



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO STOP MOTION
CERITA FABEL UNTUK BAHASA JAWA SD KELAS RENDAH DI
KABUPATEN MAGELANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Annisak Maulani

NIM : 2601414061

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

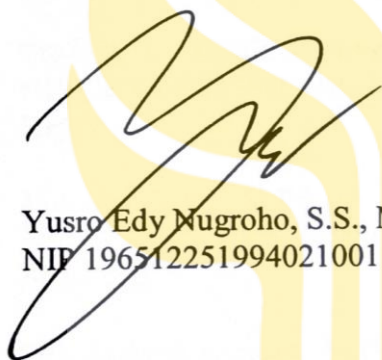
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 12 Desember 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP 196512251994021001



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP 196812151993031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

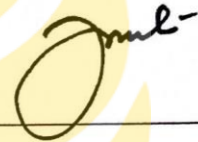
Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Desember 2018

Panitia Ujian Skripsi

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



Mujimin, S.Pd., M.Pd.
NIP 197209272005011002
Sekretaris



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



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



Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP 196512251994021001
Penguji III



Marsudi,
Dean Fakultas Bahasa dan Seni

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

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Desember 2018

Yang mengusulkan,



Annisak Maulani
NIM 2601414061



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kawula mung saderma, mobah-mosik kersaning Gusti.”

Saat merasa tersesat dan tak tahu lagi jalan pulang atau tujuan, diamlah sejenak,

lalu nikmati saja jalan yang telah dibuat Tuhan.

Sesederhana mungkin, nikmatilah!

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, peneliti persembahkan skripsi ini kepada kedua orangtua tercinta dan semua pihak yang telah mendoakan dan memberikan dukungannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi Strata 1 guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti sadar bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Bapak Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Selain itu, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
4. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah mencurahkan ilmunya kepada peneliti.
5. Kepala sekolah dan staf karyawan SD Negeri 1 Sriwedari yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

6. Guru dan siswa kelas 1 dan 2 SD Negeri 1 Sriwedari yang telah menjadi narasumber untuk penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan rombel 3 PBSJ Unnes angkatan 2014 yang telah bersama-sama menciptakan kenangan dalam menuntut ilmu.
8. Teman-teman PPL, KKN, Kos Paradise 2, Kos Aurelia, dan semua teman-teman yang telah mendukung dan memberikan semangat.
9. Semua pihak yang memberikan dukungan secara moral maupun material dalam proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini hanyalah bagian kecil dari pengembangan ilmu kebahasaan. Meskipun demikian, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pembaca.

Semarang, 12 Desember 2018

Peneliti,



Annisak Maulani

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Maulani, Annisak. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Pembelajaran Bahasa Jawa SD Kelas 1 Rendah di Kabupaten Magelang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

Kata kunci: cerita fabel, media pembelajaran, video *stop motion*

Media pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah selama ini belum dikembangkan dengan baik. Melalui penelitian pengembangan media berupa video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas 1 dan 2 ini, media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi lebih variatif lagi. Kemudian rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru terhadap media video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa SD kelas rendah, (2) bagaimana prototipe media video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa SD kelas rendah, dan (3) bagaimana hasil uji validasi ahli media dan materi terhadap media video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa SD kelas rendah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan lima langkah penelitian, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, dan (5) revisi desain produk. Data untuk penelitian ini berupa (1) data informasi proses pembelajaran dan media pembelajaran cerita fabel yang diambil dari hasil observasi di SD Negeri 1 Sriwedari kelas rendah, (2) data kebutuhan media video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa yang diambil dari hasil wawancara kepada guru dan siswa kelas rendah SD Negeri 1 Sriwedari, dan (3) data hasil uji validasi produk oleh dosen ahli (media dan materi) yang dilakukan menggunakan angket validasi untuk mengevaluasi prototipe. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kebutuhan terhadap media pembelajaran cerita fabel berbahasa Jawa kepada guru dan siswa di SD Negeri 1 Sriwedari kelas rendah, dikembangkanlah media pembelajaran berupa video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa. Media yang dikembangkan merupakan media audio visual yang dibuat dengan teknik animasi *stop motion* sederhana. Pengembangan media video *stop motion* ini bertujuan untuk membantu siswa SD kelas rendah dalam memahami isi cerita fabel berbahasa Jawa, sehingga siswa dapat menceritakan kembali isi cerita fabel tersebut.

Peneliti juga memberikan saran kepada guru agar menggunakan video *stop motion* cerita fabel sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah. Selain itu, guru sebaiknya mengulas kembali cerita fabel dalam video sebelum digunakan di dalam kelas.

SARI

Maulani, Annisak. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

Tembung pangrunut: cerita fabel, media pembelajaran, video stop motion

Media pasinaon basa Jawa ing SD klas ngisor (1, 2, lan 3) iseh durung dikembangake kanthi becik. Liwat panaliten pangembangan media arupa video stop motion crita fabel basa Jawa kanggo pasinaon basa Jawa ing SD klas 1 lan 2 iki, media pasinaon bisa dikembangake dadi luwih variatif maneh. Sabanjure kanggo rumusan masalah ing panaliten iki yaiku (1) kepiye kabutuhane guru tumrap video stop motion crita fabel basa Jawa kanggo pasinaon basa Jawa SD klas ngisor, (2) kepiye prototipe video stop motion crita fabel basa Jawa kanggo pasinaon basa Jawa ing SD klas ngisor, lan (3) kepiye asil uji validasi ahli media lan materi tumrap video stop motion crita fabel basa Jawa kanggo pasinaon basa Jawa SD klas ngisor.

Panaliten iki nggunakake pendekatan Research and Development (R&D) kanthi nganggo limang langkah panaliten, yaiku (1) potensi lan masalah, (2) ngumpulake data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, lan (5) revisi desain produk. Data kanggo panaliten iki arupa (1) data informasi proses lan media pasinaon crita fabel sing dijupuk saka asil observasi ing SD Negeri 1 Sriwedari klas ngisor, (2) data kabutuhan media video stop motion crita fabel basa Jawa sing dijupuk saka asil wawancara guru lan siswa klas ngisor SD Negeri 1 Sriwedari, lan (3) data asil uji validasi produk kaliyan dosen ahli media lan materi sing dijupuk nganggo angket validasi. Teknik analisis data ing panaliten ini nggunakake teknik deskriptif kualitatif.

Adhedhasar asil observasi lan wawancara kabutuhan guru lan siswa tumrap media pasinaon crita fabel basa Jawa di SD Negeri 1 Sriwedari klas ngisor mula banjur dikembangake media pasinaon arupa video stop motion crita fabel basa Jawa. Media sing dikembangake kalebu media audio visual sing nggunakake teknik animasi stop motion. Pangembangan media kasebut digunakake kanggo mbantu siswa klas ngisor anggone mangerteniisi crita fabel, saengga siswa bakal bisa nyaritakake maneh crita fabel kasebut.

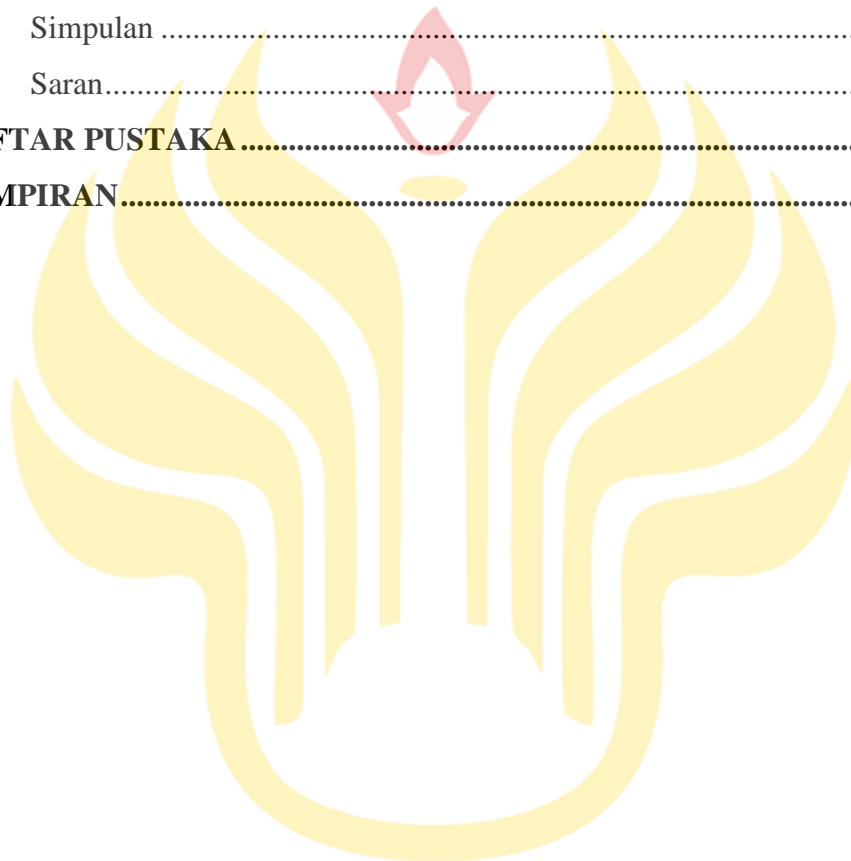
Panaliti uga menehi saran marang guru supaya bisa nggunakake video stop motion crita fabel kanggo media pasinaon basa Jawa ing klas ngisor. Saliyane kuwi, guru becike mriksa maneh crita fabel sing ana ing video stop motion sadurunge diwenehake marang para siswa.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	14
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.2 Landasan Teori.....	20
2.2.1 Video Stop Motion	20
2.2.1.1 <i>Jenis-Jenis Video Stop Motion</i>	22
2.2.1.2 <i>Manfaat Video Stop Motion</i>	24
2.2.1.3 <i>Unsur-Unsur Video Stop Motion</i>	26
2.2.2 <i>Video Stop Motion</i> sebagai Media Pembelajaran.....	30
2.2.3 Prinsip Pengembangan Video Animasi <i>Stop Motion</i>	31
2.2.4 Sistematika Pembuatan Video <i>Stop Motion</i> Jenis <i>Cut Out Animation</i> ...	36
2.2.5 Cerita Fabel	40
2.2.5.1 <i>Struktur Cerita Fabel</i>	43

2.2.5.2	<i>Nilai-Nilai dalam Cerita Fabel</i>	44
2.2.5.3	<i>Manfaat Cerita Fabel</i>	46
2.2.6	Memilih dan Memilah Cerita Fabel	47
2.3	Kerangka Berpikir	50
BAB III METODE PENELITIAN		54
3.1	Pendekatan Penelitian	54
3.2	Data dan Sumber Data	60
3.2.1	Data	60
3.2.2	Sumber data	60
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.3.1	Observasi	61
3.3.2	Wawancara	62
3.3.3	Dokumentasi.....	63
3.3.4	Angket	63
3.4	Instrumen Penelitian.....	64
3.5	Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran <i>Video Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2	73
4.1.1	Data Hasil Observasi <i>Kondisi Pembelajaran Bahasa Jawa dan Media Pembelajaran yang Sudah Ada</i>	74
4.1.2	Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran <i>Video Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2	77
4.1.3	Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran <i>Video Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2	80
4.1.4	Dokumentasi.....	83
4.2	Prototipe Media Pembelajaran <i>Video Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2.....	84
4.2.1	Proses Pembuatan Prototipe	84
4.2.2	Desain Kemasan Media	121
4.3	Hasil Validasi Produk Media Pembelajaran <i>Video Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2	122

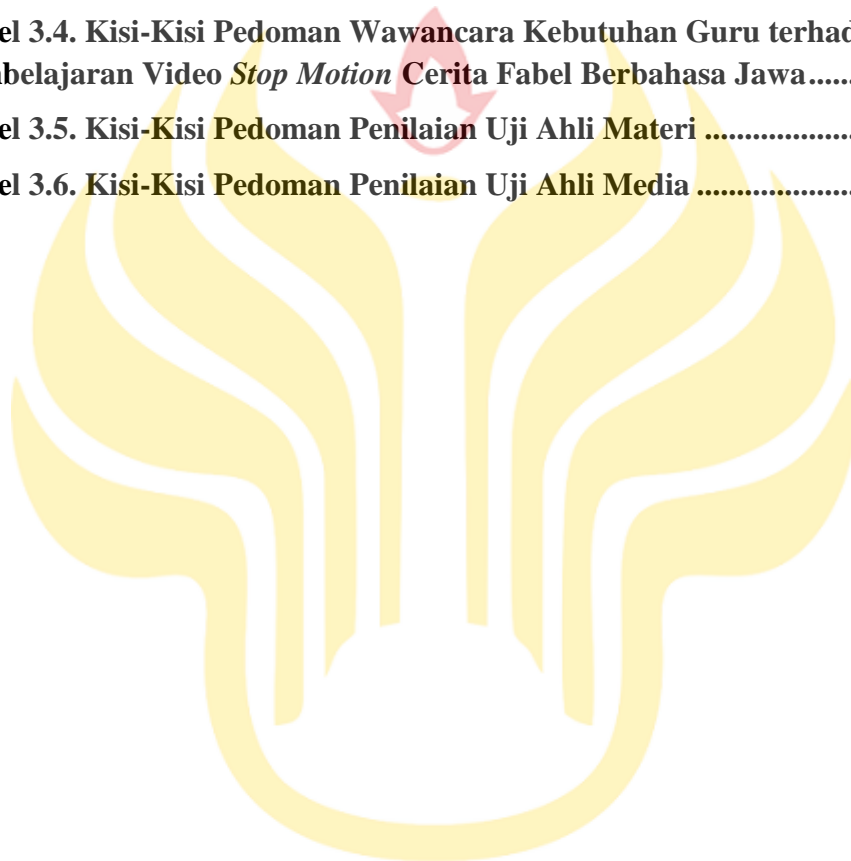
4.3.1 Uji Materi.....	123
4.3.2 Uji Media	124
4.3.3 Hasil Perbaikan Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa untuk SD Kelas 1 dan 2.....	126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	137
5.1 Simpulan	137
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	142



