



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR**

**MATERI DONGENG DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sasjana Pendidikan bahasa dan Sastra Jawa**

Oleh

Dina Ayu Ratnasari

2601415012

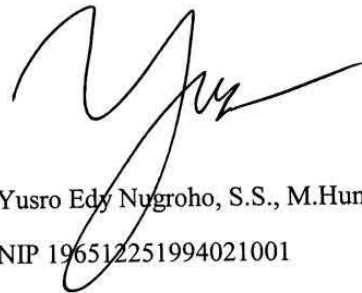
**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, November 2019

Pembimbing



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

NIP 196512251994021001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar* ini telah dipertahankan di hadapan Panitia ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Kamis  
Tanggal : 21 November 2019

### Panitia Ujian Skripsi

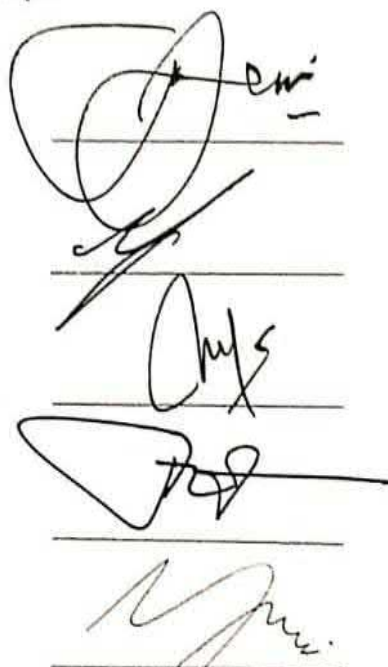
Ketua  
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum  
NIP 196008031989011001

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

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

Penguji II  
Mujimin, S. Pd., M. Pd.  
NIP 197209272005011002

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



Mengetahui,  
Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Dina Ayu Ratnasari

NIM : 2601415012

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang arau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, November 2019



Dina Ayu Ratnasari

NIM.2601415012

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar* dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pendidikan.

Proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum., dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, serta motivasi kepada peneliti sehingga proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar.
2. Ibu Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M. Pd., dan Bapak Mujimin, S.Pd., M.Pd., selaku penguji yang memberikan saran dan masukan terhadap skripsi ini.
3. Bapak Drs. Umar Samadhy, M.Pd. dan Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, selaku validator media dan materi yang telah memberikan saran dan masukannya.
4. Bapak ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Kepala sekolah dan guru SD N 2 Ngargosari dan SD N 1 Ngargosari Boyolali yang berkenan membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu saya yang selalu memberkan doa dan motivasi

7. Sahabat dan teman yang telah memberikan bantuan, semangat dan doa.

8. Kepada semua pihak yang belum disebutkan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini, semoga berlimpah nikmat dan rahmat kepadanya.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, November 2019

Penulis

## ABSTRAK

Ratnasari, D. A. 2019 *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

kata kunci : media pembelajaran, dongeng fabel, kartu bergambar

Memahami dan menceritakan kembali dongeng fabel merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas 2 sekolah dasar, saat ini walaupun banyak siswa yang antusias saat guru menceritakan dongeng fabel, namun siswa masih kesulitan dalam memahami dan menceritakan kembali isi dongeng fabel. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media untuk materi dongeng fabel bahasa Jawa untuk memudahkan siswa mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah, 1) bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media kartu bergambar pembelajaran Bahasa Jawa materi Fabel atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar, 2) bagaimana prototipe pengembangan media kartu bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Jawa materi dongeng fabel atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar, dan 3) bagaimana kualitas kelayakan media kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi dongeng fable atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan media dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu bergambar.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang dilakukan secara terbatas. Data pada penelitian berupa data analisis kebutuhan media pembelajaran kartu bergambar kepada guru, serta data analisis uji validasi ahli. Sumber data penelitian ini adalah guru, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran untuk memahami dongeng fabel dan membantu siswa bisa menceritakan kembali cerita dongeng fabel tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan media oleh guru, diketahui bahwa dibutuhkan media yang berupa media visual, berbasis permainan, sederhana, dan mudah digunakan, dan media yang bisa berinteraksi langsung kepada siswa. Adapun perbaikan yang diperoleh dari uji validasi ahli antara lain, 1) ukuran kartu dibuat lebih besar, 2) penambahan kecerahan atau brightness pada kartu, 3) penggantian bahan kartu menjadi lebih tebal.

Saran dari penelitian ini di antaranya sebagai berikut, 1) guru sebaiknya memanfaatkan dan menerapkan media kartu bergambar *gladhen ndongeng* dalam pembelajaran, 2) siswa sebaiknya menggunakan media pembelajaran kartu

bergambar *gladhen ndongeng*, media ini dapat membantu siswa memahami isi cerita dongeng fabel, 3) perlu diadakan penelitian lanjutan yang membuat beberapa set kartu cerita dongeng fabel berbahasa Jawa lainnya, supaya dongeng fabel yang disuguhkan bisa bervariasi, 4) perlu adanya penelitian untuk menguji keefektifan media pembelajaran kartu bergambar.



