



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA RAKYAT BAGI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Emi Hidayah

NIM : 2102407164

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 27 Juli 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Esti Sudi Utami, BA, M.Pd.

Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum

NIP 196001041988032001

NIP 107209272005011002



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 27 Juli 2011

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Drs. Dewa Made Kartadinata, M.Pd
NIP. 195111181984031001

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 107209272005011002

Penguji III,

Dra. Esti Sudi Utami, BA, M.Pd.
NIP 196001041988032001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Juli 2011

Emi Hidayah
NIM 2102407164



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Wong kang adiluhung iku santun ing pitutur, solah bawa, lan ikhlas makarya.*
2. *Dadia kaya wit ing pinggir dalan, nadyan dibalang watu ananging malah awèh uwoh.*



Skripsi ini sebagai bukti dan baktiku kepada:

bapak dan ibuku

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil 'alamin. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan anugerah kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas menyusun skripsi yang berjudul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*

Penulis meyakini bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang saya sebut di bawah ini.

1. Ibu Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Yusro Edy Nugroho, S.S.,M.Hum. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sebagai proses penyusunan skripsi ini.
2. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
3. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
4. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
5. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan seluruh ilmu kepada penulis.
6. Bapak, ibu, simbah, adek, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan mendukung semua jalan yang aku tempuh.

7. Riza Sensiella Ferrari yang telah membuat animasi.
8. Tim dubbing (Sigit, Heri, Agus, Titis, Burhan, Ikhsan, dan Alifiana).
9. Lathifa Ajria Farhati yang telah banyak membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat-sahabatku (Ida, Pame, dan Upik) dan adek-adek kosku di kos 123 yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2007 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Atas semua doa, bimbingan, motivasi, dan dorongan dari pihak-pihak di atas semoga menjadi sebuah darma yang akan terus berbuah manfaatnya.

Penulis selalu berdoa semoga dengan diselesaikannya skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, 27 Juli 2011

PERPUSTAKAAN Penulis
UNNES

ABSTRAK

Hidayah, Emi. 2011. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd., Pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Kata kunci : pengembangan, film animasi, media, cerita rakyat.

Peranan keterampilan menyimak cukup besar dalam dunia pendidikan. Menyimak merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi siswa dalam menerima dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang kurang bisa menyimak dengan baik akan mendapat hambatan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Kenyataan pembelajaran menyimak cerita rakyat di sekolah sampai sekarang masih menghadapi berbagai masalah, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran. Guru belum memperoleh media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran menyimak, sehingga mereka kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, perlu upaya pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang menarik bagi siswa.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang sesuai kebutuhan guru dan siswa kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat sesuai kebutuhan siswa kelas V SD.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, pengumpulan data lapangan, penyusunan desain media, validasi desain, dan revisi desain. Data dalam penelitian ini adalah data deskripsi kebutuhan, data desain media film animasi yang dikembangkan, data koreksi ahli, dan data prototipe media film animasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang meliputi angket kebutuhan media dan angket uji oleh ahli. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan media menyimak cerita rakyat sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas V. Media tersebut berupa film animasi “Ajisaka” berbahasa Jawa. Prosedur pengembangan produk meliputi (1) menentukan kompetensi yang akan dikembangkan, (2) pelaksanaan pengembangan produk, yaitu dengan merumuskan judul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, tabel *storyboard script* dan skenario, serta (3) menyusun film animasi menyimak cerita rakyat. Setelah dilakukan uji ahli, maka diperlukan beberapa perbaikan terhadap prototipe. Perbaikan tersebut yaitu: *volume* suara dikeraskan, pergantian antar *frame* diperhalus, perbaikan gambar, penambahan soal-soal berbentuk *print out*, dan penggantian judul film. Prototipe yang telah direvisi kemudian disimpan ke dalam keping VCD.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah (1) film animasi/kartun sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya sebagai bahan hiburan semata, (2) menyadari belum sempurnanya penelitian pengembangan ini, maka hendaknya dilakukan penelitian-penelitian pengembangan lainnya sebagai penyempurna penelitian ini dan menjadi produk baru dalam penelitian pengembangan tentang pengajaran Bahasa Jawa, (3) hendaknya dalam pembelajaran guru melakukan inovasi agar pembelajaran lebih menarik.



SARI

Hidayah, Emi. 2011. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd., Pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung pangrunut : pengembangan, film animasi, media, cerita rakyat.

Nyemak kalebu perkara kang wigati ing pamulangan. Nyemak mujudake salah sijining *faktor* kang nemtokake bisa orane siswa anggone nampa materi. Mula kuwi, siswa sing kaprigelane nyemak kurang apik, bakal kangelan nampa materi saka guru. Tekan saiki, pamulangan nyemak crita rakyat ing sekolahan isih ngadhepi pirang-pirang perkara, salah sijine yaiku media pamulangan kang winates. Guru durung nduweni media pamulangan kang narik kawigaten siswa. Media kang digunakake guru mung kuwi-kuwi wae. Perkara iki ndadekake siswa boson karo pamulangan nyemak, saengga siswa kangelan nampa materi saka guru. Adhedhasar perkara kasebut, perlu digawe media pamulangan nyemak crita rakyat sing bisa narik kawigaten siswa.

Undering panaliten yaiku kepriye nganakake *film animasi* minangka media pamulangan nyemak crita rakyat kang bisa trep karo kabutuhane guru lan siswa kelas V SD. Ancase panaliten iki yaiku nganakake *film animasi* kanggo media pamulangan nyemak crita rakyat kang bisa trep karo kabutuhane guru lan siswa.

Panaliten iki nggunakake dhasar *Reaserch and Development (R&D)*. *Prosedur* panaliten iki kaperang dadi limang perkara, yaiku *analisis* kabutuhan, nglumpukake *data lapangan*, nggawe *desain media*, *validasi desain*, lan *revisi desain*. *Data* ing panaliten iki yaiku *data analisis kebutuhan*, *data desain media film* kang dianakake, *data uji ahli*, lan *data prototipe media film animasi*. Kanggo ngumpulake *data* nggunakake *angket* arupa *angket kebutuhan* lan *angket uji ahli*. *Teknik analisis data* nganggo *teknik deskriptif kualitatif*.

Panaliten iki ngasilake media nyemak crita rakyat kang jumbuh karo kabutuhan guru lan siswa kelas V SD. Media kasebut awujud *film animasi* “Ajisaka” nganggo basa Jawa. Urut-urutane nggawe media iki kaperang dadi rong perkara yaiku (1) nemtokake *kompetensi* kang arep dianakake, (2) nganakake *produk*, antarane nemtokake irah-irahan, *standar kompetensi*, *kompetensi dasar*, *indikator*, materi pokok, nggawe *storyboard script* lan *skenario*, sarta (3) nggawe film animasi. Adhedhasar *uji media*, ana sing kudu didandani ing film yaiku swara kudu diserokake maneh, owahe saben frase dialusna, ndandani gambar, nambahi pitakonan awujud *print out*, lan irah-irahane film kudu diganti. *Prototipe* kang wis didandani banjur dipindah ing VCD.

Saka panaliten iki, panulis atur pamrayoga (1) film animasi/kartun prayogane bisa digunakake ing pamulangan, ora mung kanggo tontonan, (2) panulis ngrumangsani durung sampurna anggone nggawe media iki, mula panulis uga ngusulake supaya ana panaliten-panaliten liya kanggo nyampurnakake panalitin iki, (3) prayogane ing pamulangan guru nganakake *inovasi* supaya narik kawigaten siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI (Bahasa Jawa)	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Landasan Teoretis	8
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.2.2 Hakikat Menyimak	10
2.2.3 Hakikat Cerita Rakyat	12
2.2.4 Tujuan Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Kelas V dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD.....	14
2.2.5 Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat..	14
2.3 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	18
3.2 Prosedur Penelitian	19
3.2.1 Analisis Kebutuhan	19
3.2.2 Pengumpulan Data Lapangan	19
3.2.3 Penyusunan Desain/ Model Media	19
3.2.4 Validasi Desain/ Uji Ahli	20
3.2.5 Revisi Desain	20
3.3 Data dan Sumber Data	21

3.3.1 Data	21
3.3.2 Sumber Data	22
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kebutuhan Media Pembelajaran Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat	25
4.2 Desain Media Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat.....	29
4.2.1 Tahap Penentuan Kompetensi yang Dikembangkan.....	30
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Pengembangan.....	30
4.2.3 Tahap Penyusunan Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat.....	35
4.3 Hasil Uji Prototipe	53
4.3.1 Hasil Uji Prototipe oleh Ahli Media	53
4.3.2 Hasil Uji Validitas Prototipe oleh Ahli Materi	57
4.3.3 Hasil Uji Prototipe oleh Guru	58
4.4 Hasil Perbaikan Prototipe	60

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

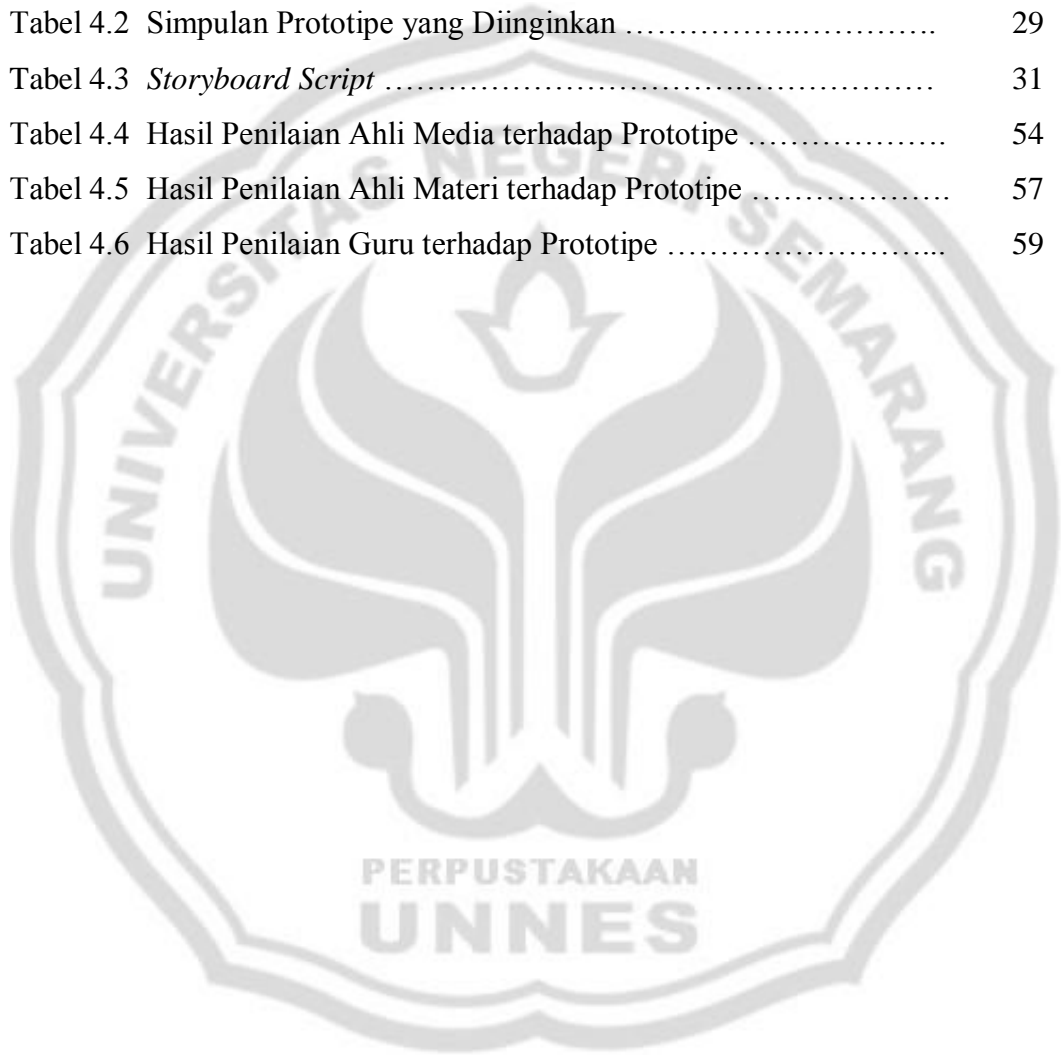


DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Soal Evaluasi	72
Lampiran 2 : Skenario Film	76
Lampiran 3 : <i>Storyboard</i>	81
Lampiran 4 : Pedoman Analisis Angket Kebutuhan Siswa	95
Lampiran 5 : Pedoman Analisis Angket Kebutuhan Guru	87
Lampiran 6 : Angket Uji Prototipe oleh Ahli Media	99
Lampiran 7 : Angket Uji Prototipe oleh Ahli Materi	103
Lampiran 8 : Angket Uji Prototipe oleh Guru	108
Lampiran 9 : SK Pengangkatan Pembimbing	115
Lampiran 10 : Surat Ijin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Unnes	116
Lampiran 11 : Surat Ijin Penelitian dari Kesbanglismas	117
Lampiran 12 : Surat Ijin Penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang	118
Lampiran 13 : Surat Keterangan Penelitian dari SDN 01 Bandarjo Kec. Ungaran Barat	119
Lampiran 14 : Surat Keterangan Penelitian dari SDN 02 Bandarjo Kec. Ungaran Barat	120
Lampiran 15 : Surat Keterangan Penelitian dari SDN 02 Bandarjo Kec. Ungaran Barat	121

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jenis dan Sumber Data	23
Tabel 4.1 Isi Film Animasi Harapan Siswa dan Guru	27
Tabel 4.2 Simpulan Prototipe yang Diinginkan	29
Tabel 4.3 <i>Storyboard Script</i>	31
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Prototipe	54
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Prototipe	57
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru terhadap Prototipe	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab pemerintah dan masyarakat. Jika mutu pendidikan suatu negara rendah maka pembangunan di negara tersebut akan terhambat pula. Hal tersebut dikarenakan pendidikan berkaitan erat dengan sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembangunan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar yang lebih baik adalah penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi atau pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas, dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Dengan tersampainya

pesan pembelajaran tersebut, kualitas proses belajar mengajar akan meningkat sehingga dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu (1) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, (2) media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, (3) media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru, (4) media harus dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran di sekolah dapat berjalan efektif.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Melalui bahasa seseorang dapat mengungkapkan isi pikiran, perasaan, gagasan, ide, dan pesan baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Pembelajaran bahasa di sekolah mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kegiatan menyimak sangat penting dalam kehidupan manusia karena mau tidak mau manusia selalu melakukan kegiatan menyimak baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja, maupun dalam lingkungan masyarakat. Kegiatan yang terjadi dalam masyarakat kita menunjukkan bahwa kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan daripada kegiatan berbahasa lainnya.

