

**TOKOH DAN LATAR CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DALAM VCD
SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA
UNTUK KELAS V SDN LAGOA 01 PAGI JAKARTA UTARA
TAHUN AJARAN 2005/2006**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun oleh:

Sri Wahyuni Rahayu

021224052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2007

**TOKOH DAN LATAR CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DALAM VCD
SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA
UNTUK KELAS V SDN LAGOA 01 PAGI JAKARTA UTARA
TAHUN AJARAN 2005/2006**

Disusun oleh:

Sri Wahyuni Rahayu

021224052

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I


Drs. P. Hariyanto

Tanggal 25 Januari 2007

Pembimbing II


Dr. B. Widharyanto, M. Pd.

Tanggal 25 Januari 2007

**TOKOH DAN LATAR CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DALAM VCD
SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA
UNTUK KELAS V SDN LAGOA 01 PAGI JAKARTA UTARA
TAHUN AJARAN 2005/2006**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sri Wahyuni Rahayu

021224052

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal **14 Februari 2007**
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Nama lengkap
Ketua : Drs. J. Prapta Diharja S. J., M. Hum.
Sekretaris : L. Rishe Purnama Dewi, S. Pd.
Anggota : Drs. P. Hariyanto
Anggota : Dr. B. Widharyanto, M. Pd.
Anggota : Dr. Pranowo, M. Pd.

Tanda tangan



Yogyakarta, 14 Februari 2007

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Dekan,



Drs. I. Sarkim, M. Ed., Ph. D.

MOTO

Aku hidup dengan mimpi-mimpi.

Aku takkan pernah berhenti untuk mencapai mimpi dan memahami hidupku.

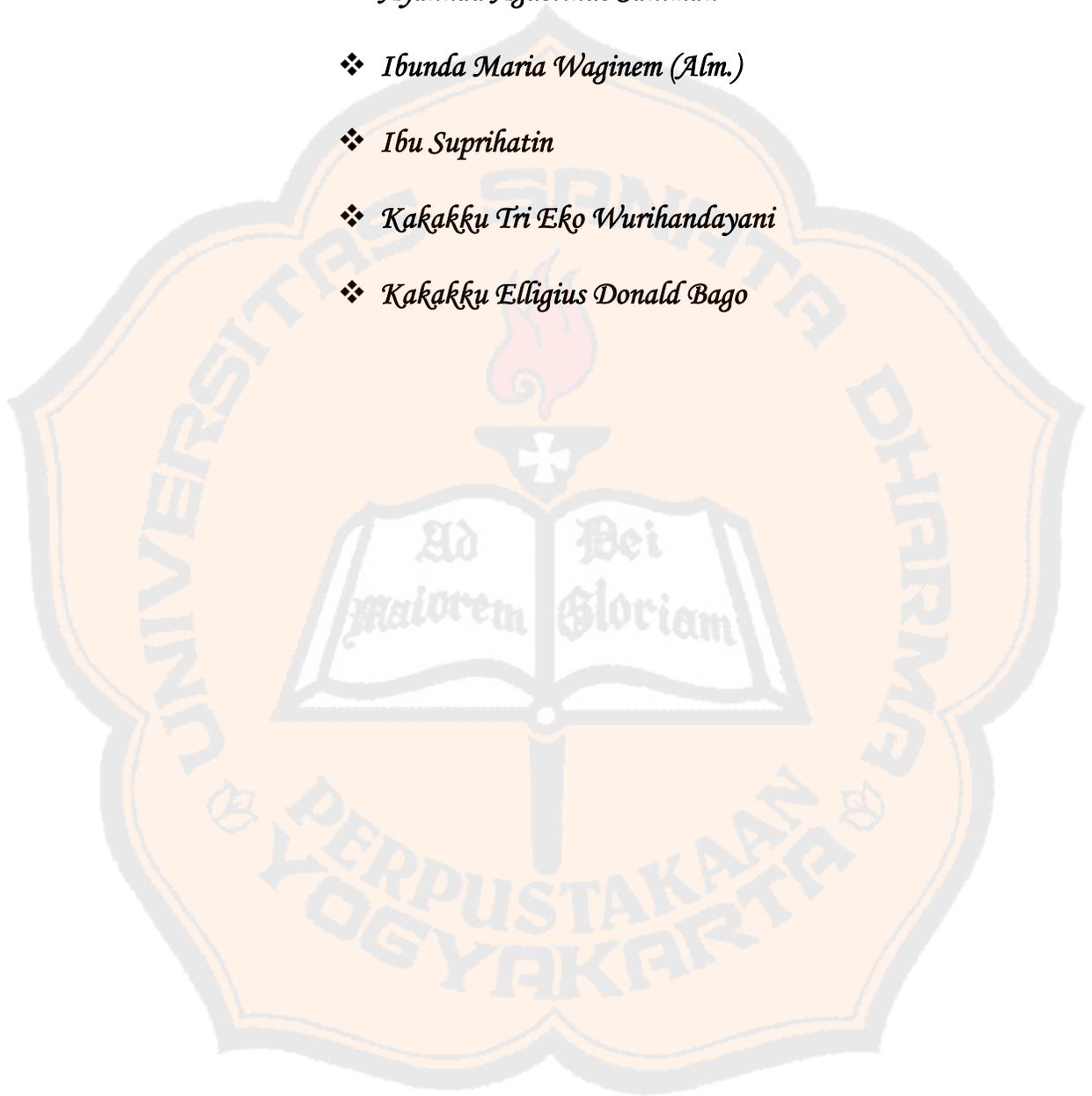
Tuhan Yesus, Engkaulah tujuan hidupku selama-lamanya.

Engkaulah sumber kekuatanku.

Aku menyerahkan segala keinginanku, segala hasrat dan harapanku, segala pikiran, hati, dan kehendakku, jiwa dan ragaku, hanya kepada Mu, Tuhanku.

Karya ini kupersembahkan untuk:

- ❖ *Ayahnda Agustinus Saniman*
- ❖ *Ibunda Maria Waginem (Alm.)*
- ❖ *Ibu Suprihatin*
- ❖ *Kakakku Tri Eko Wurihandayani*
- ❖ *Kakakku Elligius Donald Bago*



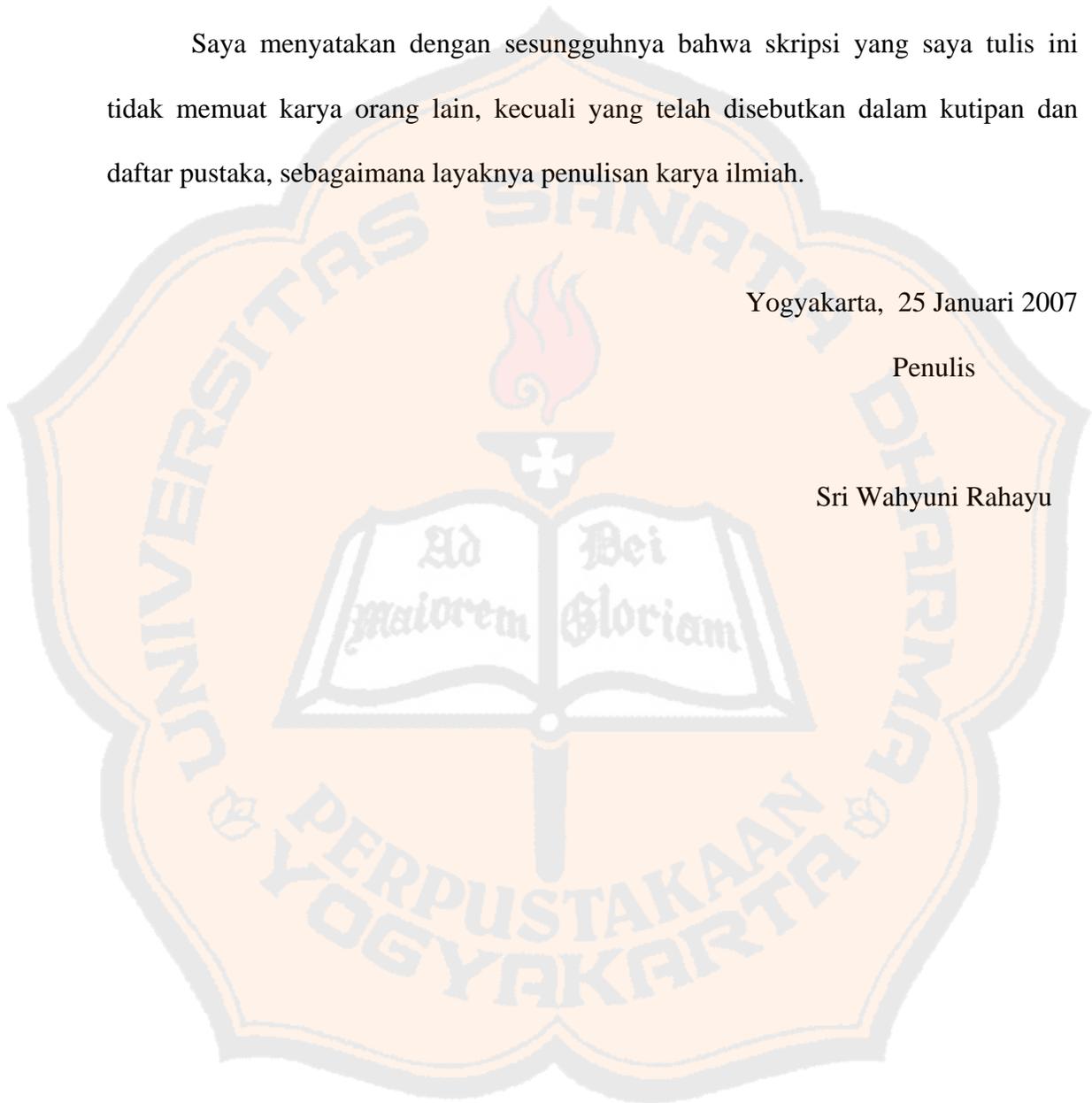
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya penulisan karya ilmiah.

Yogyakarta, 25 Januari 2007

Penulis

Sri Wahyuni Rahayu



ABSTRAK

Rahayu, Sri Wahyuni. 2007. *Tokoh dan Latar Cerita Rakyat Malin Kundang dalam VCD serta Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra untuk Kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Skripsi ini merupakan bentuk penelitian kualitatif. Hal ini berdasarkan pada sumber data yang digunakan dan hasil akhir yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama, peneliti mengedit VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* dan mendeskripsikan tokoh dan latar yang terdapat di dalamnya. Tahap kedua yaitu pengembangan silabus berdasarkan KBK, hasil kuisioner wawancara guru, dan analisis kebutuhan siswa. Tahap ketiga yaitu mengadakan uji coba produk kepada siswa dan mendeskripsikan ketertarikan siswa terhadap produk yang diterapkan.

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tokoh dan latar yang terdapat pada media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sastra untuk kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara?”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tokoh dan latar dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* serta mendeskripsikan implementasi penggunaan media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* sebagai bahan pembelajaran sastra kelas V di SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

Untuk meneliti tokoh dan latar yang terdapat dalam media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*, peneliti menganalisis tokoh dan latar menggunakan pendekatan struktural dan memaparkan keterkaitan antar kedua unsurnya. Setelah itu, peneliti membuat transkrip VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* dan menganalisis data yang telah ditemukan. Peneliti hanya terbatas menganalisis tokoh dan latar yang

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terdapat dalam cerita rakyat, karena hanya kedua unsur itulah yang dipelajari sesuai Kurikulum Berbasis Kompetensi(KBK) tahun 2004.

Setelah melakukan penelitian terhadap tokoh dan latar yang terdapat dalam cerita rakyat, peneliti mendesain silabus dan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan siswa ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran cerita rakyat di sekolah dan ketertarikan siswa belajar cerita rakyat menggunakan media VCD. Informasi ini didapatkan dengan cara penyebaran kuisioner pada siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara, observasi, dan wawancara tertulis dengan guru bahasa Indonesia kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Silabus dan materi yang diterapkan berpedoman pada KBK tahun 2004.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan daya tarik silabus dan materi maka peneliti melakukan uji coba. Uji coba pertama adalah penilaian yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia. Uji coba kedua adalah tanggapan yang diberikan siswa selama pelaksanaan praktik pembelajaran di sekolah. Data-data hasil uji coba kemudian digunakan untuk memperbaiki silabus dan materi.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah pemaparan tokoh dan latar Cerita Rakyat Malin Kundang dalam VCD (berupa transkrip cerita rakyat dan analisis data cerita rakyat), pemaparan hasil kuisioner wawancara guru, serta pemaparan implementasi silabus dan materi berdasarkan ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran. Selain itu, terdapat Lembar Kerja Siswa(LKS) yang disusun oleh peneliti dan media VCD yang diedit menjadi durasi 15 menit.

ABSTRACT

Rahayu, Sri Wahyuni. 2007. *Character and Background Malin Kundang Folktale of VCD and Its Implementation in Literature Learning for Fifth Grade SDN Lagoa 01 Pagi North Jakarta*. Thesis. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This thesis is a qualitative research form. It based on data resource that is applied and final result that is acquired. This research was done by three phases. First phase, researcher edited VCD of *Malin Kundang Folktale* and described character and background that exist inside it. Second Phase that is developing of syllabus based on KBK, the result of teacher's interview questionnaire, and analysis of student's necessity. Third phase is arranging a try-out product to the students and describe student's interest toward the product that is applied.

The problem that is submitted in this research is "How character and background that exist on VCD of *Malin Kundang Folktale* could be implemented in literature learning for fifth grade SDN Lagoa 01 Pagi North Jakarta?" The purpose of this research is to describe character and background on VCD of *Malin Kundang Folktale* and to describe implementation use of it as a literature learning material for fifth grade in SDN Lagoa 01 Pagi North Jakarta.

To research character and background that exist on VCD of *Malin Kundang Folktale*, the researcher analyze character and background by using structural approach and explain connection between two element. Afterwards, the researcher transcribes VCD of *Malin Kundang Folktale* and analyzes data that has been found. The researcher is limited to analyze character and background that exist on folktale, because only those two element that is learnt appropriate competen based curricullum (KBK 2004).

After doing the research toward character and background that exist in folktale, the researcher design syllabus and material that is appropriate with students

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

necessity. This analysis of student's necessity was done to know folktale –learning process in school and student's interest learn folktale by using this VCD medium. These information is acquired by means of spreading questionnaire to student of fifth grade SDN Lagoa 01 Pagi North Jakarta, observation, and written interview with Indonesia language teacher of fifth grade SDN Lagoa 01 Pagi North Jakarta. Syllabus and material that is applied based on KBK 2004.

To know feasibility level and attraction power of syllabus and material so the researcher do try-out. First try-out is teacher appraisal. Second try-out is student's reaction during implementation of learning practice in school. Then data from result of try-out is used for improving syllabus and material.

The result of this research in explanation character and background VCD of *Malin Kundang Folktale* (in the form of folktale transcript and folktale data analysis), the result of teacher's interview questionnaire, and explanation implementation of syllabus and material based on student's interest toward that is used as learning material. Moreover, there is worksheet that is arranged by the researcher and edited VCD medium duration 15 minutes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Berkat kasih Tuhan saya mendapatkan ide-ide, kemampuan, kekuatan, dan ketabahan selama menyelesaikan skripsi ini. Melalui curahan rahmat-Nya, saya merasakan pertolongan dan kasih-Nya yang besar. Pertolongan dan kasih itu terulur melalui sesama saya, baik para dosen, teman-teman di Prodi PBSID, kedua orang tua saya, dan orang-orang yang saya kasihi, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Saya memberi judul skripsi ini “Tokoh dan Latar VCD Cerita Rakyat Malin Kundang serta Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra untuk Kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara Tahun Ajaran 2005/2006”. Skripsi ini tergolong ke dalam penelitian kualitatif. Hal ini berdasarkan pada sumber data yang digunakan dan hasil akhir yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama, peneliti mengedit VCD Cerita Rakyat Malin Kundang dan mendeskripsikan tokoh dan latar yang terdapat di dalamnya. Tahap kedua yaitu pengembangan silabus berdasarkan KBK, hasil kuisisioner wawancara guru, dan analisis kebutuhan siswa. Tahap ketiga yaitu mengadakan uji coba produk kepada siswa dan mendeskripsikan ketertarikan siswa terhadap produk yang diterapkan. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Jurusan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Saya sungguh menyadari bahwa selesainya penyusunan skripsi ini karena dukungan dan pertolongan banyak pihak. Secara khusus, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Drs. T. Sarkim, M. Ed., Ph. D.
2. Romo Drs. J. Prapta Diharja, S.J., M. Hum, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah yang selalu mendorong mahasiswa PBSID untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. P. Hariyanto, selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. B. Widharyanto, selaku Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan bimbingan, semangat, dan mengarahkan saya selama saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Para dosen, baik dari Program Studi PBSID, Sastra Indonesia, maupun dosen USD pada umumnya, yang telah membekali saya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan selalu terbuka untuk membimbing saya selama saya menempuh studi.
5. Ibu Hj. Roshayati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah yang telah mendukung, memberi kesempatan, dan izin kepada saya untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak Andi Fadli sebagai guru kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara yang telah membantu peneliti dalam penelitian.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

7. Para Guru SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara dan para siswa kelas V yang dengan gembira menerima kehadiran saya, sehingga memperlancar proses penelitian.
8. Keluarga saya, Ayahnda Agustinus Saniman, S.Pd., Ibunda Maria Waginem (Alm), Ibu tercinta Suprihatin, dan Kakakku Tri Eko Wurihandayani yang selalu mendoakan dan mendukung saya.
9. Kakak tercinta, Elligius Donald Bago yang selalu menemani dan memberikan semangat untuk menyelesaikan studi ini.
10. Teman-teman di Program Studi PBSID, khususnya angkatan 2002, yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan studi.
11. Teman-teman NIP (Nabrak Imaji Production), Mba Retno, Septa Sulistyaningsih, Anik Indayani, Cicilia Sri Purwanti, Elisabeth Ratna, Wulan, Purwoko Wening, Moko, dan lain-lainnya, yang telah bersama-sama berlatih drama untuk mengikuti pementasan keliling.
12. Teman kerja saya, Mas Anom Bimo yang telah membantu saya dalam mengedit media VCD menjadi durasi 15 menit.
13. Rekan-rekan PPL Jurnalistik Angkatan II di *Bernas*, rekan-rekan PPL di SMK Sanjaya Pakem dan rekan-rekan KKN kelompok 39 yang turut membantu saya, sehingga saya semakin memahami sikap kerja sama.
14. Sahabat-sahabat saya, (Dessy, Etha, Iwan, Henny, Anis, Siswi, dan lain-lainnya) yang selalu menemani, mendengarkan keluh kesah, memberikan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

semangat, dan iringan doa-doa yang membuat saya dapat bertekun dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Mas Dadik dan staf sekretariat Prodi PBSID, rekan-rekan, dan siapa saja yang secara langsung dan tidak langsung ikut membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya berharap semoga kasih, dukungan, dan bantuan yang telah Anda berikan menjadi batu sendi perjuangan hidup saya dan akan menjadi kenangan yang indah bagi saya. Semoga Tuhan membalas kebaikan Anda semua.