## SARI

Ratnasari, D. A. 2019 *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung Pangruntut : media pembelajaran, dongeng fabel, kartu bergambar

Mangerteni lan nyaritakake maneh crita dongeng *fabel* kalebu salah sijining *kompetensi dasar* ing pasinaon basa Jawa kelas 2 SD, ing jaman saiki akeh siswa sing seneng ngrungokake guru crita dongeng, ananging siswa isih kangelan menawa kudu mahami lan nyeritkake ulang isi saka dongeng *fabel* kasebut, amarga basa Jawa iku basa sing angel dimangerteni kanggo siswa kelas 2 SD. Kamangka prelu *pengembangan media* materi dongeng *fabel* basa Jawa kanggo nggampangake siswa nyinauni bab kasebut.

Adhedhasar andharan ing dhuwur, rumusan masalah panaliten iki yaiku, 1) kepiye kabutuhan *pengembangan media pembelajaran kartu bergambar* ing pasinaon basa jawa materi dongeng *fabel*, 2) kepiye *prototype pengembangan media kartu bergambar*, 3) kepiye asil *uji validasi media kartu bergambar* materi dongeng *fabel*. Ancas panaliten iki yaiku kanggo ngandharake kabutuhan *media pembelajaran* lan ngasilake produk arupa *media pembelajaran kartu bergambar*.

*Desain* panaliten kang digunakake yaiku *Research and Development (R&D)* kang ditindakake kanthi winates. *Data* ing panaliten iki arupa *data analisis* kabutuhan *media pembelajaran oleh guru*, sarta *data analisis uji validasi*. Sumber *data* panaliten iki yaiku guru, *ahli media*, lan *ahli materi*. *Teknik pengumpulan data* nggunakake *teknik wawancara*. *Analisis data* nggunakake *analisis deskriptif kualitatif*.

Asil panaliten iki nuduhake yen dibutuhake *media pembelajaran* kanggo mangerteni dongeng *fabel* lan ngewangi siswa bisa nyaritaake maneh crita dongeng *fabel* kasebut. Adhedhasar *analisis kebutuhan media* kanggo guru, mbutuhake *media* sing arupa *media visual, berbasis permainan, sederhana*, lan gampang digunakake, sarta *media* sing bisa *berinteraksi* langsung karo siswa. Dene pambeneran kang diolehake saka *uji validasi* yaiku, 1) kertu digawe luwih gedhe, 2) *brightness* utawa *kecerahan* kartune ditambahi, 3) bahan kertu diganti sing luwih kandel.

Saran saka panaliten iki yaiku 1) guru luwih becik nggunakake *media kartu bergambar* gladhen ndongeng ing pasinaon, 2) siswa luwih becik nggunakake *media pembelajaran kartu bergambar* gladhen ndongeng, amarga *media* iki bisa ngewangi siswa mahami lan nyaritakake maneh dongeng *fabel*, 3) prelu dianakake panaliten luwih lanjut sing nggawe tambahan kertu dongeng *fabel*, supaya dongeng *fabel* sing disuguhake luwih *bervariasi*, 4) prelu dianakake panaliten jinis liyane kanggo nyoba *keefektifan* media kartu bergambar iki minangka *media pembelajaran* dongeng.

## DAFTAR ISI

Halaman

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....          |      |
| .....                       | i    |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... |      |
| .....                       | ii   |
| PENGESAHAN .....            |      |
| .....                       | iii  |
| PRAKATA.....                |      |
| .....                       | v    |
| ABSTRAK .....               |      |
| .....                       | vii  |
| SARI.....                   |      |
| .....                       | ix   |
| DAFTAR ISI.....             |      |
| .....                       | x    |
| DAFTAR TABEL.....           |      |
| .....                       | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....         |      |
| .....                       | xiv  |
| DAFTAR BAGAN .....          |      |
| .....                       | xv   |

|   |     |
|---|-----|
| DAFTAR LAMPIRAN .....                           |     |
| .....   | xvi |
| <b>BAB</b>                                      |     |
| <b>I. PENDAHULUAN</b>                           |     |
| 1.1 Latar Belakang .....                        |     |
| .....   | 1   |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                  |     |
| .....   | 7   |
| 1.3 Batasan Masalah.....                        |     |
| .....   | 7   |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                       |     |
| .....   | 7   |
| 1.5 Tujuan Penelitian.....                      |     |
| .....   | 8   |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                     |     |
| .....   | 7   |
| <b>II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b> |     |
| 2.1 Kajian Pustaka.....                         |     |
| .....   | 8   |
| 2.2 Landasan Teoretis .....                     |     |
| .....   | 13  |
| 2.3 Kerangka Berpikir .....                     |     |
| .....   | 23  |

|      |   |    |
|------|---|----|
| III. | METODE PENELITIAN                                       |    |
| 3.1  | Pendekatan Penelitian .....                             | 26 |
| 3.2  | Data dan Sumber Data .....                              | 29 |
| 3.3  | Teknik Pengumpulan Data.....                            | 30 |
| 3.4  | Instrumen Penelitian.....                               | 31 |
| 3.5  | Teknik Analisis Data.....                               | 35 |
| IV.  | HASIL DAN BAHASAN                                       |    |
| 4.1  | Hasil Analisis Kebutuhan Media .....                    | 37 |
| 4.2  | Prototipe .....   | 39 |
| 4.3  | Hasil Validasi Media Pembelajaran Kartu Bergambar ..... | 49 |
| 4.4  | Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran.....       | 50 |
| V.   | PENUTUP   |    |
| 1.1  | Simpulan .....  | 56 |

|     |                      |    |
|-----|----------------------|----|
| 1.2 | Saran.....           |    |
|     | .....                | 66 |
|     | DAFTAR PUSTAKA ..... | 67 |
|     | LAMPIRAN-LAMPIRAN    |    |