Penguasaan keterampilan menyimak akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca, menulis, dan berbicara. Tarigan (1994:3) menyatakan bahwa dengan meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.

Peranan keterampilan menyimak cukup besar dalam dunia pendidikan. Menyimak merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi siswa dalam menerima dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Ketika siswa tidak dapat menyimak dengan baik, secara otomatis pelajaran yang diajarkan oleh guru tidak berhasil memenuhi kompetensi. Jadi, keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh baik buruknya siswa dalam hal menyimak.

Standar kompetensi dalam aspek menyimak kelas V SD yaitu mampu menyimak dan memahami wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa. Melalui standar kompetensi tersebut, diharapkan siswa mampu menyimak dan memahami berbagai wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa dengan baik. Salah satu kompetensi dasar menyimak yang harus dicapai siswa kelas V adalah menyimak cerita rakyat (Kurikulum Standar Isi, 2010).

Pembelajaran menyimak cerita rakyat sampai sekarang masih menghadapi berbagai masalah, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran. Guru belum memperoleh media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran menyimak, sehingga mereka kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Mengacu pada hal tersebut, kegiatan pembelajaran menyimak cerita rakyat harus menyenangkan bagi siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa diharapkan bisa menguasai materi lebih dalam dan kompetensi dasar dapat tercapai. Salah satu cara untuk mencapai target tersebut adalah dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa. Penggunaan media tersebut akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Jika siswa merasa senang, tujuan pembelajaran menyimak cerita rakyat akan tercapai dan hasil belajar akan lebih baik.

Media-media yang selama ini telah dikembangkan untuk pembelajaran menyimak cerita rakyat umumnya berupa media *audio* (pendengaran) yang dikemas dalam bentuk pita kaset atau keping VCD. Media-media tersebut dari segi ketertarikan siswa sangatlah kurang karena tidak terdapat tampilan visual apapun yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran menyimak yang dikemas dalam bentuk film animasi. Media ini dikembangkan dalam bentuk *audio* (pendengaran) dan *visual* (penglihatan), berbeda dengan media-media yang telah dikembangkan sebelumnya yang hanya berupa *audio* saja. Media film animasi ini nantinya dikemas dalam bentuk keping VCD/DVD agar lebih praktis. Begitu pula dari segi penggunaan, media ini lebih praktis karena dapat diputar menggunakan media player pada komputer maupun menggunakan *VCD/DVD player*. Dengan demikian media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa terhadap cerita rakyat,

mempertinggi aktivitas menyimak siswa, dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menyimak cerita rakyat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang sesuai kebutuhan guru dan siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat sesuai kebutuhan guru dan siswa kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi siswa, guru, dan peneliti lain. Bagi siswa, dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat. Bagi guru, diharapkan dapat mempermudah guru dalam memberikan materi menyimak cerita rakyat dengan penyediaan media yang mempunyai daya tarik bagi siswa. Sedangkan bagi peneliti yang lain, penelitian ini dapat memberikan semangat sebagai masukan dan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan mulai diminati oleh beberapa orang. Dengan jenis penelitian ini, dapat dihasilkan berbagai model atau produk inovatif dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menunjang penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yuniati (2008), Kusumastuti (2009), dan Hariwahyuni (2010).

Yuniati (2008) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berita Konteks Multikultural Siswa Kelas VII SMP Hidayatullah Semarang (Studi Pemanfaatan Media VCD)*. Yuniati menyusun panduan pengembangan pembelajaran menyimak berita konteks multikultural yang memanfaatkan media VCD yang berupa konsep panduan pengembangan materi ajar, silabus, RPP, evaluasi, serta pelaksanaan pembelajaran menyimak berita konteks multikultural. Pengembangan ini memanfaatkan media VCD yang direkam dari acara *Surat Sahabat* di Trans TV dan *Liputan 6* di SCTV.

Penelitian tersebut mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti pembelajaran menyimak. Namun, aspek menyimak yang diteliti berbeda. Yuniati mengembangkan pembelajaran menyimak berita konteks multikultural siswa kelas VII SMP Hidayatullah Semarang. Pengembangan media pembelajaran tersebut memanfaatkan media VCD yang direkam dari acara *Surat*

Sahabat di Trans TV dan *Liputan 6* di SCTV, sedangkan penelitian ini mengembangkan film animasi sebagai media menyimak cerita rakyat.

Kusumastuti (2009) melakukan penelitian dengan dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita bagi Siswa SMP*. Penelitian ini menghasilkan media menyimak cerita sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas SMP berupa kaset menyimak cerita. Hasil penilaian prototipe media menyimak cerita memperoleh nilai sebagai berikut (1) pada dimensi sampul kaset menyimak cerita, nilai yang diperoleh dari guru sebesar 73,75 dan dari ahli sebesar 86,75. Berdasarkan kedua nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,5 (2) pada dimensi isi menyimak cerita, nilai yang diperoleh dari guru sebesar 72,75 dan dari ahli sebesar 88,1. Berdasarkan kedua nilai tersebut diperoleh nilai sebesar 80,7.

Penelitian tersebut mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran menyimak cerita. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kumumastuti dengan penelitian ini adalah pada hasil penelitiannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kumumastuti berupa kaset cerita, sedangkan penelitian ini nantinya menghasilkan film kartun yang berisi cerita rakyat. Media yang dihasilkan oleh Kusumastuti berupa media audio, sedangkan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media audio visual.

Hariwahyuni (2010) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Model Media Film Kartun Dongeng Berbahasa Jawa dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Penelitian ini menghasilkan media

menulis narasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA/SMK berupa kaset VCD film kartun dongeng berbahasa Jawa. Penggunaan media film kartun dongeng berbahasa Jawa pada pembelajaran menulis narasi memberikan dampak positif bagi siswa, hal ini ditunjukkan pada hasil uji coba penggunaan media menulis narasi pada siswa kelas X4 SMA Negeri 1 Kedungwuni, perolehan nilai rata-rata siswa meningkat 22,89% dari 63,06 menjadi 77,5 sedangkan pada siswa kelas X Akuntansi siswa SMK Negeri 1 Sragi meningkat 13,33% dari 59,03 menjadi 66,9.

Penelitian tersebut mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan film kartun atau film animasi sebagai media pembelajaran. Namun, film animasi yang dikembangkan oleh Hariwahyuni digunakan sebagai media pembelajaran menulis narasi siswa SMA/SMK kelas X, sedangkan penelitian ini mengembangkan film animasi sebagai media menyimak cerita rakyat siswa kelas V SD.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat belum pernah dilakukan.

2.2 Landasan Teoretis

Dalam landasan teoretis ini dipaparkan beberapa teori yang mendukung proses penelitian ini. Teori-teori tersebut meliputi hakikat media pembelajaran, hakikat menyimak, hakikat cerita rakyat, tujuan pembelajaran menyimak cerita

rakyat kelas V SD, dan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari *medium* yang dalam arti umum dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Kata ini berasal dari bahasa latin *medium*, artinya antara. Istilah ini menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima (Rumampuk 1988:3).

Soeparno (1988:1) menyatakan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dapat dijelaskan bahwa saluran diibaratkan sebagai guru, kemudian pesan sebagai pelajaran atau informasi yang diambil dari suatu sumber atau buku yang kemudian disampaikan kepada penerimanya yaitu siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar. Arsyad (2007:26) mengemukakan empat manfaat praktis dari penggunaan media, antara lain: 1) media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil, 2) media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, 3) media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, 4) media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran juga terdiri dari beberapa jenis. Setiap jenis media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Djamroh dan Zain (2002:146) menyatakan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga jenis sebagai berikut 1) media auditif, yaitu media yang hanya menggunakan atau mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam, dan rekaman; 2) media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar seri, kartu gambar, OHP (*Over Head Proyektor*), *slide*, dan film bisu, 3) media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Dapat diartikan juga media ini merupakan gabungan dari dua media, yaitu media auditif dan media gambar. Selain dapat mendengar suaranya siswa juga dapat melihat gambar yang diputar. Contoh media audio visual seperti *sound slide*, film suara, televisi, dan VCD.

2.2.2 Hakikat Menyimak

Istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak sering kita jumpai dalam dunia pembelajaran keterampilan berbahasa. Ketiga istilah tersebut berkaitan dalam makna. Namun dalam mengartikan makna, istilah tersebut satu persatu terdapat perbedaan pendapat. Ada yang menganggap mendengarkan sama dengan menyimak. Ada pula yang berpendapat bahwa pengertian mendengarkan dan menyimak tidak sama.

Sutari (1997:16) menyatakan bahwa mendengar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja. Mendengar mempunyai makna dapat menangkap bunyi

dengan telinga. Sadar atau tidak, kalau ada bunyi maka alat pendengaran kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyi tersebut.

Tarigan (1986:28) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar, lebih besar daripada mendengarkan karena dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya sedangkan dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan (Sutari, dkk. 1997:17).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang–lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespon yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak.

Menyimak memang selalu dikaitkan dengan mendengarkan lambang-lambang lisan atau *audio*, tetapi dalam kegiatan menyimak juga melibatkan *visual* (penglihatan). Kurnia (2010) menyatakan bahwa salah satu prinsip yang harus dipertimbangkan dalam proses peningkatkan kemampuan menyimak pada siswa yaitu dengan memperbanyak pemberian materi visual, misalnya dengan ekspresi wajah, gerakan, mimik (*pantomime*) dan gambar-gambar. Kegiatan menyimak

tidak semata siswa duduk diam dan konsentrasi mendengarkan bahasa lisan, akan tetapi bisa juga diiringi dengan gerakan atau *visual*. (http://eprints.uny.ac.id/3516/1/Pengembangan_Keahlian_Menyimak/ diunduh tanggal 27 Maret 2011)

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang aktif secara kejiwaan. Universitas Terbuka (dalam Sutari dkk 1997:20) menyatakan bahwa keterampilan menyimak bukan keterampilan yang pasif karena sebenarnya mental penyimak harus aktif dan kreatif menyusun arus bunyi yang berpotensi fonologis, semantik, dan sintaksis suatu bahasa.

Dalam kegiatan menyimak, setelah proses penerimaan bunyi maka terjadi aktifitas mental dalam berbagai tingkat yaitu proses identifikasi bunyi, proses pembentukan pemahaman, proses pemanfaatan, dan proses penyimpanan dalam ingatan jangka panjang. Pesan atau informasi yang tersimpan dalam ingatan tersebut pada saat diperlukan dapat muncul kembali di permukaan dalam bentuk kegiatan berbahasa yang bersifat produktif.

2.2.3 Hakikat Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah suatu genre sastra yang dimiliki oleh semua bangsa di dunia, sejak belum mengenal tulisan sehingga dinamakan sastra lisan atau folklor. Cerita rakyat adalah bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar secara lisan dan diwariskan secara turun-temurun di kalangan rakyat tradisional. Penyebarannya yang secara lisan dan turun-menurun mengakibatkan tidak diketahui siapa nama pengarangnya (Diah 2004:19).

Cerita rakyat pada umumnya berupa narasi pendek yang diturunkan melalui tradisi oral dengan berbagai pencerita beserta kelompoknya itu memberikan perubahan dan penambahan sehingga penciptanya bersifat kumulatif (Hofman dalam Danandjaja 1984:1).

Sementara itu, dalam kamus istilah sastra dirumuskan bahwa cerita rakyat adalah kisah yang tidak terikat pada ruang dan waktu yang beredar secara lisan dan kepercayaan masyarakat termasuk di dalamnya cerita binatang, dongeng, legenda, mitos, dan sage (Zaidan dalam Diah 2004:19).

Menurut Bascom (dalam Danandjaja 1991:50-83), cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu 1) Mite (*myth*), adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa dan makhluk setengah dewa. Peristiwa dalam mite ini terjadi di dunia lain, atau bukan terjadi di dunia yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau, 2) legenda (*legend*), adalah prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, tokoh dalam legenda adalah manusia walaupun ada kalanya memiliki kemampuan yang luar biasa dan sering dibantu juga oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya legenda adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang ini, dan waktu terjadinya belum terlalu lampau, 3) dongeng (*folktale*), adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Selain itu dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat seperti mite dan legenda.

2.2.4 Tujuan Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Kelas V dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD

Bahasa Jawa sebagai muatan lokal untuk daerah Jawa Tengah, mencakup kurikulum pengajaran. Sesuai dengan standar isi kurikulum bahasa Jawa 2010, standar kompetensi untuk keterampilan menyimak pada siswa kelas V SD semester genap adalah mendengarkan dan memahami wacana lisan melalui pembacaan teks cerita rakyat dan tembang macapat. Salah satu kompetensi dasar pada standar kompetensi tersebut adalah mendengarkan cerita rakyat (Kurikulum Standar Isi, 2010).

Sesuai dengan kompetensi dasar tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai cerita yang baru disimaknya.
- 2) Siswa mampu menceritakan kembali cerita yang didengar dengan bahasa sehari-hari.
- 3) Siswa mampu menuliskan ringkasan cerita yang didengar.
- 4) Siswa mampu memberi tanggapan tentang isi cerita.
- 5) Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita yang didengar.