Saya menyadari bahwa karya ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, masukan/saran yang sifatnya membangun tetap saya harapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran cerita rakyat, di sekolah dasar atau siapapun yang menaruh minat terhadap karya ini. Semoga karya yang belum sempurna ini dapat mendorong rekan-rekan mahasiswa di Prodi PBSID untuk menghasilkan penelitian pembelajaran yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 25 Januari 2007

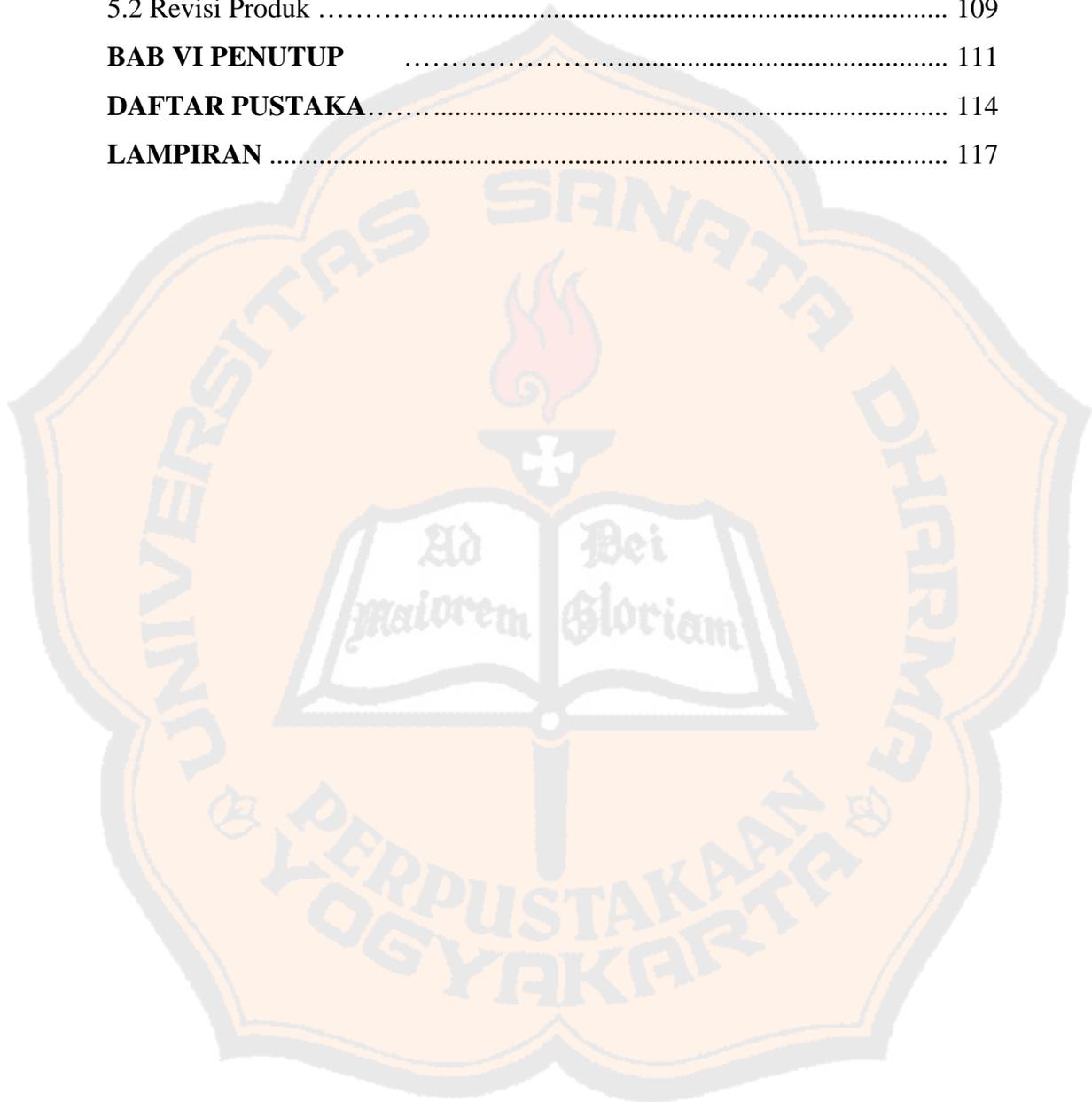
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Moto	iv
Halaman Persembahan	v
Pernyataan Keaslian Karya	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
Kata Pengantar	xi
Daftar Isi	xv
Daftar Lampiran	xix
Daftar Bagan	xx
Daftar Tabel	xxi
Daftar Gambar	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Istilah	5
1.6 Ruang Lingkup Pengembangan	6
1.7 Validasi dan Triangulasi	6
1.8 Spesifikasi Produk.....	7
1.9 Sistematika Penyajian	7
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Penelitian yang Relevan	12
2.2 Kerangka Teori	17

2.2.1 Pendekatan Struktural	17
2.2.2 Unsur Intrinsik Cerita Rakyat	20
2.2.2.1 Tokoh	20
2.2.2.2 Latar	22
2.2.3 Keterkaitan Unsur Tokoh dan Latar.....	25
2.2.4 Memanfaatkan Media VCD sebagai Media Audiovisual	26
2.2.5 Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi.....	31
2.2.5.1 Analisis Kebutuhan	32
2.2.5.2 Perumusan Tujuan/Kompetensi	34
2.2.5.3 Penentuan Desain Silabus	35
2.2.5.4 Penentuan Metodologi	36
2.2.5.5 Pelaksanaan Evaluasi	37
2.2.6 Pendekatan <i>Student Active Learning</i> (SAL)	37
2.2.6.1 Metode dan Teknik Pembelajaran.....	38
2.2.6.2 Penyusunan Silabus Bahasa Indonesia	44
2.2.6.3 Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran.....	48
2.2.7 Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004	49
2.2.8 Pengajaran Cerita Rakyat di Sekolah Dasar.....	50
2.2.9 Desain Pengembangan	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN METODE PENGEMBANGAN.....	56
3.1 Metodologi Penelitian	56
3.1.1 Jenis Penelitian.....	56
3.1.2 Subjek dan Objek Penelitian	56
3.1.3 Sumber Data.....	57
3.1.4 Pendekatan	57
3.1.5 Metode Formal dan Deskriptif Analitik.....	58
3.1.6 Teknik Pengumpulan Data.....	58

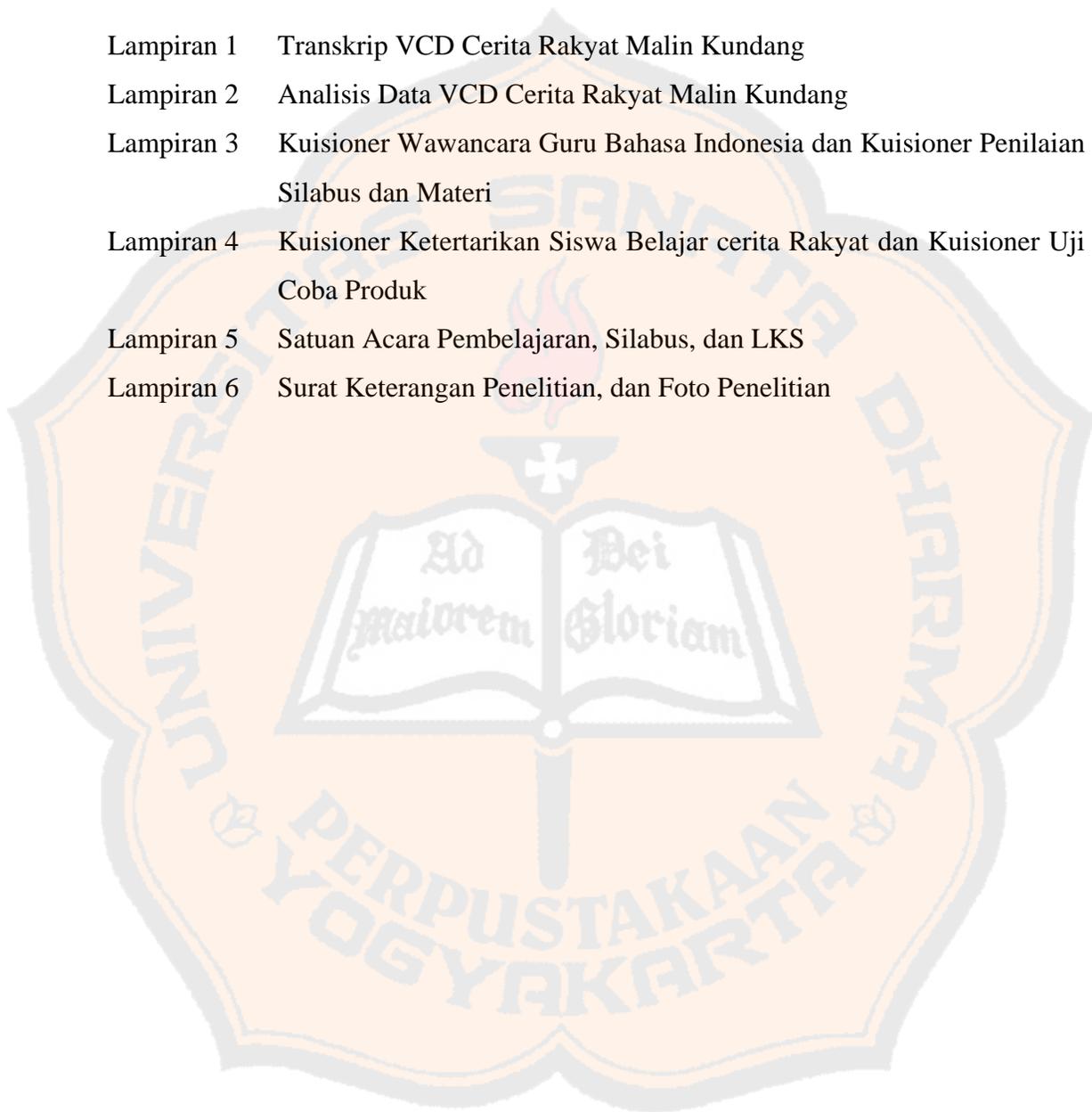
3.2 Metode Pengembangan	59
3.2.1 Model Pengembangan.....	59
3.2.2 Prosedur Pengembangan	60
3.2.3 Uji Coba Produk.....	62
3.2.4 Desain Uji Coba	65
3.2.5 Subjek Uji Coba	65
3.2.6 Jenis Data Uji Coba.....	65
3.2.7 Instrumen Pengumpulan Data	66
3.2.8 Teknik Analisis Data.....	68
3.2.9 Teknik Penyimpulan Data.....	70
BAB IV DESKRIPSI DATA VCD CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Deskripsi Data.....	71
4.1.1 Tokoh	71
4.1.2 Latar	75
4.2 Pembahasan.....	79
BAB V IMPLEMENTASI.....	81
5.1 Paparan dan Analisis Data	81
5.1.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Kuisisioner Ketertarikan Siswa Belajar Cerita Rakyat	81
5.1.1.1 Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun	82
5.1.1.2 Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa	85
5.1.1.3 Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa	88
5.1.2 Paparan dan Analisis Data Wawancara Guru	91
5.1.3 Paparan dan Analisis Data Masukan/Saran Guru Bahasa Indonesia	96
5.1.3.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Penilaian Silabus Pembelajaran Cerita Rakyat.....	97
5.1.3.2 Paparan dan Analisis Data Hasil PenilaianMateri Pembelajaran Cerita Rakyat	100

5.1.4 Paparan dan Analisis Data Uji Coba Materi Pembelajaran	
Cerita Rakyat.....	102
5.2 Revisi Produk	109
BAB VI PENUTUP	111
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Transkrip VCD Cerita Rakyat Malin Kundang
- Lampiran 2 Analisis Data VCD Cerita Rakyat Malin Kundang
- Lampiran 3 Kuisisioner Wawancara Guru Bahasa Indonesia dan Kuisisioner Penilaian Silabus dan Materi
- Lampiran 4 Kuisisioner Ketertarikan Siswa Belajar cerita Rakyat dan Kuisisioner Uji Coba Produk
- Lampiran 5 Satuan Acara Pembelajaran, Silabus, dan LKS
- Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian, dan Foto Penelitian

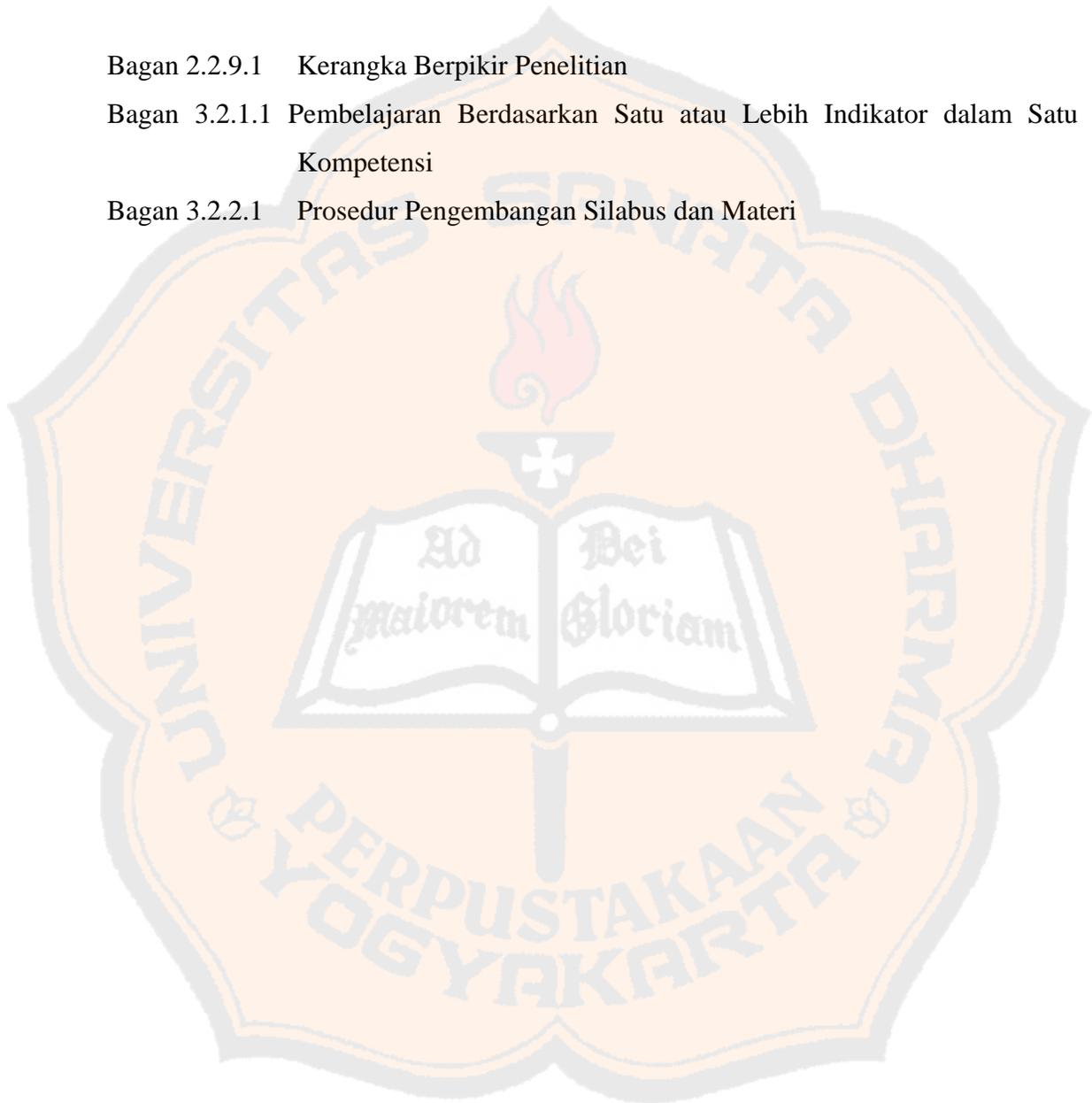


DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2.9.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Bagan 3.2.1.1 Pembelajaran Berdasarkan Satu atau Lebih Indikator dalam Satu Kompetensi