## **DAFTAR TABEL**

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 3.1 | Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....             |    |
|           | .....   | 31 |
| Tabel 3.2 | Kisi-Kisi Pedoman Observasi .....               |    |
|           | .....   | 32 |
| Tabel 3.3 | Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....               |    |
|           | .....   | 33 |
| Tabel 3.4 | Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Ahli Materi ..... |    |
|           | .....   | 34 |
| Tabel 3.5 | Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Media.....        |    |
|           | .....   | 34 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.1 Kemasan Kartu Bergambar Dongeng Fabel..... |    |
| .....   | 44 |
| Gambar 4.2 Kartu Bergambar Pegangan Guru .....        |    |
| .....   | 46 |
| Gambar 4.3 Kartu Bergambar Pegangan Siswa.....        |    |
| .....   | 47 |
| Gambar 4.4 Gambar Petunjuk dan Pernyataan .....       |    |
| .....   | 48 |
| Gambar 4.5 Kartu Bergambar Sebelum di Perbaiki.....   |    |
| .....   | 51 |
| Gambar 4.6 Kartu Bergambar Sesudah di Perbaiki .....  |    |
| .....   | 52 |
| Gambar 4.7 Kartu Bergambar Sebelum di Perbaiki.....   |    |
| .....   | 53 |
| Gambar 4.8 Kartu Bergambar Sesudah di Perbaiki .....  |    |
| .....   | 54 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1. Surat Observasi.....              |    |
| .....   | 60 |
| Lampiran 2. Telaah .....                      |    |
| .....   | 62 |
| Lampiran 3. Lembar Observasi.....             |    |
| .....   | 65 |
| Lampiran 4. Lembar Wawancara.....             |    |
| .....   | 66 |
| Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Materi..... |    |
| .....   | 68 |
| Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media ..... |    |
| .....   | 73 |
| Lampiran 7. Gambar Media .....                |    |
| .....   | 80 |
| Lampiran 8. Rekapitulasi Observasi .....      |    |
| .....   | 84 |
| Lampiran 9. Rekapitulasi Wawancara .....      |    |
| .....   | 85 |



|   |    |
|---|----|
| Lampiran 10. Rekapitulasi Penilaian Ahli media .....  |    |
| .....   | 87 |
| Lampiran 11. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi ..... |    |
| .....   | 88 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran muatan lokal, seperti yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2013, tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa muatan lokal merupakan bahan kajian yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Muatan lokal sebagai bahan kajian yang membentuk pemahaman terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya bermanfaat untuk memberikan bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik agar : 1) Mengetahui dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan sosial, alam dan budayanya, 2) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya, 3) Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Kompetensi Dasar 3.3 memahami dongeng fabel bertema tolong menolong ragam ngoko, merupakan kompetensi dasar untuk jenjang dasar SD/MI khususnya kelas II semester II. Dongeng fabel merupakan cerita yang banyak mengandung nilai-nilai sosial. Oleh karena itu, sangat tepat materi ini diajarkan di sekolah, karena setelah keluarga sekolah merupakan tempat anak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan karakter juga bisa didapatkan dari dongeng fabel, sehingga            bagus            diajarkan            di            sekolah            dasar.

Pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa dibagi menjadi empat aspek yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada hakikatnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis biasanya diarahkan pada kegiatan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan, dan perasaan secara tertulis, sedangkan kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan dan pendapat secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa.

Penelitian ini bermula pada saat peneliti melakukan wawancara kepada tetangga yang notabennya adalah guru kelas 2 di salah satu SD di Boyolali. Menurut guru tersebut media pembelajaran yang dipakai seadanya, sehingga membuat siswa kesulitan dalam materi dongeng fabel, disana juga hanya disediakan buku paket. Hampir semua guru menggunakan metode ceramah dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Selain melakukan wawancara dengan guru , peneliti juga datang ke sekolah untuk melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas II SD. Peneliti mengambil 2 sekolah untuk penelitian yaitu SD N 2 Ngargosari dan SD N 1 Ngargosari.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi dongeng. Antusias siswa dalam pelajaran dongeng fabel memang besar, tetapi saat guru bertanya seputar dongeng yang diceritakan, siswa kesulitan menjawabnya. Selama ini guru mengalami kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar. sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam dongeng

fabel yaitu buku paket. Siswa merasa kesulitan karena keterbatasan berbahasa, kebanyakan dari siswa sudah bisa membaca namun belum lancar, bahkan ada beberapa yang belum bisa membaca. Sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Namun sulitnya mencari sumber belajar ataupun media pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa dan sarana dan prasarana yang ada menjadi suatu permasalahan.