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data dan Sumber Data.....	61
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	65
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	66
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Fabel Berbahasa Jawa.....	67
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Pedoman Penilaian Uji Ahli Materi.....	68
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Pedoman Penilaian Uji Ahli Media.....	70



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir	53
Bagan 3.1. Rancangan Penelitian	59



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> Cerita-Cerita Fabel	95
Gambar 4.2 Tokoh-Tokoh Cerita Fabel	98
Gambar 4.3 <i>Background</i> (Setting) Cerita Fabel.....	100
Gambar 4.4 Gambar Pendukung	101
Gambar 4.5 Alur Pembukaan Video <i>Stop Motion</i> Cerita Fabel	102
Gambar 4.6 Alur Pembukaan Cerita Fabel Pertama ' <i>Kajujuran</i> ' KKKKK	102
Gambar 4.7 Alur Cerita Fabel Pertama ' <i>Kajujuran</i> '	103
Gambar 4.8 Alur Pembukaan Cerita Fabel Kedua ' <i>Setya marang Kanca</i> '. 104	
Gambar 4.9 Alur Cerita Fabel Kedua ' <i>Setya marang Kanca</i> '	106
Gambar 4.7 Alur Pembukaan Cerita Fabel Ketiga ' <i>Tulung Tinulung</i> ' KK	107
Gambar 4.10 Alur Cerita Fabel Ketiga ' <i>Tulung Tinulung</i> '	109
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i>	120
Gambar 4.12 Desain Sampul Kemasan Media.....	122
Gambar 4.13 Soal-Soal Latihan Cerita Fabel	129
Gambar 4.14 Perbaikan Judul-Judul Cerita Fabel	131
Gambar 4.15 Perbaikan Sampul Kaset Video <i>Stop Motion</i> Cerita Fabel....	133
Gambar 4.16 Perbaikan Pembukaan Video <i>Stop Motion</i> Cerita Fabel	134
Gambar 4.17 Penambahan Amanat Cerita Fabel.....	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan	143
Lampiran 2. Surat Ijin Observasi	144
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	145
Lampiran 4. Surat Bukti Penelitian	146
Lampiran 5. Lembar Telaah	147
Lampiran 6. Silabus	149
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	168
Lampiran 8. Lembar Observasi	201
Lampiran 9. Hasil Observasi	204
Lampiran 10. Lembar Wawancara Kebutuhan Guru	207
Lampiran 11. Hasil Wawancara Kebutuhan Guru	213
Lampiran 12. Lembar Wawancara Kebutuhan Siswa	229
Lampiran 13. Hasil Wawancara Kebutuhan Siswa	233
Lampiran 14. Angket Uji Validasi Ahli Materi	237
Lampiran 15. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	240
Lampiran 16. Angket Uji Validasi Ahli Media	243
Lampiran 17. Hasil Uji Validasi Ahli Media	246
Lampiran 18. Naskah Skenario Cerita Fabel	249

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jawa terdapat di Sekolah Dasar (SD) sampai di Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Jawa di SD sampai SMA ini merupakan bagian dari kurikulum Muatan Lokal (Mulok) yang terdiri dari pembelajaran bahasa dan sastra Jawa. Materi pembelajaran bahasa dan sastra Jawa tersebut diantaranya meliputi pengenalan kosa kata bahasa Jawa, teks atau wacana bahasa Jawa, aksara Jawa, cerita pewayangan, cerita rakyat, dongeng, *tembang macapat*, geguritan, dan juga *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Materi-materi tersebut disetiap jenjang sekolah diberikan secara berbeda-beda, akan tetapi memiliki tujuan yang sama, yaitu membelajarkan bahasa Jawa.

Pembelajaran bahasa Jawa diberikan di sekolah dasar (SD) dengan tujuan agar siswa mampu berbahasa Jawa secara lisan (berbicara) maupun tulisan (menulis). Kedua keterampilan tersebut diperoleh siswa melalui dua cara atau keterampilan, yaitu membaca dan mendengarkan atau menyimak. Siswa yang sudah membaca atau mendengarkan materi bahasa Jawa dapat dikatakan memahami materi tersebut jika siswa dapat mengulangi materi tersebut secara lisan atau tulisan.

Keterampilan berbicara dan menulis bahasa Jawa yang diberikan di dalam pembelajaran SD secara bertahap. Pada pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah, yaitu kelas 1, 2, dan 3, diberikan pembelajaran untuk keterampilan

berbicara dan menulis tahap awal, seperti mengenalkan kosa kata bahasa Jawa dan mulai berbicara dengan menggunakan ragam *ngoko*. Kemudian pada pembelajaran di SD kelas tinggi, yaitu kelas 4, 5, dan 6, pembelajaran untuk keterampilan berbicara dan menulis lanjut, seperti berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*. Hal tersebut dapat dilihat dari kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 bahasa Jawa untuk SD. Sebagian besar kompetensi dasar (KD) pada kurikulum untuk SD kelas rendah merupakan KD yang mengenalkan dan mengajarkan siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa. KD tersebut misalnya mengenal bunyi bahasa Jawa dengan cara siswa mengeja kosa kata nama-nama benda, mengenal teks *tembang dolanan* dengan cara siswa menirukan pengucapan *tembang* tersebut, memahami dongeng (fabel) dengan cara siswa mendongeng (bercerita), mengenal tokoh *pandawa* dan *punakawan* dengan cara siswa mendeskripsikan secara lisan tokoh-tokoh tersebut, bercerita tentang kegiatan sehari-hari secara lisan dengan ragam *ngoko*, serta menceritakan kembali cerita wayang secara lisan dengan ragam *ngoko*.

Berdasarkan kompetensi dasar yang telah disebutkan di atas, tujuan pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah yang lebih ditekankan adalah siswa mampu berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko*. Keterampilan berbicara tersebut masih menggunakan ragam *ngoko* karena pada kelas ini siswa masih dalam tahap pengenalan awal tentang bahasa Jawa. Meskipun sebagian siswa sudah mengenal bahasa Jawa sebagai bahasa pertama mereka, tetapi dalam penggunaannya masih perlu adanya pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa

memiliki kemampuan berbahasa Jawa dengan baik dan benar, sehingga nantinya mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan benar pula.

Keterampilan berbicara lebih ditekankan pada pembelajaran di SD kelas rendah karena agar siswa kelas rendah mampu berbicara dengan baik dan benar, khususnya berbicara dengan bahasa Jawa. Selain itu, keterampilan berbicara dapat menjadi dasar untuk proses pembelajaran selanjutnya, yaitu menulis. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Stackhouse dan Wright (2011:133), *“it is well established that spoken language skills are an essential foundation for the development of successful written language skills”*. Mereka menjelaskan bahwa kemampuan berbicara merupakan hal dasar untuk kesuksesan dalam kemampuan menulis. Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa pembelajaran berbicara lebih baik diberikan terlebih dahulu sebelum pemberian pembelajaran menulis.

Di dalam mengajarkan kemampuan berbicara kepada siswa, pengajar atau guru juga harus dapat melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa. Keberanian dan kepercayaan diri tersebut dapat diperoleh dengan cara membiasakan siswa berbicara di depan orang lain. Jika siswa sudah terbiasa berbicara di depan orang lain, maka siswa akan lebih berani dan percaya diri dalam berbicara di depan umum. Kebalikan dengan hal tersebut, siswa yang belum terbiasa berbicara di depan orang lain akan merasa kurang percaya diri, sehingga akan menghambat dalam proses berkomunikasi. Selain itu, tanpa pembiasaan, keterampilan berbicara mereka juga tidak akan berkembang, sehingga dapat menyebabkan siswa kurang mampu menyampaikan ide maupun pendapat.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara dengan orang lain, yaitu dengan melatih siswa bercerita. Kegiatan bercerita ini merupakan kegiatan berbicara dengan orang lain atau berbicara di depan umum untuk menyampaikan suatu gagasan atau mengisahkan suatu pengalaman kepada orang lain secara lisan. Jika siswa yang mampu bercerita di depan umum dengan berani dan percaya diri, maka secara otomatis keterampilan berbicaranya juga berkembang sangat baik.

Guru di dalam melakukan pembelajaran bercerita tentunya dengan cara bertahap, karena tidak semua siswa akan langsung bisa dan mau bercerita di depan umum. Langkah awal yang sebaiknya dilakukan sebelum siswa disuruh bercerita yaitu dengan membuat semua siswa ikut berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran. Interaksi tersebut misalnya guru menyuruh siswa memberikan tanggapan mengenai suatu topik bahasan, kemudian siswa lain memberikan tanggapan lain mengenai hal tersebut, sehingga akan terjadi suatu dialog antara guru dengan siswa maupun antar siswa. Melalui dialog tersebut, keterampilan berbicara mulai digunakan dan dikembangkan, meskipun dialog tersebut hanya sebuah dialog pendek.

Melatih siswa untuk bercerita tentunya juga membutuhkan bahan yang akan diceritakan. Bahan bercerita tersebut dapat diperoleh dari materi yang ada di kurikulum, salah satunya yaitu cerita dongeng. Cerita dongeng sendiri merupakan cerita fiksi (tidak nyata) yang masuk dalam sastra lisan, karena penyebarannya melalui mulut ke mulut atau secara lisan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Sözlüğü dalam Karagöz (2014:944) bahwa:

Tale, “usually created by people from ancient times, described children and transmitted orally from generation to generation for centuries, including the extraordinary people and events in, to a large extent reflecting universe, world, life, nature, society and perspective about itself of created culture, is the traditional narrative of the type”.

Secara singkat Sözlüğü dalam Karagöz (2014:944) tersebut menjelaskan bahwa cerita dongeng merupakan cerita yang dibuat oleh orang zaman dahulu yang diceritakan kepada anak-anak dan disebarakan secara lisan dari generasi ke generasi selama berabad-abad.

Cerita dongeng memiliki beberapa jenis, seperti cerita fabel (binatang), sage, hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mite, dan epos, akan tetapi jenis cerita dongeng yang terdapat di dalam materi kurikulum 2013 SD kelas rendah, khususnya kelas 1 dan 2, adalah cerita fabel. Cerita fabel atau cerita dongeng binatang tersebut berisikan cerita yang mengajarkan budi pekerti kepada siswa. Kemudian, meskipun tokoh di dalam cerita fabel tersebut berupa binatang, tetapi karakter dan sifatnya dibuat seperti manusia. Ajaran budi pekerti yang diajarkan di dalam cerita fabel tersebut diantaranya adalah kejujuran, setia kawan, dan tolong menolong.

Cerita fabel disampaikan oleh guru kepada siswa di kelas dapat melalui bedua cara, yaitu membaca dan mendengarkan. Cerita fabel dapat dibaca oleh siswa secara mandiri melalui teks cerita yang terdapat di buku ajar, ataupun dengan cara siswa mendengarkan guru mendongeng cerita fabel di depan kelas. Kedua cara tersebut sering dilakukan oleh guru dalam menyampaikan cerita fabel di kelas, akan tetapi dalam penggunaan kedua cara tersebut guru maupun siswa masih mengalami beberapa kendala pembelajaran. Beberapa kendala pembelajaran

tersebut seperti yang dialami oleh salah satu sekolah dasar di Kabupaten Magelang.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas rendah (1, 2, dan 3) di SD Negeri 1 Sriwedari, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, peneliti menemukan beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa. Salah satu kendala tersebut adalah siswa masih kesulitan dalam membaca kosakata dan kalimat berbahasa Jawa, sehingga dalam proses memahami isi cerita fabel mengalami kesulitan. Jika siswa tidak memahami isi cerita fabel, maka nantinya akan berpengaruh pada saat disuruh untuk menceritakan kembali isi teks fabel tersebut. Kendala-kendala lainnya yaitu siswa kurang fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru, pembelajaran masih terpaku pada guru dan buku, dan kurang dikembangkannya media yang mendukung proses pembelajaran cerita fabel. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam menyampaikan materi, yaitu suara guru yang terkadang kurang menyakup satu ruang kelas, sehingga menyebabkan kurang tersampainya materi pembelajaran tersebut.