2.2.5 Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Film atau gambar hidup sudah lama dikenal orang. Film pada umumnya digunakan untuk kepentingan hiburan, penerangan, serta pendidikan (Latuheru,

1988:90). Film merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu jenis film yang sedang berkembang pesat sekarang ini adalah film animasi. Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi tiga dimensi daripada film animasi dua dimensi. (*id.wikipedia.org/wiki/Animasi* diunduh tanggal 2 Januari 2011)

Media film animasi mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Soeparno (1987:56) mengungkapkan beberapa kelebihan film sebagai media, yaitu: 1) media ini dapat mengomunikasikan informasi lewat lambang verbal, visual, dan gerak. Dengan demikian, informasi itu akan lebih konkret sehingga mudah diserah oleh penerima informasi; 2) dalam waktu relatif singkat media ini dapat mengomunikasikan materi yang cukup banyak; 3) media ini dapat dipresentasikan tanpa kehadiran guru.

Selain yang dijelaskan di atas, film sebagai media juga mempunyai keunggulan yang lain, yaitu:

- 1) Film merupakan suatu denominator yang umum. Baik anak yang cerdas maupun lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik.
- 3) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dll.
- 4) Film memikat perhatian anak.
- 5) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal yang abstrak dapat menjadi jelas.
- 6) Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan)
- 7) Film dapat merangsang dan memotivasi kegiatan anak-anak.

<http://indteacher.wordpress.com/2009/04/29/karakteristik-media-pembelajaran/>
(diunduh tanggal 5 Januari 2011)

Soeparno (1987:56) mengungkapkan kelemahan penggunaan film sebagai media pembelajaran, yaitu: 1) harga peralatannya cukup mahal sehingga jarang sekolah yang memilikinya; 2) pembuatan programnya memakan waktu yang cukup banyak; 3) presentasinya memerlukan ruangan khusus. Seiring dengan berkembangnya zaman, kelemahan-kelemahan di atas tidak menjadi kendala yang serius dalam penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap orang. Dalam pembelajaran menyimak banyak sekali ditemukan kendala, baik yang dari guru maupun siswa. Salah satu kendala yang sering dijumpai adalah penyajian materi yang monoton sehingga membuat siswa bosan dengan pembelajaran menyimak. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya dengan media audi visual.

Media film animasi termasuk dalam kategori media audio visual. Media ini menampilkan gambar dan suara yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Dengan media film animasi diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran menyimak terutama menyimak cerita rakyat.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan secara berturut-turut tentang pendekatan penelitian, prosedur penelitian, data dan sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yakni suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2008:164). Tujuan penelitian dan pengembangan bukan hanya mengembangkan suatu produk saja, namun juga menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2006:407).

Mempertimbangkan lamanya waktu pelaksanaan penelitian, maka langkah penelitian ini akan disederhanakan menjadi lima langkah penelitian. Keenam langkah penelitian tersebut meliputi: (1) Analisis kebutuhan, (2) Pengumpulan data lapangan, (3) Penyusunan desain media, (4) Validasi desain atau uji ahli, dan (5) Revisi menjadi prototipe.

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain di atas, maka prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah seperti uraian di bawah ini.

3.2.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran film animasi menyimak cerita rakyat siswa kelas V SD. Analisis ini dilakukan sebelum menentukan model media yang akan disusun. Pada tahap analisis kebutuhan, yang diteliti adalah kebutuhan yang diharapkan dalam media pembelajaran film animasi yang akan disusun.

3.2.2. Pengumpulan Data Lapangan

Data-data pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran film animasi harus dilengkapi. Data pendukung yang dapat dilengkapi adalah kurikulum yang berlaku.

3.2.3. Penyusunan Desain/ Model Media

Setelah analisis kebutuhan dan pengumpulan data lapangan dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain awal film animasi menyimak cerita rakyat. Desain ini disebut model konseptual karena desain yang dihasilkan adalah desain secara konsep berdasarkan analisis kebutuhan dan data-data pendukung yang telah dihimpun di lapangan.

3.2.4. Validasi Desain/ Uji Ahli

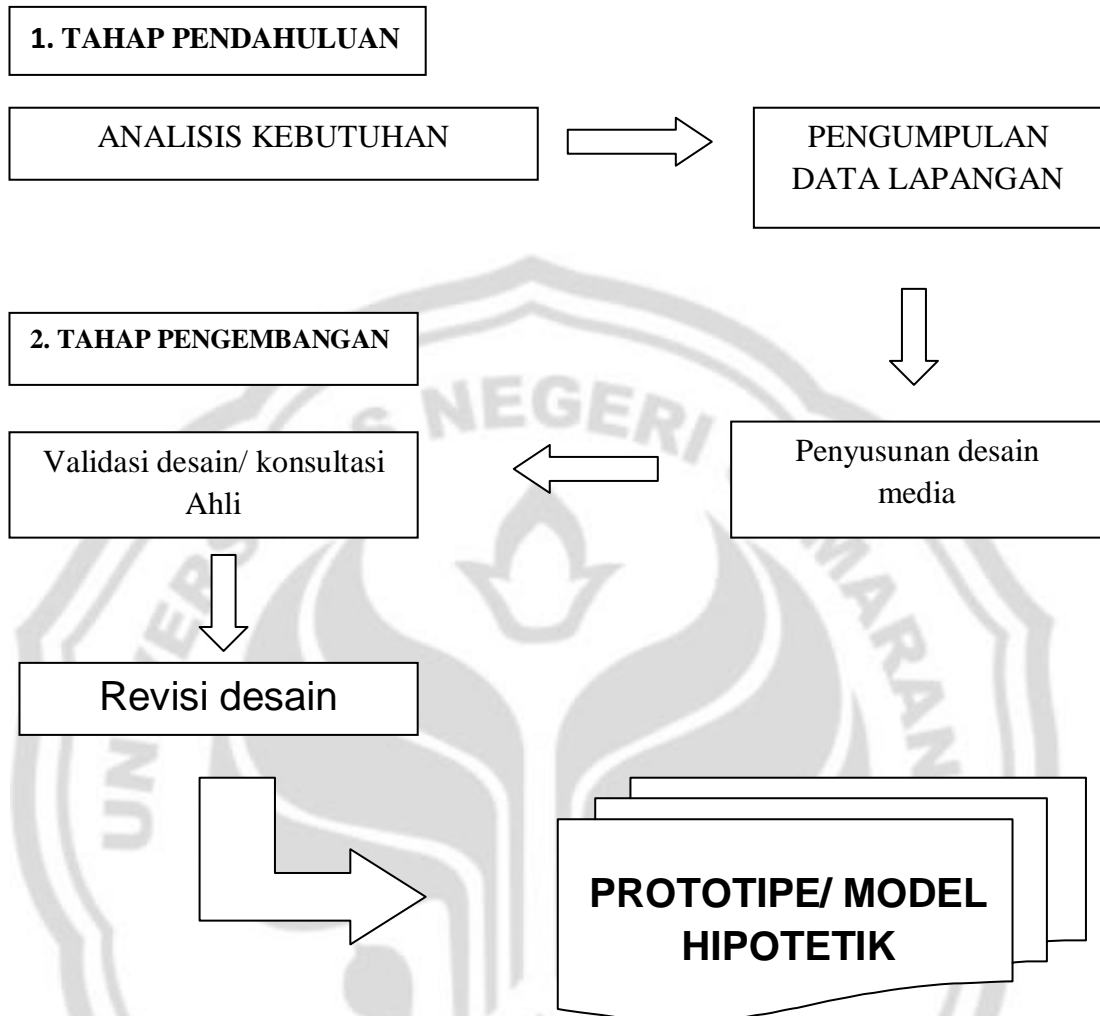
Validasi desain dilakukan untuk menganalisis model konseptual yang disusun oleh peneliti, dilakukan dengan konsultasi pada Dosen Pembimbing. Hasil validasi dapat menunjukkan kualitas desain dan menjadi bahan dalam melakukan revisi.

Uji ahli berupa lembar penilaian media berupa angket yang akan diberikan kepada para ahli. Para ahli yang dimaksud adalah pakar bidang media, pakar bidang menyimak cerita rakyat, dan guru bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji ahli tersebut berupa masukan dan saran dari para ahli yang dimaksudkan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat.

3.2.5. Revisi Desain

Segala kritik dan masukan para ahli menjadi dasar dalam melakukan perbaikan atau revisi media pembelajaran film animasi yang dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Revisi media pembelajaran merupakan tahap akhir dalam penelitian ini dan akan menghasilkan media pembelajaran film animasi menyimak cerita rakyat yang valid bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Model hipotetik yang dihasilkan merupakan prototipe dalam penelitian ini.

Rancangan penelitian tersebut divisualisasikan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Bagan Tahapan Penelitian

3.3 Data dan Sumber Data

3.3.1. Data

Data yang hendak dikumpulkan untuk keperluan penelitian ini ada empat jenis data. Pertama, data tentang kebutuhan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat. Data kedua adalah media film animasi

yang dikembangkan peneliti. Data ketiga berupa koreksi dan masukan dari ahli dan guru. Data keempat adalah prototipe media film animasi.

Data pertama diperoleh pada tahap analisis kebutuhan. Data yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan adalah data yang berupa deskripsi kebutuhan guru dan siswa terhadap media film animasi menyimak cerita rakyat. Data tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Data kedua adalah media film animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Media ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Data selanjutnya diperoleh dari langkah uji ahli. Dalam uji ahli, data yang akan dihasilkan adalah koreksi dan masukan tentang media film animasi menyimak cerita rakyat bagi siswa kelas V SD yang telah disusun berdasarkan kebutuhan lapangan. Koreksian dan masukan para ahli akan menjadi dasar untuk menyempurnakan desain media menjadi prototipe. Dalam penelitian ini, prototipe adalah data keempat yang akan dihasilkan.

3.3.2 Sumber Data

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini ada empat jenis data. Keempat data tersebut diperoleh dari peneliti, guru, siswa, dan ahli.

Secara jelas, uraian sumber data di atas akan tergambar dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Jenis Data dan Sumber Data

No	Jenis Data	Sumber Data
1	Analisis kebutuhan media pembelajaran film animasi menyimak cerita rakyat	Guru dan siswa
2	Media yang dikembangkan	Peneliti
3	Koreksi, kritik, saran ahli	Ahli dan guru
4	Prototipe	Peneliti

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah teknik nontes. Oleh karena itu, instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data di atas adalah angket.

Angket pertama adalah angket kebutuhan media film animasi menyimak cerita rakyat bagi guru dan siswa. Angket tersebut memuat pertanyaan atau pernyataan untuk mengungkapkan kebutuhan film animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat, yang meliputi isi film dan manfaat media nantinya.

Angket kedua adalah angket penilaian atau uji ahli dan guru. Angket ini akan memuat pertanyaan atau pernyataan yang akan mengungkapkan kelebihan dan kekurangan media film animasi dari segi isi dan kotak pembungkus VCD film animasi.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teknik deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen (1982 dalam Moleong, 2008:248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan kata, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Pelaksanaan analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi data hasil uji ahli untuk menemukan kelemahan dan saran dari ahli atas media pembelajaran film animasi yang telah dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang digunakan dalam materi pada media pembelajaran tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2010 mata pelajaran Bahasa Jawa SD/MI

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil penelitian ini terdiri dari deskripsi kebutuhan media pembelajaran film animasi menyimak cerita rakyat, desain media film animasi menyimak cerita rakyat, hasil uji validitas media, dan hasil perbaikan media film animasi menyimak cerita rakyat.

4.1 Deskripsi Kebutuhan Media Pembelajaran Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat

Hasil analisis kebutuhan film animasi sebagai media menyimak cerita rakyat diperoleh dari analisis angket kebutuhan siswa dan guru kelas V Sekolah Dasar. Dari angket tersebut diketahui bahwa cara penyampaian bahan simakan yang digunakan oleh guru hanya dengan membacakan teks bacaan atau menunjuk salah satu siswa untuk membacakan teks bacaan di depan kelas. Guru tidak menggunakan bahan simakan berupa media dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Jika teknik yang digunakan hanya monoton saja, tidak mengherankan jika siswa kurang tertarik untuk mengikutinya.

Setelah dilakukan wawancara lebih lanjut terhadap guru, ternyata penyebabnya adalah tidak tersedianya media yang dapat digunakan sebagai bahan

simakan. Jadi, pada intinya guru kesulitan dalam mendapatkan media pembelajaran sebagai bahan simakan.

Dari uraian-uraian di atas, maka penulis akan membuat media bahan simakan yang lebih bervariasi. Pembuatan media ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan guru dalam mendapatkan media sebagai bahan simakan. Selain itu, diharapkan juga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan, film animasi yang diharapkan oleh siswa dan guru berdurasi 10-15 menit. Hal tersebut dapat dilihat banyaknya yang memilih durasi 10-15 menit sebanyak 54,12% siswa dan guru sebanyak 100% . Alasan guru dan siswa bermacam-macam, seperti menghindari kejenuhan, supaya tidak lupa cerita filmnya, dan supaya tidak memakan waktu yang cukup banyak dalam menonton film. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa siswa dan guru mengharapkan film yang tidak terlalu panjang durasinya, sehingga mereka tidak bosan dalam menonton film yang diputar serta agar siswa lebih mudah dalam mengingat isi cerita dalam film.