Salah satu komponen pendidikan yang penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran atau biasa disebut alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran sama halnya dengan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media yang digunakan tentu harus sesuai dengan materi, kondisi, dan kebutuhan siswa. Namun sayangnya, saat ini sulit menemukan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran memahami dongeng fabel. Oleh karena itu, membuat media baru maupun mengembangkan media yang sudah ada, dirasa perlu untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran kartu bergambar menjadi solusi yang bisa dipakai dalam masalah tersebut, dengan adanya kartu bergambar yang berisikan gambar tokoh beserta adegan-adegan dalam dongeng membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan menceritakan kembali dongeng tersebut. Merangsang pemikiran siswa agar mau berbicara dan mau mendongeng serta mampu menghafal sedikit demi sedikit dongeng yang akan diceritakan. Media Kartu bergambar untuk materi

fabel atau cerita binatang yang dikembangkan peneliti ini memiliki kelebihan dibanding dengan penelitian lain. Kartu bergambar dapat dijadikan media pembelajaran mandiri karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi. Dibandingkan dengan media buku paket, guru masih harus bercerita dan siswa tidak dapat berinteraksi langsung dengan materi yang akan diajarkan. Dilihat dari desainnya, media kartu bergambar ini lebih menarik karena memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak. Inovasi yang akan peneliti lakukan adalah ukuran dari kartu akan lebih besar dari kartu bergambar pada umumnya, dengan menggunakan kertas yang lebih tebal jenis *Ivory 360* gram yang dilaminasi. Kualitas kertas *Ivory 360* gram lebih baik kualitasnya dari pada yang biasa digunakan dalam membuat kartu bergambar yaitu kertas ivory, karton, hvs, dll. Wadah kartu juga akan dibuat dengan jenis kertas *Ivory 360* gram yang dilaminasi supaya lebih tebal dan awet.

Berdasarkan permasalahan oleh guru SD Negeri 2 Ngargosari dan guru SD Negeri 1 Ngargosari tentang pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi fabel maka peneliti menyusun penelitian dengan judul penelitian : “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi dongeng fabel di Sekolah Dasar. Bisa menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar kelas rendah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- 1) Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka masalah pada penelitian ini antara lain :
- 2) Perlunya tambahan media pembelajaran dongeng untuk anak Sekolah Dasar.
- 3) Pentingnya pengembangan media pembelajaran guna menunjang pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi dongen bagi anak.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dongeng dan mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar bagi siswa kelas II Sekolah Dasar (SD).

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media kartu bergambar pembelajaran bahasa Jawa materi fabel atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar ?

- 2) Bagaimana prototipe pengembangan media kartu bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Jawa materi dongeng fabel atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar ?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi dongeng fabel atau cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1) Analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran bahasa Jawa materi fabel/cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar.
- 2) Mengembangkan media kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa Jawa materi fabel/cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar.
- 3) Mengetahui hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa Jawa materi fabel/cerita binatang untuk kelas II Sekolah Dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mengenai pengembangan media pembelajaran dalam memahami dongeng fabel pada siswa kelas II SD.

## 2) Manfaat Praktis

### A) Manfaat Praktis Bagi Siswa :

- 1) Sebagai sumber belajar mandiri maupun kelompok.
- 2) Membantu peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel.

### B) Bagi Pendidik :

Sebagai salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel.

### C) Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti sendiri ialah menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Penelitian pengembangan media pembelajaran kini sudah banyak ditemukan dan dikembangkan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain Hapsari (2016), Sari (2017), Rahmawati dkk (2016), Nurhayati (2015), Ernawati (2017), Nasution (2018), Arisma dkk (2017), Zahro'in (2014), Suwandi (2019), Putri (2018)

Penelitian mengenai pengembangan suatu produk mengenai dongeng sudah banyak dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Hapsari (2016), Sari (2017), Rahmawati dkk (2016), Zahro'in (2014), Suwandi (2019), Putri (2018)

Hapsari (2016) dalam penelitian dengan judul *Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa SMP*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan buku pengayaan apresiasi teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter bagi siswa SMP kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku-buku pengayaan apresiasi teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik.

Sari (2017) dalam penelitian dengan judul *Pengembangan Komik Fabel Sebagai Suplemen Pendidikan Lingkungan Dalam Rangka Kampanye Pelestarian Flora dan Fauna Bagi Siswa Kelas 1 MI AL – Abror Magetan tahun 2016/2017*, memiliki persamaan dalam materi pembelajaran yakni fabel, dan jenjang yang

dipilih ialah SD. Persamaan lain terdapat pada metode penelitian yang dipilih yakni Pengembangan (Research and Development). Perbedaan dengan penelitian terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan, penelitian Restiana mengembangkan media pembelajaran komik sedangkan, peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Rahmawati dkk (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang berisi materi, contoh, dan latihan untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran serta mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang diperoleh dari uji ahli dan uji lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan diwujudkan dalam bentuk perangkat lunak (software) berbasis program macromedia flash pembelajaran yang berisi teks, audio, visual, dan video yang dipadukan kemudian dikemas ke dalam sebuah CD.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahro'in (2018) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Malang*. Tujuan dari penelitian ini adalah Menghasilkan produk media dalam bentuk buku dongeng fabel. Hasil dari penelitian ini adalah buku dongeng fabel memenuhi kriteria valid dengan hasil uji

ahli guru mata pelajaran mencapai 89%, dari uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa mencapai kevalidan 95%.