Kendala-kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa cerita fabel tersebut perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Salah satu solusi yang dapat membantu menyelesaikan kendala tersebut adalah dengan membuat pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran cerita fabel. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran cerita fabel. Guru dapat menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa, dan siswa akan mendapat pembelajaran menarik yang dapat membantu dalam proses memahami cerita fabel

tersebut. Kurnia dan Nugroho (2017:103) menjelaskan bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran, yaitu materi dapat disampaikan dengan seragam, pembelajaran lebih interaktif dan menarik, waktu lebih efektif, kualitas belajar meningkat, pembelajaran lebih fleksibel, serta guru menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, seperti yang disebutkan oleh *National Center for Vocational Education Research* dalam Widagdo dan Supriyanto (2016:31). Mereka membagi menjadi lima bentuk, yaitu cetak, audio-visual, audio, visual, dan media interaktif. Bentuk media cetak contohnya buku dan modul, kemudian untuk media audio-visual contohnya film, video, dan slide suara. Contoh untuk media audio adalah radio, kaset, dan CD, sedangkan contoh media visual adalah foto, gambar, dan model.

Di antara jenis-jenis media yang telah dijelaskan di atas, yang lebih efektif untuk materi cerita dongeng binatang (fabel) di SD kelas rendah adalah media audio-visual. Media audio visual dinilai lebih efektif karena media tersebut meliputi media dengar (audio) dan media lihat (visual), sehingga akan membantu siswa yang masih kesulitan membaca untuk memahami materi pembelajaran (cerita fabel). Siswa dapat memahami cerita fabel dengan cara mendengarkan narasi dari narator, kemudian ditambah dengan visualisasi gambar dan tulisan di dalam media tersebut. Keunggulan lain dari penggunaan media berbasis audio-visual tersebut yaitu dapat memperjelas materi, memusatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran, merangsang pendengaran dan penglihatan siswa,

memberikan motivasi dan rangsangan belajar kepada siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi, dan lain sebagainya.

Salah satu bentuk media audio visual yang dapat dikembangkan untuk materi dongeng binatang (fabel) di SD adalah video animasi *stop motion*. *Stop motion* merupakan salah satu jenis video animasi dengan konsep gerak berhenti. Video ini menggunakan teknik memanipulasi objek secara fisik agar objek tersebut terkesan bergerak secara beruntut dan beraturan. Objek yang digunakan dapat berupa gambar dua dimensi, benda hidup, benda-benda 3 dimensi, dan lain sebagainya. Pembuatan video *stop motion* yaitu dengan menggerakkan objek sedikit demi sedikit di dalam *frame* atau bingkai (*background*) yang disesuaikan dengan kebutuhan video. Setiap gerakan objek tersebut difoto, kemudian dikumpulkan menjadi satu dan dirangkai menggunakan bantuan aplikasi pembuatan video (misalnya *movie maker*) dengan pengaturan durasi perfoto yang cepat, sehingga nantinya memberikan efek gerakan yang berurutan dan berkelanjutan. Rangkaian foto-foto yang membentuk menjadi video tersebut, dapat ditambah dengan efek suara, tulisan, dan lain sebagainya yang dapat mendukung isi video *stop motion* tersebut.

Alasan dipilihnya video *stop motion* adalah video jenis ini dapat ditiru oleh para guru atau pengajar, karena dalam pembuatannya tidak harus memiliki keahlian khusus serta tidak membutuhkan biaya yang tinggi. Para pengajar cukup memiliki kesabaran dan ketelatenan yang lebih dalam membuat video jenis ini. Pembuatan video ini sangat membutuhkan kesabaran dan ketelatenan karena akan menggerakkan objek dan pengambilan foto di setiap gerakan-gerakan kecil dari

objek. Peralatan yang dibutuhkan pun tidak terlalu banyak, yaitu kamera, tripod (penyangga kamera), alas untuk menempatkan objek, lampu (pencahayaan objek), komputer atau laptop dengan aplikasi pembuatan video. Pengeditan videonya juga tidak terlalu rumit, sehingga nantinya pengajar atau guru pun dapat membuat media sendiri untuk materi ajarnya.

Media *stop motion* juga dapat digunakan oleh guru atau pengajar yang mengalami kesulitan dalam bercerita di depan kelas. Hal ini karena video *stop motion* cerita fabel ini nantinya juga akan dilengkapi dengan audio untuk narasi dan dialog antar tokohnya. Audio ini dapat disesuaikan dengan luas ruang dan juga jumlah siswa, sehingga suara dapat menyakup ke seluruh ruangan. Audio tersebut juga dapat membantu siswa yang masih kesulitan membaca dalam memahami isi cerita fabel.

Video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas 1 dan 2 yang akan dikembangkan nantinya akan berisikan tiga bagian, yaitu bagian awal untuk pengenalan tokoh atau karakter di dalam cerita. Kemudian bagian inti yang berisikan tiga cerita fabel, serta bagian akhir berisi soal-soal latihan untuk siswa. Tiga cerita fabel dibagian bagian inti memiliki tema yang berbeda-beda, yaitu kejujuran, setia kawan, dan tolong menolong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah?
- 2) Bagaimana prototipe media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi terhadap media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan media *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah.
- 2) Mengetahui prototipe pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah.
- 3) Mengetahui hasil uji validasi terhadap media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel untuk bahasa Jawa di SD kelas rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* Cerita Fabel untuk Bahasa Jawa di SD Kelas Rendah di Kabupaten Magelang” adalah sebagai berikut.

1) Bagi guru

Ada beberapa manfaat penelitian ini bagi guru atau pengajar saat melakukan proses pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut.

- (1) Memberikan alternatif media pembelajaran untuk keterampilan menceritakan kembali cerita dongeng atau fabel dalam bentuk video *stop motion*.
- (2) Membantu guru atau pengajar yang kesulitan dalam bercerita di depan kelas.
- (3) Membantu penyajian materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.
- (4) Guru dapat menjelaskan materi dengan struktur dan urutan pembelajaran dengan baik.

2) Bagi siswa

Adapun beberapa manfaat penelitian ini bagi siswa saat pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut.

- (1) Memberikan pengalaman baru dan variasi belajar untuk siswa.
- (2) Memberikan motivasi belajar dan rangsangan kepada siswa untuk berpikir dan beranalisis.

(3) Membantu siswa untuk memahami isi cerita fabel yang mengandung ajaran budi pekerti, sehingga bisa menceritakan kembali secara lisan

(4) Membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menceritakan kembali cerita dongeng binatang atau fabel yang mengandung nilai-nilai moral.

3) Bagi sekolah

Memberikan bahan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi ajar, sehingga dapat mendukung pembelajaran di sekolah dan pengembangan keterampilan siswa dan guru dalam belajar mengajar, khususnya materi cerita dongeng atau fabel. Selain itu, juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di kelas.

4) Bagi peneliti

Mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran untuk bahasa Jawa yang sesuai dengan materi dan dapat berbagi wawasan kepada sesama mahasiswa maupun kepada guru SD.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1) Video berisi 2 bagian, yaitu pembukaan video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa dan tiga cerita fabel berbahasa Jawa dengan tema yang berbeda.

2) Pada bagian pertama berisi pembukaan berupa judul video *stop motion* yaitu *Cerita Dongeng Kewan (Fabel) kanggo Klas 1 lan 2*.

- 3) Pada bagian kedua berisi 3 cerita fabel berbahasa dengan tema yang berbeda, yaitu kejujuran, setia kawan, dan tolong menolong.
- 4) Setiap satu cerita fabel berbahasa Jawa yang berbeda tema terdapat pembukaan berupa judul cerita fabel dan pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita fabel tersebut.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari kajian pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Kajian pustaka tersebut berisi penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dan mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Kemudian landasan teori tersebut berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar penelitian ini.

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan media pembelajaran sudah mulai banyak dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Pengembangan media tersebut semakin banyak dilakukan karena di dalam kurikulum 2013 menuntut agar pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan kreatif. Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Nisa dan Supriyanto (2016:193) bahwa dalam kurikulum 2013 dituntut agar pembelajaran dilaksanakan secara inovatif dan kreatif. Tidak hanya guru dan siswa yang dituntut aktif di dalam proses pembelajaran, tetapi perangkat pembelajaran juga harus dikembangkan secara kreatif. Perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif tersebut dapat dihasilkan dengan salah satunya dari kegiatan penelitian pengembangan.

Penelitian pengembangan nantinya akan menghasilkan produk perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video *stop motion* (media berbasis audio-visual) untuk mendukung pembelajaran cerita fabel

berbahasa Jawa. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar (SD) kelas rendah (kelas 1-3) dengan kurikulum 2013.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah sementara ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Meskipun demikian, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian pengembangan ini. Penelitian tersebut diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Salam dkk (2016), Azizi dan Doyin (2016), serta Pradipta dan Irawati (2017).

Penelitian Salam dkk (2016) berjudul *Pengembangan Video Stop Motion Cerita Ramayana Resi Jatayu sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu* menyimpulkan bahwa permasalahan yang melatarbelakangi dikembangkannya video *stop motion* tersebut adalah kurang diperhatikannya pembelajaran untuk kompetensi dasar (KD) memahami isi cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”, serta keterbatasan media pembelajaran dan keterbatasan guru karena kurangnya fasilitas media penunjang proses pembelajaran KD tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton dan terpaku pada guru dan teks cerita menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan angket kebutuhan siswa dapat diketahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media *stop motion* untuk materi pembelajaran cerita Ramayana. Kemudian dari hasil wawancara guru dan angket kebutuhan siswa juga dapat menjadi acuan untuk menyusun prototipe video *stop motion* tersebut. Selain hasil wawancara dan angket tersebut, terdapat juga hasil

validasi ahli materi dan media. Menurut ahli materi tersebut, dalam membuat media pembelajaran harus memperhatikan tiga hal, yaitu aspek keterkaitan dengan kurikulum atau kompetensi dasar (KD), unsur-unsur dalam cerita (intrinsik dan ekstrinsik), dan isi bahan materi. Kemudian untuk hasil validasi ahli media, dalam pengembangan media, terutama media berbentuk video, harus memperhatikan kualitas video dan penggunaannya.

Salam dkk di dalam penelitiannya juga menjelaskan mengenai susunan prototipe untuk video *stop motion*. Susunan prototipe tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Naskah skenario cerita
- 2) Penokohan
- 3) Gambar pendukung dalam *setting* cerita
- 4) Pemotretan
- 5) Rekaman suara tokoh
- 6) *Editing* atau pengeditan

Berdasarkan penjelasan singkat mengenai penelitian oleh Salam dkk (2016), dapat diketahui bahwa teori mengenai pembuatan media pembelajaran *stop motion* di dalam penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun relevan, tetapi terdapat perbedaan di dalam penelitian Salam dkk (2016) dengan penelitian yang akan dilakukan ini, yaitu materi yang akan dikembangkan menjadi video *stop motion*. Di dalam penelitian Salam dkk, materi dalam video *stop motion* yaitu cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” untuk SMP, sedangkan materi dalam penelitian ini yaitu cerita fabel untuk SD kelas rendah.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu oleh Azizi dan Doyin (2016) dengan penelitian berjudul *Video Stop Motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek*. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, karena terdapat teori yang menjelaskan tentang teknik pembuatan video animasi jenis *stop motion*. Mereka menjelaskan bahwa teknik animasi *stop motion* merupakan teknik lama yang memerlukan keahlian khusus dan kesabaran tinggi, tetapi di dalam dunia pendidikan, teknik ini tergolong masih baru. Meskipun memiliki teori yang relevan, tetapi terdapat perbedaan di dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini, yaitu bahan untuk objek dalam video *stop motion* yang berupa kain flanel dan kertas. Selain itu, cerita yang dikembangkan dalam *stop motion* di penelitian tersebut dengan penelitian ini juga berbeda. Pada penelitian tersebut cerita dalam video *stop motion* adalah cerita pendek, sedangkan cerita pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah cerita fabel.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian oleh Pradipta dan Irawati (2017) yang berjudul "*ASMAL*" *Animation Stop Motion Arabic Language bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas 2 SD di Semarang*. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi *stop motion* untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab anak-anak SD. Alasan dilakukannya pengembangan media tersebut yaitu karena mereka menemukan permasalahan di dalam pembelajaran yang berasal dari guru, siswa, metode pembelajaran, buku yang digunakan, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran. Pradipta dan Irawati menganggap bahwa

media merupakan solusi jitu dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Hal tersebut karena media berupa video animasi tidak hanya menampilkan gambar-gambar yang diam, tetapi dirancang menjadi gambar bergerak dan mempunyai suara-suara yang lucu, sehingga membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang diberikan.