Isi film animasi yang diharapkan siswa dan guru dapat dilihat dari tema, tokoh, alur, sifat atau perwatakan, latar, dan suasana film yang disukai oleh siswa. Hal tersebut dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Isi Film Animasi Harapan Siswa dan Guru

Indikator	Jawaban	Persentase Jawaban Siswa	Persentase Jawaban Guru
Tema	Kepahlawanan	32,11%	66,67%
	Kedisiplinan	22,94%	-
	Kejujuran	31,19%	33,33%
	Persaudaraan	12,84%	-
Tokoh	Manusia dan binatang	82,57%	100%
	Manusia	9,17%	-
	Binatang	8,26%	-
Alur	Alur maju	100%	100%
Sifat	Pemberani	40,37%	33,33%
	Penyabar	22,94%	33,33%
	Rajin	36,7	33,33%
Latar	Pedesaan	42,2%	100%
	Rumah	17,43%	-
	Hutan	19,27%	-
	Pasar	21,1%	-
Suasana	Bahagia	44,22%	33%
	Sedih	21%	33%
	Sedih dan Bahagia	34,78%	33%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa siswa dan guru mengharapkan cerita yang bertema kepahlawanan. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban dominan siswa dan guru. Tokoh yang banyak disukai berupa tokoh manusia dan binatang. Alur cerita yang diinginkan oleh guru dan siswa berdasarkan hasil angket adalah alur maju dengan alasan agar mudah diingat jalan ceritanya. Jawaban dominan siswa dan guru mengenai sifat tokoh yang

dikehendaki dalam film adalah sifat yang pemberani, sedangkan jawaban guru berbeda satu sama lain. Siswa dan guru juga menghendaki latar film di pedesaan serta menggambarkan suasana bahagia.

Penggunaan bahasa juga mempengaruhi ketertarikan siswa dalam menonton film animasi cerita rakyat. Berdasarkan hasil angket, siswa yang menyukai bahasa Jawa *ngoko* ada 27,52% siswa dengan alasan agar lebih mudah memahami ceritanya. Ada 22,94% siswa yang menjawab bahasa *krama* dengan alasan agar bisa menjadi pelajaran karena siswa sekarang ini banyak yang tidak bisa bahasa *krama*. Jawaban terbanyak dengan 49,54% responden memilih bahasa Jawa campuran antara *ngoko* dengan *krama*. Alasan memilih jawaban tersebut adalah agar cerita lebih mudah dipahami sekaligus belajar bahasa *krama*. Pelafalan dialog pengisi suara merupakan hal yang sangat penting dalam film animasi. Pelafalan yang diharapkan oleh semua siswa adalah pelafalan yang jelas, tidak ada siswa yang menjawab menyukai pelafalan dialog yang tidak jelas. Selain itu, juga diperlukan ilustrasi musik dalam film agar cerita menjadi lebih hidup.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka akan dikembangkan film animasi *Asal-Usul Aksara Jawa*. Dipilihnya film tersebut berdasarkan jawaban dominan angket yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Simpulan Prototipe yang Diinginkan

No	Aspek	Simpulan
1.	Durasi film	10-15 menit
2.	Tema	Kepahlawanan
3.	Tokoh	Manusia dan binatang
4.	Alur	Alur maju
5.	Sifat	Pemberani
8.	Latar	Pedesaan
9.	Suasana	Sedih dan bahagia
10.	Bahasa	Campuran antara <i>ngoko</i> dan <i>karma</i>
11.	Pelafalan dialog	Jelas
12.	Intonasi	Bervariasi
13.	Ilustrasi musik	Diperlukan

Simpulan di atas menunjukkan prototipe yang diinginkan. Data tersebut kemudian menjadi patokan awal dalam pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat berupa film animasi berbahasa Jawa.

4.2 Desain Media Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat

Setelah dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, langkah selanjutnya adalah menyusun prototipe produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Prosedur pengembangan produk berupa media pembelajaran menyimak cerita rakyat dijabarkan sebagai berikut.

4.2.1 Tahap Penentuan Kompetensi yang Dikembangkan

Tahap pertama dalam prosedur pengembangan ini diawali dengan menentukan kompetensi yang akan dikembangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan observasi pada waktu proses pembelajaran sedang berlangsung dan mengadakan wawancara terhadap beberapa guru mengenai kesulitan pelaksanaan pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa pembelajaran menyimak cerita rakyat belum terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan guru kesulitan dalam mendapatkan media sebagai bahan simakan. Adanya inovasi pembuatan media pembelajaran berupa film animasi merupakan upaya membantu kesulitan guru mendapatkan media sebagai bahan simakan.

4.2.2 Tahap Pelaksanaan Pengembangan

Langkah-langkah yang dimaksud dalam tahap ini yaitu: (1) merumuskan judul, standar kompetensi, dan kompetensi dasar; (2) merumuskan indikator dan materi pokok; dan (3) merumuskan *storyboard* dan skenario.

Proses pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan menetapkan judul, standar kompetensi, dan kompetensi dasar yang bersumber pada silabus Kurikulum Bahasa Jawa KTSP yang ditetapkan di SD. Judul media pembelajaran ini adalah *Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Berbahasa Jawa untuk Siswa Kelas V SD* dengan judul cerita *Asal-usul Aksara Jawa*. Standar kompetensinya adalah mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan

melalui pembacaan teks cerita rakyat dan tembang macapat. Kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu mendengarkan cerita rakyat.

Indikator pencapaian pembelajaran adalah mencatat sifat-sifat tokoh dalam cerita, menentukan tema cerita, menuliskan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri, dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Materi pokoknya adalah teks cerita anak dengan judul *Asal-Usul Aksara Jawa*.

Langkah ketiga adalah merumuskan tabel *storyboard script* dan skenario. Langkah ini dilakukan sebagai awal pembuatan media pembelajaran film animasi. Berikut ini *storyboard script* film animasi *Asal Usul Aksara Jawa*.

Tabel 4.3 Storyboard Script

<i>Slide</i>	Visual
<i>Slide</i> awal (logo Unnes dan judul)	Muncul gambar logo Unnes diikuti tulisan “Media Pembelajaran Menyimak Cerita Berbahasa Jawa untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” kemudian muncul judul film “Asal Usul Aksara Jawa”
<i>Slide</i> 1	Siti dan Cemeng memperkenalkan diri
<i>Slide</i> 2	Siti dan Cemeng menuju rumah pak Slamet.
<i>Slide</i> 3	Siti bertemu dengan pak Slamet.
<i>Slide</i> 4	Pak Slamet menanyakan kepada Siti tentang aksara Jawa yang diajarkan di sekolah.
<i>Slide</i> 5	Pak Slamet bercerita mengenai asal usul aksara Jawa.
<i>Slide</i> 6	Menceritakan Ajisaka dan dua orang punggawanya.
<i>Slide</i> 7	Ajisaka akan meninggalkan Pulau Majethi bersama Dora, sedangkan Sembada diperintahkan menjaga pusaka milik Ajisaka.
<i>Slide</i> 8	Prabu Dewatacengkar menyapa rakyatnya yang sedang panen.
<i>Slide</i> 9	Jari juru masak keraton terpotong pisau.
<i>Slide</i> 10	Sang Prabu memakan masakan.

<i>Slide 11</i>	Sang Prabu menyuruh patih agar menanyakan daging apa dimakan tadi kepada Juru masak.
<i>Slide 12</i>	Juru masak menjawab sejujurnya bahwa daging tersebut adalah potongan jari tangannya.
<i>Slide 13</i>	Patih menghadap sang Prabu dan menceritakan apa yang dikatakan Juru masak.
<i>Slide 14</i>	Sang Prabu memerintahkan Patih untuk menyediakan daging manusia sebagai santapannya setiap hari.
<i>Slide 15</i>	Patih pusing memikirkan keadaan tersebut.
<i>Slide 16</i>	Ajisaka dan Sembada datang ke Medhangkamulan.
<i>Slide 17</i>	Ajisaka menemui Patih.
<i>Slide 18</i>	Ajisaka bersedia menjadi santapan sang Prabu.
<i>Slide 19</i>	Sang Prabu menarik ikat kepala Ajisaka.
<i>Slide 20</i>	Ikat kepala yang ditarik tidak ada habisnya.
<i>Slide 21</i>	Ajisaka mengibaskan ikat kepalanya.
<i>Slide 22</i>	Sang Prabu terlempar masuk ke dalam laut menjadi buaya putih.
<i>Slide 23</i>	Ajisaka menjadi raja di Medhangkamulan.
<i>Slide 24</i>	Ajisaka mengutus Dora mengambil pusaka yang dijaga oleh Sembada di Majethi.
<i>Slide 25</i>	Sembada tidak mau memberikan pusaka tersebut karena dia berpegang pada perintah Ajisaka ketika meninggalkan Majethi.
<i>Slide 26</i>	Kedua punggawa tersebut bertempur kemudian tewas.
<i>Slide 27</i>	Sang Prabu mendengar kabar tewasnya Dora dan Sembada.
<i>Slide 28</i>	Sang Prabu menciptakan aksara untuk mengabadikan kedua orang yang dikasihinya itu.
<i>Slide 29</i>	Pak Slamet mengakhiri ceritanya.
<i>Slide 30</i>	Siti dan Cemeng terharu mendengar cerita Ajisaka dan kedua punggawanya.
<i>Slide 31</i>	Siti mengucapkan terima kasih kepada Pak Slamet karena sudah menceritakan asal usul aksara Jawa.
<i>Slide 32</i>	Siti dan Cemeng pamit kepada penonton.

Setelah *storyboard script* dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat skenario film. Berikut ini adalah skenario film yang merupakan sinopsis cerita *Asal Usul Aksara Jawa*.

“Ing sawijining dina, Siti lan Cemeng arep sowan menyang daleme Pak Slamet. Dheweke pingin diceritani asal usule aksara Jawa. Satekane ing daleme Pak Slamet, Siti karo Cemeng dikon mlebu. Pak Slamet banjur nyariosake cerita asal usule aksara Jawa kaya mangkene.

Rikala jaman semana, ing Pulo Majethi ana satriya kang bagus rupane asmane Ajisaka. Kajaba bagus lan sekti mandraguna, Ajisaka uga wicaksana. Ajisaka kagungan punggawa loro, Dora lan Sembada. Punggawa loro mau setiya banget, tansah nindakake apa kang dadi dhawuhe bendarane. Ing sawijining dina, Ajisaka arep tindak lelana ninggalake Majethi. Ajisaka tindak lelana karo Dora. Dene Sembada ditinggal ana ing Majethi, kautus njaga pusaka piyandele. Sembada ora dikeparengake masarahake pusaka mau marang sapa wae kajaba marang Ajisaka dhewe. Sembada ngestokake dawuhipun.

Ing tanah Jawa ana negara kang misuwur gemah ripah loh jinawi, yaiku Medhangkamulan. Ratune Prabu Dewatacengkar kang luhur bebudene lan wicaksana. Sawijining dina, juru masak keraton ngalami kacilakan, drijine kapapras lading nganti tugel. Juru Masak ora nglegewa yen tugelan drijine nyemplung ana ing masakane.

Nalika ora sengaja dhahar tugelan driji mau, Sang Prabu rumangsa dhahar daging sing enak banget, banjur ngutus patihe ndangu Juru Masak. Sawise ngerti yen sing didhahar mau daging manungsa, Sang Prabu banjur ngutus Patih supaya saben dina ngaturake rakyat kanggo didhahar. Wiwit kedadeyan iku, Prabu Dewatacengkar seneng dhahar daging manungsa. Wewatekane malik grembyang, malih dadi wengis lan seneng tumindak ala. Negara Medhangkamulan malih dadi wewengkon kang wingit lan sepi, amarga kawulane siji mbaka siji kamangsa dening rajane, sisane mlayu mburu slamet. Sang Patih judeg amarga wis ora ana maneh kawula kang bisa kacaosake marang ratune.

Ing wektu kuwi, Ajisaka lan Dora tumeka ing Medhangkamulan. Gumun penggalihe Sang Satriya mirsani kahanan kang sepi banget. Sawise entuk katrangan ngenani apa kang dumadi ing Medhangkamulan, Ajisaka banjur sowan ing ngarsane Patih,

ngaturake kasaguhane dadi dhaharane Prabu Dewatacengkar. Wiwitane Sang Patih ora nglilani amarga ngeman Ajisaka kang bagus rupane tur isih nom, nanging Ajisaka wus gilig tekade banjur kelakon ngadhèp Sang Prabu.

Sang Prabu gumun banget amarga wong bagus lan isih nom ndadak masrahke awake nedha kamangsa. Ajisaka banjur matur yen piyambake lila legawa kamangsa dening Sang Prabu sauger kaparingan tanah jembare saukuran iket sing kaagem. Kejaba kuwi, sang Prabu dhewe sing kudu ngukur wewengkon kang bakal kaparingake iku. Sang Prabu nyaguhi panuwune.

Ajisaka banjur ngaturi Sang Prabu ndudut pucuking iket. Eloking lelakon, iket mau kaya ora entek-entek kalukar. Sang Prabu Dewatacengkar kepeksa saya mundur, wusanane tumeka ing pinggir segara kidul. Iket dikipatake dening Ajisaka. Sang Prabu kontal nyemplung segara. Sanalika wewujude malih dadi baya putih. Ajisaka nuli jumeneng ratu ing Medhankamulan.

Sawise winisuda dadi Ratu Medhankamulan, Ajisaka ngutus Dora supaya bali menyang Pulo Majethi njupuk pusaka kang kajaga dening Sembada. Satekane ing Pulo Majethi, Dora nemoni Sembada lan mrathelakake yen kautus njupuk pusakane Ajisaka. Sembada ora gelem ngulungake amarga ngugemi dhawuhe Ajisaka nalika ninggalake Pulo Majethi. Sembada kang uga ngugemi dawuhe Sang Prabu meksa njaluk supaya pusaka kaulungake. Pungkasane punggawa loro mau banjur perang tanding. Amarga padha digdayane, kalorone mati.