Suwandi (2019) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis Inspiring*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hal-hal yang mencakup tentang kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran, serta untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran teks fabel berbasis *inspiring*. Hasil dari penelitian ini adalah (1) ketersediaan media yang menarik, (2) perlu adanya KI, KD dan tujuan pembelajaran dalam media, (3) pemaparan materi yang singkat dan jelas, (4) adanya contoh dalam setiap penjelasan materi, (5) adanya evaluasi di akhir materi, dan (6) penggunaan warna cerah yang tidak mengganggu konsentrasi dalam media pembelajaran.

Putri (2018), yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel / Legenda dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VII*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII. Hasil dari penelitian ini ialah pengembangan produk yang terdiri atas menu depan, petunjuk penggunaan media pembelajaran, teks fabel, teks legenda, evaluasi, pembahasan, dan profil.

Enam penelitian yang sudah dijelaskan di atas dinyatakan relevan dengan penelitian ini karena menggunakan pendekatan yang sama yakni pendekatan R&D dan produk yang dikembangkan juga produk media pembelajaran dongeng fabel.

Penelitian ini nantinya akan membuat produk yang berbeda dari keenam produk di atas yaitu berupa kartu bergambar.

Penelitian mengenai pembelajaran dongeng dilakukan oleh Nurhayati (2015), Nasution (2018) dan Arisma dkk (2017).

Penelitian ini juga relevan dengan jurnal karya Nurhayati (2015), dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Dengan Teknik Rangsang Gambar*. Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terselesaikan dalam dua siklus. Pada siklus I, nilai tes keterampilan menyusun teks cerita moral/ fabel telah mencapai nilai rata-rata 77,4 dan tergolong dalam kategori baik sehingga dapat dikatakan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dan aktifitas belajar pada siklus I mencapai nilai rata-rata 70,25%. Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat dari 70,25% menjadi 83,24%. Peningkatan aktivitas siswa diiringi dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II. Setelah tindakan siklus I nilai rata-rata 77,4% dan setelah dilakukan tindakan siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 87,1%.

Penelitian ini relevan dengan jurnal Nasution (2018) dengan judul *Peningkatan Menulis Teks Fabel Melalui Model Pembelajaran Media Gambar*. Jenis penelitian yang dilakukan Nasution ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan menulis teks fabel melalui model pembelajaran media gambar kelas XI MAS Al Washiyah Merbau Tahun ajaran 2017/2018.

Kesimpulan dari penelitian Yuannisah ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui teks fabel melalui model pembelajaran gamabr terbukti meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. peningkatan hasil belajar pada prasiklus sebesar 27,5% dengan rata-rata prasiklus 64,75%. Hasil belajar siswa yang berhasil pada siklus I sebesar 65% dengan rata-rata siklus I sebesar 73,87%. Hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 100% dengan rata-rata 83,37%.

Penelitian ini relevan dengan jurnal karya Arisma dkk (2017) dengan judul *Penggunaan Media Booklet Berbasis HOTS (highger Order Thinking Skill) Guru Bahasa Indonsia dalam Pembelajaran Cerita Fabel di Kelas VII MTs Negeri 2 Buleleng*. Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen yang bertujuan mendiskripsikan (1) penggunaan media booklet berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dalam pembelajaran cerita fabel di kelas VII dan (2) kendala-kendala yang dihadapi oleh guru saat menggunakan media booklet berbasis HOTS dalam pembelajaran cerita fabel di kelas VII MTs Negeri 2 Buleleng. Hasil dari penelitian ini ialah penggunaan media booklet berbasis HOTS dalam pembelajaran cerita fabel telah memenuhi prosedur, yaitu pada awal pembelajaran, guru mampu menggiring siswa; pada inti pembelajaran, siswa mampu mengikuti pembelajaran cerita fabel dengan menggunakan media booklet berbasis HOTS dengan maksimal, dan pada akhir pembelajaran siswa mampu menjawab pelatihan HOTS dengan baik. (2) Kendala guru adalah dari segi siswa.

Penelitian ini relevan dengan ketiga penelitian di atas karena semuanya mempelajari dongeng fabel. Karena pembelajaran yang dilakukan bisa membantu siswa dalam belajarn menulis dongeng fabel. Oleh karena itu, alangkah baiknya

diadakan penelitian yang mengembangkan produk yang membantu dalam pembelajaran dongeng fabel untuk meningkatkan aspek pembelajaran bahasa dan sastra lainnya.

Penelitian mengenai nilai-nilai yang terdandung dalam dongeng dilakukan oleh Ernawati (2017)

Jurnal pendidikan Sekolah Dasar dengan judul *Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (Fabel) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia* karya Ernawati (2017) ini memfokuskan nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam dongeng (fabel). Hasil penelitian ini ialah Dongeng Sang Kancil dan Buaya mengandung banyak sekali pembelajaran. Dari dongeng tersebut banyak hal yang dapat dijadikan contoh dalam menumbuhkan karakter anak. Pendidikan karakter yang dapat diambil diantaranya adalah kejujuran dan saling menolong. Kejujuran dapat ditanamkan dengan cara memberi pengertian kepada anak bahwa berbohong itu tidak baik dan memberikan contoh untuk selalu jujur dan saling menolong antar sesama.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Ernawati (2017) karena mempelajari mengenai dongeng fabel. Pembelajaran dongeng fabel juga dapat membantu menumbuhkan karakter pada anak.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori dalam penelitian ini terdiri atas pengembangan, media pembelajaran, kartu bergambar, hakikat dongeng, dan dongeng fabel.

