat. Tidak semua ke-31 fungsi pelaku dari Propp akan dimasukkan dalam pembuatan naskah cerita rakyat. Hanya fungsi pelaku yang sesuai dengan hasil data yang didapat di lapanganlah yang akan dipakai.

2.2.8. Dialek Banyumasan

Bahasa merupakan salah satu alat dalam berkomunikasi yang paling penting. Salah satu dari sifat bahasa adalah bahasa itu bervariasi. Dari keberagaman bahasa ini lahirlah sebuah istilah dialek. Dialek berasal dari kata *dialektos* yang merupakan bahasa Yunani, kata *dialektos* ini berpadanan kata dengan *logat*. Terdapat ilmu yang mempelajari tentang dialek, yaitu dialektologi. Chambers dan Trudgill (dalam Zulaeha, 2010: 1) mengatakan bahwa dialektologi adalah suatu kajian tentang dialek atau dialek-dialek.

Dalam jurnal internasional yang berjudul *Automatic Analysis of Dialect/Language Sets* oleh Mehrabani dan Hansen (2015), mengungkapkan sebagai berikut.

A dialect is variety of a language that is used by a group of speaker belonging to some geographical region.

Mehrabani dan Hansen mengartikan dialek sebagai variasi bahasa yang digunakan dalam sebuah kelompok manusia dan didasarkan oleh wilayahnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sukadaryanto (2010: 129) bahwa di wilayah Provinsi Jawa Tengah yang membawahi wilayah Karesidenan Banyumas, Kedu, Pekalongan, Solo, Pati, dan Semarang, masyarakatnya menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa ibunya. Variasi dialek dalam bahasa Jawa di Jawa Tengah sangatlah beragam, namun secara garis besarnya dapat dipetakan menjadi dua dialek. Dua dialek tersebut adalah bahasa Jawa dialek Banyumasan yang berkembang di wilayah Jawa Tengah sebelah barat, dan bahasa Jawa dialek Solo-Yogyakarta yang berkembang di wilayah Jawa Tengah sebelah timur. Perbedaan yang mencolok diantara kedua dialek tersebut

terletak pada perbedaan fonetik, poliorfemis, atau alofoniknya. Perbedaan fonetik dalam suatu dialek dapat terjadi pada vokal maupun konsonan.

Koderi(1991:164) bahasa daerah yang digunakan di daerah Banyumas disebut bahasa Banyumasan. Dialek Banyumasan merupakan salah satu dialek bahasa Jawa di samping dialek Solo-Yogyakarta, Surabaya, Banyuwangi, Madiun-Kediri, Semarang, Tegal, Cirebon-Indramayu, Banten. Jika, dalam bahasa Jawa dialek Solo-Yogyakarta pada kata yang fonetisnya bervokal “a” maka dibaca “o”, hal tersebut yang menjadi perbedaan mendasar dengan dialek Banyumasan. Pelafalan kata dalam dialek banyumasan sesuai dengan bentuk fonetis kata tersebut. Dialek Banyumasan juga memiliki banyak variasi-variasi kata yang tidak dimiliki oleh dialek-dialek lain.

2.2.9. Pembelajaran Mendengarkan

Anderson (dalam Tarigan, 1994:28) mendefinisikan menyimak atau mendengarkan sebagai proses besar mendengar, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Tarigan (1994: 28) menambahkan pendapat mengenai definisi menyimak atau mendengarkan. Menyimak atau mendengarkan adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui tuturan.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendengarkan adalah proses mendengarkan lambang-lambang lisan berupa materi

pembelajaran dengan fokus untuk mendapatkan informasi, mampu menginterpretasi, dan menangkap isi atau makna yang diberikan guru.

Dalam jurnal yang berjudul *A Computational Approach to Determining Listening Ability* oleh İşik dan Yilmaz (2010) mengungkapkan mengenai kompetensi mendengarkan sebagai berikut.

Listening is used more than any other skill in our daily life, because of the fact that we listen twice as much as we speak, four times more than we read and five times more than we write. Rivers and Temperly claimed the percentage as 45% listening, 30% speaking, 16% reading and 9% writing.