Bagan 3.2.2.1 Prosedur Pengembangan Silabus dan Materi



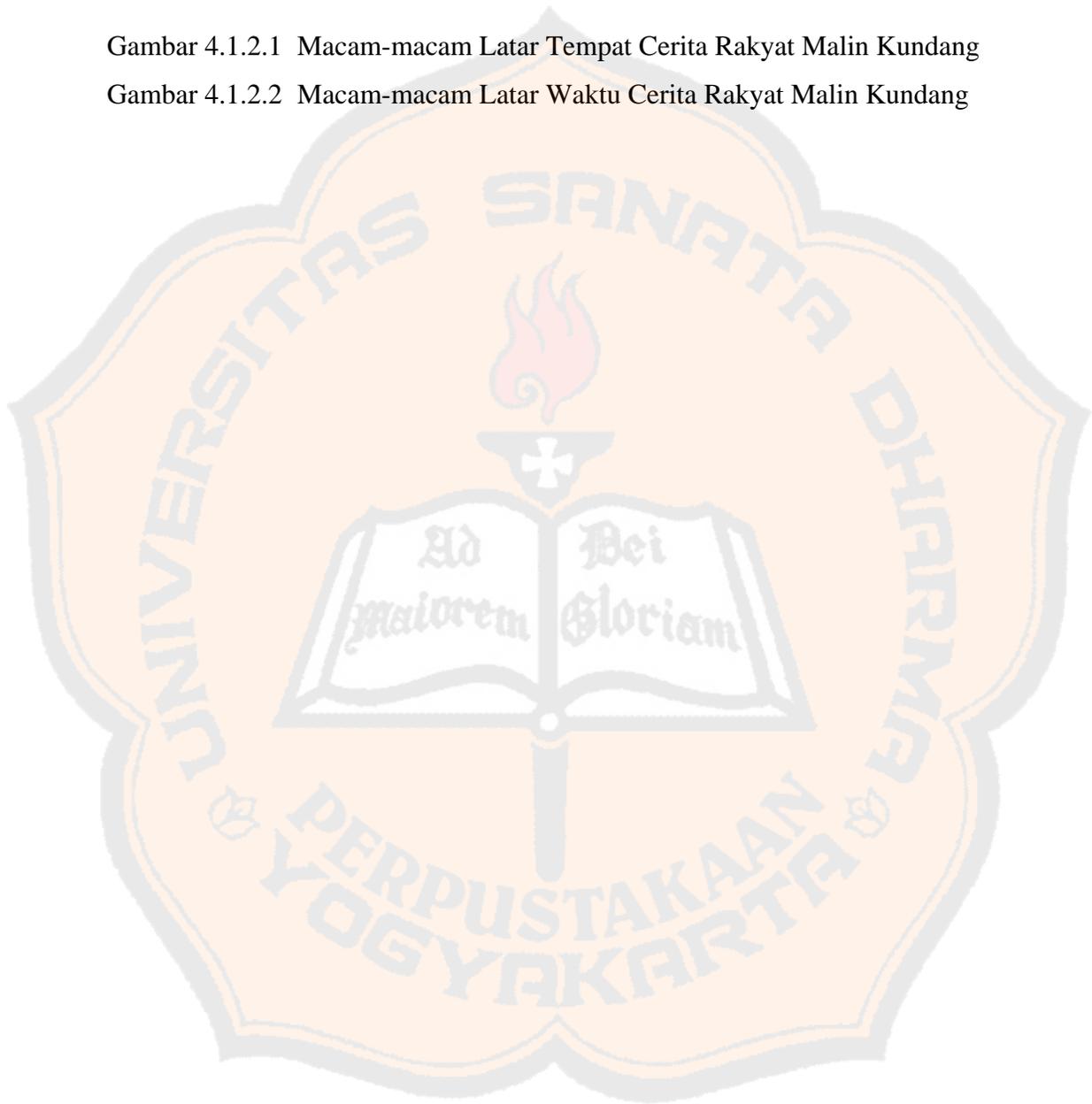
DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.3.1	Kisi-kisi Kuisisioner Penilaian oleh Guru
Tabel 3.2.3.2	Kisi-kisi Kuisisioner Uji Coba Produk
Tabel 3.2.7.1	Kisi-kisi Kuisisioner Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun
Tabel 3.2.7.2	Kisi-kisi Kuisisioner Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang diharapkan Siswa
Tabel 3.2.7.3	Kisi-kisi Kuisisioner Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa
Tabel 3.2.7.4	Kisi-kisi Kuisisioner Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V
Tabel 3.2.8.1	Kriteria Penilaian Produk
Tabel 5.1.1.1a	Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun
Tabel 5.1.1.1b	Film Kartun yang ditonton Siswa Kelas V SDN Lagoa 01 Pagi
Tabel 5.1.1.2	Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa
Tabel 5.1.1.3	Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa
Tabel 5.1.2	Hasil Kuisisioner Wawancara Guru
Tabel 5.1.3.1	Hasil Penilaian Terhadap Silabus Pembelajaran Cerita Rakyat
Tabel 5.1.3.2	Hasil Penilaian Terhadap Materi Pembelajaran Cerita Rakyat
Tabel 5.1.4.1	Kenyataan Proses Pembelajaran Cerita Rakyat
Tabel 5.1.4.2	Kenyataan Materi Pembelajaran Cerita Rakyat
Tabel 5.2.1	Komponen Silabus yang Direvisi
Tabel 5.2.2	Komponen Materi yang Direvisi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.2.1 Macam-macam Latar Tempat Cerita Rakyat Malin Kundang

Gambar 4.1.2.2 Macam-macam Latar Waktu Cerita Rakyat Malin Kundang



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah produk manusia yang paling besar. Tanpa bahasa, secara praktis isi produk-produk kegiatan manusia tidak mungkin terwujud. Melalui bahasa, manusia telah mampu mengembangkan penemuan-penemuan ilmiah dan teknologi. Bahkan melalui bahasa pula nenek moyang manusia telah mewariskan kebudayaan dan peradaban kepada generasi penerusnya (Sumaryono, 1999: 25).

Sastra tersusun dari bahasa, maka sastra dapat dipelajari lewat bahasa (Moody, 1988: 12). Pada sastra Indonesia lama, para pengarang tidak dikenal secara perorangan. Karya sastra pada waktu itu merupakan hasil proses kreatif dari sekelompok masyarakat. Beberapa orang bekerja sama menghasilkan karya-karya berupa mitos, legenda (seperti, cerita rakyat), maupun nyanyian tradisional. Pada kesempatan tertentu dapat diubah tanpa menghilangkan ciri khasnya.

Sekitar tahun 1980, berbagai lembaga dalam lingkungan Depdikbud mengadakan pencatatan berbagai tradisi lisan cerita rakyat secara lebih luas, tetapi hasilnya hanya disebarkan dalam lingkungan terbatas. Dengan demikian tradisi lisan dari seluruh Kepulauan Indonesia itu tidaklah sampai dibaca oleh anak-anak Indonesia yang sebenarnya harus mengenalnya, baik dalam bahasa aslinya (bahasa daerah) maupun dalam bahasa nasionalnya (bahasa Indonesia). Entah akan diperlukan

berapa tahun lagi untuk menyebarkan hasil pencatatan itu kepada anak-anak di seluruh Indonesia (Rosidi, 1995: 128).

Para penerbit saduran dari dongeng-dongeng asing di Indonesia jumlahnya jauh mengalahkan penerbitan dongeng atau karya asli Indonesia. Maka anak-anak Indonesia, dan bukan hanya anak-anak yang tinggal di kota besar, lebih akrab dengan tokoh-tokoh seperti Donal Bebek, Superman, Batman, Sphonge Bob, Doraemon, dan lain-lain daripada tokoh-tokoh dari tradisi lisan nenek moyangnya. Apalagi karena melalui video, film, ataupun acara televisi, anak-anak mendapat pula kesempatan untuk berkenalan lebih jauh dengan tokoh-tokoh asing itu; sedangkan kesempatan untuk berkenalan dengan tokoh-tokoh tradisinya melalui media elektronika demikian boleh dikatakan sama sekali tidak ada. Satu-satunya tokoh “asli” yang muncul di layar TVRI adalah “Si Unyil”, tetapi itu merupakan tokoh ciptaan baru, bukan diambil dari khazanah tradisi lisan. Media komunikasi modern tidak selalu harus merupakan saingan yang mematikan kebudayaan tradisi (Rosidi, 1995: 132).

Video Compact Disc (VCD) Cerita Rakyat Malin Kundang adalah bahan yang baik sebagai pilihan untuk memperkenalkan cerita rakyat, dan mengembangkan kepribadian anak. Jika *VCD Cerita Rakyat Malin Kundang* ini dimasukkan dalam dunia pendidikan dikategorikan sebagai media audiovisual film bersuara. Dengan mengembangkan teknik ini diharapkan anak dapat menerima bahan pelajaran yang lebih menyenangkan.

Mengikutsertakan pembelajaran sastra dalam kurikulum berarti akan membantu siswa berlatih keterampilan menyimak, dan mungkin ditambah sedikit

keterampilan membaca, berbicara, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Dalam pembelajaran sastra, siswa dapat melatih keterampilan menyimak dengan mendengarkan suatu karya yang dibacakan oleh guru, teman, lewat pita rekaman atau VCD. Siswa dapat melatih keterampilan berbicara dengan ikut menanggapi cerita atau menceritakan kembali karya sastra yang disimaknya. Siswa dapat juga meningkatkan keterampilan membaca dengan membacakan puisi atau prosa cerita. Karena sastra itu menarik, siswa dapat mendiskusikannya dan kemudian menuliskan hasil diskusinya sebagai latihan keterampilan menulis (Moody, 1988: 16—17).

Cerita rakyat termasuk pembelajaran sastra. Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi, pembelajaran menyimak cerita rakyat mengenai tokoh dan latar terdapat di kelas V sekolah dasar. Untuk itu peneliti membahas tokoh dan latar *Cerita Rakyat Malin Kundang* dalam VCD serta mengimplementasikan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana tokoh dan latar yang terdapat pada media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*?
- 1.2.2 Bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* sebagai bahan pembelajaran sastra kelas V di Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

- 1.3.1 Mendeskripsikan tokoh dan latar dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*.
- 1.3.2 Mendeskripsikan implementasi penggunaan media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* sebagai bahan pembelajaran sastra kelas V di Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan uraian latar belakang masalah, maka hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi praktisi pendidikan, diharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan bidang pengajaran sastra di sekolah dasar, khususnya di SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.
- 1.4.2 Bagi lembaga pendidikan sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong lembaga pendidikan sekolah untuk melengkapi perpustakaan dengan berbagai media audiovisual mengenai karya sastra, khususnya cerita rakyat.
- 1.4.3 Bagi dinas pendidikan, semoga penelitian ini dapat mendorong pemerintah untuk memberikan subsidi pendidikan berupa alat pembelajaran audiovisual kepada sekolah.
- 1.4.4 Bagi para pembuat media visual cerita rakyat, diharapkan mereka semakin terdorong untuk terus membuat film cerita rakyat dari berbagai daerah agar khazanah tradisi lisan dapat dikenal oleh anak-anak di seluruh Indonesia.

1.5 Batasan Istilah

Istilah yang perlu dibatasi dalam penelitian ini adalah

- 1.5.1 Tokoh dalam cerita rakyat pada umumnya berupa orang. Jika berupa binatang, tumbuhan, atau bahkan benda mati, sikap dan tingkah lakunya tetap pula menggambarkan tingkah laku manusia (Hariyanto, 2000: 35).
- 1.5.2 Latar atau disebut juga setting adalah waktu, ruang, dan suasana peristiwa dalam sastra cerita rakyat untuk menciptakan kesan realistis kepada pembaca atau penonton (Hariyanto, 2000: 42).
- 1.5.3 Cerita adalah sebuah narasi dari berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Dalam kaitannya dengan pengisahan peristiwa-peristiwa yang disajikan dalam sebuah karya fiksi. Penyampaian cerita harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mampu membangkitkan *suspence*, suatu hal yang amat penting dalam sebuah cerita fiksi (Forster, 1970: 35 via Nurgiyantoro, 1995: 91).
- 1.5.4 Cerita Rakyat adalah kesusastraan yang diwariskan oleh tradisi, baik melalui kata-kata yang keluar dari mulut, atau melalui adat kebiasaan sebagai suatu ungkapan jati diri kebudayaan masyarakatnya untuk memperkuat jati diri nasionalisme.
- 1.5.5 VCD (*Video Compact Disc*) adalah jenis piringan optik yang khusus dibuat untuk menyimpan data berupa suara dan gambar bergerak (Wahana Komputer, 2002: 484 via Maryanti, 2003: 4).

1.5.6 Implementasi adalah pelaksanaan/penerapan (Depdiknas, KBBI edisi ketiga, 2001). Implementasi dari penelitian ini adalah silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat menggunakan media VCD dan penerapannya terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

1.6 Ruang Lingkup Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan terbatas pada hal-hal sebagai berikut:

1.6.1 Pengembangan ini terbatas pada pengembangan silabus dan materi pembelajaran sastra dengan media VCD Cerita Rakyat, khususnya Cerita Rakyat Malin Kundang.

1.6.2 Pengembangan silabus dan materi pembelajaran sastra dengan media VCD ini khusus dirancang dan diujicobakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

1.7 Validasi dan Triangulasi

Pemerolehan validitas data diperoleh melalui validitas semantis dan penilaian deskriptif dari para ahli. Maksud dari validitas semantis adalah pemaknaan sesuatu yang sesuai dengan konteks. Disamping itu untuk menghindari subjektifitas dalam analisis data, peneliti meminta pendapat kepada dosen pembimbing, dan guru bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini reliabilitas data dan hasil penelitian diperoleh dengan menyimak media yang digunakan, meneliti subjek dan objek penelitian agar mendapat data yang konsisten, dan menerapkan pada siswa kelas V. Setelah itu, pada

kasus tertentu peneliti meminta persetujuan dan kesepakatan dari teman sejawat supaya data dapat reliabel.

1.8 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa deskripsi tokoh dan latar *Cerita Rakyat Malin Kundang* serta silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V sekolah dasar. Silabus meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, indikator, langkah pembelajaran, materi pokok, alokasi waktu, sarana, dan sumber belajar, serta penilaian. Materi cerita rakyat yang dikembangkan mengarah pada kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat kelas V sekolah dasar yang diterapkan dengan menggunakan media VCD. Hasil pengembangan silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat ini ditujukan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

1.9 Sistematika Penyajian

Skripsi ini terdiri dari enam bab yaitu bab I pendahuluan, bab II landasan teori, bab III metodologi penelitian dan metode pengembangan, bab IV deskripsi data dan pembahasan, bab V hasil pengembangan, dan bab VI kesimpulan, implikasi, dan saran. Masing-masing bab memiliki subbab dengan garis besar isinya sebagai berikut.

Bab I memiliki sembilan sub. Subbab 1.1 adalah latar belakang. Latar belakang memuat hal-hal yang mendasari terwujudnya skripsi. Subbab 1.2 adalah rumusan masalah. Bagian ini merumuskan masalah-masalah yang dibahas dalam skripsi. Subbab 1.3 yaitu tujuan penelitian. Tujuan penelitian berisi hal-hal yang akan dibahas, sesuai dengan rumusan masalah dalam subbab 1.2. Subbab 1.4 adalah

manfaat penelitian, yang berisi manfaat bagi bidang pengajaran. Subbab 1.5 adalah batasan istilah. Dalam subbab ini memuat istilah dan deskripsinya yang berhubungan dengan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi.

Subbab 1.6 adalah ruang lingkup pengembangan. Ruang lingkup pengembangan terbatas pada pengembangan silabus dan materi pembelajaran sastra yang ditujukan khusus untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Subbab 1.7 adalah validasi dan triangulasi. Berisi pemerolehan validitas yang diperoleh melalui validitas semantis dan penilaian deskriptif dari para ahli. Subbab 1.8 adalah spesifikasi produk. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa deskripsi tokoh dan latar *Cerita Rakyat Malin Kundang* dalam VCD serta silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat dan hasil pengembangannya. Subbab 1.9 adalah sistematika penyajian. Sistematika penyajian berisi tentang runtutan atau rangkaian bab dan subnya serta sedikit uraian mengenai isi masing-masing bab.

Bab II memiliki dua sub. Subbab 2.1 adalah penelitian yang relevan. Penelitian relevan berisi penelitian yang sejenis dengan penelitian skripsi ini. Subbab 2.2 adalah kerangka teori. Kerangka teori berisi tentang teori yang digunakan dalam menganalisis data. Teori yang digunakan yaitu pendekatan struktural untuk menganalisis cerita rakyat, unsur instrinsik tokoh dan latar cerita rakyat, keterkaitan unsur tokoh dan latar, memanfaatkan media VCD sebagai media audiovisual, perencanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi, pendekatan *Student Active Learning* (SAL) untuk penyusunan silabus dan materi pembelajaran

sastra dengan menggunakan media VCD, kurikulum berbasis kompetensi 2004, dan pengajaran cerita rakyat di sekolah dasar.

Bab III memiliki dua sub. Subbab 3.1 adalah metodologi penelitian. Metodologi penelitian mencakup jenis penelitian, subjek dan objek, sumber data, pendekatan, metode formal dan deskriptif analitik, dan teknik pengumpulan data. Subjek yang digunakan adalah VCD Cerita Rakyat Malin Kundang. Objek kajian penelitian yaitu tokoh dan latar cerita rakyat serta silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat. Sumber data yang digunakan berisi sumber yang dianalisis dari VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan struktural dan pendekatan *Student Active Learning* (SAL). Metode formal dan deskriptif analitik adalah metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis unsur karya sastra. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* adalah teknik simak dan teknik catat.