### ***2.2.1 Media Pembelajaran***

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang sudah banyak digunakan. Media menjadi unsur yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran, materi yang disampaikan akan lebih jelas, dan jauh lebih mudah diterima oleh siswa. Dibawah ini ada beberapa pengertian media pembelajaran dari beberapa ahli.

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Terdapat penjelasan dari beberapa ahli mengenai media adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Suryani dan Agung dalam Suryani (2018 : 4) mengatakan, “Setiap pembelajaran pastilah mempunyai pesan atau inti dari setiap materi yang akan disampaikan, dan adanya media pembelajaran dapat menjadi alat bantu guru dalam mengajar serta bisa menjadi sarana pembawa pesan dari materi untuk siswa”. Sejalan dengan pengertian media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar begitu yang dikemukakan Briggs, dalam Suryani (2018 : 2).

Menurut Sanaky dalam Suryani (2018 : 4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal hal tersebut dikemukakan oleh Musfiqon dalam Suryani (2018 : 4). Dapat dimaksudkan, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama

yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.

Gerlach dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2013 : 7) mengemukakan apabila dipahami dengan garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pada pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istilah media pembelajaran, dalam literature sering kali diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrument/media digunakan sebagai media penampaian materi, sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar begitu ungakapan UNESCO dalam Suryani (2018 : 4).

Beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam membantu



menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sarana utama atau media pendamping dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran juga digunakan guna memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum 2013.

#### 2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2003:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Arsyad (2003:21) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut Sadiman, dkk (2008:17) kegunaan media pembelajaran sangat bermacam-macam, berikut di antaranya.

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar;
- d) Dengan sifat unik tiap siswa serta latarbelakang lingkungan yang berbeda-beda, media pembelajaran dapat membantu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, serta menimbulkan persepsi yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, menarik dan sesuai dengan keterbatasan yang ada. Media pembelajaran Kartu Bergambar *Sinau Ndongeng* menjadi media yang menarik perhatian untuk siswa, serta menjadi media pendamping guru dalam mengajarkan materi dongeng fabel.

## ***2.2.2 Media kartu bergambar***

### **2.2.2.1 Pengertian Kartu Bergambar**

Beberapa siswa sekolah dasar merupakan *visual learner*. Hal ini dapat dilihat dari Galih Katon Irwanto dalam Islami (2013 : 4) yang mengemukakan bahwa sebuah penelitian menunjukkan pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar dari pada melalui pendengaran yang hanya 11%. Hal ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan penglihatan jauh lebih efektif dan tahan lama.

Salah satu media visual yang sederhana dan dapat digunakan dalam pembelajaran SD ialah kartu bergambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai macam keperluan. Media kartu bergambar merupakan jenis media visual dua dimensi. Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2003 : 21) menguraikan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu : mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, kualitas artistic, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik. Kartu bergambar benar-benar melukiskan konsep atau isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan. Kartu bergambar disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidak rumit sehingga siswa tidak salah dalam menafsirkan pesan dalam kartu tersebut.

Dalam pengembangan media kartu bergambar ini nantinya akan menggunakan gambar ilustrasi dari adegan yang ada pada cerita *Kancil dan Manuk Emprit*. Hal ini disesuaikan dengan kondisi psikologi siswa yang masih dalam kategori kelas rendah dan berpikir sederhana. Kartun pada dasarnya adalah bentuk penegasan melalui penyederhanaan dari usaha pencitraan yang dirancang menyerupai subyek terutama manusia dengan menghilangkan detail (1994:30).

#### 2.2.2.2 Kelemahan dan Kelebihan kartu Bergambar

Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2008 : 29) adalah sebagai berikut :

##### A) Kelebihan :

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat di bawa ke kelas, dan tidak selalu dapat dibawa ke objek atau pariwisata tersebut.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, udah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

##### B) Kelemahan

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata.

- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### **2.2.3 Hakikat Dongeng**

Dongeng menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah cerita yang benar-benar tidak terjadi, sedangkan mendongeng adalah kegiatan membacakan dongeng kepada seseorang atau sekelompok orang tentang kisah tidak nyata. Secara garis besar mendongeng dapat pula diartikan membacakan cerita atau menularkan cerita pada anak, entah kisah nyata, tidak nyata atau pengalaman orang tua. Kegiatan mendongeng merupakan metode mengajar yang paling tua dan paling kuat pengaruhnya terhadap anak. Peristiwa-peristiwa dalam sebuah dongeng adalah peristiwa yang tidak benar-benar terjadi, meskipun demikian tidak jarang dongeng dikaitkan dengan suatu yang ada dimasyarakat tempat dongeng itu tinggal.

### **2.2.4 Dongeng Fabel**

Pengertian Fabel Pembelajaran menggunakan gambar adalah salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar Bahasa Indonesia untuk mempercepat suatu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Melalui gambar yang disajikan pula siswa dirangsang untuk menggali imajinasinya dan kemudian menuangkannya dalam bentuk. Teknik rangsang gambar ini memanfaatkan gambar-gambar dari berbagai media, baik cetak maupun virtual, dengan menyajikan gambar-gambar tersebut, imajinasi

siswa dirangsang dan dicoba untuk dibangkitkan begitu yang dikemukakan Nurhayati (2015:14).