Kabar matine Dora lan Sembada kepireng dening Sang Prabu Ajisaka. Getun banget penggalihe sang Prabu ngelingi kasetyane punggawa kinasihe. Rasa sungkawane anjalari sang Prabu ngripta aksara minangka pepeling marang paraga kinasihe, kang unine mangkene:

<i>Ha Na Ca Ra Ka</i>	<i>Ana Utusan</i>
<i>Da Ta Sa Wa La</i>	<i>Padha Kekerengan</i>
<i>Pa Dha Ja Ya Nya</i>	<i>Padha digdayane</i>
<i>Ma Ga Ba Tha Nga</i>	<i>Padha dadi bathange</i>

Sarampunge ngrungokake crita, Siti lan Cemeng sedhik ngelingi punggawa mau. Dheweke ngaturake panuwun dhateng Pak Slamet banjur pamit bali.”

4.2.3 Tahap Penyusunan Film Animasi Menyimak Cerita Rakyat

Setelah tabel *storyboard* selesai dibuat, selanjutnya dibuat prototipe produk media pembelajaran kompetensi menyimak cerita rakyat. Namun sebelum *storyboard* dikembangkan menjadi adegan-adegan film, terlebih dahulu dibuat *slide* pembuka sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Slide* Pembuka

Setelah *slide* pembuka dibuat, selanjutnya dibuat prototipe film animasi media pembelajaran menyimak cerita rakyat sebagai berikut.

Adegan 1



Siti : “Hmmm... halo kanca-kanca. Aku Siti. Lan iki Cemeng.”

Cemeng : “Meyong...”

Siti : “Aku karo Cemeng arep sowan nyang daleme pak Slamet. Ayo kanca-kanca milu aku karo Cemeng nyang daleme pak Slamet.”

Adegan 2



Siti : “Meng, kae lho daleme pak Slamet.”

Cemeng : “Meyong...”

Adegan 3



Pak Slamet : “Owalah, ana Siti karo Cemeng.”

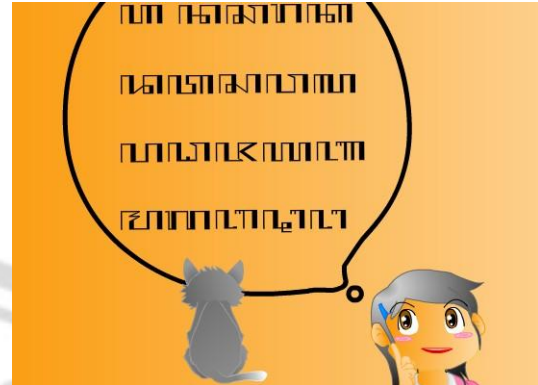
Siti : “Nggih Pak, Kula.”

Pak Slamet : “Ana apa Siti isuk-isuk kok wis rene?”

Siti : “Kula kaliyan Cemeng pengen dicariyosi asal usule aksara Jawa, Pak.”

Pak Slamet : “Oh, ya wis kene-kene mlebu sek.”

Adegan 4



Pak Slamet : “Ti, kowe tau diwulang aksara Jawa karo bu guru neng sekolahan ta?”

Siti : “Nggih Pak, leres.”

Cemeng : “Meyong... Meyong”

Siti : “Aksara Jawa wonten 20. Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga.”

Pak Slamet : “Pinter! Nah saiki rungokna critaku ya Ndhuk. Takcritani asal usule aksara Jawa sing koksebutna mau.”

Adegan 5



Narator (Pak Slamet): Rikala jaman semana, ing Pulo Majethi ana satriya kang bagus rupane, asmane Ajisaka. Ajisaka kagungan punggawa loro, Dora lan Sembada. Punggawa loro mau setya marang Ajisaka, tansah nindakake apa kang dadi dhawuhe Ajisaka.

Adegan 6



Ing sawijining dina, Ajisaka arep tindak ninggalake Pulo Majethi.

Ajisaka : “Punggawaku, Dora lan Sembada.”

Dora&Sembada : “Dalem Ndara.”

Ajisaka : “Aku arep lunga ngumbara. Mengko Dora sing ngancani menyang Majethi, dene kowe Sembada!”

Sembada : “Dalem Ndara.”

Ajisaka : “Kowe njaga pusaka iki! Aja dipasrahake karo sapa wae kajaba marang aku dhewe ya!”

Sembada : “Sendika dhawuh.”

Adegan 7



Ing tanah Jawa ana negara kang misuwur gemah ripah loh jinawi, yaiku negara Medhankamulan. Ratune Prabu Dewatacengkar, sawijining ratu kang luhur bebudene lan wicaksana.

Prabu : “Wah, taun iki rakyatku padha panen akeh.”

Rakyat : “Nggih Gusti.”

Prabu : “Hmmm”

Adegan 8



Ing sawijining dina, juru masak keraton ngalami kacilakan.

Juru masak : “Aduh drijiku!”

Juru Masak ora nlegewa yen tugelan drijine nyemplung ana dhaharan kang kacawisake ing ngarsane Sang Prabu.

Adegan 9



Prabu : “Wah enak tenan. Patih, daging apa ki? Coba takonke marang juru masak!”

Patih : “Sendika dhawuh Gusti.”

Adegan 10



Patih : “Heh Juru masak, daging apa sing kok masak mau?”

Juru Masak : “Wau driji kula kepapras nyemplung teng masakan Patih.”

Patih : “Apa??? Hmm...”

Adegan 11



Patih : “Daging wau tugelan drijine juru masak, Gusti.”

Prabu : “Apa? Jebul daging manungsa enak banget. Hmmm... Patih!”

Patih : “Dalem Gusti.”

Prabu : “Wiwit saiki kowe kudu nyepakke daging manungsa kanggo pangananku! Hahaha...”

Adegan 12



Wewatekane Sang Prabu malik grembyang, malih dadi wengis lan seneng tumindak ala. Negara Medhangkamulan malih dadi wewengkon kang wingit awit kawulane siji mbaka siji kamangsa dening ratune.

Patih : “Aduh piye iki?”

Ing wektu kuwi, Ajisaka lan punggawane, Dora, tumeka ing Medhangkamulan.

Ajisaka : “Kok sepi banget ya?”

Dora : “Nggih Ndara.”

Adegan 13



Sawise entuk katrangan ngenani apa kang nembe dumadi ing Medhangkamulan, Ajisaka banjur sowan ing ngarsane Patih.

Ajisaka : “Patih, kula purun dados dhaharane sang prabu.”

Patih : “Aja!!! Eman-eman, kowe isih nom.”

Ajisaka : “Boten napa-napa Patih. Saestu kula purun dados dhaharanipun sang prabu.”

Patih : “ya wis kono karepmu.”

Adegan 14



Sang Prabu gumun banget penggalihe marang Ajisaka.

Sang Prabu : “Tenan Kowe gelem takpangan?”

Ajisaka: “Saestu Gusti. Nanging kula nyuwun tanah ambane saukuran iket kula menika.”

Prabu : “Gampang! Hahaha..”

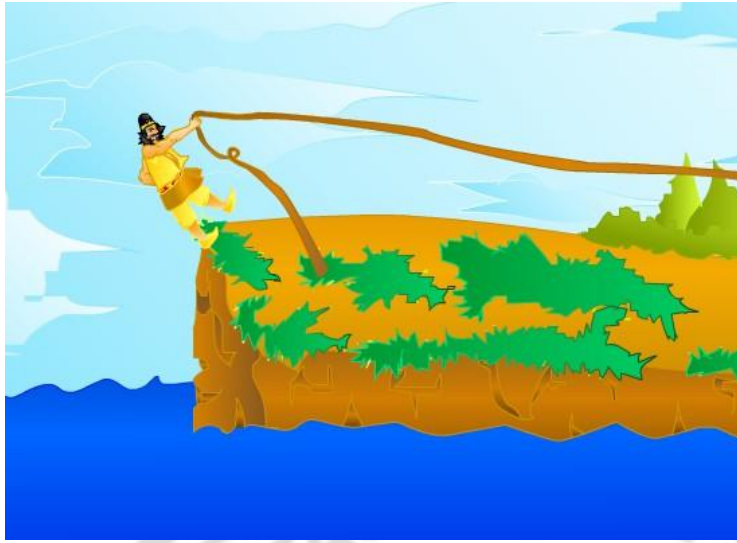
Adegan 15



Sang Prabu diaturi narik pucuking iket sing dinggo Ajisaka.

Ajisaka : “Mangga Prabu.”

Prabu : “Siap-siap takpangan kowe Ajisaka. Hahaha...”



Banjur iket mau langsung ditarik dening Sang Prabu. Nalika ditarik iket mau ora ana enteke. Sang Prabu Dewata cengkak kepeksa saya mundur.

Prabu : “Aduh ko sansaya dawa? Piye iki?”



*Wusanane tumeka ing pinggiring segara kidul. Iket nuli dikipatake dening Ajisaka saengga Sang Prabu kental kecempung segara. Byuuuuuuuuurrrrrrrr.....
“Aaaaaarrrrrrrrrrggggghhhhhh!!! Tuluuunnngggg..... Tuluuunnngggggg.....”
Sanalika wewujudane malih dadi baya putih.*

Adegan 16



Ajisaka jumeneng dadi ratu ing Medhankamulan.

Ajisaka : “Dora, mrenea takkandhani!”

Dora : “Dalem Ndara.”

Ajisaka : “Jupukke pusakaku ing Majethi!”

Dora : “Sendika Dhawuh.”

Adegan 17



Satekane ing Pulo Majethi, Dora banjur nemoni Sembada.

Dora : “Sembada, aku diutus dening Ndara njupuk pusakane.”

Sembada : “Ngapusi, aku ora percaya!”

Dora : “Tenan iki.”

Sembada : “Aku ora arep menehake pusaka iki karo sapa wae kajaba Ndara dhewe. Ngerti!!!”

Adegan 18



Punggawa loro mau padu banjur perang.

Adegan 19



Punggawa loro mau mati amarga padha digdayane.

Adegan 20



Patih : "Gusti, Dora lan Sembada padha ten pinaten rebutan pusaka."

Ajisaka : "Dhuh Gusti, iki kabeh merga salahku."

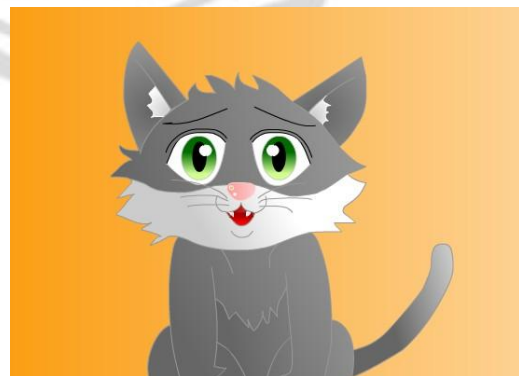
Adegan 21



Getun banget penggalihe Ajisaka ngelingi kasetyane punggawa kinasihe. Rasa sungkawane anjalari sang Prabu ngripta aksara minangka pepeling marang paraga kinasihe, kang unine mangkene:

<i>Ha Na Ca Ra Ka</i>	<i>Ana utusan</i>
<i>Da Ta Sa Wa La</i>	<i>Padha kekerengan</i>
<i>Pa Dha Ja Ya Nya</i>	<i>Padha digdayane</i>
<i>Ma Ga Ba Tha Nga</i>	<i>Padha dadi bathange</i>

Adegan 22



Pak Slamet : “Nah iku mau cerita asal-usule aksara Jawa, Ndhuk.”

Siti : “Mesakke punggawa lora mau ya Meng.”

Cemeng : “Meyong...”

Adegan 23



Siti : “Matur nuwun pak sampun kersa nyariosake asal asul aksara Jawa.”

Pak Slamet : “Oh iya Ndhuk padha-padha.”

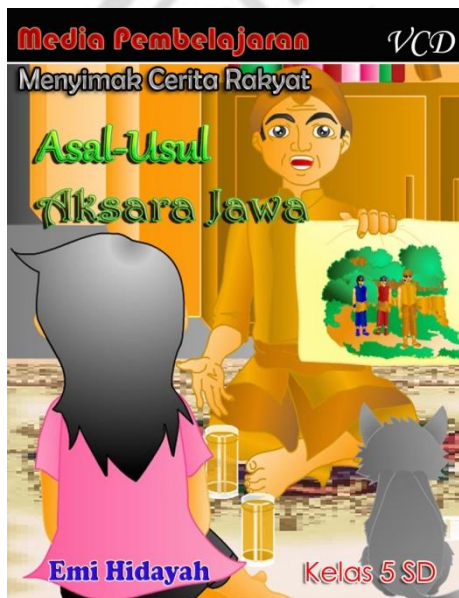
Adegan 24



Siti : “Nah kanca-kanca, kuwi mau cerita asal-usul aksara Jawa. Saiki aku karo cemeng arep pamit. Dhadha kanca-kanca, aku pamit.”

Cemeng : “Meyong...”

Setelah melalui beberapa kali konsultasi dengan pembimbing, maka produk yang masih berada di dalam program *Macromedia Flash* akan disimpan ke dalam keping DVD. Selanjutnya dibuat sampul kaset sebagai pelengkap pengemasan seperti berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang



Bulatan Label DVD

4.3 Hasil Uji Prototipe

Media pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru. Penetapan ahli dimaksudkan untuk memberikan saran perbaikan terhadap produk. Uji prototipe sebagai dasar untuk memperbaiki produk, baik dari ahli media, ahli materi, maupun guru, hasilnya dirinci sebagai berikut.

4.3.1 Hasil Uji Prototipe oleh Ahli Media

Tanggapan ahli/pakar di bidang media pembelajaran oleh Dr. Subyantoro, M.Hum terhadap media pembelajaran film animasi dijabarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Prototipe

Aspek	Indikator	Skor
Sampul dan label VCD	Keserasian warna	4
	Penataan tampilan gambar	4
	Penataan tulisan	4
Audio	Ilustrasi music	3
Visual	Kehalusan gerakan gambar	3
	Komposisi warna	4

Keterangan:

- skor 1 : tidak sesuai
- skor 2 : kurang sesuai
- skor 3 : sesuai
- skor 4 : sangat sesuai

Berdasarkan tabel di atas, ahli menilai bahwa media film animasi secara keseluruhan sudah cukup baik. Hal tersebut dilihat dari kesesuaian warna, penataan tampilan gambar, dan penataan tulisan yang mendapat skor 4. Namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, misalnya ilustrasi musik dan kehalusan gerakan.