Subbab 3.2 adalah metode pengembangan. Metode pengembangan mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, jenis data uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik penyimpulan data. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan yang berdasarkan satu atau lebih indikator dalam satu kompetensi. Prosedur pengembangan yang diterapkan yaitu (1) analisis kebutuhan melalui kuesioner, observasi langsung, dan wawancara guru; (2) penyusunan desain silabus yang meliputi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, perbaikan, dan pemantapan; dan (3) pengembangan materi menggunakan media VCD. Uji coba produk dilakukan

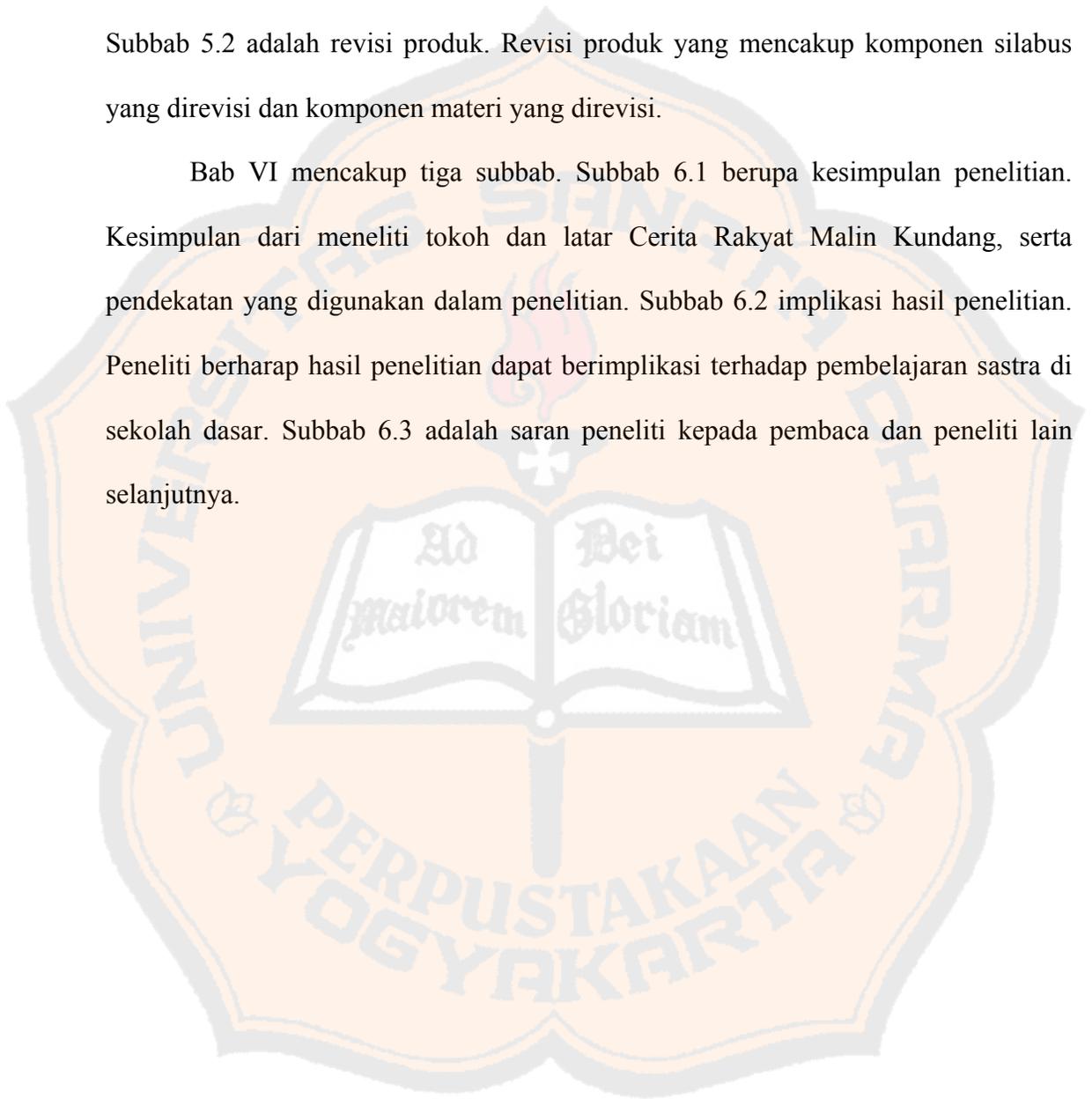
dengan meminta masukan, tanggapan, saran, dan penilaian dari ahli pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, guru pengampu mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas V, dan siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Desain uji coba yang dipakai adalah pembelajaran cerita rakyat menggunakan media audiovisual VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Subjek uji coba adalah ahli pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, guru pengampu mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas V, dan siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Jenis data uji coba berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data berupa kuisioner. Teknik analisis data yang dibuat secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dan teknik penyimpulan data dijadikan dasar untuk memperbaiki produk pengembangan.

Bab IV memiliki dua subbab. Subbab 4.1 adalah deskripsi data. Deskripsi data mencakup deskripsi tokoh dan latar *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Subbab 4.2 adalah pembahasan. Subbab ini mengupas isi cerita yang terdapat dalam tayangan VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*, dan proses pengeditan tayangan film agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekolah.

Bab V mencakup dua subbab. Subbab 5.1 Paparan dan Analisis data. Paparan dan analisis data terdiri dari paparan dan analisis data hasil kuisioner ketertarikan siswa belajar cerita rakyat yang mencakup kedekatan siswa dengan tayangan film kartun, proses pembelajaran yang diharapkan siswa, dan materi pembelajaran yang diharapkan siswa; paparan dan analisis data wawancara guru; paparan dan analisis data masukan/saran guru bahasa Indonesia yang mencakup penilaian silabus pembelajaran cerita rakyat, dan penilaian materi pembelajaran cerita rakyat; paparan

dan analisis data uji coba materi pembelajaran cerita rakyat yang mencakup kenyataan proses pembelajaran dan kenyataan materi pembelajaran cerita rakyat. Subbab 5.2 adalah revisi produk. Revisi produk yang mencakup komponen silabus yang direvisi dan komponen materi yang direvisi.

Bab VI mencakup tiga subbab. Subbab 6.1 berupa kesimpulan penelitian. Kesimpulan dari meneliti tokoh dan latar Cerita Rakyat Malin Kundang, serta pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Subbab 6.2 implikasi hasil penelitian. Peneliti berharap hasil penelitian dapat berimplikasi terhadap pembelajaran sastra di sekolah dasar. Subbab 6.3 adalah saran peneliti kepada pembaca dan peneliti lain selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Terdapat tiga penelitian yang relevan. Penelitian tersebut dilakukan oleh (1) Valentina Maryanti (2003), (2) Fransisca Setyaningrum (2004), dan (3) Angela Rahma Purwitasari (2005). Ketiganya diringkas sebagai berikut.

Penelitian pertama dilakukan oleh Valentina Maryanti (2003) dengan judul *Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih serta Strategi Pembelajarannya untuk SMU Kelas I Semester II*. Penelitian ini menganalisis unsur intrinsik cerita rakyat *Bawang Merah dan Bawang Putih*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan struktural yang menitikberatkan pada unsur-unsur intrinsik sastra yang berupa tokoh, latar, alur, dan tema. Untuk menganalisis teknik penulisan fisik menggunakan pendekatan psikologis. Kemudian untuk pengajaran menggunakan metode taksonomis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis unsur intrinsik dapat diketahui bahwa tokoh utama cerita ini adalah Bawang Putih. Ia memiliki watak rajin, patuh, hormat kepada kedua orang tua, pengasih, tahu berterima kasih, tahu membalas budi, tulus, berjiwa bersih, dan melankolis. Tokoh antagonisnya adalah Bawang Merah yang mempunyai watak bandel, jahat, munafik, kejam, durhaka, dan deskriminatif. Tokoh tritagonisnya

adalah ibu Bawang Merah, Ikan Mas, Pangeran, ayah Bawang Putih, abi Bawang Putih, kucing Bawang Merah, Prajurit pertama, Prajurit kedua, dan Rawulung.

Latar dalam cerita ini ada dua macam yaitu latar tempat dan waktu. Latar tempatnya yaitu di sebuah desa yang terletak di tepi hutan dan istana. Latar waktu adalah siang hari dalam arti dari matahari terbit sampai tenggelam.

Alur dalam cerita ini adalah alur campuran. Cerita ini beralur maju dan mundur. Kisah ceritanya ditampilkan runtut dari awal sampai akhir. Tetapi di tengah cerita ada sedikit alur mundur.

Tema yang terkandung dalam cerita ini adalah ketabahan seorang anak menghadapi masalah-masalah hidupnya. Selain itu, cerita Bawang Merah dan Bawang putih memuat tema bahwa kebenaran itu akan menang, penderitaan tidak akan selamanya dialami. Tetapi ada saatnya orang merasakan kebahagiaan. Selain itu juga memuat tema cinta kasih.

Jika dihubungkan dengan pembelajaran sastra di SMU, skripsi ini menunjukkan bahwa cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih dengan media film VCD dapat diimplementasikan sebagai materi pembelajaran kelas I semester II. Hal ini dibuktikan dengan kesesuaian isi VCD dengan KBK untuk SMU kelas I semester II.

Penelitian kedua dilakukan oleh Fransisca Setyaningrum (2004) dengan judul *Tema dan Amanat Cerita Rakyat dari Cina dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan tema dan amanat dalam *Cerita Rakyat dari Cina*, dan

mendeskripsikan implementasi *Cerita Rakyat dari Cina* sebagai bahan pembelajaran sastra di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan struktural dan pendekatan *Student Active Learning* (SAL). Pendekatan Struktural bertujuan untuk menganalisis unsur tokoh dan penokohan, latar, alur, terutama unsur tema dan amanat. Sedangkan pendekatan *Student Active Learning* (SAL) digunakan dalam implementasi pembelajaran *Cerita Rakyat dari Cina* di sekolah dasar. Dalam analisis tersebut dikemukakan tentang penerapan metode-metode dan teknik-teknik yang ada dalam pendekatan *Student Active Learning* (SAL).

Hasil penelitian terhadap tema dan amanat *Cerita Rakyat dari Cina* dapat disimpulkan bahwa tema yang ada dalam sepuluh judul *Cerita Rakyat dari Cina* merupakan tema biasa. Amanat yang ingin disampaikan dalam sepuluh judul *Cerita Rakyat dari Cina* adalah mengajak siswa-siswa agar meniru hal-hal baik yang dilakukan oleh para tokoh.

Berkaitan dengan pembelajaran sastra, tema dan amanat *Cerita Rakyat dari Cina* dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran di sekolah dasar. Dalam KBK dari kelas IV, V, dan VI sekolah dasar, cerita rakyat merupakan bahan pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa.

Penguasaan bahan pembelajaran selain dipengaruhi oleh pemilihan materi pembelajaran juga dipengaruhi oleh metode serta teknik yang digunakan. Metode dan teknik yang ada dalam pendekatan *Student Active Learning* (SAL) merupakan metode yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Angela Rahma Purwitasari (2005) dengan judul *Tokoh, Tema, Nilai Moral Cerita Rakyat Si Pahit Lidah*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan struktural yang menitikberatkan pada unsur intrinsik tokoh dan tema. Metode yang digunakan dalam metode ini adalah metode deskriptif.

Berdasarkan analisis unsur intrinsik diketahui bahwa yang termasuk tokoh sentral/utama atau tokoh hitam/jahat adalah *Si Pahit Lidah* karena dari awal hingga akhir cerita terus menerus mencerminkan sifat yang buruk. Ia selalu terlibat tindakan dengan tokoh-tokoh pendukung lainnya dengan petualangan-petualangannya yang dapat mencelakakan orang lain dengan sihirnya. Sedangkan yang termasuk ke dalam tokoh bawahan protagonis adalah tokoh putih/baik adalah Nurullah (Si Empat Mata) dan Dewi Santi. Dikatakan sebagai tokoh bawahan protagonis atau tokoh putih/baik karena dari awal hingga akhir cerita terus menerus mencerminkan sifat-sifat yang baik dan pemunculannya hampir berdampingan dengan tokoh sentral/utama. Sedangkan Ratu Wanita Sakti, Puyung Junjungan, dan Puyung Tuan sebagai tokoh bawahan karena pemunculannya dalam *Cerita Rakyat Si Pahit Lidah* sedikit.

Tema yang terkandung dalam *Cerita Rakyat Si Pahit Lidah* adalah tentang seseorang yang memiliki kesaktian tinggi namun ia tidak menggunakan kesaktiannya itu dengan semestinya, tidak menolong orang lain, tetapi justru untuk mencelakakan orang lain. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat *Si Pahit Lidah* adalah: (1) nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan, (2) nilai moral hubungan manusia dengan sesama, dan (3) nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri.

Nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan berkaitan dengan dosa. Nilai moral hubungan manusia dengan sesama berkaitan dengan kasih sayang, tolong menolong, dan tidak boleh mengejek. Sedangkan nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri kaitannya adalah dengan sifat tidak sombong dan bersikap bijaksana. Keterkaitan antar unsur yang terdapat dalam *Cerita Rakyat Si Pahit Lidah* adalah keterkaitan antara tokoh dan tema yang menggambarkan tindakan-tindakan *Si Pahit Lidah* dari awal hingga akhir cerita, keterkaitan antara tokoh dan nilai moral, keterkaitan antara tema dan nilai-nilai moral, dan juga keterkaitan antara tokoh, tema, dan nilai-nilai moral.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Cerita Rakyat Si Pahit Lidah* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran kelas VI semester I karena sesuai dengan siswa usia SD. Hal tersebut dibuktikan dengan kesesuaian struktur intrinsik *Cerita Rakyat Si Pahit Lidah* dengan kurikulum 2004. Standar kompetensi untuk kelas VI semester I yaitu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Sebatas pengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang meneliti tentang tokoh dan latar *Cerita Rakyat Malin Kundang* dalam VCD serta implementasinya dalam pembelajaran sastra untuk kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Selain mempelajari unsur intrinsik tokoh dan latar, dengan mempelajari *Cerita Rakyat Malin Kundang* ini siswa dilatih untuk menanggapi

kembali isi cerita *Malin Kundang* dengan gaya bahasa masing-masing siswa. Siswa juga dapat menuliskan kembali ringkasan cerita dari film tersebut.

Oleh karena itu, peneliti ingin menganalisis tokoh dan latar VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* serta implementasinya dalam pembelajaran sastra untuk kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Pembahasan terhadap unsur-unsur intrinsik tokoh dan latar perlu dilakukan agar dapat diketahui peranan tokoh film dan di mana tempat peristiwa yang terjadi dalam cerita rakyat tersebut. Untuk implementasi pembelajaran sastra, peneliti memakai kurikulum yang sedang berlaku sebagai acuan.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Pendekatan Struktural

Secara etimologis struktur berasal dari kata *structura*, bahasa Latin, yang berarti bentuk atau bangunan. Secara definitif strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antarhubungannya, di satu pihak antarhubungan unsur yang satu dengan unsur lainnya, di pihak yang lain hubungan antara unsur (unsur) dengan totalitasnya (Kutha, 2004: 91).

Menurut Teeuw (1983, via Hartoko, 1992: 130), analisis struktur adalah suatu tahap dalam penelitian sastra yang sukar dihindarkan. Bahkan dapat dikatakan bagi setiap peneliti sastra, analisis struktur karya sastra yang akan diteliti dari segi manapun merupakan tugas prioritas, pekerjaan pendahuluan.

Menurut kaum Strukturalisme, karya sastra adalah sebuah totalitas yang dibangun secara kohensif oleh berbagai unsur pembangunnya. Di satu pihak, menurut

Abrams (1981, via Nurgiyantoro, 1995: 36), struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah.

Menurut Nurgiyantoro (1995: 36), struktur karya sastra adalah hubungan antarunsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama-sama membentuk satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, pada dasarnya analisis struktural bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antarberbagai unsur karya sastra yang secara bersama menghasilkan semua unsur karya sastra. Analisis struktural tidak cukup dilakukan hanya sekedar mendata unsur tertentu sebuah karya fiksi, tetapi yang lebih penting adalah menunjukkan hubungan antarunsur itu, dan sumbangan apa yang diberikan terhadap tujuan estetik dan makna keseluruhan yang ingin dicapai (Nurgiyantoro, 1995: 37).

Pandangan struktural lebih banyak memperlihatkan tanggapan yang objektif dalam penilaian sebuah karya sastra, dan ini sesuai dengan sifat eksistensi karya sastra itu sendiri yang lebih menekankan pada unsur-unsur intrinsik (Ahmad, 1986: 23). Penelitian terhadap karya sastra tidak cukup dengan sekedar memperlihatkan analisis atau strukturnya saja. Penelitian kesusastraan yang sempurna tidak semata harus ditinjau dari sudut intrinsik, yaitu elemen-elemen yang membina karya sastra dari dalam, tetapi harus juga melibatkan perhatian dari segi ekstrinsiknya, yaitu hal-hal yang bisa mempengaruhi karya sastra itu dari luar. Misalnya permasalahan sosial, politik, ekonomi, kebudayaan (bahasa), dan beberapa faktor lain yang turut

mengambil peranan dalam sebuah karya sastra janganlah diabaikan sama sekali (Ahmad, 1986: 22—23).

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk karya sastra yang merupakan bangunan berstruktur. Berstruktur berarti bahwa cerita rakyat merupakan susunan yang bersistem yang antar unsur-unsurnya terjadi hubungan timbal balik dan saling menentukan. Unsur tersebut meliputi tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, amanat, sudut pandang, atau yang lain. Oleh karena itu, unsur-unsur dalam cerita rakyat bukan hanya kumpulan atau tumpukan hal-hal yang berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan. Setiap unsur karya sastra mempunyai makna setelah berada dalam hubungannya dengan unsur-unsur yang lain yang terkandung di dalamnya (Nurgiyantoro, 1995: 37).

Menurut Nyoman Kutha (2004: 79), karya sastra dapat dianalisis dengan dua cara. Pertama, menganalisis unsur-unsur yang terkandung dalam karya sastra. Kedua, menganalisis karya sastra melalui perbandingannya dengan unsur-unsur di luarnya, yaitu kebudayaan pada umumnya. Analisis pertama dilakukan melalui pendekatan intrinsik, sedangkan analisis yang kedua dilakukan melalui pendekatan ekstrinsik.

Analisis struktural dalam penelitian ini untuk menganalisis unsur intrinsik VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*, terutama difokuskan pada tokoh dan latar cerita rakyat dan hubungan antar kedua unsurnya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sastra cerita rakyat yang terdapat di kurikulum berbasis kompetensi untuk kelas V sekolah dasar hanya mempelajari mengenai tokoh dan latar.