Tujuan dari pengembangan media video animasi *stop motion* oleh Pradipta dan Irawati adalah agar siswa SD tertarik untuk membaca tulisan Arab dan dapat menambah kemahiran membaca dalam bahasa Arab, khususnya membaca nyaring. Tujuan tersebut selaras dengan tujuan dalam penelitian yang akan dilakukan ini, yaitu mengembangkan media berupa video *stop motion* cerita fabel untuk menarik perhatian dan membantu siswa SD dalam membaca tulisan berbahasa Jawa, sehingga siswa nantinya dapat memahami isi cerita fabel tersebut dan mampu menceritakan kembali secara lisan. Meskipun memiliki tujuan yang relevan, tetapi bahasa yang dibelajarkan berbeda, yaitu untuk penelitian Pradipta dan Irawati (2017) untuk pembelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini untuk pembelajaran bahasa Jawa.

Selain penelitian-penelitian tersebut, terdapat juga beberapa artikel jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Artikel tersebut yaitu penelitian oleh Fahmy dkk (2015) dengan judul *Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya untuk Siswa SMP*, Hapsari dan Sumartini (2016) yang berjudul *Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP*, serta Resta dan Setyaningsih (2017) *Pengembangan Buku Pengayaan Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya dengan*

Metode Goall, Plans, Implementation, and Development bagi Siswa SMP.

Artikel-artikel tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, baik dari segi jenis media yang dikembangkan, ataupun dari segi materi pembelajarannya. Ketiga penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa buku pengayaan tentang cerita fabel untuk pembelajaran SMP. Hal yang membuat ketiga penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk cerita fabel. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan ketiga penelitian tersebut yaitu jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dikembangkan dalam ketiga penelitian tersebut berupa buku pengayaan, sedangkan media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa video *stop motion*.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka yang telah diuraikan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan untuk penelitian ini dengan penelitian terdahulu mencakup beberapa hal, seperti teori-teori yang digunakan, jenis penelitian, sasaran penelitian, tujuan penelitian, dan lain sebagainya. Meskipun terdapat beberapa hal yang sama atau relevan, tetapi penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan atau pembaharuan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari jenis media yang dikembangkan, maupun sasaran penelitiannya, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran *stop motion* cerita fabel untuk SD kelas rendah ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut,

penelitian ini dapat dilanjutkan untuk melengkapi penelitian sebelumnya dan menambah media pembelajaran bahasa Jawa materi cerita fabel di SD kelas rendah.

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang akan digunakan di dalam penelitian pengembangan media video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa ini adalah (1) video *stop motion*, (2) video *stop motion* sebagai media pembelajaran, (3) prinsip pengembangan media video *stop motion* berbasis audio visual, (4) sistematika pembuatan video *stop motion*, (5) cerita fabel, dan (6) memilih dan memilah cerita fabel.

2.2.1 Video Stop Motion

Stop motion merupakan salah satu jenis animasi atau bisa disebut dengan *stop motion animation*. Animasi secara umum memiliki pengertian yaitu suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (Munir, 2013:317). Benda atau objek di dalam animasi tersebut bisa berupa gambar atau benda 2 dimensi maupun benda 3 dimensi, yang kemudian diberi 'nyawa' oleh pembuatnya sehingga memberikan efek bahwa objek tersebut hidup dan bergerak, bahkan mempunyai suara. Menurut Munir (2013:320) ada beberapa macam animasi, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vektor, animasi karakter, *animal computational*, *morphing*, *animal digital*, dan *animasi clay*.

Munir (2013:327-332) juga menyebutkan jenis-jenis animasi, yaitu animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, *stop motion animation*, animasi tanah liat (*clay animation*), animasi Jepang (*anime*), jenis animasi file GIF. Animasi jenis *stop*

motion ini umumnya disajikan dalam bentuk video, dengan berbasis audio-visual ataupun dengan berbasis visual (tanpa suara). Kemudian untuk pengertian berdasarkan istilah, *stop motion* terdiri atas dua kata yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *stop* yang berarti berhenti, dan *motion* yang berarti gerakan. Berdasarkan arti tersebut, *stop motion* dapat diartikan sebagai animasi yang terbuat dari objek yang tidak dapat bergerak, yang kemudian dirangkai sedemikian rupa sehingga memberikan efek bergerak atau gerakan pada objek tersebut (manipulasi gerak).

Stop motion dapat juga disebut animasi *frame by frame*. Animasi *frame by frame* ini adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda, yang setiap perubahan gerak atau bentuk objeknya diletakkan pada frame secara berurutan (Munir, 2013:326). Setiap perubahan gerakan objek akan membutuhkan gambar atau foto yang banyak, sehingga dalam membuat atau menyusun video animasi ini membutuhkan ketelatenan dan kesabaran yang lebih banyak.

Selain pengertian dari beberapa ahli di atas, pengertian animasi *stop motion* juga dapat dilihat dari uraian cara pembuatannya secara singkat. Langkah pertama yaitu menyiapkan objek animasi berupa benda 2 dimensi (gambar, foto, dan lainnya) atau 3 dimensi (boneka karakter atau benda mati lain yang sesuai dengan konten yang akan disampaikan melalui animasi ini) yang tidak dapat bergerak. Kedua, objek tersebut ditata di sebuah tempat yang akan dijadikan *background* (bisa dikatakan sebagai latar tempat). Kemudian yang ketiga, objek difoto atau diambil gambar disetiap perpindahan atau perubahannya. Semakin kecil gerakan

atau perpindahan objek, akan semakin banyak foto yang didapat, sehingga nantinya dapat membuat efek gerakan yang lebih halus. Langkah terakhir atau keempat, yaitu merangkai foto-foto yang sudah terkumpul dengan salah satu aplikasi pembuatan video, atau dapat dikatakan sebagai proses *editing*. Ketika video di dalam proses *editing*, dapat ditambah dengan efek suara atau efek grafis lainnya yang dapat mendukung konten maupun visualisasi dari animasi *stop motion* tersebut.

Berdasarkan semua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi *stop motion* merupakan salah satu jenis animasi yang terbilang sederhana dengan menggabungkan beberapa *frame* foto suatu objek yang akan menghasilkan efek gerakan pada objek tersebut. Penggabungan *frame* foto tersebut diproses (*editing*) dengan ditambah dengan efek suara maupun ditambah dengan efek-efek lainnya.

2.2.1.1 Jenis-Jenis Video Stop Motion

Animasi *stop motion* menurut Munir (2013:331) dikenali sebagai *claymation*, karena animasi ini menggunakan tanah liat atau plastisin sebagai objek yang digerakkan, tetapi objek animasi *stop motion* tidak sebatas terbuat dari tanah liat atau plastisin. Ada beberapa bahan atau objek lain untuk *stop motion* seperti boneka kain, potongan gambar, dan lain sebagainya, yang digunakan untuk objek dalam animasi *stop motion*. *International Design School* dalam Lestari (2016:33) menyebutkan beberapa jenis animasi *stop motion* yaitu sebagai berikut.

1) Animasi Potong (*Cut Out Animation*)

Jenis animasi *stop motion* potong adalah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi yang cara pembuatannya membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan.

2) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi *stop motion* ini menggunakan *clay* atau tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk, sebagai objek yang gerakan. *Clay* atau tanah liat biasanya di transform menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan.

3) Animasi Wayang atau Boneka (*Puppet Animation*)

Jenis animasi *stop motion puppet* biasanya melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada.

4) Animasi *Pixilation*

Jenis animasi *stop motion pixilation* menggunakan aktor hidup. Aktor hidup tersebut berperilaku seleyaknya boneka atau benda mati.

5) Animasi Grafis

Variasi dari animasi *stop motion* grafis adalah variasi yang lebih konseptual daripada animasi *cel tradisional* bidang datar dan animasi *stop motion* dengan jenis *cut out*, tetapi secara teknis jenis animasi *stop motion* tersebut menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi.

6) Animasi Objek

Jenis animasi objek menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok. Benda-benda yang digunakan tersebut tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak.

7) Animasi Siluet

Jenis animasi siluet adalah animasi yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap. Teknik ini dipelopori oleh Lotte German Reiniger. Sekarang ini animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni.

Di antara ketujuh jenis animasi *stop motion* di atas, jenis video animasi *stop motion* yang akan dikembangkan untuk pembelajaran teks cerita fabel berbahasa Jawa di dalam penelitian ini adalah jenis *stop motion cut* atau potong. Jenis tersebut menggunakan gambar sebagai objek animasi *stop motion*. Cerita fabel berbahasa Jawa akan diceritakan melalui rangkaian gambar animasi yang digambar secara manual (dengan tangan), sehingga dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan tidak memerlukan bahan yang rumit dan mahal.

2.2.1.2 Manfaat Video Stop Motion

Video animasi *stop motion* memiliki manfaat bagi pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jawa bagi guru dan juga siswa. Manfaat video *stop motion* secara umum diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Mempermudah pembelajaran karena didukung oleh suara atau audio dan gambar dengan efek bergerak.

- 2) Perhatian siswa menjadi lebih terpusat dan juga rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran (teks cerita fabel), karena penyajian yang lebih menarik daripada buku ajar.
- 3) Meningkatkan kualitas dan variasi pembelajaran di kelas.
- 4) Memberikan fasilitas dalam pembelajaran, sehingga guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, bukan menjadi pemberi perintah kepada siswa.
- 5) Guru dapat mengembangkan sendiri video *stop motion* untuk materi pembelajaran lainnya, karena proses pembuatannya cukup sederhana dan juga tidak membutuhkan biaya yang mahal.
- 6) Video *stop motion* menggabungkan antara media audio dan visual, sehingga dapat meningkatkan ingatan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Faidi (2013:23-24) bahwa siswa yang menggunakan indra pendengaran ditambah dengan indra penglihatan dapat mengingat materi sebanyak 78%, sedangkan bagi siswa yang hanya bergantung pada indra pendengaran saja, hanya dapat mengingat 28%.

Manfaat media *stop motion* juga dapat dibagi menjadi dua, yaitu bagi guru atau pengajar (pendidik) dan bagi siswa atau peserta didik. Manfaat media *stop motion* bagi guru atau pengajar (pendidik) diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) *Stop motion* membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran dapat disajikan secara sistematis dan menarik .

- 3) Proses pembelajaran menjadi bervariasi dan inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) *Stop motion* mampu memberikan motivasi belajar dan rangsangan kepada siswa, sehingga siswa nantinya dapat lebih aktif dan fokus.

Kemudian untuk manfaat media *stop motion* bagi siswa atau peserta didik, diantaranya yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik.
- 2) Siswa menjadi lebih fokus dan tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 3) Jika siswa dapat lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran, maka hasil pembelajaran akan meningkat.
- 4) Siswa dapat merasakan variasi belajar dan juga pengalaman belajar yang sama antara siswa yang satu dengan yang lain.
- 5) Siswa dapat mengulang dan mempelajari materi pembelajaran secara mandiri, baik secara individu maupun kelompok.

2.2.1.3 Unsur-Unsur Video Stop Motion

Video *stop motion* memiliki unsur-unsur yang membangunnya. Unsur-unsur dalam video *stop motion* diantaranya adalah gambar dan suara atau audio.

1) Gambar

Gambar yang akan disajikan di dalam video *stop motion* adalah berupa gambar kartun yang berbentuk hewan, manusia, dan juga benda lainnya. Gambar-gambar tersebut dapat dikatakan sebagai objek dan *background* dari video *stop motion*. Gambar-gambar objek dan *background* dalam video *stop motion* tersebut

memiliki peran sebagai penyampai materi atau pesan cerita fabel. Munir (2013:238) mengatakan '*A picture is worth a thousand words*' atau 'satu gambar mewakili seribu kata' menunjukkan bahwa sebuah gambar seringkali dapat lebih berarti daripada sejumlah kata.

Gambar kartun juga memiliki fungsi dan manfaat untuk penyampaian materi pembelajaran. Fungsi dan manfaat tersebut secara tidak langsung dijelaskan oleh Munir (2013:239) seperti berikut ini.

- (1) Menggunakan gambar dalam multimedia dapat menarik perhatian dan mengurangi kebosanan daripada hanya menggunakan teks saja.
- (2) Gambar juga dapat meringkas materi dengan menarik dan lebih berguna.
- (3) Ilustrasi gambar pada *stop motion* dapat menarik minat belajar peserta didik secara efektif.
- (4) Ilustrasi gambar juga membantu siswa dalam membaca materi pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- (5) Gambar juga memberikan gambaran yang nyata suatu objek materi yang abstrak.