Pada kutipan jurnal di atas dapat dijelaskan bahwa keterampilan mendengarkan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir separuh waktu digunakan untuk menyimak, kemudian tiga puluh persen dalam sehari digunakan untuk berbicara. Keterampilan membaca dan menulis berada pada posisi ketiga dan keempat. Hal tersebut menunjukkan bahwa menyimak memiliki potensi sebagai dasar pengembangan media ini

2.2.10. Tahap-Tahap Mendengarkan

Menyimak tidak terjadi seketika, namun terdapat tahapan-tahapan menyimak sebagai aspek dasar berbahasa. Hunt (dalam Tarigan, 1994: 32-33) menjelaskan tujuh tahap mendengarkan (menyimak) sebagai berikut.

- 1) *Isolasi*, pada tahap ini penyimak mencatat aspek-aspek individual kata lisan dan memisah-misahkan bunyi-bunyi, ide-ide, fakta-fakta, organisasi-organisasi khusus, begitu pula stimulus-stimulus lainnya.

- 2) *Identifikasi*, jika satu stimulus telah dapat diidentifikasi atau dikenali, maka suatu makna atau identitas dapat diberikan pada setiap butir yang telah dipisahkan.
- 3) *Integrasi*, tahap menyimak (mendengarkan) saat penyimak telah mengintegrasikan atau menggabungkan informasi yang didengar dengan informasi lain yang tersimpan dan terekam.
- 4) *Inspeksi*, pada tahap ini informasi baru yang telah diterima dikontraskan dan dibandingkan dengan segala informasi yang telah dimiliki mengenai hal tersebut.
- 5) *Interpretasi*, tahap menyimak (mendengarkan) saat penyimak secara aktif mengevaluasi hal-hal yang telah didengar.
- 6) *Interpolasi*, pada tahap ini penyimak secara aktif memberikan makna terhadap informasi yang didengar berdasarkan pengetahuan penyimak.
- 7) *Intropeksi*, dengan cara merefleksikan dan menguji informasi baru, penyimak berusaha untuk mempersonalisasikan informasi tersebut, menerapkannya pada situasi sendiri.

Tyagi (2013) dalam jurnalnya yang berjudul *Listening : An Important Skill and Its Various Aspects* menjelaskan tahapan-tahapan mendengarkan sebagai berikut.

The process of listening occur in five stages. They are hearing, understanding, remembering, evaluating, and responding.

Menurut Tyagi (2013) proses mendengarkan dibagi menjadi lima bagian yaitu mendengarkan, memahami, mengingat, mengevaluasi dan merespon. Mendengarkan merupakan respon yang disebabkan oleh gelombang suara yang

merangsang reseptor sensorik pada telinga. Perhatian sebagai syarat utama untuk mendengarkan secara efektif. Tahapan selanjutnya adalah memahami, langkah ini membantu untuk memahami simbol-simbol yang telah kita dengar, kita harus menganalisis makna dari stimulus yang telah dirasakan. Pendengar harus memahami makna yang dimaksudkan dan konteks yang diasumsikan oleh pengirim. Tahapan ketiga adalah mengingat, tahapan mengingat ini penting karena seorang individu tidak hanya menerima dan menginterpretasikan tetapi juga menambahkan ke memori otak. Tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi, mengevaluasi hanya dilakukan oleh pendengar aktif yang berpartisipasi pada tahap memahami. Pendengar harus bisa memahami materi yang didengar, apakah materi tersebut berupa fakta atau opini serta mampu mengambil makna atau pesan dari materi tersebut. Tahapan selanjutnya adalah merespon, setelah semua tahapan dilakukan pendengar diharapkan merespon atau memberikan umpan balik atas materi yang didengarnya.

Tahapan menyimak dikemukakan pula oleh Ruth G. Stickland (dalam Tarigan, 1994: 29) yang menyimpulkan sembilan tahapan menyimak berdasarkan pengamatan kegiatan menyimak di sekolah dasar. Berikut penjabaran sembilan tahap menyimak.

- 1) Menyimak berkala, terjadi pada saat-saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- 2) Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapatkan gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.

- 3) Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati, mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- 4) Menyimak serapan karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorbsi hal-hal yang kurang penting, jadi merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- 5) Menyimak sekali-kali, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak, perhatian karena saksama berganti dengan keasyikan lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja.
- 6) Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan, yang mengakibatkan penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara.
- 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar atau mengajukan pertanyaan.
- 8) Menyimak secara saksama dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran pembicara
- 9) Menyimak secara aktif, sebuah tahapan menyimak saat penyimak aktif dalam mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan pembicara.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* berdialek *ngapak* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut.