2.2.2 Unsur Intrinsik Cerita Rakyat

Dalam penelitian ini akan diungkapkan unsur instrinsik yang terdapat dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Unsur yang akan dibahas dalam bab IV adalah deskripsi data dan pembahasan mengenai tokoh dan latar.

2.2.2.1 Tokoh

Menurut Abrams (1981, via Nurgiyantoro 1995: 173), tokoh cerita adalah orang (-orang) yang ditampilkan dalam karya naratif atau drama yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca atau penyimak karya sastra.

Pada umumnya tokoh cerita rakyat yang terdapat dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* berupa orang. Jika tokoh berupa binatang, tumbuhan, atau bahkan benda mati, sikap dan tingkah lakunya tetap pula menggambarkan tingkah laku manusia. Menurut Hariyanto (2000: 35—38), ada berbagai macam tokoh. Tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan sudut pandang dan tinjauannya.

Berdasarkan peranannya dalam cerita rakyat terdapat tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah pelaku utama yang diutamakan dalam suatu drama. Ia mungkin paling banyak muncul atau paling banyak dibicarakan. Tokoh tambahan adalah pelaku yang kemunculannya dalam cerita lebih sedikit, dapat dikatakan tidak begitu dipentingkan kehadirannya.

Berdasarkan fungsi penampilannya terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Protagonis adalah tokoh yang diharapkan berfungsi menarik simpati dan empati pembicara atau penonton. Ia adalah tokoh dalam drama yang memegang pimpinan, tokoh sentral. Antagonis atau tokoh lawan adalah pelaku dalam cerita yang berfungsi sebagai penentang utama dari tokoh protagonis. Tritagonis adalah tokoh yang berpihak pada protagonis atau berpihak pada antagonis atau berfungsi sebagai penengah pertentangan tokoh-tokoh itu.

Berdasarkan pengungkapan wataknya terdapat tokoh bulat (kompleks) dan tokoh datar (pipih, sederhana). Tokoh bulat adalah pelaku dalam cerita yang diberikan segi-segi wataknya sehingga dapat dibedakan dari tokoh-tokoh lainnya. Tokoh bulat ini dapat mengejutkan pembaca atau penonton, karena memiliki watak di luar dugaan. Tokoh datar adalah pelaku dalam cerita yang tidak diungkapkan wataknya secara lengkap. Yang dikatakan atau dilakukan oleh tokoh datar biasanya tidak menimbulkan kejutan pada pembaca atau penonton.

Berdasarkan pengembangan wataknya terdapat tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis adalah pelaku dalam cerita yang dalam keseluruhan cerita tersebut sedikit sekali atau bahkan sama sekali tidak berubah. Tokoh berkembang adalah pelaku dalam cerita yang dalam keseluruhan cerita tersebut mengalami perubahan atau perkembangan.

Berdasarkan kemungkinan pencerminan manusia dalam kehidupan nyata, terdapat tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh cerita yang hanya sedikit ditampilkan individualitasnya dan lebih banyak ditampilkan pekerjaan atau

perihal lainnya yang lebih bersifat mewakili. Tokoh tipikal merupakan pencerminan orang atau sekelompok orang dalam suatu lembaga dunia nyata. Tokoh netral adalah tokoh dalam cerita yang bereksistensi demi penceritaan itu sendiri. Ia hadir semata-mata demi cerita tersebut dan tidak berpretensi mewakili sesuatu di luar dirinya.

Untuk penelitian skripsi ini peneliti hanya akan menjabarkan tokoh berdasarkan peranan dan fungsi penampilannya. Berdasarkan peranannya terdapat tokoh utama dan tokoh tambahan. Berdasarkan fungsi penampilannya terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Karena kedua hal itulah yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

Menurut Burhan Nurgiyantoro (1995: 169), tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan dalam fiksi, yang sesuai dengan namanya adalah tokoh rekaan atau tokoh yang tak pernah ada di dunia nyata. Namun, dalam suatu karya tertentu kita dapat menemukan tokoh sejarah, tokoh manusia nyata (bukan rekaan pengarang) muncul dalam cerita. Kita dapat mengenali personifikasi tokoh-tokoh manusia nyata yang terdapat dalam tokoh cerita dengan melihat ciri kepribadian tertentu yang dimiliki tokoh dari kehidupan nyata walau hal itu hanya menyangkut beberapa aspek saja. Tokoh cerita menempati posisi sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada penyimak atau pembaca karya sastra (Nurgiyantoro, 1995: 167).

2.2.2.2 Latar

Latar merupakan tempat, saat, dan keadaan sosial yang menjadi wadah tempat tokoh melakukan dan dikenai sesuatu kejadian. Latar bersifat memberikan “aturan”

permainan terhadap tokoh. Latar akan mempengaruhi tingkah laku dan cara berpikir tokoh (Nurgiyantoro, 1995: 75).

Menurut Dick Hartoko & Rahmanto (1986: 78), latar atau *setting* adalah penempatan dalam ruang dan waktu dalam karya naratif atau dramatis. Latar sangat penting untuk menciptakan suasana dalam karya atau adegan, serta untuk menyusun pertentangan tematis.

Latar merupakan bagian dalam pembinaan struktur. Fungsi-fungsi unsur pembinaan latar menjadi erat hubungannya dengan bagian struktur yang lain. Latar bukan saja membantu memperlihatkan suasana cerita, tetapi bisa mempengaruhi dan menerangkan sifat dan tindakan tokoh. Waktu peristiwa yang terjadi dalam cerita juga terkait dengan latar. Latar waktu itu menjadi penting untuk memperkuat jalinan cerita sehingga dapat menimbulkan penceritaan yang lebih realistik. Penciptaan sebuah karya sastra akan menjadi artistik dan menarik dengan kesempurnaan menerapkan unsur-unsur yang saling terkait (Ahmad, 1986: 32).

Latar mengacu pada makna tentang segala keterangan mengenai waktu, ruang, serta suasana peristiwa dalam karya sastra. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal itu penting untuk menciptakan kesan realistis kepada pembaca atau penonton. Latar menciptakan suasana yang seakan-akan nyata ada. Latar juga memungkinkan penonton berperan secara kritis berkenaan dengan pengetahuannya mengenai latar tersebut (Hariyanto, 2000: 42). Jadi, latar adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial yang menjadi tempat tokoh melakukan dan dikenai suatu kejadian.

Berkaitan dengan latar, P. Hariyanto (2000: 42) membagi istilah latar menjadi empat bagian. Yaitu latar fisik, latar spiritual, latar netral, dan latar tipikal. Penjelasan mengenai keempat istilah tersebut adalah sebagai berikut.

Latar fisik adalah segala keterangan atau keadaan mengenai lokasi atau tempat tertentu (nama kota, desa, jalan, hotel, kamar) dan berkenaan dengan waktu (abad, tahun, tanggal, pagi, siang, saat bulan purnama, ketika hujan deras). Dengan demikian latar fisik ini terdiri dari latar tempat dan latar waktu.

Latar spiritual adalah segala keterangan atau keadaan mengenai tata cara, adat istiadat, kepercayaan, nilai-nilai yang melingkupi dan dimiliki oleh latar fisik. Latar spiritual ini pada umumnya dilukiskan kehadirannya bersama dengan latar fisik, bersifat memperkuat kehadiran latar fisik tersebut. Latar sosial (keterangan atau keadaan yang berkaitan dengan perilaku kehidupan sosial: kebiasaan hidup, tradisi, kepercayaan) termasuk di dalam pengertian latar spiritual.

Latar netral adalah latar yang tidak memiliki sifat khas yang menonjol. Latar semacam ini cenderung bersifat umum yang sebenarnya dapat berlaku di mana saja. Latar netral dikatakan tidak fungsional, tidak terjalin dengan unsur drama lainnya secara koherensif. Meskipun demikian, latar netral tidak selalu berarti merendahkan kualitas sastra. Hal itu dimungkinkan karena si pengarang ingin menonjolkan unsur lainnya.

Latar tipikal adalah latar yang menonjolkan sifat khas. Latar sejenis ini cenderung bersifat khusus, berlaku pada suatu waktu dan tempat tertentu. Latar tipikal bersifat fungsional, terjalin secara koherensif dengan unsur drama lainnya.

Meskipun demikian, adanya latar tipikal tidak selalu berarti meninggikan kualitas sastra drama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membagi latar cerita rakyat menjadi tiga bagian yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat yaitu tempat terjadinya peristiwa yang terdapat dalam cerita (misalnya, di sebuah desa, di hutan, di depan rumah, dan sebagainya). Latar waktu yaitu keterangan waktu atau saat terjadinya peristiwa (misalnya, pagi, siang, sore, malam, pada suatu hari, tiga hari kemudian, sekarang, dan sebagainya). Latar sosial adalah latar yang menunjuk pada kehidupan sosial yang terdapat dalam cerita (misalnya, penggolongan masyarakat golongan atas dan masyarakat golongan rendah).

2.2.3 Keterkaitan Unsur Tokoh dan Latar Cerita Rakyat

Tokoh dan latar termasuk unsur instrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 1995: 23). Latar dan tokoh tidak pernah berdiri sendiri. Tokoh dan latar merupakan dua unsur cerita yang erat berhubungan dan menunjang- menunjang (Sudjiman, 1988: 27).

Latar merupakan tempat, saat, dan keadaan sosial yang menjadi wadah tempat tokoh melakukan dan dikenai sesuatu kejadian. Latar bersifat memberikan “aturan” permainan terhadap tokoh. Latar akan mempengaruhi tingkah laku dan cara berpikir tokoh. Pemilihan latar yang kurang sesuai dengan unsur cerita yang lain, khususnya unsur tokoh, dapat menyebabkan cerita menjadi kurang meyakinkan (Nurgiyantoro, 1995: 79). Latar dapat juga menentukan tipe tokoh cerita, begitu juga sebaliknya tokoh tertentu menghendaki latar yang tertentu pula. Latar dapat juga

mengungkapkan watak tokoh (Sudjiman, 1988: 49). Misalnya, penggambaran keadaan kamar tokoh yang selalu acak-acakan mengesankan bahwa penghuninya orang yang malas.

2.2.4 Memanfaatkan Media VCD Sebagai Media Audiovisual Untuk Pembelajaran

Oemar Hamalik (1982: 12), mengatakan bahwa penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu maka pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan.

Media audiovisual adalah suatu media yang terdiri dari media *visual* yang disinkronkan media *audio*, yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar-mengajar. Atau dengan kata lain, media audiovisual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Yang termasuk media audiovisual antara lain: *sound slide*, TV, Film, VCD, dan sebagainya (Rinanto, 1982: 21).

Media audiovisual mempunyai pengaruh yang begitu besar terhadap anak. Media ini bisa merusak anak (pengaruh negatif) dan dapat juga membangun anak (pengaruh positif). Pengaruh positif dari media audiovisual tidak disia-siakan oleh negara maju. Media audiovisual digunakan untuk menunjang program pendidikan. Anak-anak di negara maju sudah tidak asing lagi dengan media audiovisual. Bahkan

setiap hari mereka bergulat dengan media audiovisual. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan dapat mengintegrasikan diri dengan media audiovisual. Hasil penggunaan media tersebut hasilnya cukup memuaskan. Anak tidak lagi menjadi objek pendidikan, melainkan subjek pendidikan (Rinanto, 1982: 9).

Menurut Oemar Hamalik (1982: 16), ada sembilan kriteria yang harus diterapkan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan, yaitu (1) tujuan mengajar, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar, (4) alat yang dibutuhkan, (5) waktu yang dibutuhkan, (6) penilaian hasil belajar, (7) pribadi guru, (8) minat dan kemampuan siswa, dan (9) situasi pengajaran. Dari kesembilan kriteria tersebut dapat terlihat, bahwa antara media pendidikan dan faktor-faktor pengajaran lainnya, sangat erat hubungannya dan merupakan suatu jalinan yang berantai.

Pemakaian media audiovisual mempunyai kelebihan-kelebihan dan kepraktisan dibanding dengan sarana pendidikan yang lain. Andre Rinanto (1982: 53—56), mengemukakan kelebihan media audiovisual sebagai berikut:

1. Media audiovisual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak didik.
2. Media audiovisual dapat melampaui batasan ruang dan waktu.
3. Media audiovisual sangat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya.
4. Media audiovisual memberikan keseragaman pengamatan.
5. Media audiovisual dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkret, dan realistik.

6. Media audiovisual membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media audiovisual memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret sampai ke abstrak.

Amir Hamzah Suleiman (1981:21—25), menunjukkan empat langkah menggunakan alat audiovisual sebagai media pengajaran. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audiovisual menuntut persiapan yang matang. Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah (1) pelajari tujuan, (2) siapkan pelajaran, (3) pilih dan usahakan alat yang cocok, (4) berlatih menggunakan alat, dan (5) periksa tempat.

Hal-hal yang harus dilakukan guru adalah harus menonton film itu sebelum mempertunjukkan film kepada siswa. Hal itu dilaksanakan agar guru yakin bahwa film itu cocok untuk keperluan siswa, dan agar guru dapat memberikan penjelasan terlebih dahulu sebelum siswa menonton.

2. Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, langkah selanjutnya adalah penyajian. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah (1) menyusun kata pendahuluan, (2) menarik perhatian, (3) menyatakan tujuan, (4) menggunakan alat, dan (5) mengusahakan penampilan yang baik.

Sebelum mempertunjukkan film yang ditonton, sebaiknya guru memperbincangkan film terlebih dahulu dengan siswa, misalnya dengan

menceritakan secara ringkas film yang hendak ditonton, menyampaikan tujuan, dan sebagainya.

3. Penerapan

Suatu pelajaran baru dapat berarti apabila dapat diterapkan dengan baik di dalam kelas. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam penerapan adalah (1) praktik-praktik, (2) pertanyaan-pertanyaan, (3) ujian, dan (4) diskusi.

Penerangan atau penyuluhan yang telah diberikan guru hendaknya segera dipraktikkan kepada siswa. Pertanyaan termasuk dalam langkah penerapan. Hal itu dilakukan agar mendapatkan umpan balik dari siswa. Guru harus memberikan pertanyaan yang dapat membantu siswa untuk memantapkan fakta-fakta penting dalam ingatan siswa. Komunikasi guru dan siswa dapat diterapkan dalam diskusi bersama, dengan mendiskusikan film yang telah diputar.

4. Kelanjutan

Kelanjutan setelah menonton film dengan menggunakan media audiovisual yaitu dengan mengadakan *ulangan*. Maksudnya yaitu apabila ada kesempatan guru menyampaikan pelajaran atau pesan yang telah diberikan secara berulang-ulang. Pendekatan secara menyeluruh dan berulang-ulang besar sekali pengaruhnya terhadap siswa.

Menurut Amir Hamzah Suleiman (1981: 24), ada tujuh hal yang harus dihindari agar penampilan seorang guru dapat berhasil dalam menyampaikan film kepada siswa. Ketujuh hal yang harus dihindari adalah sebagai berikut:

1. Tidak berhasil mempersiapkan dan mengatur penyajian bahan pelajaran atau informasi dengan baik.
2. Tidak berhasil memisahkan dengan jelas inti persoalan dari keterangan-keterangan yang mendukungnya.
3. Tidak berhasil menggunakan kata-kata atau alat-alat audiovisual yang tepat.
4. Tidak berhasil memilih bahan pelajaran atau informasi yang tepat, yang sangat diperlukan pada saat tertentu.
5. Tidak berhasil mengemukakan pelajaran atau informasi secara obyektif.
6. Tidak berhasil memandang persoalan dari pandangan pendengar.
7. Tidak berhasil menyajikan persoalan dengan baik dalam penampilan atau dalam program keseluruhan.

Amir Hamzah Suleiman (1981: 192), juga mengemukakan kekurangan menggunakan media audiovisual sebagai berikut:

1. Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan selagi film berputar.
2. Jalan film yang terlalu cepat, sehingga tidak semua orang dapat mengikutinya dengan baik.
3. Peralatan relatif mahal.

Kesukaran yang utama dalam memanfaatkan media VCD sebagai medium pengajaran karena sekolah belum memiliki fasilitas atau sarana yang mendukung. Hal itu juga dikarenakan bidang kurikulum Kanwil Depdiknas ataupun Dinas Pendidikan

dan Kebudayaan yang sering menomorsekiankan pengajaran sastra dibanding pelajaran yang bernuansa eksakta (Endraswara, 2002: 60).

2.2.5 Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya dapat diukur dan diamati. Kompetensi dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan bahan kajian dan bahan pelajaran secara kontekstual (Nugraha, 2003: 1).

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara/metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Komponen-komponen yang terdapat di kurikulum yaitu, (1) tujuan pembelajaran, (2) isi pembelajaran, (3) proses pembelajaran, dan (4) penilaian dan evaluasi pembelajaran (Nugraha, 2003: 1).

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi yang dibakukan dan cara penyampaiannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan daerah. Kompetensi perlu dicapai secara tuntas (belajar tuntas). Bimbingan diperlukan untuk melayani perbedaan individual melalui program remedial (memperbaiki kesalahan/mengoreksi), pematapan, dan pengayaan (Nugraha, 2003:1).

Setya Nugraha (2003: 1), mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi harus dilandasi oleh prinsip-prinsip berikut ini:

1. berpusat pada peserta didik
2. mengembangkan kreativitas peserta didik
3. menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
4. mengembangkan beragam kemampuan yang bemuatan nilai
5. menyediakan pengalaman belajar yang beragam
6. belajar melalui berbuat

Pelaksanaan prinsip-prinsip tersebut dapat diwujudkan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi, dan kecakapan hidup peserta didik yang pada gilirannya dapat membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Menurut Setya Nugraha (2003: 6), pengembangan kurikulum bahasa berkaitan erat dengan prinsip-prinsip dan prosedur perencanaan, penyampaian, pengaturan, dan pengujian proses belajar dan mengajar. Langkah-langkah pengembangan kurikulum terdiri atas: analisis kebutuhan (*need analysis*), perumusan tujuan/kompetensi (*goal setting*), penentuan desain silabus (*syllabus design*), penentuan metodologi (*methodology*), dan pelaksanaan evaluasi (*testing and evaluation*).