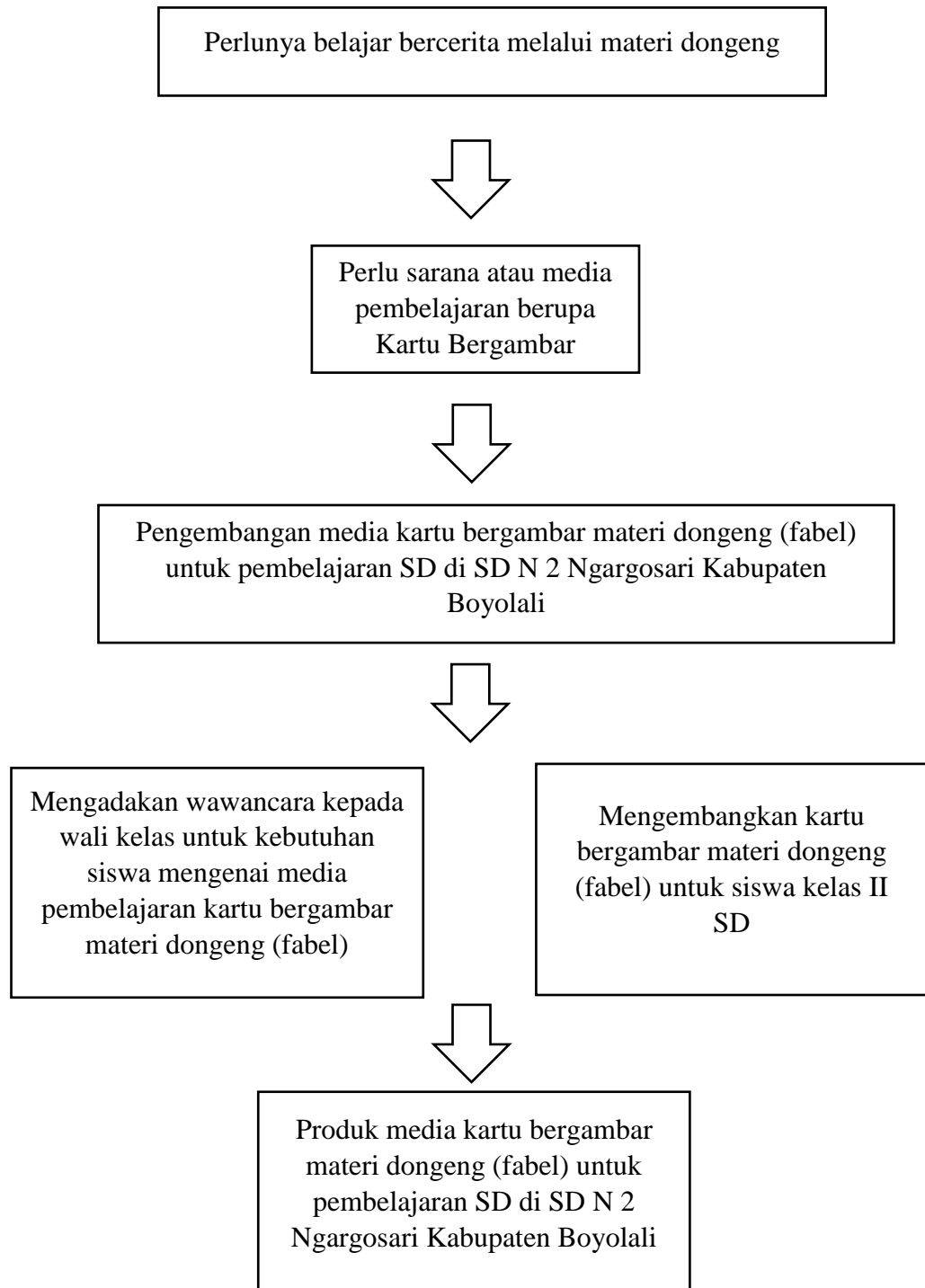
Menurut Sucipto (2014:2), fabel adalah salah satu dongeng yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama. Tokoh tersebut dapat berpikir, berperasaan, berbicara, bersikap, dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis atau mendidik. Fabel digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia dan untuk mendidik masyarakat. Isnatun dan Farida (2013:3), fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Karakter-karakter yang terdapat pada binatang tersebut dianggap mewakili karakter-karakter manusia dan diceritakan mampu bercerita dan bertindak seperti halnya manusia. Fabel diceritakan bukan dengan tujuan menghibur semata, tetapi juga sebagai media pendidikan moral yang di dalamnya terselip nilai luhur yakni pengenalan tentang budi pekerti.

Hal yang sama Rahmawati dan Nurhasanah (2016:1323) menyatakan bahwa cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Tujuan fabel sama dengan tujuan parable yaitu menyampaikan ajaran moral atau budi pekerti.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat dipahami bahwa fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi

pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang yang dapat berpikir, berperasaan, berbicara, bersikap, dan berinteraksi seperti manusia.