Di dalam memilih atau membuat gambar untuk objek video *stop motion* terdapat beberapa kriterianya, yaitu sebagai berikut.

- (1) Memadai untuk tujuan pembelajaran.
- (2) Kualitas artistik.
- (3) Kejelasan dan ukuran yang sesuai dengan latar (*background*).

(4) Validitas atau kesesuaian gambar.

(5) Menarik.

2) Suara atau audio

Audio dapat dalam bentuk suara, musik, narasi dan sebagainya yang dapat didengar. Suara di dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting untuk membuat pembelajaran menjadi dinamis dan hidup, karena suara merupakan salah satu nonverbal yang disebut paralinguistik. Selain itu, suara juga mempunyai fungsi repetasi (mengulang kembali informasi yang telah disampaikan), kontradiksi (memberikan makna yang lain terhadap pesan verbal), komplemen (melengkapi dan memperkaya pesan verbal), dan aksentuasi (menegaskan pesan verbal).

Suara atau audio di dalam video *stop motion* berupa suara narator, suara tokoh atau *dubbing*, suara efek, dan musik latar atau *background*. Berikut ini penjelasan jenis suara yang terdapat dalam video tersebut menurut Munir (2013:267) seperti berikut ini.

- (1) Percakapan (*speech*) berupa suara dari orang yang berbicara.
- (2) Musik berupa suara yang dihasilkan oleh alat-alat musik, baik alat musik akustik, elektronik, maupun synthesizer.
- (3) Efek suara (*sound effect*) merupakan suara selain percakapan dan musik, misalnya suara pesawat terbang, suara mobil, suara gelas pecah, dan lain sebagainya.

Suara percakapan di dalam video *stop motion* meliputi suara narator untuk membacakan narasi atau kalimat-kalimat selain dialog tokoh yang terdapat dalam video, serta suara *dubber* untuk mengisi suara setiap dialog tokoh yang ada di video tersebut. Pemberian suara narasi dan percakapan di dalam video *stop motion* tersebut sebaiknya memperhatikan beberapa hal seperti berikut ini.

- (1) Kejelasan atau artikulasi, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan pesan dapat tersampaikan kepada pendengar.
- (2) Memiliki emosi dan dapat memberikan rasa disetiap dialog. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memperlakukan kegiatan mengisi suara sama dengan berakting atau seperti layaknya memperagakan tokoh tersebut.
- (3) Konsisten dengan suara setiap tokoh (setiap tokoh memiliki ciri suara yang berbeda dan tidak boleh berubah).
- (4) Intonasi yang bervariasi, yaitu dengan menyesuaikan nada berbicara dengan bentuk kalimat dalam dialog tokoh, sehingga dapat tersampainya maksud dari tokoh tersebut.

Kemudian suara musik yang ada di dalam video *stop motion* diberikan sebagai musik latar atau *background*. Hal tersebut agar tidak adanya kekosongan di antara jeda percakapan, jeda perpindahan adegan ataupun jeda saat pergantian bagian (*statement*) dalam video *stop motion* tersebut. Musik latar tersebut disajikan dengan volume yang rendah, sehingga tidak akan mengganggu suara percakapan tokoh maupun suara narator dalam video tersebut. Selain volume suara yang lebih rendah dari suara narasi dan suara percakapan, musik latar yang

dipilih juga sebaiknya disesuaikan dengan keadaan atau situasi adegan dalam video, sehingga musik tersebut dapat mendukung adegan tersebut.

Suara yang terakhir adalah suara efek, efek dalam video *stop motion* ini seperti suara angin, suara benda jatuh, suara tembakan, suara gerakan kaki yang berlari, dan lainnya. Suara efek ini menjadikan suasana di setiap adegan tokoh lebih detail dan juga lebih hidup. Pemilihan efek suara untuk suatu adegan dalam video *stop motion* sebaiknya memperhatikan bagian apa yang seharusnya diberi. Hal tersebut seperti memperhatikan situasi dan kondisi dari adegan dalam video, misalnya jika ada adegan menembak, maka seharusnya diberi efek suara tembakan.

2.2.2 Video Stop Motion sebagai Media Pembelajaran

Video *stop motion* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran atau dapat disebut alat untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa dengan berbasis audio visual. Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan jenis media berupa audio (suara) dan visual (gambar) dalam penyampaian pesan, informasi, atau materi pembelajaran. Arsyad (2008:30) juga menjelaskan bahwa pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut dapat diketahui bahwa materi pembelajaran yang oleh guru disajikan menggunakan bantuan media berbasis audio-visual dapat diserap atau diterima oleh siswa dengan cara didengar atau dilihat ataupun dengan keduanya.

Hal tersebut dapat membantu siswa yang mempunyai keterbatasan dalam penglihatan atau pendengarannya.

Selain media pembelajaran berbasis audio visual, terdapat jenis media pembelajaran lainnya, seperti menurut Leshin dkk dalam Arsyad (2008:81-82) yang menyebutkan ada 5 jenis atau pengelompokkan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut diantaranya media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

2.2.3 Prinsip Pengembangan Video Animasi *Stop Motion*

Prinsip-prinsip dasar dalam mengembangkan video animasi *stop motion* sama dengan prinsip dasar pembuatan animasi lainnya. Prinsip dasar dalam membuat animasi ini digunakan sebagai dasar pembuatan segala jenis animasi. Menurut Munir (2013:344) prinsip dasar dalam pembuatan animasi ini dapat dilihat dari sebuah gerakan dan memahaminya secara berurutan. Ia juga menyebutkan 12 prinsip dasar pembuatan animasi tersebut sebagai berikut.

1) *Pose* dan gerakan antara (*Pose-To-Pose and Inbetween*)

Pose adalah gerakan paling ekstrim dari tiap gerakan, sedangkan *inbetween* adalah gerakan antara suatu *pose* ke *pose* lainnya. Misalnya mengambil contoh adegan orang berjalan dengan menggunakan kamera, bentangan film yang sudah jadi akan terlihat rangkaian gambar yang berkesinambungan dan apabila diputar dengan kecepatan 24 frame per detik (film) atau 25 frame per detik (PAL) akan menghasilkan gambar bergerak.

2) Pengaturan waktu (*Timing*)

Durasi gerakan dapat mempengaruhi ekspresi tiap karakter tokoh, meskipun pose nya sama. Durasi gerakan ini dapat dibedakan menjadi gerakan lambat, gerakan biasa, dan gerakan cepat.

3) Gerakan sekunder (*Secondary Action*)

Gerakan sekunder merupakan gerakan yang ditimbulkan akibat dari gerakan yang lain dan merupakan satu kesatuan sistem yang tidak bisa dipisahkandari gerakan utama. Gerakan sekunder ini misalnya pada saat melangkah, tangan akan ikut bergerak mengimbangi gerakan langkah kaki tersebut.

4) Akselerasi (*Easy In and Out*)

Akselerasi dapat diartikan sebagai percepatan. Menurut Munir (2013:345), dari suatu pose yang diam ke gerakan akan terjadi percepatan (akselerasi), dan dari gerakan sebuah pose akan terjadi perlambatan.

5) Antisipasi (*Anticipation*)

Pada dasarnya, semua gerakan akan terjadi dalam tiga bagian, yaitu bagian awal (antisipasi), gerakan itu sendiri, dan gerakan akhir (penutup). Contoh dari gerakan antisipasi adalah ketika kita melakukan gerakan meloncat, kaki akan menekuk dan badan akan sedikit membungkuk, kemudian barulah kita meloncat. Pada gerakan meloncat tersebut, dapat diketahui bahwa gerakan menekuk kaki dan membungkukkan badan itu merupakan gerakan antisipasi.

6) Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)

Setiap gerakan akan menghasilkan gerakan akhir (penutup) atau disebut dengan *follow trough*. Gerakan penutup tersebut tidak terjadi atau terhenti secara bersamaan dengan gerakan utama. Akan ada selang waktu di antara gerakan penutup dengan gerakan utama, sehingga seringkali gerakan tersebut terasa berhimpitan atau disebut dengan *overlapping action*. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa *overlapping action* merupakan perbedaan waktu gerak gerakan sekunder (penutup) dengan gerakan utama.

7) Gerakan melengkung (*Arc*)

Gerakan melengkung ini dapat dijelaskan dengan melihat gerakan menggelengkan kepala. Ketika menggelengkan kepala, gerakan yang dihasilkan adalah gerakan yang sedikit melengkung ke arah atas atau ke bawah yang membentuk lingkaran.

8) Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)

Dramatisasi gerakan merupakan tindakan untuk mempertegas adegan yang sedang dilakukan, seperti berkacak pinggang saat beradegan marah.

9) Elastisitas (*Squash and Stretch*)

Pada prinsip elastisitas ini, setiap benda yang mengalami pelenturan tetap akan mempertahankan volumenya. Prinsip ini juga tidak berlaku begitu saja pada animasi, melainkan hanya berlaku pada bagian tertentu dari suatu benda.

10) Penempatan di bidang gambar (*Staging*)

Cara menempatkan karakter di hadapan kamera mutlak diperlukan. Hal ini karena menempatkan karakter secara tepat di hadapan kamera, konsep yang diinginkan akan dapat terbaca dengan mudah oleh penonton.

11) Daya tarik karakter (*Appeal*)

Setiap karakter dalam animasi harus mempunyai daya tarik yang unik untuk membedakan dengan karakter lainnya. Keunikan tersebut dapat dari segi desain maupun dari segi ekspresinya.

12) Penjiwaan karakter

Animator harus dapat berakting untuk memperagakan karakter dalam animasinya, sehingga penonton dapat merasakan kemauan dari animator. Tanpa penjiwaan, sebuah karakter akan terlihat datar, kaku, dan tidak manusiawi. Penjiwaan karakter dalam animasi *stop motion* dapat dilihat juga dari pengisian suara atau *dubbing*.

Selain 12 prinsip di atas, terdapat prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi *stop motion* lain dengan melihat bahwa media animasi *stop motion* ini termasuk ke dalam media berbasis visual dengan dilengkapi audio. Prinsip-prinsip tersebut seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2008:107-112) yaitu sebagai berikut.

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan ini mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Pesan atau informasi yang panjang dan rumit harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan dipahami, serta teks yang

menyertai bahan visual juga harus dibatasi. Teks tersebut harus padat tetapi jelas, serta huruf-huruf yang digunakan juga sederhana dengan gaya tulisan yang mudah dibaca.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus terkait dan menyatu, sehingga dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang akan disampaikan.

3) Penekanan

Meskipun di dalam pembuatan visualisasi dibutuhkan kesederhanaan, tetapi perlu adanya penekanan disalah satu objek visual yang menjadi pusat perhatian siswa. Penekanan tersebut dapat diberikan dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau pada unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola objek yang dipilih atau dibuat sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tida seluruhnya simetris.

5) Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual di dalam penyajian pesan, informasi, atau materi pembelajaran perlu diperhatikan. Hal ini karena bentuk visual akan mempengaruhi minat dan perhatian siswa terhadap pesan, informasi, atau materi yang disajikan.

6) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

7) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur juga dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur pada objek visual.

8) Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan dan membangun keterpaduan. Selain itu, warna juga digunakan untuk mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang akan digambarkan dalam animasi, menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta menciptakan respon emosional tertentu.

2.2.4 Sistematika Pembuatan Video Animasi *Stop Motion* Jenis *Cut Out Animation*

Proses pembuatan animasi *stop motion* jenis *cut out animation* dapat dikatakan cukup sederhana, karena dalam pembuatannya tidak membutuhkan keahlian khusus seperti dalam pembuatan film animasi lainnya. Proses pembuatannya secara singkat dimulai dari membuat ilustrasi gambar yang dicetak dalam frame demi frame yang berbeda-beda, tetapi perbedaan tersebut hanya sedikit sekali (nyaris sama) antara satu dengan yang lainnya. Kemudian kumpulan frame-frame tersebut digabungkan atau diproyeksikan dengan durasi waktu yang kecil, sehingga didapatkan ilusi gerak dari ilustrasi gambar tersebut. Menurut

Munir (2013:353), prinsip kerja dari animasi jenis *stop motion* ini adalah semakin banyak gambar yang dibuat, maka semakin halus gerakan yang akan tercipta.