Pemilihan ilustrasi musik menurut penilaian ahli masih kurang tepat, misalnya pada waktu pembukaan awal menggunakan suara gamelan tetapi di tengah menggunakan musik. Maka dari itu diperlukan perbaikan terhadap ilustrasi musik film animasi tersebut.

Kehalusan gerakan gambar juga masih membutuhkan perbaikan. Menurut ahli, pergantian antar *frame* atau *slide* masih kurang halus. Hal ini menyebabkan muncul warna putih pada saat pergantian antara satu *frame* dengan *frame* lainnya. Misalnya seperti pada gambar berikut.



Visual pada adegan 2 film perlu diperbaiki, yaitu pada saat Siti mengatakan, “*Meng, kae lho daleme pak Slamet.*” Berikut adalah potongan gambar pada adegan 2 film.



Gambar rumah pada visual di atas masih kurang jelas. Rumah tersebut hanya kelihatan tiang penyangga dan atapnya sedikit. Ahli menilai bahwa gambar rumah yang tersembunyi di belakang pepohonan harus diperjelas.

Selain penilaian tersebut di atas, ahli juga memberikan saran agar media tersebut dilengkapi dengan soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran. Soal tersebut bisa dibuat dengan program *Macromedia Flash* atau dibuat terpisah dalam bentuk *print out*.

4.3.2 Hasil Uji Prototipe oleh Ahli Materi

Tanggapan ahli/pakar di bidang materi oleh Drs. Hardyanto terhadap media pembelajaran film animasi dijabarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Prototipe

Aspek	Indikator	Skor
Isi film	Durasi	4
	Tema	4
	Tokoh	3
	Alur	4
	Sifat	4
	Latar	4
	Suasana	4
	Bahasa	3
Audio	Pelafalan dialog	4
	Intonasi	4
	Kelancaraan	4
Kesesuaian materi dengan komponen pembelajaran		4

Keterangan:

skor 1 : tidak sesuai

skor 2 : kurang sesuai

skor 3 : sesuai

skor 4 : sangat sesuai

Ahli menilai bahwa prototipe media film animasi sudah cukup baik.

Dilihat dari isi film, audio, dan kesesuaian materi dengan komponen pembelajaran semuanya sudah baik dan sesuai. Semua indikator mendapat skor 4 kecuali pada

indikator tokoh dan bahasa, namun ahli tidak mempermasalahkan hal tersebut sehingga tidak perlu direvisi.

Selain penilain berdasarkan tabel 4.4, ahli juga menyarankan agar judul film *Asal Usul Aksara Jawa* sebaiknya diganti. Hal ini dikarenakan aksara Jawa yang dikenal di Jawa sebenarnya adalah aksara *kaganga*. Kemudian oleh orang Jawa, aksara tersebut dibuat cerita *hanacaraka* sebagai pengingat.

Pada *slide* awal terdapat judul media pembelajaran seperti gambar berikut.



Ahli menilai bahwa slide tersebut sebaiknya dihilangkan saja. Judul tersebut cukup ditampilkan pada cover dan label VCD.

Selain itu, kualitas suara juga masih kurang bagus. Ahli menilai bahwa suara masih terdengar pelan. Volume suara sebaiknya diperbesar agar bisa terdengar lebih jelas.

4.3.3 Hasil Uji Prototipe oleh Guru

Tanggapan guru oleh Luatmi Triyani terhadap media pembelajaran film animasi dijabarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru terhadap Prototipe

Aspek	Indikator	Skor
Sampul dan label VCD	Keserasian warna	4
	Penataan tampilan gambar	4
	Penataan tulisan	4
Isi film	Durasi	4
	Tema	4
	Tokoh	4
	Alur	4
	Sifat	4
	Latar	3
	Suasana	4
	Bahasa	4
Audio	Pelafalan dialog	3
	Intonasi	4
	Kelancaraan dialog	4
	Ilustrasi musik	4
Visual	Kehalusan gerakan gambar	4
	Komposisi warna	4
Kesesuaian materi dengan komponen pembelajaran		4

Keterangan:

- skor 1 : tidak sesuai
- skor 2 : kurang sesuai
- skor 3 : sesuai
- skor 4 : sangat sesuai

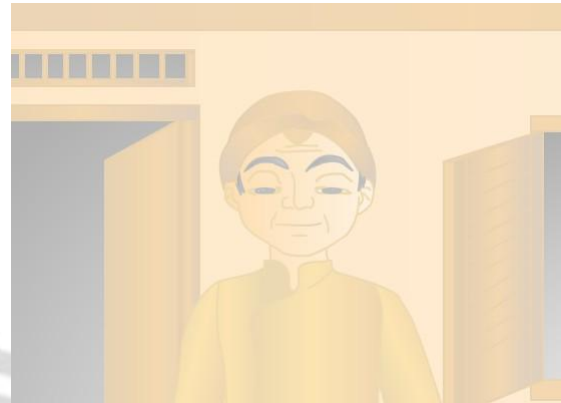
Berdasarkan tabel di atas, guru menilai bahwa prototipe media film animasi sudah sangat baik. Penilaian tersebut dilihat dari sampul dan label VCD,

isi film, audio, visual, serta kesesuaian materi dengan komponen pembelajaran. Namun terdapat beberapa indikator mengenai isi film yang belum memuaskan, misalnya ilustrasi musik dan pelafalan dialog. Guru menilai bahwa *volume* suara kurang keras, baik ilustrasi musik maupun pelafalan dialog dalam film.

4.4 Hasil Perbaikan Prototipe

Setelah dilakukan telaah media oleh ahli media, ahli materi, dan guru, tahap berikutnya adalah merevisi produk pengembangan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari para ahli. Berikut adalah hasil perbaikan prototipe media film animasi menyimak cerita rakyat.

Perbaikan protipe berdasarkan telaah ahli media meliputi ilustrasi musik, kehalusan gerakan gambar, visual gambar, dan soal evaluasi. Ilustrasi musik pada beberapa adegan diganti agar film lebih kelihatan hidup. Selain itu, ahli juga menginginkan perbaikan pada kehalusan gerakan gambar, khususnya pada pergantian antar *frame*. Hal tersebut dilakukan dengan cara mempercepat gerakan pada saat pergantian *frame*. Hal ini dimaksudkan agar warna putih yang menyebabkan gambar buram seperti gambar di bawah ini bisa diminimalkan.



Selain itu, ahli media juga menginginkan perbaikan pada visual pada adegan 2 film, yaitu pada saat Siti mengatakan, “*Meng, kae lho daleme pak Slamet.*” Gambar rumah pada visual ini masih kurang jelas. Rumah tersebut hanya kelihatan tiang penyangga dan atapnya sedikit. Ahli menilai bahwa gambar rumah yang tersembunyi di belakang pepohonan harus diperjelas. Berikut adalah perbaikan yang dilakukan.



Sebelum



Sesudah

Soal-soal tidak dibuat dengan program *Macromedia Flash*, melainkan berupa lembaran *print out*. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa menjawab soal-

soal tersebut sendiri. Jika dibuat dalam bentuk *flash*, evaluasi dilakukan dengan panduan guru dan soal dijawab bersama-sama oleh semua siswa. Hal ini karena masih jarang SD yang seluruh siswanya difasilitasi perangkat komputer. Berikut ini adalah daftar soal-soal tersebut.

Isenana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi menehi tandha ping (X) ing aksara a, b, utawa c kang kaanggep bener adhedhasar crita film mau!

1. *Ajisaka kagungan punggawa cacaha*
 - a. *siji*
 - b. *loro*
 - c. *telu*
2. *Sing ditinggal ing Pulo Majethi yaiku*
 - a. *Sembada*
 - b. *Dora*
 - c. *Dewatacengkar*
3. *Sembada kautus ... dening Ajisaka.*
 - a. *njaga pusaka*
 - b. *ngancani Dora*
 - c. *ngancani tindak menyang Medhangkamulan*
4. *Dewatacengkar yaiku ratu ing*
 - a. *Majethi*
 - b. *Medhangkamulan*

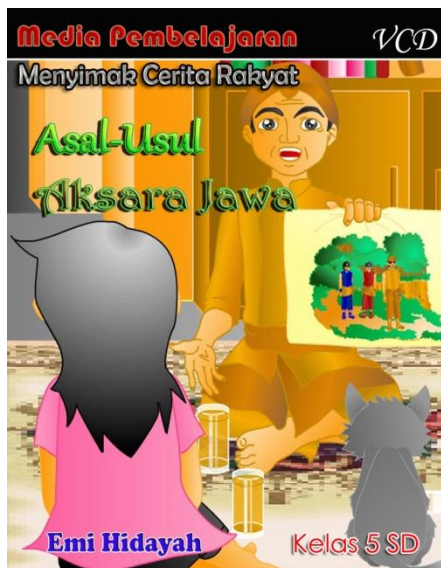
- c. Jawa Tengah*
5. *Daging sing didhahar dening Sang Prabu jebul*
- a. drijine juru masak*
 - b. daging pitik*
 - c. daging sapi*
6. *Wewatekane Sang Prabu malik grembyang malih dadi*
- a. luhur lan wicaksana*
 - b. wengis lan seneng tumindak ala*
 - c. sabar lan waspada*
7. *Negara Medhangkamulan malih dadi wingit amarga*
- a. kawulane siji mbaka siji kamangsa dening ratune*
 - b. Ajisaka teka ing Medhangkamulan*
 - c. Dewatacengkar luhur bebudene*
8. *Sawise entuk katrangan ngenani apa kang nembe dumadi ing Medhangkamulan, Ajisaka banjur*
- a. bali ing Majethi*
 - b. ninggalake Medhangkamulan*
 - c. sowan ing ngarsane patih*
9. *Ajisaka nemoni Prabu Dewatacengkar kanthi karep*
- a. pengin dadi patih*
 - b. pengin dadi prabu*
 - c. pengin dadi panganane*
10. *Jembare tanah sing disuwun Ajisaka yaiku*

- a. amba banget
- b. saukuran iket sing kaagem
- c. pirang-pirang hektar
11. Nalika Dewatacengkar tumeka ing pinggiring segara kidul, iket banjur
- a. dikipatake dening Ajisaka
- b. ditarik dening Ajisaka
- c. ditugel dening Ajisaka
12. Dewacengkar kecemplung segara malih dadi
- a. iwak hiu
- b. baya putih
- c. kodok ijo
13. Sing jumeneng dadi ratu ing Medhangkamulan sawisi Prabu Dewatacengkar yaiku
- a. Patih
- b. Ajisaka
- c. Dora
14. Sembada ora gelem menhake pusaka karo Dora amarga
- a. ngugemi dawuhe Ajisaka
- b. pusakane ilang
- c. isih pingin ing Majethi
15. Dora lan Sembada rebutan pusaka kanthi
- a. dolanan
- b. meneng
- c. perang

16. *Dora lan Sembada nduweni sipat ...*
- a. *wengis*
 - b. *ala*
 - c. *setya*
17. *Ajisaka ... nalika ngerti punggawane mati.*
- a. *bungah*
 - b. *sedhih*
 - c. *bingung*
18. *Ajisaka ngripta aksara Jawa minangka*
- a. *pepeling marang punggawa kinasihe*
 - b. *pepeling marang Dewatacengkar*
 - c. *pepeling marang Patih*
19. *“Hanacaraka” tegese*
- a. *ana punggawa*
 - b. *ana utusan*
 - c. *ana kedadeyan*
20. *“Datasawala” tegese*
- a. *padha digdayane*
 - b. *padha kekerengan*
 - c. *padha dadi bathange*

Perbaikan protipe berdasarkan telaah ahli materi meliputi revisi judul dan *volume* suara. Ahli menyarankan agar judul film *Asal Usul Aksara Jawa* sebaiknya diganti. Hal ini dikarenakan aksara Jawa yang dikenal di Jawa

sebenarnya adalah aksara *kaganga*. Kemudian oleh orang Jawa, aksara tersebut dibuat cerita *hanacaraka* sebagai pengingat. Judul tersebut diganti dengan “Ajisaka”. Berikut ini adalah sampul judul sebelum dan sesudah direvisi.



Sebelum



Sesudah

Selain judul pada sampul, judul pada *slide* awal juga direvisi. Ahli menilai bahwa *slide* tersebut sebaiknya dihilangkan saja. Judul tersebut cukup ditampilkan pada cover dan label DVD. Berikut adalah *Slide* yang dihilangkan tersebut.



Selain itu, *volume* suara dalam film animasi ini juga dikeraskan dua kali lipat. Suara tersebut terdiri dari suara dialog dan efek musik. Setelah *volume* suara dikeraskan, audio film lebih terdengar jelas.

Perbaikan protipe berdasarkan telaah guru pada hanya pada *volume* suara sama halnya dengan ahli materi. Guru memberikan penilaian cukup baik dan memuaskan terhadap prototipe film animasi tersebut sehingga tidak perlu dilakukan revisi lebih banyak.

Setelah prototipe tersebut direvisi, maka produk yang masih berada di dalam program *Macromedia Flash* disimpan ke dalam keping DVD dengan format *.mpeg/.avi/.wmv*. Produk media ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan guru dalam mendapatkan media sebagai bahan simakan dalam pembelajaran menyimak. Selain itu, diharapkan juga mampu memberikan inspirasi dalam membuat media pembelajaran sebagai bahan simakan sehingga mampu membangkitkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran menyimak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah film animasi dengan judul “Ajisaka”. Film tersebut dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang menarik. Media pembelajaran tersebut berupa film animasi berbahasa Jawa. Proses pembuatan media ini diawali dengan menentukan kompetensi yang akan dikembangkan sampai dengan membuat skenario. Berdasarkan skenario tersebut kemudian dibuat film animasi menggunakan program *Macromedia Flash*. Setelah melalui tahap uji ahli dan revisi desain, media film animasi tersebut kemudian disimpan dalam keping DVD.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang disampaikan peneliti sebagai berikut.