### 2.3 Kerangka Berpikir



**Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**



Pembelajaran bahas Jawa tingkat SD mencakup beberapa materi ajar. Salah satu materi ajar tersebut adalah Dongeng fabel. Materi tersebut tercantum dalam kurikulum 2013 tingkat SD/SDLB/MI Provinsi Jawa Tengah semester dua pada kompetensi dasar 3.3 Memahami dongeng fabel bertema tolong-menolong dan 4.3 Menceritakan kembali isi dongeng fabel bertema tolong menolong ragam ngoko. Siswa diharapkan mampu memahami isi dongeng fabel dan menceritakan kembali isi dongeng fabel secara lisan maupun tertulis. Dongeng memang materi yang sangat menyenangkan apalagi fabel, dan pasti akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, pembelajaran ini sangat diperlukan untuk pengetahuan anak. Maraknya internet dan gadget membuat anak-anak lebih menyukai bermain game dan menonton kartun dari pada membaca atau mendengarkan dongeng. Anak SD kelas rendah memang harus dilatih untuk lebih mengenal dongeng, apalagi yang bertemakan tolong-menolong, supaya bisa merangsang pemikiran siswa untuk melakukan kebaikan sedini mungkin. Dalam KD 4.3 Menceritakan kembali isi dongeng fabel bertema tolong menolong ragam ngoko, menuntut siswa untuk bisa bercerita kembali mengenai isi dongeng tersebut baik lisan maupun tertulis.

Mengingat perlunya media pembelajaran untuk siswa SD dalam mata pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai dongeng fabel dan memudahkan siswa untuk menceritakan kembali isi dongeng fabel. Peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar untuk memudahkan siswa SD memahami cerita dongeng, dan memudahkan siswa SD untuk menceritakan kembali isi dongeng fabel baik lisan maupun tulisan.

Pengembangan media pembelajaran ini juga bisa sebagai penunjang peningkatan pemahaman siswa juga pendukung pembelajaran materi dongeng fabel.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut

- 1) Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media Kartu Bergambar kepada guru, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi dongeng (fabel). Menyajikan gambar yang menarik untuk pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media kartu bergambar yang bisa digunakan sebagai media tambahan pada pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel. Media pembelajaran ini berisi satu set kartu pegangan guru dan tiga set pegangan siswa dalam setiap wadahnya. Kartu pegangan guru berisi penggalan cerita yang disertai dengan gambar ilustrasi. Kartu pegangan siswa berisi kartu gambar tanpa penggalan cerita.
- 3) Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran kartu bergambar sudah bagus dan layak digunakan dalam pembelajaran dan menjadi media pendamping dalam pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel. Ahli materi menyarankan

## 5.2 Saran

- 1) Media pembelajaran kartu bergambar materi dongeng fabel ini dapat dijadikan media pendamping oleh guru kelas 2 Sekolah Dasar pada pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel.
- 2) Siswa sebaiknya menggunakan media kartu bergambar ini pada pembelajaran bahasa Jawa materi dongeng fabel, media ini dapat membantu siswa memahami isi cerita dongeng fabel.
- 3) Peneliti selanjutnya diharapkan membuat beberapa cerita dongeng fabel berbahasa Jawa lainnya, supaya dongeng fabel yang disuguhkan bisa bervariasi.
- 4) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan dari media kartu bergambar ini sebagai media pembelajaran materi dongeng fabel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arisma, dkk. 2017. "Penggunaan Media Booklet Berbasis HOTS (Higherr Order Tinking Skill) Guru Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Cerita Fabel Di Kelas VII MTs Negeri 2 Buleleng". *Jurnal PBSI*. Vol.7, No.2.
- Arsyad, azhar. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, Jhon W. 2016. *Research Design Pendekatan MetodeKualitatif, Kuantitaif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.
- Ernawati. 2017. "Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (Fabel) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4,No.1, hlm 120-133. Issn : 2355-1925.
- Hapsari, novia risky & sumartini. 2016. " Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Hlm 13-22. Issn : 2252-6722.
- Isnaton, Siti dan Umi Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Bogor. Yudistira.
- Nurhayati, Hesti. 2015. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Dengan Teknik Rangsang Gambar". *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*. Vol. 5, No.3. Hlm 13-19. Issn: 085-2172.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. Jakarta: Depdiknas.
- Kustandi, C. dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Nasution, Yuannisah A. 2018. "Peningkatan Menulis Teks Fabel Melalui Model Pembelajaran Media Gambar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol.1, No.1. hlm 18-29. Issn : 2622-8238.

- Nurhayati, Hesty. 2015. Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah*, Vol. 5, No. 3, Juli 2015 (Edisi Khusus). Diakses tanggal 9 Januari 2018.
- Putri, M.K.A. 2018. “ Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel /Legenda dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 6, No. 1, hlm 1-10.
- Rahmawati, Ida Sari, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP”. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. Vol. 1, No. 7. Hlm. 1323-1329. EIssn:2502-471x.
- Sucipto, Maya Gustina, dkk. 2014. *Bahasa Indonesia*. Klaten. Intan Pariwara.
- Sudiasa, I Wyn dkk.2015. Kemampuan Menulis Cerita Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMPN 6 Singaraja: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3 No. 1 Tahun 2015). Diakses tanggal 9 Januari 2018.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Perkasa.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suwandi, Tri. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Teks fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis *Ispiring*”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 7, No. 1. Hlm. 40-50.
- Suryani, Nunuk,dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Zahro'in, A. N. I. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabungan Malang”. *Skripsi*. FITK-UINMalang.