Telah diketahui bahwa animasi *stop motion* memiliki beberapa jenis, akan tetapi semua jenis tersebut memiliki proses pembuatan yang sama, begitu pula dengan *stop motion* jenis *cut out animation* yang menggunakan karakter datar atau dua dimensi (2D) sebagai objeknya. Munir (2013:350-352) menyebutkan 6 langkah pembuatan film animasi, yaitu (1) membuat konsep dan ide cerita dalam animasi, (2) membuat *storyboard* film animasi, (3) menggambar karakter, (4) menggambar latar belakang dan objek lain, (5) pewarnaan, dan (6) proses animasi. Berikut ini penjelasan langkah-langkah pembuatan animasi *stop motion* jenis *cut out animation* dengan menggunakan keenam langkah tersebut.

1) Membuat konsep dan ide cerita dalam animasi

Langkah pertama dari pembuatan video animasi *stop motion* adalah menentukan atau membuat konsep dan ide cerita yang akan dibuat animasi. Konsep atau ide cerita dalam video animasi *stop motion* yang akan dikembangkan ini adalah cerita fabel berbahasa Jawa bertema kejujuran, setia kawan, dan tolong menolong (berdasarkan kurikulum 2013 bahasa Jawa SD). Cerita fabel dengan tema-tema tersebut dapat diperoleh dengan cara membuatnya sendiri ataupun dengan mencari dari sumber lain.

2) Membuat *storyboard* film animasi

Tujuan dibuatnya *storyboard* adalah untuk memudahkan pemahaman mengenai alur cerita yang akan dibuat animasi secara visual. Menurut Munir (2013:350), *storyboard* terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan di

dalamnya terdapat beberapa bentuk, seperti alur cerita, adegan, klimaks atau puncak isi cerita, dramatisasi (adegan romantisme, lucu, teror, dan takut).

3) Menggambar karakter

Langkah sebelum menggambar karakter yang akan dibuat sebagai objek dalam video animasi *stop motion* adalah menentukan tokoh apa saja yang perlu dibuat gambar. Hal ini karena di dalam video atau film animasi, tokoh atau objek dapat berhubungan dengan manusia, hewan, dan tumbuhan. Selain itu, animasi juga erat kaitannya dengan anak-anak, seperti yang disebutkan oleh Wu (2016:29), "*animation filmmaker often portray children and anthropomorphic animal*". Ia mengatakan, "pembuat animasi sering melukiskan anak-anak dan manusia berbentuk binatang". Jika animasi berkaitan dengan anak-anak, maka perlu adanya pemilihan dan pemilahan gambar karakter dalam animasi.

Proses setelah menentukan karakter atau tokoh-tokoh yang akan digambar, yaitu mulai menggambar dengan memperhatikan beberapa aspek. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan tersebut adalah ukuran gambar, kejelasan gambar, dan kesesuaian dengan kebutuhan di dalam cerita.

4) Menggambar latar belakang dan objek lain

Hal yang perlu digambar selain objek video animasi adalah latar belakang atau *background* yang akan digunakan sebagai tempat terjadinya cerita. Latar belakang dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan akan latar tempat cerita fabel yang sudah ditentukan, misalnya hutan, sawah ataupun tempat lainnya. Kemudian selain latar belakang, hal yang perlu digambar adalah properti-properti lain yang diperlukan untuk mendukung jalannya cerita.

5) Pewarnaan

Proses setelah semua komponen digambar adalah proses pewarnaan. Pada proses ini, yang harus diperhatikan adalah komposisi warna yang seimbang antara warna tokoh dengan warna *background*, maupun warna balon kata dengan warna *font* tulisan. Hal tersebut dilakukan agar nantinya saat pengambilan gambar, gambar yang dihasilkan dapat jelas, tepat, dan juga menarik.

6) Proses animasi

Proses setelah semua komponen cerita tergambar dan sudah diberi warna, adalah mulai proses animasi. Proses animasi ini diawali dengan memotong gambar objek dan balon kata yang sudah dibuat. Kemudian gambar objek dan balon kata ditata di atas *background* yang telah dibuat dan diletakkan di tempat yang datar seperti papan, meja, dan lain sebagainya. Setelah ditata, gambar siap untuk dipotret dengan kamera yang disiapkan. Perlu diperhatikan bahwa kamera tidak boleh bergerak atau berpindah tempat (harus diletakkan di posisi yang sama) dan yang dibuat bergerak adalah objek gambar.

Setelah semua adegan diambil gambar, proses selanjutnya adalah memprosesnya menjadi sebuah film animasi. Proses tersebut yaitu menggabungkan semua foto yang sudah diambil, lalu di *slideshow* dengan durasi waktu yang kecil, sehingga membentuk sebuah video dengan menampilkan ilusi gerakan pada gambar atau objek dalam foto tersebut. Setelah foto digabungkan, langkah selanjutnya adalah perekaman suara untuk mengisi suara percakapan tokoh dan juga suara pembacaan narasi dalam video. Kemudian yang terakhir adalah

menggabungkan video dengan audio yang sudah direkam tersebut dan pemberian efek-efek khusus seperti suara maupun efek video.

2.2.5 Cerita Fabel

Cerita fabel merupakan salah satu karya sastra berbentuk cerita yang masuk ke dalam jenis dongeng dengan tokoh berupa binatang. Cerita dongeng di dalam kehidupan anak sangat erat kaitannya. Dongeng juga sering disebut dengan cerita pengantar tidur, karena dongeng sering diberikan oleh orang tua kepada anaknya saat menjelang tidur. Cerita dongeng tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga mengandung unsur pendidikan.

Dongeng dahulu dikenalkan dan diturunkan dari generasi ke generasi dengan cara lisan (kegiatan mendongeng), sehingga dapat dikatakan bahwa dongeng termasuk tradisi lisan. Sehubungan dengan hal tersebut, Sözlüğü dalam Karagöz (2014: 944) berpendapat:

Tale, "usually created by people from ancient times, described children and transmitted orally from generation to generation for centuries, including the extraordinary people and events in, to a large extent reflecting universe, world, life, nature, society and perspective about itself of created culture, is the traditional narrative of the type".

Sözlüğü tersebut menjelaskan bahwa dongeng biasanya dibuat oleh orang-orang dari zaman kuno, serta diceritakan kepada anak-anak dan disebarkan secara lisan dari generasi ke generasi untuk waktu berabad-abad.

Cerita dongeng sekarang juga terdapat di dalam kurikulum pembelajaran, begitu pula di dalam kurikulum 2013 bahasa Jawa. Dongeng di dalam pembelajaran banyak dimanfaatkan guru sebagai motivasi belajar siswa. Menurut Febriani (2015:2), dongeng dapat memotivasi peserta didik melalui kegiatan

apresiasi. Kemudian dongeng juga digunakan untuk menyampaikan atau mengajarkan anak tentang nilai-nilai moral atau ajaran budi pekerti, seperti di dalam kurikulum 2013 bahasa Jawa untuk SD yang terdapat materi pembelajaran tentang ajaran budi pekerti melalui dongeng. Dongeng yang terdapat di dalam materi kurikulum tersebut berupa dongeng dengan karakter binatang atau disebut dengan fabel.

Fabel di dalam sastra Jawa sudah dikenal sejak 1952. Ras (1985:21) menjelaskan bahwa suatu pembaharuan tema yang dikemukakan oleh Priyana Winduwinata dengan bukunya *Dongeng Sato Kewan* (BP 1896, 1952, 135 hlm.), sebuah kisah yang mengandung sindiran tentang perkembangan politik di Indonesia antara tahun 1945 dan 1949 dalam bentuk fabel, dengan berbagai pemimpin politik digambarkan di dalamnya sebagai tokoh-tokoh binatang. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diperoleh pengertian cerita fabel, yaitu cerita dongeng yang tokohnya berupa binatang dengan perilaku yang dibuat seperti manusia.

Berdasarkan sejarah sastra Indonesia, fabel termasuk ke dalam sastra klasik (Veronika, 2017:163). Fabel merupakan cerita rekaan (fiktif atau tidak nyata) yang dibuat oleh sastrawan dengan mengandalkan imajinasi dan juga hasil pengamatannya di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut seperti pendapat Kulikovskaya dan Andienko (2016:55) "*none of them asks if the story is true*". Pendapat itu menyatakan bahwa cerita dongeng (fabel) bukan merupakan cerita yang nyata. Meskipun dongeng merupakan cerita tidak nyata, tetapi sastrawan

juga menciptakan cerita fabel berdasarkan kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari, hanya saja disajikan dalam bentuk fiksi.

Cerita fabel juga mempunyai unsur pembangun seperti dalam karya sastra lainnya, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Apriastita (2014:18), unsur intrinsik merupakan unsur pembangun sebuah karya sastra dari dalam karya sastra yang mewujudkan struktur suatu karya sastra itu sendiri. unsur-unsur tersebut diantaranya tema, tokoh dan penokohan, latar, alur dan pengaluran. Kemudian unsur ekstrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari luar karya sastra itu sendiri. unsur tersebut menyangkut aspek sosiologi, psikologi, atau berupa segala sesuatu yang menginspirasi penulisan karya sastra.

Tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral dibedakan menjadi dua, yaitu protagonis (menyampaikan nilai-nilai positif) dan antagonis (Turmudzi dkk, 2013:3). Melalui tokoh-tokoh tersebut, seorang sastrawan menyampaikan pesan kepada pembaca atau penikmat hasil sastranya. Kemudian melalui tokoh, pembaca juga dapat mengambil ajaran budi pekerti yang terdapat di dalam watak atau perilaku tokoh dalam cerita. Selain itu, ajaran budi pekerti juga sudah tergambar dari tema cerita fabel, karena umumnya cerita fabel mengangkat tema ajaran budi pekerti. Hal tersebut seperti di dalam kurikulum 2013 bahasa Jawa untuk SD yang terdapat materi dongeng (fabel) dengan tema kejujuran, tolong menolong, dan setia kawan.

2.2.5.1 Struktur Cerita Fabel

Struktur cerita fabel atau cerita dongeng binatang yaitu orientasi (perkenalan), komplikasi (puncak konflik), resolusi (pemecahan masalah), dan koda (amanat). Berikut ini adalah penjelasan dari keempat elemen dari cerita fabel tersebut.

1) Orientasi

Orientasi dapat diartikan sebagai arahan awal dari penulis mengenai cerita fabelnya. Orientasi ini merupakan bagian cerita fabel yang biasanya berada di awal yang berisi pengenalan tokoh dalam cerita, *setting* atau latar (tempat, waktu, maupun suasana), serta dapat juga berisi pengenalan permasalahan. Pada bagian ini penulis mengenalkan ‘siapa tokoh dalam cerita’, ‘di mana tempat terjadinya cerita tersebut’, ‘kapan cerita tersebut terjadi’, ‘bagaimana suasananya’, serta ‘apa yang terjadi’.

2) Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian inti dari cerita fabel yang berisikan konflik atau puncak permasalahan yang terjadi dalam cerita fabel. Menurut Tompkins dalam Riska (2016:62), terdapat tiga jenis konflik, yaitu konflik yang terjadi antar tokoh, konflik yang terjadi antara tokoh dengan lingkungan, dan konflik yang terjadi antara tokoh dengan dirinya sendiri (*internal conflict*).

3) Resolusi

Resolusi merupakan bagian cerita fabel yang berada di bagian akhir cerita (jika tidak terdapat koda) yang berisi pemecahan masalah. Pemecahan masalah juga merupakan tindakan tokoh-tokoh dalam cerita fabel untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Tindakan tokoh dalam menyelesaikan

masalah tersebut dapat juga dapat sebagai contoh bagi pembaca atau pendengar. Hal tersebut karena bagian resolusi juga dapat berisikan amanat atau pesan secara tersirat. Riska (2016:62) menjelaskan bahwa adanya resolusi menyebabkan pembaca seperti berkaca dan belajar dari cerita.

4) Koda

Koda merupakan bagian dari cerita fabel yang bersifat pilihan (*optional*). Bersifat *optional* karena koda berisikan pesan atau amanat cerita fabel dan setiap cerita pasti memuat pesan atau amanat, entah secara tersirat (tertulis) ataupun secara tersirat (tidak tertulis). Hal ini juga seperti yang dijelaskan oleh Riska (2016:63), bahwa bersifat opsional yang dimaksud adalah pesan itu ditulis secara eksplisit atau hanya disisipi secara implisit (tidak langsung).

2.2.5.2 Nilai-Nilai dalam Cerita Fabel

Pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui pembelajaran dongeng, yaitu melalui nilai-nilai moral atau ajaran budi pekerti yang dibawa oleh tokoh dalam dongeng. Meskipun cerita dongeng jenis fabel menggunakan tokoh berupa binatang, namun tokoh binatang tersebut bertindak atau mempunyai karakter layaknya manusia. Penulis dongeng fabel akan menggunakan karakter atau tokoh berupa binatang sebagai sarana penyampaian pesan atau ajaran budi pekerti kepada pembaca. Ajaran budi pekerti itulah yang membuat dongeng fabel menjadi salah satu sarana untuk mengajarkan ataupun mengenalkan moral hidup kepada anak-anak, seperti kejujuran, setia kawan, tolong menolong, kasih sayang, dan lain sebagainya.