1. Film animasi/kartun sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya sebagai bahan hiburan semata.
2. Menyadari belum sempurnanya penelitian pengembangan ini, maka hendaknya dilakukan penelitian-penelitian pengembangan lainnya sebagai penyempurna penelitian ini dan menjadi produk baru dalam penelitian pengembangan tentang pengajaran Bahasa Jawa.

3. Hendaknya dalam pembelajaran guru melakukan inovasi agar pembelajaran lebih menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Djamroh, Syaiful dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariwahyuni, Fitri. 2010. *Pengembangan Model Media Film Kartun Dongeng Berbahasa Jawa dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Skripsi: Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
- <http://indteacher.wordpress.com/2009/04/29/karakteristik-media-pembelajaran/>
(diunduh tanggal 5 Januari 2011)
- Kumumastuti, V. Endah. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita bagi Siswa SMP*. Skripsi: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Kurnia, Nandy Intan. 2010. *Pengembangan Kemampuan Menyimak bagi Anak-anak Usia Muda dengan Memanfaatkan Teknologi Internet*. [http://eprints.uny.ac.id/3516/1/Pengembangan_Keahlian_Menyimak/\(27/3/2011\)](http://eprints.uny.ac.id/3516/1/Pengembangan_Keahlian_Menyimak/(27/3/2011).).
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Pemuda Rosdakarya.
- Rumampuk, Dientje Borman. 1988. *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Soeparno.1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Prof. Dr. Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pemuda Rosdakarya.

Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Yuliati, Nur Mutmainnah. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berita Konteks Multikultural Siswa Kelas VII SMP Hidayatullah Semarang (Studi Pemanfaatan Media VCD)*. Skripsi: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.



LAMPIRAN



Isenana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi menehi tandha ping (X) ing aksara a, b, utawa c kang kaanggep bener adhedhasar crita film mau

1. Ajisaka kagungan punggawa cacahé
 - a. siji
 - b. loro
 - c. telu
2. Sing ditinggal ing Pulo Majethi yaiku
 - a. Sembada
 - b. Dora
 - c. Dewatacengkar
3. Sembada kautus ... dening Ajisaka.
 - a. njaga pusaka
 - b. ngancani Dora
 - c. ngancani tindak menyang Medhangkamulan
4. Dewatacengkar yaiku ratu ing
 - a. Majethi
 - b. Medhangkamulan
 - c. Jawa Tengah
5. Daging sing didhahar dening Sang Prabu jebul
 - a. drijine juru masak
 - b. daging pitik
 - c. daging sapi

6. Wewatekane Sang Prabu malik grembyang malih dadi
 - a. luhur lan wicaksana
 - b. wengis lan seneng tumindak ala
 - c. sabar lan waspada
7. Negara Medhangkamulan malih dadi wingit amarga
 - a. kawulane siji mbaka siji kamangsa dening ratune
 - b. Ajisaka teka ing Medhangkamulan
 - c. Dewatacengkar luhur bebudene
8. Sawise entuk katrangan ngenani apa kang nembe dumadi ing Medhangkamulan, Ajisaka banjur
 - a. bali ing Majethi
 - b. tinggalake Medhangkamulan
 - c. sowan ing ngarsane patih
9. Ajisaka nemoni Prabu Dewatacengkar kanthi karep
 - a. pengin dadi patih
 - b. pengin dadi prabu
 - c. pengin dadi panganane
10. Jembare tanah sing disuwun Ajisaka yaiku
 - a. amba banget
 - b. saukuran iket sing kaagem
 - c. pirang-pirang hektar
11. Nalika Dewatacengkar tumeka ing pinggiring segara kidul, iket banjur
 - a. dikipatake dening Ajisaka
 - b. ditarik dening Ajisaka

- c. ditugel dening Ajisaka
12. Dewacengkar kecemplung segara malih dadi
- a. iwak hiu
 - b. baya putih
 - c. kodok ijo
13. Sing jumeneng dadi ratu ing Medhangkamulan sawisi Prabu Dewatacengkar yaiku
- a. Patih
 - b. Ajisaka
 - c. Dora
14. Sembada ora gelem menhake pusaka karo Dora amarga
- a. ngugemi dawuhe Ajisaka
 - b. pusakane ilang
 - c. isih pingin ing Majethi
15. Dora lan Sembada rebutan pusaka kanthi
- a. dolanan
 - b. meneng
 - c. perang
16. Dora lan Sembada nduweni sipat ...
- a. wengis
 - b. ala
 - c. setya
17. Ajisaka ... nalika ngerti punggawane mati.
- a. bungah
 - b. sedhih

- c. bingung
18. Ajisaka ngripta aksara Jawa minangka
- a. pepeling marang punggawa kinasihe
 - b. pepeling marang Dewatacengkar
 - c. pepeling marang Patih
19. “Hanacaraka” tegese
- a. ana punggawa
 - b. ana utusan
 - c. ana kedadeyan
20. “Datasawala” tegese
- a. padha digdayane
 - b. padha kekerengan
 - c. padha dadi bathange



Skenario Film

Adegan 1

Siti : “Hmmm... halo kanca-kanca. Aku Siti. Lan iki Cemeng.”
Cemeng : “Meyong...”
Siti : “Aku karo Cemeng arep sowan nyang daleme pak Slamet. Ayo kanca-kanca milu aku karo Cemeng nyang daleme pak Slamet.”

Adegan 2

Siti : “Meng, kae lho daleme pak Slamet.”
Cemeng : “Meyong...”

Adegan 3

Pak Slamet : “Owalah, ana Siti karo Cemeng.”
Siti : “Nggih Pak, Kula.”
Pak Slamet : “Ana apa Siti isuk-isuk kok wis rene?”
Siti : “Kula kaliyan Cemeng pengen dicariyosi asal usule aksara Jawa, Pak.”
Pak Slamet : “Oh, ya wis kene-kene mlebu sek.”

Adegan 4

Pak Slamet : “Ti, kowe tau diwulang aksara Jawa karo bu guru neng sekolahan ta?”
Siti : “Nggih Pak, leres.”
Cemeng : “Meyong... Meyong”
Siti : “Aksara Jawa wonten 20. *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga.*”
Pak Slamet : “Pinter! Nah saiki rungokna critaku ya Ndhuk. Takcritani asal usule aksara Jawa sing koksebutna mau.”

Adegan 5

Narator (Pak Slamet) : *Rikala jaman semana, ing Pulo Majethi ana satriya kang bagus rupane, asmane Ajisaka. Ajisaka kagungan punggawa loro, Dora lan Sembada. Punggawa loro mau setya marang Ajisaka, tansah nindakake apa kang dadi dhawuhe Ajisaka.*

Adegan 6

Ing sawijining dina, Ajisaka arep tindak ninggalake Pulo Majethi.

Ajisaka : “Punggawaku, Dora lan Sembada.”
Dora&Sembada : “Dalem Ndara.”
Ajisaka : “Aku arep lunga ngumbara. Mengko Dora sing ngancani menyang Majethi, dene kowe Sembada!”
Sembada : “Dalem Ndara.”
Ajisaka : “Kowe njaga pusaka iki! Aja dipasrahake karo sapa wae kajaba marang aku dhewe ya!”
Sembada : “Sendika dhawuh.”

Adegan 7

Ing tanah Jawa ana negara kang misuwur gemah ripah loh jinawi, yaiku negara Medhankamulan. Ratune Prabu Dewatacengkar, sawijining ratu kang luhur bebudene lan wicaksana.

Prabu : “Wah, taun iki rakyatku padha panen akeh.”
Rakyat : “Nggih Gusti.”
Prabu : “Hmmm”

Adegan 8

Ing sawijining dina, juru masak keratin ngalami kacilakan.

Juru masak : “Aduh drijiku!”

Juru Masak ora nlegewa yen tugelan drijine nyemplung ana dhaharan kang kacawisake ing ngarsane Sang Prabu.

Adegan 9

Prabu : “Wah enak tenan. Patih, daging apa ki? Coba takonke marang juru masak!”

Patih : “Sendika dhawuh Gusti.”

Adegan 10

Patih : “Heh Juru masak, daging apa sing kokmasak mau?”

Juru Masak : “Wau driji kula kepapras nyemplung teng masakan Patih.”

Patih : “Apa??? Hmmm...”

Adegan 11

Patih : “Daging wau tugelan drijine juru masak, Gusti.”

Prabu : “Apa? Jebul daging manungsa enak banget. Hmmm... Patih!”

Patih : “Dalem Gusti.”

Prabu : “Wiwit saiki kowe kudu nggawakke daging manungsa kanggo pangananku! Hahaha...”

Adegan 12

Wewatekane Sang Prabu malik grembyang, malih dadi wengis lan seneng tumindak ala. Negara Medhankamulan malih dadi wewengkon kang wingit awit kawulane siji mbaka siji kamangsa dening ratune.

Patih : “Aduh piye iki?”

Ing wektu kuwi, Ajisaka lan punggawane, Dora, dugi ing Medhankamulan.

Ajisaka : “Kok sepi banget ya?”

Dora : “Nggih Ndara.”

Adegan 13

Sawise entuk katrangan ngenani apa kang nembe dumadi ing Medhankamulan, Ajisaka banjur sowan ing ngarsane Patih.

Ajisaka : “Patih, kula purun dados dhaharane sang prabu.”

Patih : “Aja!!! Eman-eman, kowe isih nom.”

Ajisaka : “Boten napa-napa Patih. Saestu kula purun dados dhaharanipun sang prabu.”

Patih : “ya wis kono karepmu.”

Adegan 14

Sang Prabu gumun banget penggalihe marang Ajisaka.

Sang Prabu : “Tenan Kowe gelem takpangan?”

Ajisaka : “Saestu Gusti. Nanging kula nyuwun tanah ambane saukuran iket kula menika.”

Prabu : “Gampang! Hahaha.”

Adegan 15

Sang Prabu diaturi narik pucuking iket sing dinggo Ajisaka.

Ajisaka : “Mangga Prabu.”

Prabu : “Siap-siap takpangan kowe Ajisaka. Hahaha...”

Banjur iket mau langsung ditarik dening Sang Prabu. Nalika ditarik iket mau ora ana enteke. Sang Prabu Dewatacangkat kepeksa saya mundur.

Prabu : “Aduh ko sansaya dawa? Piye iki?”

Wusanane tumeka ing pinggiring segara kidul. Iket banjur dikipatake dening Ajisaka saengga Sang Prabu kontal kecempung segara. Byuuuuuuuuurrrrrrrr..... “Aaaaaarrrrrrrrggggghhhhhhh!!!!

Tuluuuunnngggg..... Tuluuuunnngggggg.....”

Sanalika wewujudane malih dadi baya putih.

Adegan 16

Ajisaka jumeneng dadi ratu ing Medhankamulan.

Ajisaka : “Dora, mrenea takkandhani!”

Dora : “Dalem Ndara.”

Ajisaka : “Jupukke pusakaku ing Majethi!”

Dora : “Sendika Dhawuh.”

Adegan 17

Satekane ing Pulo Majethi, Dora banjur nemoni Sembada.

Dora : “Sembada, aku diutus dening Ndara njupuk pusakane.”

Sembada : “Ngapusi, aku ora percaya!”

Dora : “Tenan iki.”

Sembada : “Aku ora arep menehake pusaka iki karo sapa wae kajaba Ndara dhewe. Ngerti!!!”

Adegan 18

Punggawa loro mau padu banjur perang.

Adegan 19

Punggawa loro mau mati amarga padha digdayane.

Adegan 20

Patih : “Gusti, Dora lan Sembada padha ten pinaten rebutan pusaka.”

Ajisaka : “Dhuh Gusti, iki kabeh merga salahku.”

Adegan 21

Getun banget penggalihe Ajisaka ngelingi kasetyane punggawa kinasihé. Rasa sungkawane anjalari sang Prabu ngripta aksara minangka pepeling marang paraga kinasihé, kang unine mangkene:

Ha Na Ca Ra Ka Ana utusan

Da Ta Sa Wa La Padha kekerengan

Pa Dha Ja Ya Nya Padha digdayane

Ma Ga Ba Tha Nga Padha dadi bathange

Adegan 22

Pak Slamet : “Nah iku mau cerita asal-usule aksara Jawa, Ndhuk.”

Siti : “Mesakke punggawa lora mau ya Meng.”

Cemeng : “Meyong...”