2.2.5.1 Analisis Kebutuhan

Di dalam pengembangan kurikulum, analisis kebutuhan (*need analysis*) ditujukan untuk:

1. Menyediakan suatu mekanisme untuk mencapai sasaran input dalam *content, design*, dan penerapan sebuah program bahasa yang melibatkan pembelajar, guru, administrator dalam perencanaannya.
2. Mengidentifikasi kebutuhan umum atau khusus yang dapat ditujukan dalam penentuan maksud, tujuan dan isi pembelajaran dalam sebuah program bahasa.
3. Menyediakan data yang dapat disajikan sebagai dasar untuk mereview atau mengevaluasi program yang ada.

Analisis kebutuhan dapat difokuskan pada dua hal yaitu parameter umum suatu program bahasa dan atau pada kebutuhan komunikasi khusus pembelajar. Pendekatan yang pertama mengacu pada analisis situasi dan pendekatan kedua lebih mengacu pada analisis kebutuhan komunikatif.

Analisis situasi memfokuskan pada pembelajar, tujuan dan harapan pembelajar, tipe pembelajaran yang diinginkan pembelajar, kecakapan guru dalam penguasaan bahasa target, pendekatan pembelajaran yang diinginkan pembelajar, dan jenis-jenis tes dan penilaian yang dibutuhkan dalam program itu. Sedangkan, analisis kebutuhan komunikatif lebih menekankan pada pengumpulan informasi tentang kebutuhan komunikasi pembelajar dalam bahasa target. Analisis ini memfokuskan pada *setting* bahasa target yang digunakan pembelajar, hubungan peran yang terlibat dalam komunikasi, keterampilan-keterampilan berbahasa yang dipelajari, situasi dan komunikasi tindak tutur yang dibutuhkan pembelajar, dan tingkat kecakapan awal bahasa target pembelajar.

Analisis kebutuhan merupakan suatu prosedur yang sangat penting dalam penyusunan kurikulum. Dengan analisis kebutuhan akan terhimpun beragam informasi tentang konteks program bahasa, pembelajar, pengajar, dan faktor administratif yang semuanya digunakan untuk merencanakan program.

Yalden (1987, via Setya Nugraha, 2003: 8), menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan suatu prosedur yang meliputi: identifikasi kebutuhan komunikasi pembelajar, kebutuhan personal, motivasi, karakteristik dan sumber yang relevan bagi pembelajar, patner pembelajaran, guru, karyawan, material, dan buku teks. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan dilakukan analisis kebutuhan adalah untuk memahami sebanyak mungkin tentang pembelajar seawal mungkin sebelum pembelajaran dimulai supaya dapat ditetapkan tujuan yang realistik dan berterima.

2.2.5.2 Perumusan Tujuan atau Kompetensi

Perumusan tujuan dilakukan setelah analisis kebutuhan dilakukan. Perumusan tujuan sangat penting dilakukan karena dapat berfungsi sebagai; (1) dasar pengembangan deskripsi spesifik mengenai *outcame* dari sebuah program bahasa, (2) sarana bagi guru untuk memperjelas maksud pembelajaran, (3) mempermudah identifikasi keterampilan-keterampilan yang hendak dicapai dari berbagai isi pembelajaran, dan (4) sebagai sarana atau indikator akuntabilitas program. Tujuan yang hendak dicapai atau kompetensi yang hendak diwujudkan hendaknya terumuskan dengan jelas sehingga dapat memberikan gambaran terhadap pengembangan isi pembelajaran, metodologi, dan evaluasi yang hendak dilakukan.

Jack Richards (1990, via Setya Nugraha, 2003: 9), mengatakan ada empat cara yang dapat dilakukan untuk menyatakan tujuan, yaitu (1) *behavioral objective*, (2) *skill based objective*, (3) *content-based objective*, dan (4) *proficiency scale*. Penjelasan mengenai keempat hal tersebut sebagai berikut.

1. *Behavioral objective*, ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam perumusan *behavioral objective*, yaitu (1) perilaku yang akan diwujudkan atau performansi harus dinyatakan secara jelas dan tidak membingungkan, (2) kondisi atau situasi perilaku berbahasa harus dideskripsikan dengan tepat, dan (3) standar atau kriteria yang digunakan untuk mengukur perilaku harus dinyatakan secara dengan tegas.
2. *Skill based objective* adalah tujuan-tujuan pembelajaran bahasa dalam kaitannya dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
3. *Content-based objective* merupakan perumusan tujuan yang menekankan tercapai atau tidaknya pemahaman atas serangkaian isi/informasi/tema bidang tertentu yang disampaikan melalui atau dengan bahasa.
4. *Proficiency scale objective* merupakan penentuan tujuan berdasarkan pencapaian kompetensi tiap-tiap level.

2.2.5.3 Penentuan Desain Silabus

Silabus disusun agar tujuan yang telah ditetapkan dan dirumuskan dapat teruji dan prioritas-prioritasnya dapat tercapai dengan pilihan-pilihan materi yang sesuai.

Penyusunan silabus juga diarahkan agar kita dapat menentukan isi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan.

Yalden (1983, via Setya Nugraha, 2003: 10), mengajukan beberapa komponen yang harus dicantumkan dalam silabus komunikatif, yaitu sebagai berikut:

1. tujuan yang hendak dicapai oleh pembelajar dalam mempelajari bahasa target
2. *setting* tempat bahasa target tersebut akan digunakan
3. peran pembelajar dalam komunikasi dengan bahasa target yang dipelajari
4. situasi-situasi komunikasi yang memungkinkan pembelajar berpartisipasi dalam bahasa target (situasi keseharian, situasi informal dan formal, situasi akademik, dll.)
5. fungsi-fungsi berbahasa yang memungkinkan pembelajar berekspresi
6. konsep-konsep kebahasaan
7. keterampilan-keterampilan retorik dan wacana
8. variasi-variasi berbahasa yang memperkaya pembelajar dan level yang hendak dicapai oleh pembelajar
9. isi-isi gramatikal dan leksikal

2.2.5.4 Penentuan Metodologi

Metodologi merupakan komponen dari kurikulum yang secara khusus mengkaji berbagai pilihan dan gradasi aktivitas dan tugas-tugas pembelajaran. Di dalam metodologi dijelaskan mengenai pendekatan yang mendasari program bahasa; peran guru dalam pembelajaran; peran pembelajar; jenis-jenis aktivitas, tugas, dan

pengalaman belajar yang akan digunakan dalam program; peran dan desain materi pembelajaran beserta teknik penyampaianya; dan evaluasi pembelajaran.

2.2.5.5 Pelaksanaan Evaluasi

Fokus evaluasi adalah untuk menentukan apakah maksud dan tujuan dari program bahasa yang telah digariskan dalam rumusan tujuan, diwujudkan dalam silabus, dan diupayakan dalam penyampaian materi tersebut tercapai atau tidak; efektif atau tidak. Evaluasi meliputi tes yang digunakan untuk menentukan pembelajar dalam level yang tepat (*placement test*), tes yang digunakan untuk mengukur seberapa banyak dan berkualitasnya keterampilan berbahasa yang telah dicapai pembelajar (*achievements test*), dan tes yang digunakan untuk mendiagnosis permasalahan-permasalahan pembelajar (*diagnostisic test*).

2.2.6 Pendekatan *Student Active Learning* (SAL)

Pendekatan *Student Active Learning* (SAL) merupakan paradigma pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat perhatian dan perlakuan di kelas. Bukan berarti peran guru tidak penting. Peran guru tetap memegang peranan penting dalam perancangan pembelajaran dan pemberian fasilitasi demi tercapainya pembelajaran aktif di kelas (Widharyanto, 2003: 18).

Chickering dan Gamson (1987) via Widharyanto (2003: 7—8), mengatakan bahwa para siswa dalam belajar tidak hanya sekedar duduk di kelas mendengarkan guru, menghafalkan tugas-tugas yang diberikan dan menemukan jawabannya. Lebih dari itu, para siswa harus mendiskusikan apa yang mereka pelajari, menulis tentangnya, menghubungkan dengan pengalaman yang dimiliki, dan menerapkan

dalam kehidupan sehari-hari. Para siswa juga diharapkan membuat apa yang mereka pelajari menjadi bagian dari diri mereka sendiri. Dalam hal ini, para siswa mendapatkan kesempatan untuk mengintegrasikan informasi, konsep, atau keterampilan baru ke dalam struktur kognitif atau skemata yang mereka miliki, melalui merumuskan, memeriksa sendiri, dan mempraktikkannya.

2.2.6.1 Metode dan Teknik Pembelajaran

Pendekatan *Student Active Learning* (SAL) memberikan lima metode beserta teknik-tekniknya. Kelima metode tersebut adalah (1) Metode Kooperatif, (2) Metode SAVI, (3) Metode Permainan atau Games, (4) Metode Inkuiri, dan (5) Metode Pembelajaran Berbasis Perpustakaan (Widharyanto, 2003: 20). Untuk penelitian ini peneliti menggunakan tiga metode, yaitu metode SAVI, metode permainan atau games, dan metode pembelajaran berbasis keperpustakaan. Ketiga metode itu akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Metode SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual)

Metode SAVI merupakan suatu prosedur pembelajaran yang didasarkan atas aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar dengan melibatkan seluruh indera sehingga seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar (Widharyanto, 2003: 23). Metode SAVI memiliki empat unsur, yaitu unsur somatis, auditori, visual, dan intelektual (Widharyanto, 2003: 24—25). Keempatnya akan dijabarkan sebagai berikut.

Belajar somatis, dalam konteks pembelajaran bahasa, berarti belajar bahasa dengan memanfaatkan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk

melakukan aktivitas. Belajar bahasa secara auditori ditekankan pada aktivitas mendengarkan suara-suara melalui dialog-dialog yang tercipta di kelas baik antarpembelajar maupun pembelajar dengan guru secara langsung atau dari alat-alat audio. Pembelajaran bahasa secara visual menuntut ketersediaan berbagai bentuk/media yang dapat diamati secara langsung oleh pembelajar untuk kemudian membicarakannya dalam bentuk lisan atau tulis. Pembelajaran intelektual dimaknai sebagai apa yang dilakukan dalam pikiran pembelajar secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.

Menurut Widharyanto (2003: 25), pembelajaran bahasa yang mendasarkan pada metode SAVI akan lebih efektif dengan mendasarkan pada prinsip-prinsip bahwa: (1) belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, (2) belajar bahasa adalah belajar berkreasi, bukan mengkonsumsi, (3) kerjasama membantu proses belajar bahasa, (4) pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan dan secara simultan, (5) belajar lebih bermakna bila pembelajar mengerjakan sendiri berbagai aktivitas berbahasa, (6) emosi positif sangat membantu pembelajaran, dan (7) gambaran konkrit lebih mudah daripada abstraksi verbal.

Teknik-teknik metode SAVI yang dapat dikembangkan di antaranya yaitu, dengan meminta pembelajar untuk memperagakan suatu proses, sistem, atau peran tertentu sehingga secara fisik mereka dapat bergerak dan tentu saja keterampilan berbahasa seperti berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Dapat juga diterapkan dengan memberikan pembelajar serangkaian cerita yang mengandung

permasalahan, dan meminta mereka untuk memecahkan masalah tersebut (Widharyanto, 2003: 25—26).

2. Metode Permainan atau *Games*

Metode *games* merupakan serangkaian prosedur pembelajaran bahasa yang difasilitasi dengan berbagai permainan untuk mencapai suatu tujuan berbahasa. Metode ini melibatkan pembelajar dalam berbagai aktivitas dengan berbagai aturan-aturan tertentu yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Widharyanto, 2003: 26).

Prinsip-prinsip metode permainan atau *games* yang dikembangkan oleh beberapa pakar (Meier, 2002: 205; Hadfield, 1998: 8—10; Ersoz, 2000 via Widharyanto, 2003: 26—27) sebagai berikut:

- 1) *Games* yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks hidup pembelajar. *Games* akan lebih bermanfaat bila dapat memberi pengetahuan, menguatkan sikap-sikap tertentu.
- 2) *Games* diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi, dan menciptakan makna-makna baru.
- 3) *Games* yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikkan pembelajar.
- 4) *Games* dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerjasama dengan pembelajar lain.
- 5) *Games* hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan pembelajar semakin termotivasi menjalani proses tersebut.

- 6) Penekanan *games* linguistik pada akurasi isinya, sedangkan *games* komunikatif lebih menekankan pada kelancaran dan suksesnya komunikasi (daripada kebenaran bahasa yang dipakai).
- 7) *Games* dapat dipergunakan untuk semua tingkatan dari berbagai keterampilan berbahasa sekaligus.

Hadfield (1999, via Widharyanto, 2003: 27—28), memaparkan beberapa teknik yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa, antara lain:

- 1) Kesenjangan Informasi

Kesenjangan Informasi adalah teknik *games* yang sederhana. Dalam aktivitas ini pembelajar mendapat informasi yang tidak sama dan mereka harus berusaha melengkapi informasi yang didapatnya dari pembelajar lain. Teknik ini dapat diterapkan baik secara berpasangan maupun berkelompok.

- 2) Permainan Menerka

Permainan menerka adalah teknik yang sangat umum yang melibatkan dua pihak/kelompok. Kelompok satu memberikan informasi yang belum utuh/lengkap, sementara itu kelompok lain harus menerka apa yang akan terjadi.

- 3) Permainan Mencari

Permainan mencari merupakan variasi *games* yang melibatkan seluruh pembelajar. Dalam permainan ini setiap pembelajar mempunyai satu informasi (atau lebih) yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu

masalah. Masing-masing pembelajar harus berkeliling untuk melengkapi informasi yang mereka punyai sehingga pembelajar berfungsi sebagai penerima dan pemberi informasi sekaligus.

4) Permainan Menjodohkan

Permainan ini melibatkan transfer informasi dari satu pembelajar ke pembelajar lain. Permainan ini dapat dilakukan dengan media kartu atau gambar dengan serangkaian informasi yang berkaitan dengan kartu dan gambar tersebut. Pembelajar harus menjodohkan kartu-kartu/gambar dengan informasi yang benar yang ada pada pembelajar lain. Informasi ini dapat berupa pendapat, alternatif pilihan, keinginan, dan kemungkinan-kemungkinan atas suatu persoalan yang harus dicarikan pasangannya.

5) Permainan Menukar

Permainan menukar merupakan permainan yang memungkinkan pembelajar melakukan barter dengan pembelajar lain sehingga pembelajar tersebut mendapatkan informasi yang tepat untuk solusi masalah yang mereka dapatkan dan sekaligus dapat juga membantu pembelajar dalam melengkapi informasinya.

6) Permainan Mengumpulkan

Permainan mengumpulkan diarahkan pada terkumpulnya serangkaian informasi yang semula terpencar-pencar sehingga dapat dirangkai kembali menjadi satu informasi yang utuh dalam membentuk sebuah wacana. Pembelajar harus mengumpulkan informasi tersebut dari

pembelajar lainnya dan mendapatkan keseluruhan informasi yang dapat mereka pahami dan manfaatkan sebaik mungkin.

7) Permainan Menggabungkan dan Menyusun

Permainan menggabungkan dan menyusun merupakan permainan yang memungkinkan pembelajaran menggabungkan informasi sejenis yang dimiliki pembelajar lainnya, kemudian menyusunnya dalam suatu tatanan yang telah ditentukan.

3. Metode Pembelajaran Berbasis Perpustakaan (PBP)

Menurut Widharyanto (2003: 31), metode PBP ini merupakan suatu prosedur pembelajaran yang secara maksimal memanfaatkan sumber-sumber kepustakaan untuk pencapaian seperangkat tujuan belajar bahasa. Sumber-sumber kepustakaan dapat berupa buku-buku, majalah, surat kabar, CD, VCD, Kaset Audio, Kaset Video, dan sebagainya.

Rangkaian pembelajaran berbasis perpustakaan hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Pembelajar secara aktif dan proaktif memanfaatkan berbagai sumber kepustakaan yang ada di perpustakaan untuk menunjang pencapaian tujuan belajar.
- 2) Pengajar bertindak sebagai fasilitator, dalam arti membantu permasalahan dan memberikan beberapa masukan apabila pembelajar mengalami kesulitan yang tidak terpecahkan oleh mereka sendiri.

- 3) Pembelajar melakukan serangkaian kegiatan yang telah direncanakan dan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru dan petugas perpustakaan.
- 4) Pembelajar menghasilkan suatu laporan dari aktivitas yang telah mereka lakukan dalam memanfaatkan sumber-sumber pustaka tersebut.

Teknik-teknik PBP selalu diawali dengan kegiatan membaca, mendengarkan, atau melihat dan mendengarkan semua bahan-bahan yang ada di perpustakaan (Widharyanto, 2003: 31). Kegiatan membaca dapat dilakukan pada sumber-sumber pustaka seperti buku-buku ilmiah populer *Mengapa Begini Mengapa Begitu*, surat kabar, majalah anak-anak, dan lain sebagainya. Kegiatan mendengarkan dapat dilakukan pada bahan-bahan rekaman audio seperti kaset atau CD, baik yang berisi lagu-lagu, percakapan, cerita atau berita. Kegiatan melihat dan mendengarkan dapat dilakukan pada bahan-bahan rekaman audiovisual seperti VCD yang berisikan cerita anak atau kartun, penemuan-penemuan baru, dan sebagainya.

2.2.6.2 Penyusunan Silabus Bahasa Indonesia

Puskur (2002) via Widharyanto (2003: 43—45), mengemukakan bahwa untuk menyusun sebuah silabus ada 4 tahap yang harus dilakukan. Keempat tahap tersebut adalah (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) perbaikan, dan (4) pemantapan. Keempatnya akan dijabarkan sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan, penyusunan silabus harus mengumpulkan berbagai informasi dan mempersiapkan referensi yang relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, misalnya

perpustakaan, multimedia, dan lingkungan. Aneka informasi tersebut dapat digunakan menjadi pertimbangan untuk menyeleksi materi yang relevan dengan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai.