- 1) Angket kebutuhan guru dan siswa akan film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*, mereka menginginkan film animasi yang didalamnya menceritakan tentang cerita kepahlawanan serta terdapat ikon yang mencirikan Kabupaten Banjarnegara. Bahasa yang digunakan dalam film animasi menggunakan bahasa Jawa berdialek *ngapak* untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Durasi waktu film animasi maksimal 10 menit.
- 2) Prototipe media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru. Media pembelajaran ini merupakan jenis media audio visual 2D yang berbentuk film animasi. Film animasi berisikan cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banjarnegara. Film animasi ini berdurasi 6 menit 17 detik. Terdapat 3 tokoh pada cerita ini yaitu, Adipati Mangunyudo Seda Loji, Sri Susuhan Pakubuwono II dan Kang Bawor. Film animasi *Adipati Mangunyudo Seda Loji* menggunakan bahasa Jawa berdialek *ngapak* agar mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Validator materi dan media berpendapat secara keseluruhan prototipe media film animasi cerita rakyat sudah baik. Terdapat saran perbaikan yaitu memperbaiki kata-

kata yang tidak sesuai dengan unggah-ungguh bahasa Jawa, memperbaiki kemasan VCD yaitu berupa pemilihan warna dan *font*, menambah satu adegan cerita, menambah gerak animasi dan menambah efek-efek suara agar film animasi terlihat lebih nyata. Saran perbaikan oleh validator selanjutnya dilakukan perbaikan oleh peneliti agar media pembelajaran film animasi cerita rakyat dinilai valid dan layak digunakan.

- 4) Uji coba terbatas dilakukan terhadap 31 siswa kelas V di SD Muhammadiyah untuk mengetahui perilaku siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar. Penilaian perilaku siswa dalam pembelajaran dibagi menjadi 4 aspek dengan hasil, kesiapan siswa dalam pembelajaran yaitu sebanyak 27 dari 31 siswa siap mengikuti proses pembelajaran, keseriusan siswa dengan jumlah 26 siswa, keaktifan siswa dengan jumlah 24 siswa dan respon siswa dengan jumlah 25 siswa. Dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat dengan media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* menunjukkan hasil yang positif, sedangkan hasil belajar siswa yang didapat dari tes tertulis mendapatkan hasil nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, rata-rata 83 dengan presentase ketuntasan KK 90%. Berdasarkan presentase hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa KD mendengarkan cerita rakyat.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberi saran.

- 1) Hendaknya media film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji* ini bisa digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran film animasi cerita rakyat *Adipati Mangunyudo Seda Loji*.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Tri. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran kartun 3D Berbasis Mubizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD di SD Lab School Unnes*
<http://lib.unnes.ac.id/18953/> 16:40:00
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kretif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Djalle, Zaharuddin G. 2007. *The Making Of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Bandung: Informatika Bandung.
- Erwin, Husein. 2014. *Pengembangan Buku Pengayaan Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Banjarnegara untuk Siswa SD*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Isik, Cem dan Yilmaz, Sumeyra. 2010. *E-Learnig In Life Long Education: A Computational Approach to Determining Listening Comprehension Ability*. Springer Journals. 13/5 : 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. 2005. Depdiknas : Balai Pustaka.
- Koderi, M. 1991. *Banyumas: Wisata dan Budaya*. Purwokerto: Metro Jaya
- Kozma, R.B. 1991. *Learning with Media*. Eldoxea. 18/3: 1.
- Kutty. 1999. *National Experiences with the Protection of Expression of Foklore/Traditional Cultural Expression: India, Indonesia and the Philippines*. Springer Journals. 13/5:8.
- Mehrabani, Mahnooosh dan Hansen John H.L. *Automatic Analysis Of Dialect/Language Sets*. Springer Journals. 16/3: 2.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Perdana Press.
- Propp, V. 1987. *Morfologi Cerita Rakyat (diterjemahkan oleh Nuriah Taslim)*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementrian Pendidikan Malaysia.

- Sambodo, Titis. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa SD di Kabupaten Semarang Aspek Mendengarkan dan Berbicara*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Suciadi, Andreas Andi. 2001. *Membuat Animasi dengan Corel R.A.V.E*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadaryanto. 2010. *Sastra Perbandingan (Teori, Metode, dan Implementasi)*. Semarang: Griya Jawi.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tyagi, Babita. 2013. *Listening : An Important skill and Its Various Aspects*. Eldoxea. 23/5: 2.
- Usman, M Basyiruddin dan Asnawir, H. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Zulaeha, Ida. 2010. *Dialektologi Dialek Geografi & Dialek Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.