Adegan 23

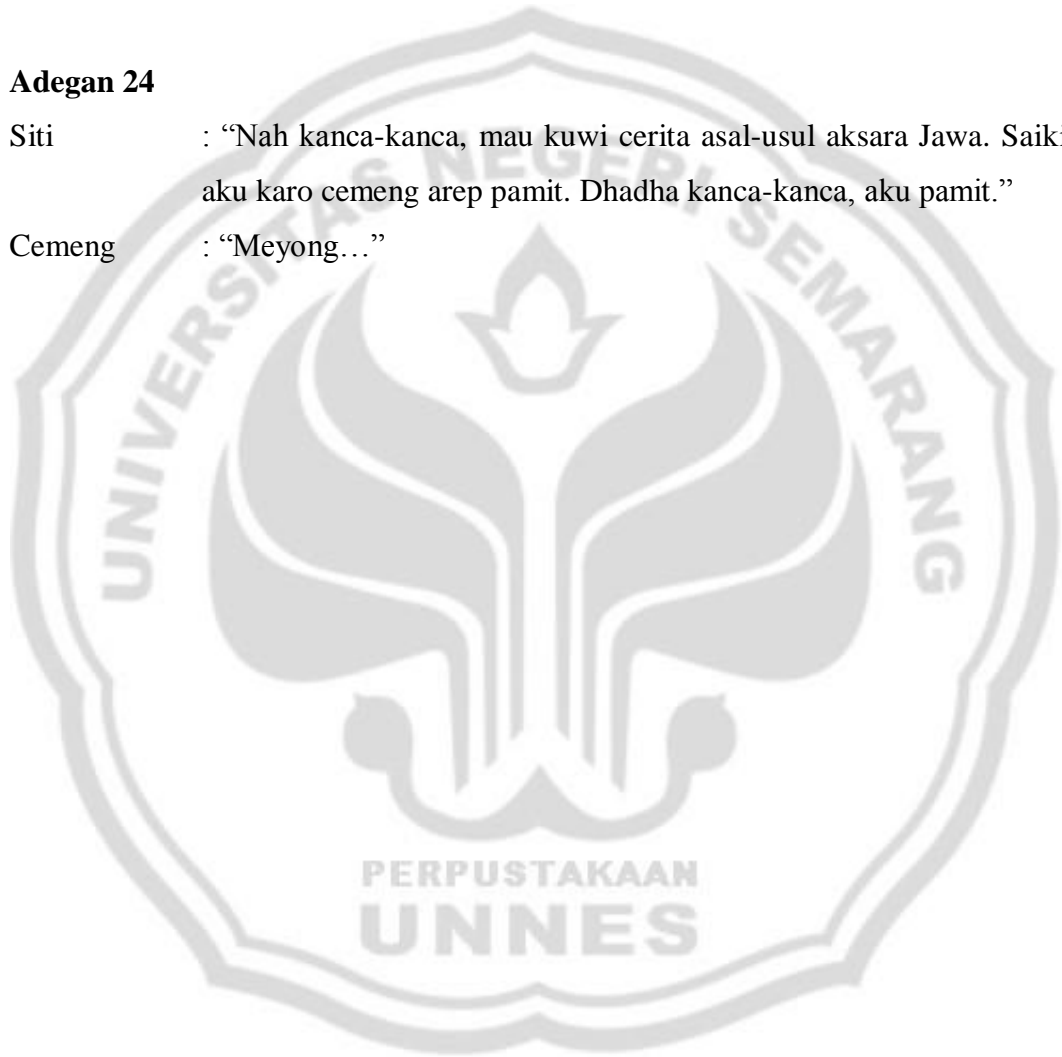
Siti : “Matur nuwun pak sampun purun nyariosake asal asul aksara Jawa.”

Pak Slamet : “Oh iya Ndhuk padha-padha.

Adegan 24

Siti : “Nah kanca-kanca, mau kuwi cerita asal-usul aksara Jawa. Saiki aku karo cemeng arep pamit. Dhadha kanca-kanca, aku pamit.”

Cemeng : “Meyong...”



STORYBOARD

Visual



Keterangan

- Muncul gambar siti dan Cemeng berjalan
- Siti dan Cemeng menghadap ke depan kemudian memperkenalkan diri.

Siti : “Halo kanca-kanca. Aku Siti lan iki Cemeng”

- Gambar Cemeng diperbesar. “Meyong”
- Gambar Siti dan Cemeng.

Siti : “aku karo Cemeng arep sowan nyang daleme Pak Slamet. Ayo kanca-kanca milu aku karo Cemeng nyang daleme Pak Slamet.

Visual

Keterangan

PERPUSTAKAAN
UNNES



- Siti dan Cemeng berjalan menuju rumah Pak Slamet.

Siti : “Meng, kae lho daleme Pak Slamet.”

Cemeng : “Meyong”



Keterangan:

- Muncul tokoh Pak Slamet di depan rumahnya.

Pak Slamet : “Owalah, ana Siti karo Cemeng.”

- Kemudian diperlihatkan gambar Siti dan Cemeng.

Siti : “Nggih Pak, Kula.”

- Gambar Pak Slamet diperbesar.

Pak Slamet: “Ana apa Siti isuk-isuk kok wis rene?”

- Gambar Siti dan Cemeng.

Siti : “Kula kaliyan Cemeng pengen dicariyosi asal usule aksara Jawa, Pak.”

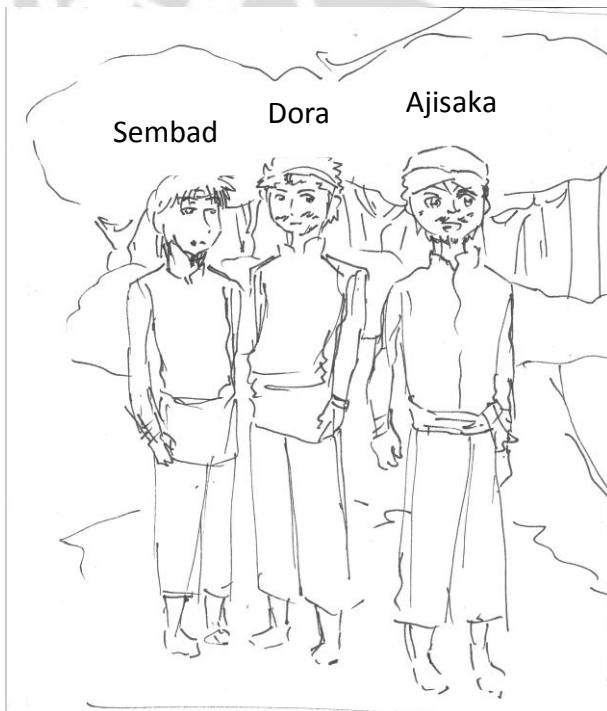
- Gambar Pak Slamet.

Pak Slamet : “Oh, ya wis kene-kene mlebu sek.”



Keterangan:

- Pak Slamet, Siti,, dan Cemeng sedang duduk di ruang tamu.
Pak Slamet : “Ti, kowe tau diwulang aksara Jawa karo bu guru neng sekolahan ta?”
- Gambar Siti dn Cemeng diperbesar.
Siti : “Nggih Pak, leres.”
Cemeng : “Meyong... Meyong”
Siti : “Aksara Jawa wonten 20. Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga.”
- Gambar Pak Slamet diperbesar.
Pak Slamet : “Pinter!”
- Muncul gambar Pak Slamet membawa gambar di tangannya,
Pak Slamet : “Nah saiki rungokna critaku ya Ndhuk. Takcritani asal usule aksara Jawa sing koksebutna mau.”



Keterangan:

- Gambar Ajisaka, Dora , dan Sembada.
Narator: *Rikala jaman semana, ing Pulo Majethi ana satriya kang bagus rupane, asmane Ajisaka (gambar Ajisaka diperbesar). Ajisaka kagungan punggawa loro, Dora lan Sembada (gambar Dora dan Sembada diperbesar). Punggawa loro mau setya marang Ajisaka, tansah nindakake apa kang dadi dhawuhe Ajisaka (gambar ketiga tokoh).*



Keterangan:

Narator: Ing sawijining dina, Ajisaka arep tindak ninggalake Pulo Majethi.

Ajisaka: “Punggawaku, Dora lan Sembada.”

Dora&Sembada : “Dalem Ndara.”

Ajisaka: “Aku arep lunga ngumbara. Mengko Dora sing ngancani menyang Majethi, dene kowe Sembada!”

Sembada: “Dalem Ndara.”

Ajisaka: “Kowe njaga pusaka iki! Aja dipasrahake karo sapa wae kajaba marang aku dhewe ya!”

Sembada: “Sendika dhawuh.”



- Slide awal muncul gambar pulau Jawa.

Ing tanah Jawa ana negara kang misuwur gemah ripah loh jinawi, yaiku negara Medhankamulan. Ratune Prabu Dewatacengkar, sawijining ratu kang luhur bebudene lan wicaksana.

- Gambar Dewatacengkar bersama rakyatnya.

Prabu : “Wah, taun iki rakyatku padha panen akeh.”

Rakyat : “Nggih Gusti.”

Prabu : “Hmmm”



- Gambar juru masak di dapur.
- Jari juru masak terpotong pisau.

Ing sawijining dina, juru masak keratin ngalami kacilakan.

Juru masak : “Aduh drijiku!”

- Wajah juru masak diperbesar.

Juru Masak ora nlegewa yen tugelan drijine nyemplung ana dhaharan kang kacawisake ing ngarsane Sang Prabu.





- Gambar Prabu sedang menyantap makanan.

Prabu : “Wah enak tenan. Patih, daging apa ki? Coba takonke marang juru masak!”

Patih : “Sendika dhawuh Gusti.”



- Sang Patih menemui juru masak (tangan juru masak diperban) di dapur.

Patih : “Heh Juru masak, daging apa sing kokmasak mau?”

Juru Masak : “Wau driji kula kepapras nyemplung teng masakan Patih.”

Patih : “Apa??? Hmmm...”



- Patih menemui Sang Prabu.

Patih : “Daging wau tugelan drijine juru masak, Gusti.”

Prabu : “Apa? Jebul daging manungsa enak banget. Hmm... Patih!”

Patih : “Dalem Gusti.”

Prabu : “Wiwit saiki kowe kudu nggawakke daging manungsa kanggo pangananku! Hahaha...”



- Diperlihatkan keadaan negara Medhangkamulan yang sepi.

Wewatekane Sang Prabu malik grembyang, malih dadi wengis lan seneng tumindak ala. Negara Medhangkamulan malih dadi wewengkon kang wingit awit kawulane siji mbaka siji kamangsa dening ratune.

- Gambar patih yang sedang sedih.

Patih : “Aduh piye iki?”

- Muncul gambar Ajisaka dan Dora.

Ing wektu kuwi, Ajisaka lan punggawane, Dora, dugi ing Medhangkamulan.

Ajisaka : “Kok sepi banget ya?”

Dora : “Nggih Ndara.”



Keterangan:

- Gambar Patih, Ajisaka, dan Dora.

Sawise entuk katrangan ngenani apa kang nembe dumadi ing Medhangkamulan, Ajisaka banjur sowan ing ngarsane Patih.

Ajisaka : “Patih, kula purun dados dhaharane sang prabu.”

Patih : “Aja!!! Eman-eman, kowe isih nom.”

Ajisaka : “Boten napa-napa Patih. Saestu kula purun dados dhaharanipun sang prabu.”

Patih : “ya wis kono karepmu.”

- Gambar Prabu dan Patih.

Sang Prabu : “Tenan Kowe gelem takpangan?”

Ajisaka : “Saestu Gusti. Nanging kula nyuwun tanah ambane saukuran iket kula menika.”

Prabu : “Gampang! Hahaha.”



- Gambar Ajisaka dan Sang Prabu.

Sang Prabu diaturi narik pucuking iket sing dinggo Ajisaka.

Ajisaka : “Mangga Prabu.”

Prabu : “Siap-siap takpangan kowe Ajisaka. Hahaha...”



- Sang Prabu menarik ikat kepala Ajisaka yang tidak ada habisnya sehingga sampai di pantai selatan.

Banjur iket mau langsung ditarik dening Sang Prabu. Nalika ditarik iket mau ora ana enteke. Sang Prabu Dewatacengkat kepeksa saya mundur.

Prabu : “Aduh ko sansaya dawa? Piye iki?”

Wusanane tumeka ing pinggiring segara kidul.



- Gambar Ajisaka yang sedang melepaskan ikat kepalanya.

Iket banjur dikipatake dening Ajisaka saengga Sang Prabu kontal kecampung segara. Byuuurrrrrrr....

“Aaaaaarrrrrrrrrgggghhhhhh!!!

Tuuuuunnnngggg.....

Tuuuuunnnngggggg.....”



Sanalika wewujudane malih dadi baya putih.

PERPUSTAKAAN
UNNES



Ajisaka jumeneng dadi ratu ing Medhangkamulan.

Ajisaka : “Dora, mrenea takkandhani!”

Dora : “Dalem Ndara.”

Ajisaka: “Jupukke pusakaku ing Majethi!”

Dora : “Sendika Dhawuh.”



- Gambar Sembada dan Dora.

Satekane ing Pulo Majethi, Dora banjur nemoni Sembada.

Dora : “Sembada, aku diutus dening Ndara njupuk pusakane.”

Sembada : “Ngapusi, aku ora percaya!”

Dora : “Tenan iki.”

Sembada : “Aku ora arep menehake pusaka iki karo sapa wae kajaba Ndara dhewe. Ngerti!!!”





Punggawa loro mau padu banjur perang.



- Gambar Dora dan Sembada tewas berlimur darah.
Punggawa loro mau mati amarga padha digdayane.



- Gambar Patih menemui Sang Prabu Ajisaka

Patih : “Gusti, Dora lan Sembada padha ten pinaten rebutan pusaka.”

Ajisaka : “Dhuh Gusti, iki kabeh merga salahku.”

PERPUSTAKAAN
UNNES



- Gambar Ajisaka sedang menulis aksara Jawa.

Getun banget penggalihe Ajisaka ngelingi kasetyane punggawa kinasihe. Rasa sungkawane anjalari sang Prabu ngripta aksara minangka pepeling marang paraga kinasihe, kang unine mangkene:

Ha Na Ca Ra Ka

Ana utusan

Da Ta Sa Wa La

Padha kekerengan

Pa Dha Ja Ya Nya

Padha digdayane

Ma Ga Ba Tha Nga

Padha dadi bathange



- Gambar Pak Slamet yang sedang membawa gambar
Pak Slamet : "Nah iku mau cerita asal-usule aksara Jawa, Ndhuk."

- Gambar Siti dan Cemeng dengan raut wajah sedih.

Siti : "Mesakke punggawa lora mau ya Meng."

Cemeng : "Meyong..."



- Gambar Siti dan Cemeng di depan rumah.

Siti : “Matur nuwun pak sampun purun nyariosake asal asul aksara Jawa.”

- Gambar Pak Slamet

Pak Slamet : “Oh iya Ndhuk padha-padha.”



- Gambar Siti dan Cemeng Berpamitan.

Siti : “Nah kanca-kanca, mau kuwi cerita asal-usul aksara Jawa. Saiki aku karo cemeng arep pamit. Dhadha kanca-kanca, aku pamit.”

Cemeng : “Meyong...”