Pada tahap pelaksanaan, penyusunan silabus perlu menganalisis seluruh perangkat KBK sebagai kegiatan pertama. Kegiatan ini menghasilkan pemahaman yang utuh tentang hakikat Kurikulum Berbasis Kompetensi, Struktur Kurikulum, dan Pelaksanaan Kurikulum (Puskur, 2002:12). Berdasarkan pemahaman terhadap perangkat KBK, dapat ditentukan kegiatan-kegiatan teknis sebagai berikut.

1. Menetapkan tujuan pembelajaran dan materi pendasaran dokumen Kurikulum Hasil Belajar yang terdiri dari komponen-komponen kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator hasil belajar. Hasil kegiatan ini dapat berupa pemetaan kompetensi dasar untuk program satu semester atau satu tahun.
2. Dari hasil pemetaan kompetensi dasar, dikembangkan langkah-langkah pembelajaran setiap unit serta alokasi waktu yang dibutuhkan. Pengembangan kegiatan pembelajaran harus mengandung kegiatan siswa dan materi. Dalam pengembangan kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan pemilihan metode dan teknik-teknik yang mendukung prinsip-prinsip pembelajaran aktif sebagaimana tuntutan konsep KBK. Pengembangan materi harus mempertimbangkan beberapa karakteristik sebagai berikut, (a) materi harus valid, (b) tingkat kepentingan materi, (c)

kebermanfaatan materi, (d) materi harus layak dipelajari, dan (e) materi harus menarik minat (Puskur, Juni 2002).

3. Menentukan sarana dan sumber pembelajaran yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai.
4. Menentukan cara dan alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi dasar, khususnya indikator hasil belajar yang ingin dicapai.

Tahap perbaikan merupakan tahap untuk mengkaji ulang draf silabus yang selesai disusun. Sebelum digunakan draf silabus dapat dimintakan masukan kepada guru lain yang lebih profesional, kepada sekolah, ahli kurikulum, ahli penelitian yang mempunyai kualifikasi dalam bidang tersebut. Masukan mereka dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki draf silabus sehingga diperoleh silabus yang mendekati silabus seperti yang diharapkan. Silabus yang telah direvisi dapat dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas.

Tahap terakhir adalah pemantapan silabus. Sebagai suatu rangkaian yang utuh, silabus yang telah dilaksanakan perlu ditinjau kembali. Catatan-catatan mengenai komponen pembelajaran yang diperoleh berdasarkan pelaksanaan perlu direnungkan dan direfleksi kembali. Komponen-komponen mana yang masih harus dikembangkan, diganti, atau dihilangkan. Hasil penyusunan silabus ini diharapkan dapat memperoleh hasil silabus yang mendekati seperti yang diharapkan.

Menurut Widharyanto (2003: 45), penyusunan silabus harus memenuhi 7 komponen. Ketujuh komponen tersebut diklasifikasikan ke dalam 2 macam kegiatan guru. Yang pertama adalah kegiatan guru untuk menentukan kompetensi dasar, hasil

belajar, indikator pencapaian hasil belajar dalam dokumen KBK. Kedua adalah kegiatan guru untuk mengembangkan 4 komponen lainnya, yaitu langkah pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan sumber belajar, dan penilaian. Ketujuh komponen silabus yang dimaksud sebagai berikut:

1. Kompetensi dasar: memberikan gambaran tentang sejauh mana target kompetensi harus dicapai.
2. Hasil belajar: memberikan gambaran tentang kemampuan siswa dalam suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar.
3. Indikator pencapaian hasil belajar: memberikan gambaran tentang kompetensi dasar yang paling spesifik dan operasional.
4. Langkah pembelajaran: memberikan gambaran tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk mencapai serangkaian indikator dalam suatu kompetensi dan gambaran tentang materi.
5. Alokasi waktu: besarnya alokasi waktu ditentukan oleh keluasan dan kedalaman materi, serta tingkat kepentingan.
6. Sarana dan sumber belajar: memberikan gambaran tentang media (alat peraga) yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan.
7. Penilaian: memberikan gambaran tentang serangkaian kegiatan guru untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data mengenai proses belajar dan hasil belajar secara sistematis dan berkesinambungan.

2.2.6.3 Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran

Penyampaian materi yang berfokus pada pembelajar adalah penyampaian materi yang dilakukan oleh siswa dan untuk siswa-siswa (*active learning for learners*). Siswalah yang lebih banyak beraktivitas di kelas (Widharyanto, 2003: 52).

Dalam kaitan dengan pemilihan bahan/materi pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah (a) usia siswa (kelas) yang mencerminkan tingkat kemampuan siswa, (b) potensi yang ada di lingkungan sosial budaya siswa, (c) kondisi sosial ekonomi siswa, (d) minat dan perhatian siswa, dan (e) arah dan tujuan belajar siswa seperti yang terdapat dalam kurikulum sekolah. Selain memperhatikan kriteria tersebut, langkah yang harus dilakukan selanjutnya adalah (a) mengumpulkan bahan, (b) menyeleksi bahan, (c) mengurutkan bahan dan membuat perjenjangan bahan, (d) menyajikan bahan, dan (e) mengevaluasi bahan (Widharyanto, 2003: 52).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang pemakaiannya dapat memfasilitasi siswa agar dapat dengan mudah mengkonstruksi pengetahuan yang sedang dipelajarinya (Widharyanto, 2003: 53). Ada banyak syarat yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Berikut ini diberikan enam syarat pemilihan media, yaitu:

1. harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dikembangkan,
2. harus sesuai dengan karakteristik siswa,
3. harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia,
4. harus disesuaikan dengan ketersediaan sumber,
5. harus disesuaikan dengan ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas,

6. harus dipertimbangkan keluwesan, kepraktisan, dan daya tahan media

Pengembangan materi dan media pembelajaran berdasarkan KBK dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut ini (Widharyanto, 2003: 55):

1. Pilih kompetensi dasar, hasil belajar, berikut indikatornya yang terdapat dalam Kurikulum Hasil Belajar (KHB).
2. Uraikan materi yang akan diajarkan dan sesuaikan dengan indikator hasil belajar yang akan dicapai.
3. Pilih media yang relevan apakah yang berwujud auditif, visual, atau audiovisual.
4. Susun urutan aspek-aspek materi yang akan diajarkan secara sistematis.
5. Berikan uraian singkat setiap aspek materi agar dapat membimbing siswa untuk mempelajari materi tersebut.
6. Sertakan aspek materi yang harus dipelajari oleh siswa di bawah uraian singkat.
7. Sertakan beberapa kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa beraktivitas sesuai dengan minat siswa dan metode serta teknik yang relevan.

2.2.7 Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 untuk Sekolah Dasar

Standar kompetensi kemampuan bersastra aspek mendengarkan cerita rakyat di sekolah dasar dalam KBK 2004 terdapat di kelas V. Kompetensi pembelajaran cerita rakyat dapat digambarkan sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator
Mendengarkan cerita rakyat	Menanggapi isi cerita rakyat dari berbagai segi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftar nama-nama tokoh dan menuliskan (secara singkat) watak tokoh cerita rakyat • Menceritakan kembali secara tertulis dengan kalimat runtut dan mudah dipahami • Menuliskan latar cerita rakyat • Menuliskan tanggapan terhadap isi cerita rakyat

Sumber: Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004

Standar kompetensi aspek mendengarkan kelas V yaitu mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan melalui mendengarkan pengumuman, mendengarkan penjelasan dari narasumber, dan mendengarkan pesan lewat tatap muka atau telpon serta mendengarkan cerita pendek dan cerita rakyat (Depdiknas, 2004: 19). Standar kompetensi tidak hanya mencakup aspek mendengarkan, tetapi juga mencakup aspek berbicara, membaca, dan menulis. Aspek-aspek tersebut dalam pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu (Depdiknas, 2004: 26).

2.2.8 Pengajaran Cerita Rakyat di Sekolah Dasar

Cerita adalah sebuah narasi dari berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Penyampaian cerita harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mampu membangkitkan *suspence*, suatu hal yang amat penting dalam sebuah cerita fiksi (Forster, 1970 via Nurgiyantoro, 1995: 91). Menurut Taylor (1948, via Danandjaja, 2003: 35) cerita rakyat adalah bahan (material) yang diwariskan oleh tradisi, baik melalui kata-kata yang keluar dari mulut, atau melalui adat kebiasaan

maupun praktik. Dundes mengatakan bahwa cerita rakyat dapat memperkuat jati diri kebudayaan masyarakat, dan menanamkan kebanggaan pada jati diri itu (via Danandjaja, 2003: 33).

Menurut Moody (1988: 27—33), ada tiga aspek yang perlu dipertimbangkan di dalam memilih bahan pembelajaran sastra, termasuk pembelajaran cerita rakyat. Ketiga aspek itu masing-masing adalah bahasa, psikologis, dan latar belakang kebudayaan. Ketiganya akan dijabarkan sebagai berikut.

Aspek pertama adalah aspek bahasa. Aspek bahasa penting diperhatikan agar pembelajaran sastra dapat lebih berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran. Sangat penting dipilih bahasa pembelajaran sastra yang bahasanya sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa. Bahasa juga dipilih bertolak dari kebutuhan siswa yang dianggap telah melewati tahap penguasaan bahasa tingkat dasar.

Aspek kedua adalah aspek psikologis. Aspek psikologis merupakan aspek kedua yang juga penting diperhatikan. Dalam memilih bahan pembelajaran sastra, tahap-tahap perkembangan psikologis hendaknya diperhatikan karena tahap-tahap ini sangat besar pengaruhnya terhadap minat dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran. Perkembangan psikologis siswa berpengaruh terhadap daya ingat, kemauan mengerjakan tugas, kesiapan bekerja sama, dan kemungkinan pemahaman situasi atau pemecahan masalah yang dihadapi. Karya sastra yang dipilih untuk diberikan kepada siswa hendaknya sesuai dengan tahap psikologis pada umumnya dalam suatu kelas. Tidak semua siswa dalam satu kelas mempunyai tahap psikologis

yang sama. Tugas guru hendaknya menyajikan karya-karya sastra yang setidaknya secara psikologis dapat menarik sebagian besar siswa dalam kelas tertentu.

Aspek ketiga adalah aspek latar belakang budaya. Pada umumnya siswa akan mudah tertarik pada karya-karya sastra dengan latar belakang yang erat hubungannya dengan latar belakang kehidupan siswa, terutama bila karya sastra itu menghadirkan tokoh yang berasal dari lingkungan siswa dan mempunyai kesamaan dengan siswa atau dengan orang-orang di sekitar mereka. Bahan yang dipilih hendaknya berdasarkan prinsip mengutamakan karya-karya sastra yang latar ceritanya dikenal oleh siswa. Guru hendaknya memahami apa yang diminati oleh siswa, sehingga dapat menyajikan suatu karya sastra yang tidak terlalu menuntut gambaran di luar jangkauan kemampuan pembayangan yang dimiliki oleh siswa.

Pengajaran sastra cerita rakyat harus sesuai dengan kurikulum yang sedang diberlakukan. Perencanaan berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi dapat diterapkan untuk siswa. Penggunaan beraneka macam media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Dengan media pembelajaran yang baik, siswa dapat dengan mudah mengkonstruksi pengetahuan yang sedang dipelajarinya (Widharyanto, 2003: 53).

Pemanfaatan media cetak VCD dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan (Depdiknas, 2004: 26—27). Ruang lingkup standar kompetensi aspek mendengarkan mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton

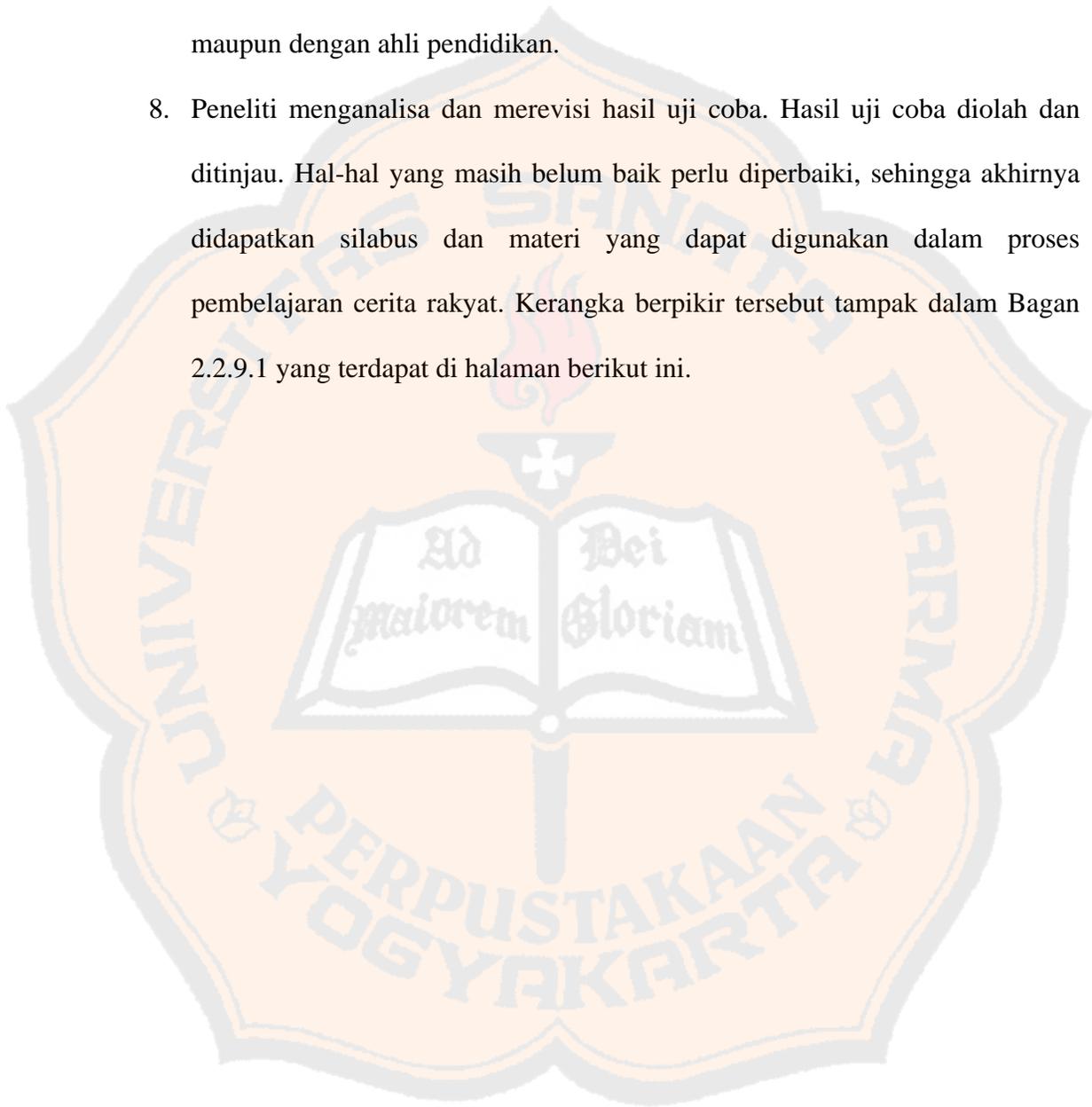
drama anak (Depdiknas, 2004: 20). Dengan mendengarkan media pembelajaran VCD cerita rakyat diharapkan siswa dapat mengenal tradisi lisan kepulauan Indonesia, siswa dapat mengenal tokoh-tokoh dari cerita rakyat, serta dapat mengapresiasi dan mengekspresikan sastra yang disimaknya.