Veronika dkk (2017:161) menjelaskan bahwa adapun rekonstruksi nilai-nilai melalui dongeng melahirkan konstruksi baru pengetahuan anak tentang nilai moral-agama, nilai sosial dan realita, dan bahkan mampu meningkatkan keterampilan dan kreatifitas mendongeng anak. Berdasarkan penjelasan Veronika tersebut, dapat diketahui bahwa dongeng binatang tidak hanya mengajarkan moral, tetapi juga mampu mengajarkan anak mengenal agama dan bagaimana cara berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka.

Pembelajaran moral dalam cerita fabel memang sangat baik untuk anak-anak, akan tetapi anak-anak tetap membutuhkan bimbingan ataupun pengawasan dari orang yang lebih dewasa. Anak-anak perlu dibimbing karena di dalam menikmati sajian cerita fabel, anak-anak harus diberi penjelasan mana yang baik atau yang tidak untuk ditiru. Selain itu, di dalam dongeng fabel terkadang terdapat tokoh binatang yang mempunyai karakter jahat (antagonis) yang jika anak-anak tidak diberi penjelasan, maka akan ditiru dalam kehidupannya. Wiyana dalam Veronika (2017:161) menjelaskan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai dengan pendidikan nilai, budi pekerti, moral, watak, yang bertujuan untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pendapat lain mengenai nilai-nilai dalam dongeng yaitu menurut Nurgiyantoro dalam Suhardi (2018:50). Ia menjelaskan bahwa dongeng dapat berfungsi sebagai hiburan, sarana pewarisan nilai-nilai kebenaran masyarakat kepada penikmatnya. Berdasarkan pendapat tersebut, cerita dongeng digunakan

oleh masyarakat sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai kebenaran atau nilai-nilai luhur kepada generasi muda.

Cerita dongeng binatang atau fabel selain digunakan oleh masyarakat, juga digunakan oleh dunia pendidikan untuk mengajarkan ajaran budi pekerti, yaitu seperti di dalam kurikulum 2013 bahasa Jawa untuk SD yang di dalamnya terdapat materi cerita dongeng (fabel) dengan tema-tema budi pekerti. Neina dkk (2015:51) juga menjelaskan bahwa sekolah dituntut untuk memainkan peran dari tanggung jawabnya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu siswa membentuk dan membangun karakter mereka dengan nilai-nilai yang baik.

2.2.5.3 Manfaat Cerita Fabel

Cerita fabel banyak mengandung ajaran tentang kehidupan dan budi pekerti yang baik bagi pendidikan karakter anak atau siswa. pendidikan dalam cerita fabel biasanya dimasukkan ke dalam karakter tokoh. Yunita (2014:83) menjelaskan bahwa dengan memasukkan unsur pendidikan melalui tokoh-tokohnya, selain mendapat hiburan, cerita anak sekaligus memiliki nilai pendidikan.

Cerita fabel juga merupakan jenis karya sastra yang erat kaitannya dengan kehidupan anak-anak. Menurut Hary dan Sundara (2017:179), cerita fabel sebagai salah satu bentuk pembelajaran karya sastra, pembelajaran cerita anak menjadi sarana meningkatkan kecerdasan siswa dan sarana memanusiakan manusia. Siswa dapat memanfaatkan isi cerita untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari. Selain hal tersebut, cerita fabel juga dapat menumbuhkan motivasi

belajar. Motivasi belajar anak sangat penting bagi keberhasilan pendidikan di sekolah. Selaras dengan pendapat tersebut, Pekin dan Topdal (2014:607) juga mengemukakan:

“Fairy tales function in educating, entertaining, implementing, cultural norms and assets as well as teaching vital aspects such as feeding, protecting from danger, putting to sleep in an uncovered or covered way and is also effective on imagination.”

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita fabel banyak memberikan manfaat bagi anak-anak, antara lain sebagai pendidikan karakter, hiburan, pengenalan budaya, pengenalan nilai-nilai atau norma kehidupan, dan juga sebagai pembelajaran siswa mengenai kehidupan sekitar.

Selain manfaat tersebut, cerita juga dapat meningkatkan kecerdasan otak anak-anak. Hal ini karena cerita merupakan kecerdasan kedua dari otak kanan, seperti yang dijelaskan oleh Faidi (2013:60), bahwa kecerdasan kedua yang dimiliki otak kanan adalah cerita. Jika siswa dilatih untuk dapat bercerita, maka sama saja siswa dilatih mengembangkan kecerdasan otak kanannya. Kecerdasan otak kanan ini merupakan kecerdasan yang bersifat jangka panjang atau (*long term memory*), sehingga siswa dapat mengingat materi pembelajaran dengan sangat baik. Selain itu, Faidi (2013:46) juga mengatakan jika kecerdasan otak kanan seseorang semakin maksimal, maka dapat dipastikan kecerdasan otak kirinya pun semakin meningkat.

2.2.6 Memilih dan Memilah Cerita Fabel

Cerita fabel merupakan cerita dongeng yang dibuat untuk anak-anak, dan isinya pun berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari. Meskipun dibuat untuk anak-anak, pemberian cerita fabel harus tetap didampingi oleh orang yang lebih

dewasa. Anak harus mendapat bimbingan dan arahan dari orang tua atau guru atau orang yang lebih dewasa agar tidak ada kesalahpahaman terhadap suatu tindakan atau nilai yang ada di dalam cerita tersebut. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Suhardi (2018: 51), bahwa orang tua senantiasa menjelaskan kepada anak mengenai cerita-cerita yang konteksnya di luar nalar atau tidak masuk akal, sehingga akan menanamkan kepribadian yang baik untuk anak.

Selain itu, dalam memilih cerita fabel untuk anak orang tua harus paham akan kebutuhan anak akan cerita tersebut. Yunita (2014: 83) menjelaskan bahwa cerita anak harus bersifat menyenangkan dan dapat bermanfaat bagi kehidupan anak-anak. Ia juga menambahkan bahwa cerita anak berbeda dengan cerita orang dewasa, yaitu terlihat dari fungsinya. Cerita anak-anak umumnya merupakan sarana penanaman nilai kebijakan akhlak, ajaran moral baik dan buruk (ajaran budi pekerti), atau dapat dikatakan sebagai landasan pengajaran etika dan pendidikan.

Cerita anak dimanfaatkan oleh pengajar maupun orang tua sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan atau mengenalkan anak akan nilai-nilai kehidupan dan pendidikan yang berkaitan dengan kehidupan anak, sehingga diharapkan dapat membentuk karakter anak yang baik. Sulistyowati dalam Veronika dkk (2017: 159) menjelaskan betapa pentingnya pendidikan karakter dikarenakan karakter merupakan masalah pokok dalam pembangunan sebuah bangsa, sehingga karakter anak harus dibentuk dan dibangun.

Di dalam memilih dan memilih cerita fabel yang baik, orang tua atau guru juga harus memiliki pandangan bahwa cerita tersebut akan digunakan untuk anak. Kemudian ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih cerita untuk anak-anak, seperti yang dijelaskan oleh Hary dan Sundara (2017: 180), bahwa cerita anak harus mudah dipahami, diidentifikasi, dan mengembangkan fantasinya lewat bacaan cerita anak. Pemilihan cerita untuk anak juga harus memperhatikan bahwa anak dalam masa perkembangan dan pertumbuhan, sehingga sastra yang akan dipilih harus mendukung kembang tumbuh anak. Selaras dengan hal tersebut, Ampera dalam Setiari dan Supriyanto (2016: 116) menjelaskan bahwa anak-anak hidup dalam masa perkembangan yang pesat, terutama perkembangan fisik dan mental, cerita dapat dijadikan sarana penunjang, karena dapat memberikan nilai-nilai tinggi bagi proses perkembangan bahasa, kognitif, personalitas, dan sosial anak. Melihat pendapat tersebut, cerita dipilih atau digunakan tidak sekedar untuk hiburan, tetapi juga mengenalkan anak tentang kosa kata benda-benda yang ada di sekitar dan untuk penanaman nilai karakter anak.

Kosa kata atau bahasa anak yang masih terbatas karena masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, membuat guru ataupun orang tua dalam memilih cerita atau karya sastra lainnya harus memperhatikan bahasa yang digunakan. "*Fairy tales should be told with a language children can easily understand*" Pekin dan Topdal (2014: 607). Cerita dongeng anak seharusnya juga menggunakan bahasa anak, sehingga anak dapat mudah menangkap isi cerita tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Jawa di SD menuntut agar siswa mampu berbicara dan menulis menggunakan bahasa Jawa. Keterampilan berbicara dan menulis tersebut diperoleh melalui keterampilan mendengarkan dan membaca, sehingga dapat dikatakan empat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Keterampilan berbicara dan menulis tersebut diperoleh secara bertahap, untuk kelas rendah (1-3), keterampilan yang lebih ditekankan adalah keterampilan berbicara, sedangkan untuk kelas tinggi (4-6) lebih kepada keterampilan menulis. Berdasar hal tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas rendah adalah siswa mampu berbicara menggunakan bahasa Jawa.

Keterampilan berbicara di kelas rendah dapat diajarkan melalui cara bercerita. Bercerita merupakan kegiatan berbicara di depan umum untuk menyampaikan suatu gagasan atau mengisahkan suatu pengalaman kepada orang lain secara lisan. Melalui kegiatan bercerita tersebut, siswa dilatih untuk berbicara di depan orang lain, sehingga siswa nantinya akan terbiasa berbicara di depan umum.

Melatih siswa untuk bercerita tentunya membutuhkan bahan yang akan diceritakan. Salah satu bahan cerita yang dapat digunakan untuk melatih siswa bercerita adalah cerita fabel. Cerita fabel ini terdapat di materi ajar SD kelas rendah, khususnya kelas 1 dan 2.

Cerita fabel merupakan salah satu jenis cerita dongeng dengan tokoh berupa binatang. Cerita fabel dapat digunakan sebagai bahan bercerita anak karena cerita fabel sangat dekat dengan kehidupan anak-anak. Selain itu, cerita fabel juga sarat

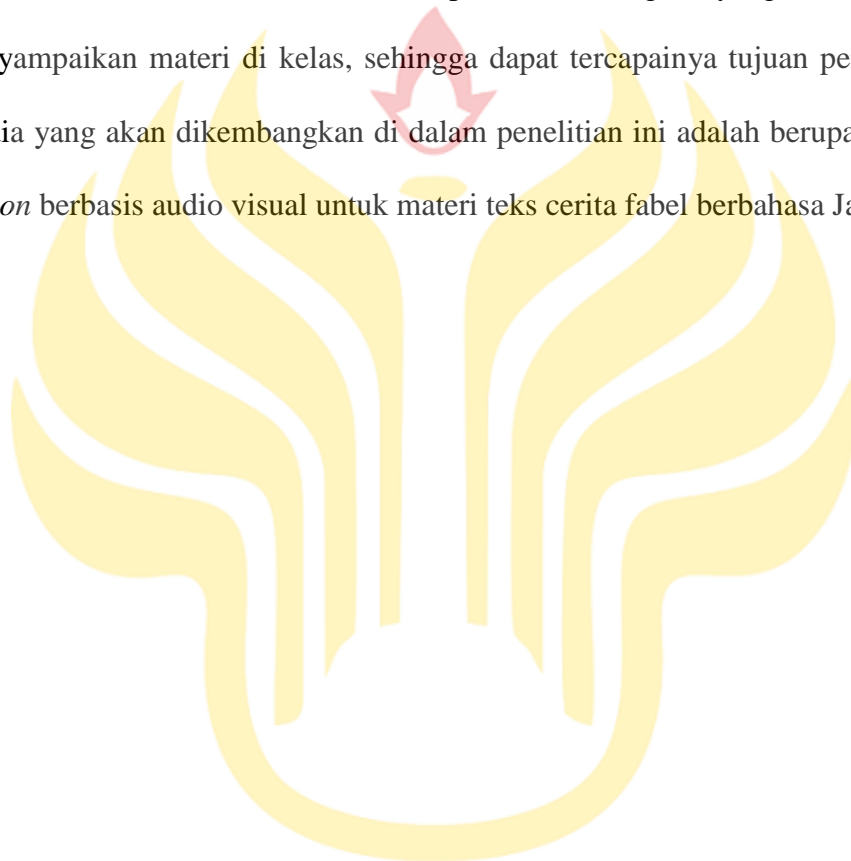
akan nilai-nilai moral atau pesan budi pekerti yang baik untuk diajarkan kepada anak-anak.

Cerita fabel di dalam kelas dapat disampaikan oleh guru melalui cara guru bercerita secara lisan atau bermain peran di depan kelas, kemudian dapat juga dengan cara menyuruh siswa untuk membaca cerita fabel di buku, ataupun dengan menggunakan media pembelajaran lainnya. Pemilihan cara guru di dalam menyampaikan materi cerita fabel kepada siswa tersebut juga sebaiknya dipilih dengan memperhatikan keadaan siswa, karena akan mempengaruhi tersampainya cerita tersebut kepada siswa.

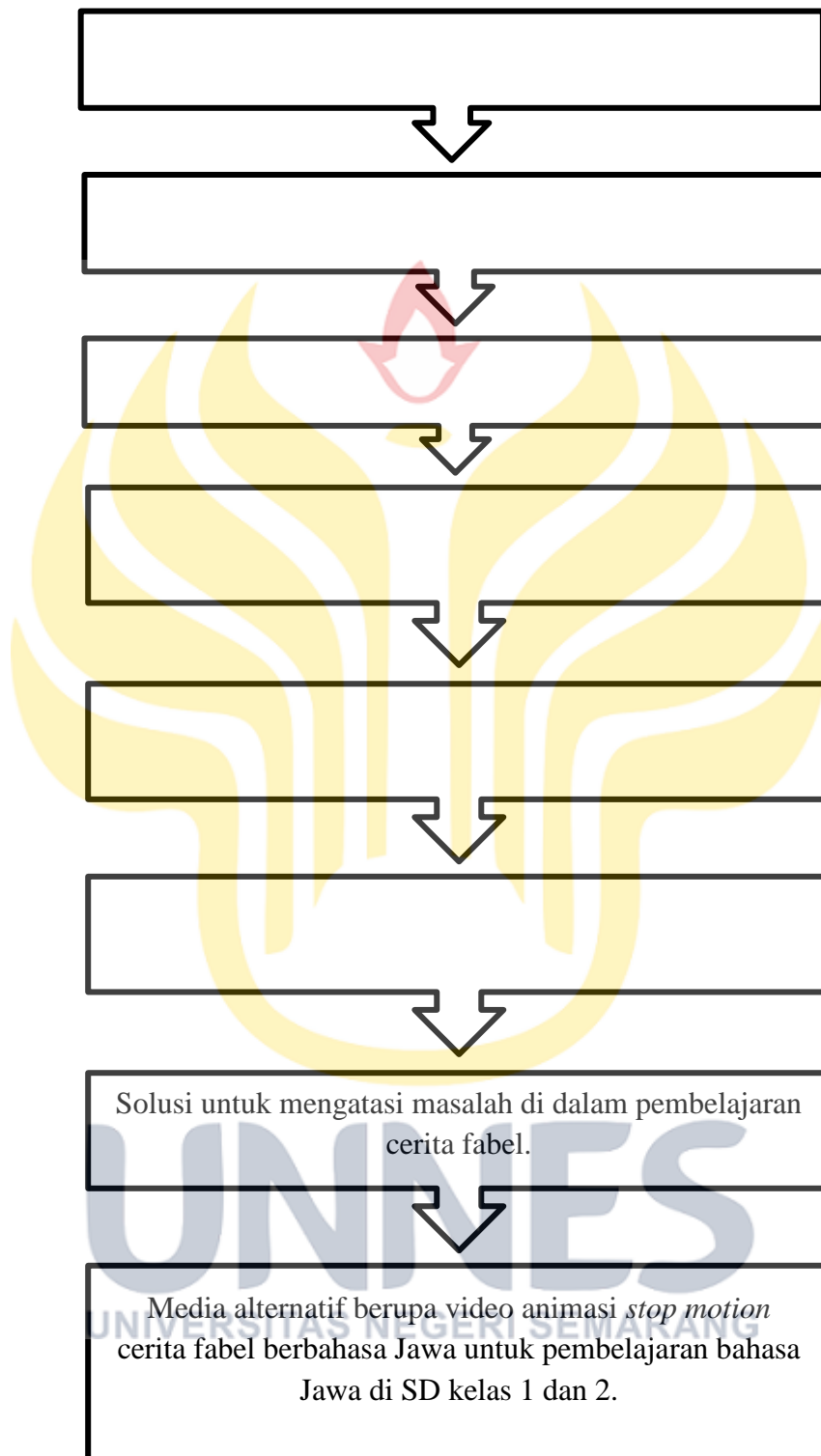
Jika guru dalam menyampaikan materi cerita fabel kurang tepat, maka nantinya siswa akan kurang mampu menangkap isi atau pesan dari cerita fabel tersebut, sehingga akan menimbulkan kendala pembelajaran. Contoh kendala-kendala pembelajaran fabel tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dengan wali kelas 1 dan 2 di SDN 1 Sriwedari, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa kendala yang sering ditemukan saat pembelajaran bahasa Jawa di kelas 1 dan 2. Kendala tersebut diantaranya adalah siswa kesulitan dalam membaca dan memahami teks bacaan berbahasa Jawa (terutama untuk materi cerita fabel), siswa kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa yang baik dan benar (meskipun bahasa yang digunakan sehari-hari adalah bahasa Jawa), dan siswa kurang fokus dalam proses belajar di kelas.

Kendala-kendala tersebut membutuhkan solusi yang inovatif dan kreatif yang dapat membantu mengatasinya serta mengurangi kemungkinan munculnya

masalah baru. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat lebih fokus dengan pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam memahami teks cerita fabel. Selain itu, media tersebut mampu membantu guru yang kesulitan dalam menyampaikan materi di kelas, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan di dalam penelitian ini adalah berupa *video stop motion* berbasis audio visual untuk materi teks cerita fabel berbahasa Jawa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan kepada guru kelas 1 dan 2 SD Negeri 1 Sriwedari, video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa dan guru SD kelas 1 dan 2 untuk membantu proses pembelajaran cerita fabel. Media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan media berbasis audio visual berupa video animasi cerita fabel dengan teknik *stop motion*. Di dalam video *stop motion* tersebut terdapat tiga cerita fabel dengan tema yang berbeda-beda, yaitu kejujuran, setia kawan, dan tolong menolong. Setiap cerita fabel tersebut juga memiliki tokoh yang berbeda-beda, untuk cerita kejujuran tokohnya berupa kancil dan gajah, cerita setia kawan dengan tokoh tikus-tikus, dan cerita ketiga dengan tokoh semut dan burung. Cerita-cerita fabel tersebut juga disajikan dengan ilustrasi gambar yang menarik disetiap adegannya dan dilengkapi dengan audio untuk narasi dan dialog antar tokohnya.

Desain media atau prototipe video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa sebagai media pendukung pembelajaran cerita fabel di SD kelas 1 dan 2 dibuat dengan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut yaitu (1) pembuatan naskah skenario cerita fabel, (2) pembuatan *storyboard* cerita fabel, (3) menggambar tokoh karakter dalam cerita fabel, (4) membuat gambar pendukung cerita fabel, (5) pemotretan, (6) rekaman audio (narasi dan dialog antar tokoh), dan (7) *editing*.

5.2 Saran

Berdasarkan beberapa simpulan yang telah disebutkan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video *stop motion* cerita fabel berbahasa Jawa untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas 1 dan 2, sehingga siswa dapat lebih memahami isi cerita fabel dan dapat menceritakan kembali isi cerita fabel tersebut dengan baik.
2. Guru hendaknya mengulas kembali cerita fabel yang disajikan di dalam video *stop motion* tersebut sebelum disajikan kepada siswa di kelas, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriastita, Desirre Aulya Risty. 2014. "Peristiwa-Peristiwa Pembalakan dalam Novel *Wewadi Alas Pejaten* Karya C. Is Sarjoko". *SOTASOMA: Journal of Javanese Literature I*. Vol. 3, No. 1, hlm. 17-28. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azizi, Fakhri Ali dan Mukh Doyin. 2016. "Video *Stop Motion* Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek". *JPBSI* 5 (2): 30-34.
- Fahmy, Zulfa dkk. 2015. "Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya untuk Siswa SMP". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 4, No. 2. Hlm. 86-93. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Faidi, Ahmad. 2013. *Tutorial Mengajar untuk Melejitkan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Febriani, Meina. 2015. "Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Dongeng yang Bermuatan CLIL bagi Peserta Didik SD Kelas Tiga". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 4, No. 1, hlm. 1-6. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hapsari, Novia Rizki dan Sumartini. 2016. "Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP". *JPBSI*. Vol. 5, No. 2, hlm. 13-22.
- Hary, Restyaliza Dhini dan Tri Apriyanto Sundara. 2017. "Keefektifan Model *Group Investigation* dan *Jurisprudential Inquiry* dalam Pembelajaran Membaca Cerita Anak Berdasarkan Sistem Pendukung Keputusan". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 6, No. 2, hlm. 179-186. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Karagöz, Melda *et. al.*. 2014. "A study of tale reading dictionary framework of teaching vocabulary". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 152, hlm 943-949.
- Kulikovskaya, Irina E. dan Anna A. Andrienko. 2016. "Fairy-tales for modern gifted preschoolers: developing creativity, moral values and coherent world outlook". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 233, hlm 53-57.
- Kurnia, Ermi Dyah dan Yusro Edy Nugroho. 2017. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa bagi Guru Bahasa Jawa SMA di Kabupaten Rembang." *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. Vol. 2, No. 2, hlm. 101-112. <http://ppm.ejournal.id>.

- Lestari, Tri. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK N 11 Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Neina, Qurrota Ayu dkk. 2015. "Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Cerita Anak Bermuatan Nilai Karakter Berdasarkan *Content and Language Integrated Learning (CLIL)* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 4, No. 2, hlm. 50-57. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nisa, Hany Uswatun dan Teguh Supriyanto. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 5, No. 2. Hlm 192-200. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Pekin, Esin dan Emine Bayram TOPDAL. 2014. "A Journey to Tales Land by Drama". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 141, hlm 606-610.
- Pradipta, Erwan Edho dan Retno Purnama Irawati. "ASMAL "Animasi Stop Motio Arabic Language" bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Arab Kelas 2 SD di Semarang". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rahimsyah. 2013. *Kumpulan Dongeng si Kancil*. Lingkar Media.
- Ras, J.J. 1985. *Bunga Rampai Sastra Jawa Mutakhir*. Jakarta: PT Temprint.
- Resta, Citra Bulan Vasda dan Nas Haryati Setyaningsih. 2017. "Pengembangan Buku Pengayaan Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya dengan Metode *Goall, Plans, Implementation, and Development* bagi Siswa SMP". *JPBSI*. Vol. 6, No. 1, hlm. 1-8. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Riska. 2016. "Pengembangan Buku Komik sebagai Media Memahami Isi Cerita Fabel Kelas VIII SMP". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Salam, Rubba Faatihus. 2016. "Pengembangan Media Video *Stop Motion* Cerita Ramayana Resi Jatayu sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Setiari, Ayu Deviya dan Teguh Supriyanto. 2016. "Struktur Kepribadian dan Emos Tokoh Utama pada Novel Serial *Anak-Anak Mamak*". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 5, No. 2, hlm. 115-123. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Stackhouse, Joy and Jannet A. Wright. 2011. "Introduction: Children's Language and Communication Needs: Evaluating Intervention and Service Provision in Schools". *Child Language Teaching and Therapy*. Vol. 27 (2) 133-134. clt.sagepub.com.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Eko Imam. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 3, No. 2, hlm. 83-89. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suhardi. 2018. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Dongeng Putra Lokan". *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. Vol. XIV, No. 1, hlm. 49-59. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Pena Guru. Trimo dkk. 2014. *Remen Basa Jawi kanggo SD/ MI kelas 2*. Erlangga.
- Turmuzi, Muhammad Imam dkk. 2013. "Watak dan Perilaku Tokoh Jumena Martawangsa dalam Naskah Drama *Sumur Tanpa Dasar* Karya Arifin C. Noer". *Jurnal Sastra Indonesia*. Vol. 2, No. 1, hlm. 1-10. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Veronika, Prima dkk. 2017. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa (Materi Dongeng) Berbasis Pendidikan Karakter Religius dalam Kurikulum 2013". *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Budaya 2017 Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*.
- Widagdo, Sungging dan Teguh Supriyanto. 2016. "Buku Pengayaan Menulis Naskah Ketoprak Berbasis Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)". *SELOKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 5, No. 1. Hlm 30-38. Semarang : Universtas Negeri Semarang.
- Wu, Hang. 2016. "The Translocalized McDull Series: National Identity and the Politics of Powerlessness". *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Vol. 12 (1) 28-44. journals.sagepub.com/home/anm.
- Yunita, Tri Erna. 2014. "Unsur Intrinsik dan Unsur Ekstrinsik Pendidikan dalam Rubrik *Wacan Bocah* pada Majalah *Jaka Lodhang* (bulan Januari-Agustus tahun 2013)". *SOTASOMA: Journal of Javanese Literature*. Vol. 3, No. 1, hlm. 81-86.