2.2.9 Desain Pengembangan

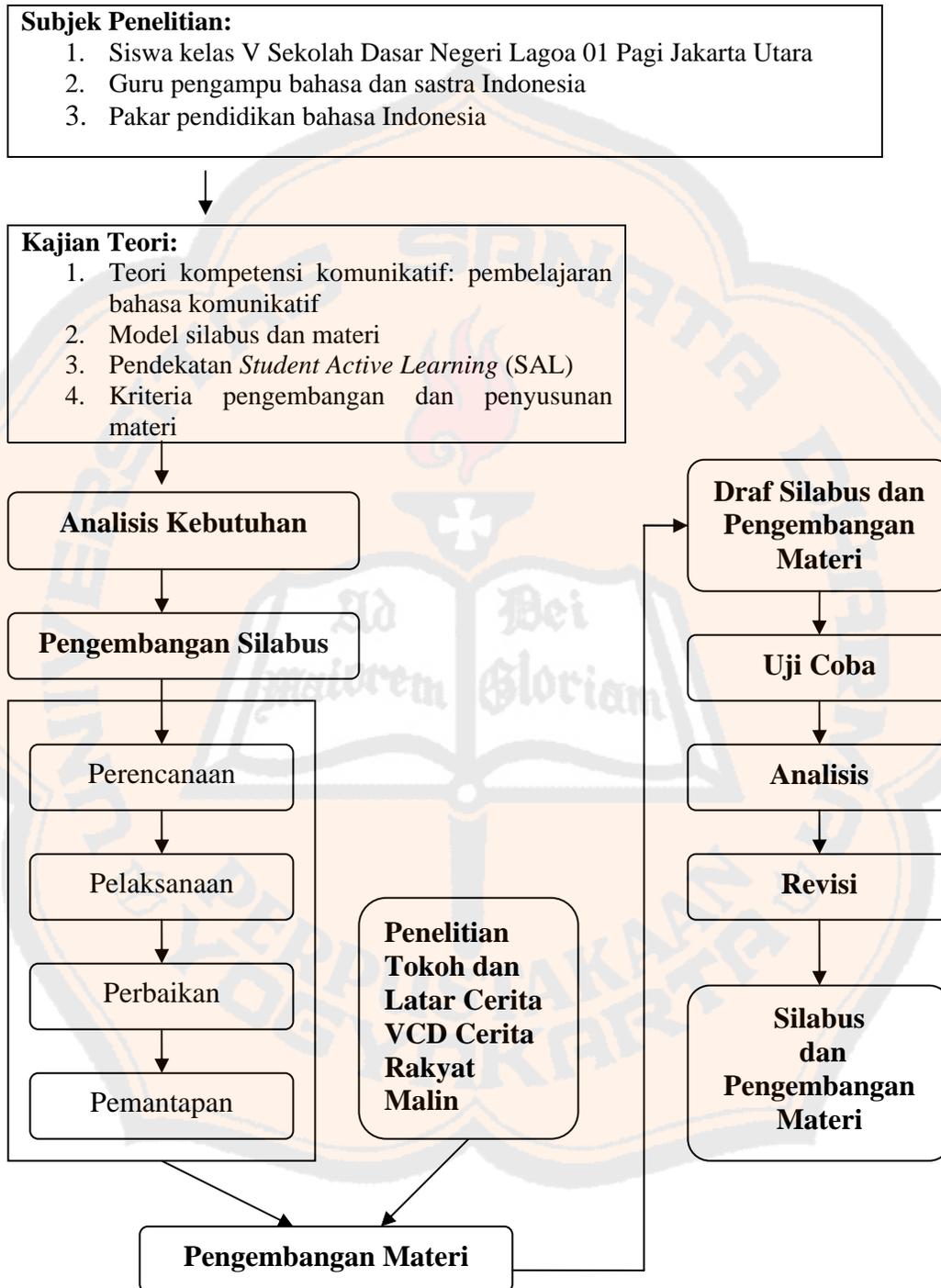
Pengembangan silabus dan materi ini dilakukan berdasarkan pada kerangka berpikir. Kerangka berpikir yang dipakai sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara, guru Bahasa dan Sastra Indonesia, dan pakar pendidikan bahasa Indonesia.
2. Teori dasar yang digunakan adalah teori kompetensi komunikatif yang diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa secara komunikatif.
3. Model silabus yang digunakan adalah model pembelajaran berdasarkan satu atau lebih indikator dalam satu kompetensi. Cara ini ditempuh dengan berpedoman pada indikator hasil belajar.
4. Pengembangan silabus dan materi mengacu pada pendekatan *Student Active Learning* (SAL) sebagai salah satu pendekatan pembelajaran dalam KBK mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebar angket.
6. Peneliti menyusun silabus dan materi yang didasarkan dari hasil penyebaran angket.

7. Peneliti melakukan uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba produk, baik yang dilakukan di lapangan, guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia maupun dengan ahli pendidikan.
8. Peneliti menganalisa dan merevisi hasil uji coba. Hasil uji coba diolah dan ditinjau. Hal-hal yang masih belum baik perlu diperbaiki, sehingga akhirnya didapatkan silabus dan materi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran cerita rakyat. Kerangka berpikir tersebut tampak dalam Bagan 2.2.9.1 yang terdapat di halaman berikut ini.



Bagan 2.2.9.1 Kerangka Berpikir Penelitian



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN METODE PENGEMBANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian kualitatif. Hal ini berdasarkan pada sumber data yang digunakan dan hasil akhir yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama, peneliti mengedit VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* dan mendeskripsikan latar dan tokoh yang terdapat di dalamnya. Tahap kedua yaitu pengembangan silabus berdasarkan KBK, hasil kuisisioner wawancara guru, dan analisis kebutuhan siswa. Tahap ketiga yaitu mengadakan uji coba produk kepada siswa dan mendeskripsikan ketertarikan siswa terhadap produk yang diterapkan.

3.1.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan (Arikunto,1990: 116). Subjek penelitian ini adalah VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*, guru, dan siswa. Objek penelitian adalah benda, hal, atau sesuatu yang diteliti dari subjek (Arikunto, 1989: 92). Objek kajian penelitian ini adalah unsur tokoh dan latar yang terdapat dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*, hasil kuisisioner wawancara guru, dan kuisisioner analisis kebutuhan siswa.

3.1.3 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat peneliti mengamati, membaca atau bertanya tentang data (Arikunto, 1990: 116). Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai (Lofland dan Lofland 1984: 47 via Moleong, 2006: 157). Sumber data tambahan adalah sumber tertulis, pengambilan foto, atau film. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah media VCD, kuisisioner wawancara guru, dan analisis kebutuhan siswa. Sumber data dari media VCD adalah sebagai berikut:

Alat	:	Media <i>Video Compact Disc</i> (VCD)
Judul	:	<i>CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG</i>
Penulis cerita	:	Arie Ibnu Hajar dan Siti Asifa Nasution
Pengisi Suara	:	Idola Studio
<i>Sound Effect</i>	:	Platoon Studio
Durasi	:	40 menit (diedit menjadi 15 menit oleh Sri Wahyuni dan Anom Bimo)
Produser Pelaksana	:	Adji Sukresno

3.1.4 Pendekatan

Pendekatan dalam penelitian ini adalah cara-cara yang digunakan untuk menghampiri objek (Kutha, 2000: 53). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan struktural dan pendekatan *Student Active Learning* (SAL). Pendekatan

struktural bertujuan untuk menganalisis unsur tokoh dan latar. Pendekatan SAL bertujuan untuk pengembangan silabus, materi, dan media pembelajaran.

3.1.5 Metode Formal dan Deskriptif Analitik

Metode adalah cara-cara atau strategi yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data (Kutha, 2000: 53—54). Metode formal adalah analisis dengan mempertimbangkan aspek-aspek formal, aspek-aspek bentuk, yaitu unsur-unsur karya sastra. Metode formal tidak bisa dilepaskan dari teori strukturalisme. Ciri-ciri utama metode formal adalah analisis terhadap unsur-unsur karya sastra, kemudian bagaimana hubungan antara unsur tersebut dengan totalitasnya (Kutha, 2004: 50—51). Metode deskriptif analitik adalah metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis (Kutha, 2004: 39). Metode deskriptif analitik dapat digabungkan dengan metode formal. Mula-mula data dideskripsikan, dengan maksud untuk menemukan unsur-unsurnya, kemudian dianalisis (Kutha, 2004: 53).

3.1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan teknik catat. Teknik simak digunakan untuk memperoleh data-data yang terdapat dalam objek penelitian media VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Teknik simak media VCD dilakukan dengan menayangkan secara berulang-ulang. Data-data yang diperoleh selanjutnya dicatat dan diklasifikasi. Kegiatan pencatatan ini disebut teknik catat (Sudaryanto, 1993: 135 via Setyaningrum, 2004: 53). Sedangkan untuk data

kuisisioner ketertarikan siswa dan kuisisioner uji coba produk dihitung persentasenya dan dideskripsikan.

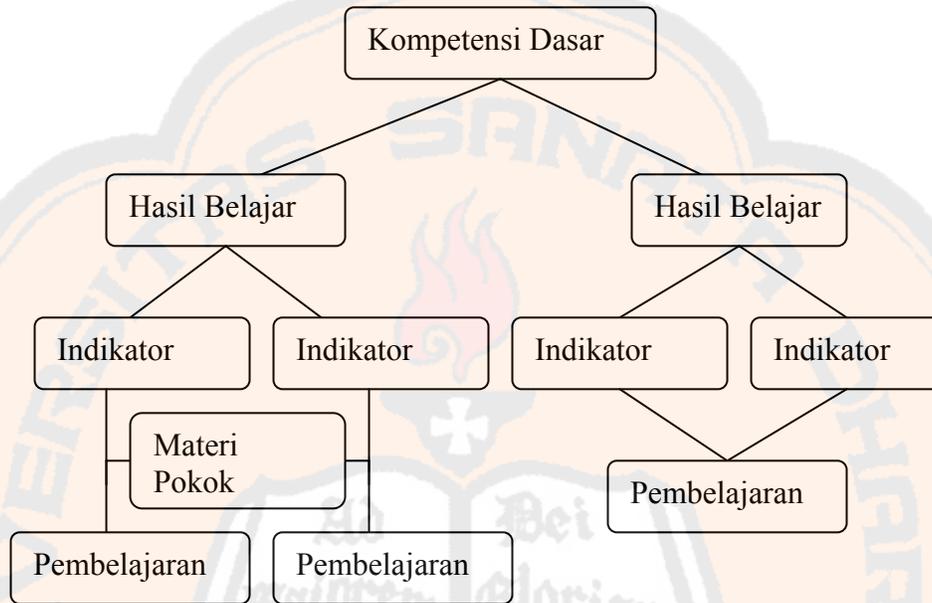
3.2 Metode Pengembangan

3.2.1 Model Pengembangan

Model Pengembangan yang akan digunakan dalam penyusunan silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V akan menggunakan pengembangan yang berdasarkan satu atau lebih indikator dalam satu kompetensi. Cara ini ditempuh dengan berpedoman pada indikator hasil belajar. Kadang satu indikator membutuhkan banyak waktu dalam pembelajarannya, sehingga perlu dibuatkan dalam satu unit pembelajaran yang utuh. Dapat juga terjadi, beberapa indikator yang saling berkaitan dan tidak terlalu luas dan dalam cakupan materinya, dibuatkan dalam satu unit pembelajaran sekaligus. Dari model ini diharapkan dapat disusun suatu silabus pembelajaran dan materi pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran cerita rakyat kelas V.

Model ini dipilih karena peneliti melihat bahwa pengembangan silabus untuk pembelajaran cerita rakyat di kelas V sesuai dengan model ini. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dipandang oleh peneliti akan tercapai jika silabus disusun dengan model keempat yang terdapat dalam *Student Active Learning* yang disusun oleh B. widharyanto, dkk. Model ini juga sangat sesuai dengan maksud diadakannya Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain materi dapat diperdalam, siswa dapat mempelajari materi berdasarkan LKS yang dibuat oleh guru. Skema model ini sebagai berikut:

Bagan 3.2.1.1 Pembelajaran Berdasarkan Satu atau Lebih Indikator dalam Satu Kompetensi



(bdk. Widharyanto, dkk., 2003: 43)

3.2.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara disusun melalui tiga tahap. Prosedur tersebut sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan melalui kuisioner, observasi langsung di dalam kelas, dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas V SDN 01 Jakarta Utara digunakan untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan siswa.

2) Pengembangan Desain Silabus

Pengembangan desain silabus meliputi 4 tahap yang harus dilakukan. Keempat tahap tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, perbaikan dan pematapan (Puskur, 2002 via Widharyanto, 2003: 43—45). Keempatnya yaitu (1) tahap perencanaan yang berupa usaha untuk mengumpulkan berbagai informasi dan mempersiapkan referensi yang relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai, (2) tahap pelaksanaan yang berupa proses menganalisis seluruh perangkat KBK dan menentukan kegiatan-kegiatan teknis, (3) tahap perbaikan yang berupa tahap untuk mengkaji ulang draf silabus yang telah disusun, dan (4) tahap pematapan yang merupakan proses peninjauan kembali silabus yang telah diperbaiki.

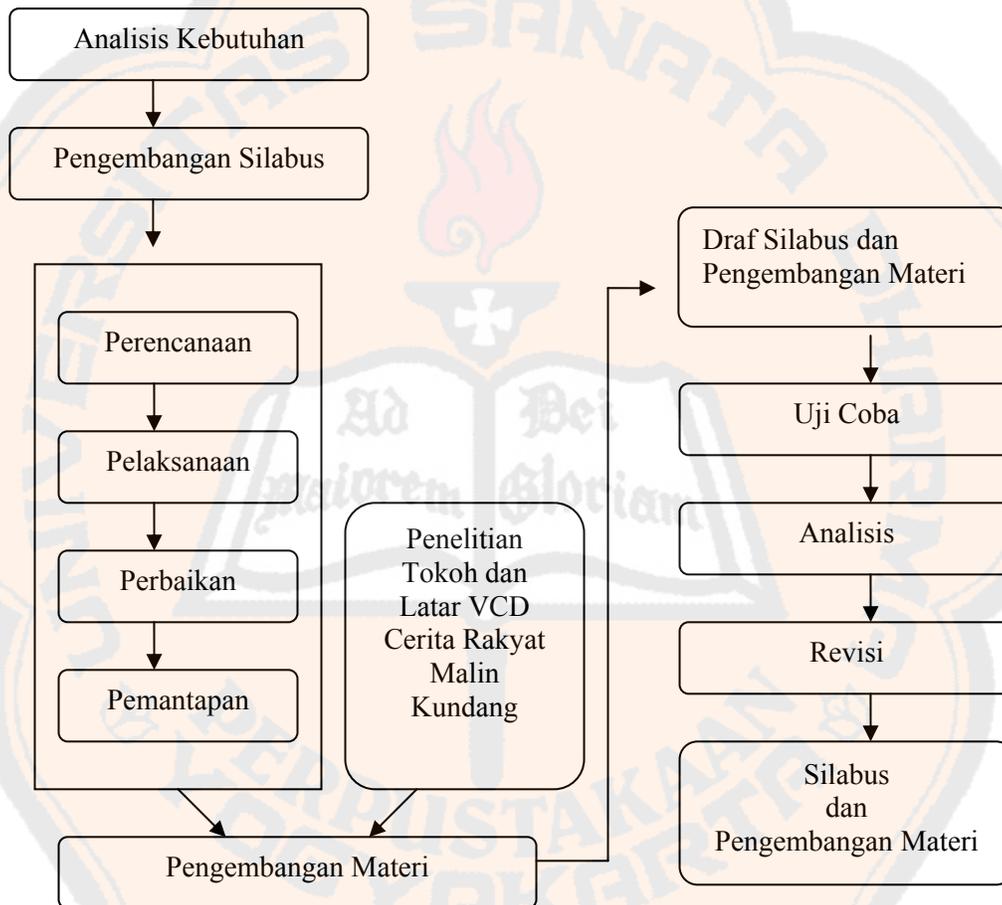
3) Pengembangan Materi

Pengembangan materi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Pengembangan materi pembelajaran berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004. Langkah-langkah pengembangan materi dan media pembelajaran yang digunakan mengacu pada pendekatan *Student Active Learning* (SAL).

Langkah-langkah pengembangan materi sebagai berikut; (1) memilih kompetensi dasar, hasil belajar, berikut indikatornya yang terdapat dalam kurikulum, (2) menguraikan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan indikator hasil belajar yang akan dicapai, (3) memilih media yang relevan yang berwujud media audiovisual, (4) menyusun aspek-aspek materi yang akan diajarkan secara sistematis, (5) memberikan uraian singkat setiap aspek materi agar dapat membimbing siswa untuk mempelajari materi tersebut, (6) menayangkan film audiovisual dengan

berulang-ulang agar siswa dapat menjawab Lembar Kerja Siswa yang telah dibuat oleh guru. Prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan dalam suatu bagan sebagai berikut:

Bagan 3.2.2.1 Prosedur Pengembangan Silabus dan Materi



3.2.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk menetapkan tingkat efektivitas produk pengembangan silabus, materi, dan media pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran cerita rakyat menggunakan media VCD. Pelaksanaan uji coba produk dimaksudkan

untuk mendapatkan masukan, tanggapan, dan penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan yang sudah dibuat.

Uji coba produk dilakukan dengan meminta masukan dan saran dari guru pendidikan bahasa Indonesia. Uji coba produk dilakukan terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara serta siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Masukan, tanggapan, dan penilaian yang telah diperoleh selanjutnya digunakan untuk merevisi produk.

Dengan demikian, uji coba produk dilakukan dalam dua tahap. *Pertama*, uji coba dalam bentuk penilaian oleh guru bahasa Indonesia kelas V SDN 01 Pagi Jakarta Utara. *Kedua*, uji coba dilakukan di sekolah dalam bentuk tanggapan dan masukan dari siswa kelas V SDN 01 Pagi Jakarta Utara.

Untuk guru pendidikan bahasa Indonesia, peneliti menyediakan kuisisioner penilaian terhadap produk silabus dan materi. Kuisisioner penilaian tersebut dibuat berdasarkan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2.3.1 Kisi-kisi Kuisisioner Penilaian Oleh Ahli dan Guru

SILABUS	
No.	Keterangan
1.	Identitas mata pelajaran
2.	Kompetensi Dasar
3.	Hasil belajar
4.	Indikator hasil belajar
5.	Teknik Pembelajaran
6.	Media pembelajaran
7.	Langkah pembelajaran
8.	Sarana dan sumber pembelajaran
9.	Penilaian/evaluasi
10.	Alokasi waktu

MATERI	
1.	Perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator
2.	Uraian materi dengan indikator
3.	Kesesuaian latihan dengan indikator hasil belajar
4.	Kesesuaian pekerjaan rumah dengan indikator hasil belajar
5.	Kejelasan petunjuk dalam setiap kegiatan pembelajaran
6.	Keterpaduan empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis)
7.	Daya tarik desain materi

Untuk siswa, peneliti akan langsung masuk ke kelas untuk mengujicobakan produk materi yang telah dibuat. Informasi yang diperoleh dari hasil uji coba di kelas dimaksudkan untuk mengetahui apakah silabus dan materi yang dikembangkan sudah mendukung proses pembelajaran cerita rakyat di kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara atau masih perlu perbaikan yang memadai. Informasi yang diperoleh dari ahli pendidikan dan guru dijadikan masukan sebagai landasan untuk memperbaiki produk pengembangan silabus dan materi pembelajaran. Kisi-kisi kuesioner uji coba materi di kelas sebagai berikut:

Tabel 3.2.3.2 Kisi-kisi Kuesioner Uji Coba Materi

A. Proses Pembelajaran cerita Rakyat	
No.	Butir Kisi-kisi Kuisisioner
1.	Tanggapan siswa terhadap proses kegiatan belajar cerita rakyat.
2.	Tanggapan siswa terhadap contoh dan penjelasan yang diberikan guru.
3.	Tanggapan siswa terhadap kesempatan menyimak VCD cerita rakyat.
4.	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran cerita yang dapat menambah wawasan.
5.	Tanggapan siswa terhadap latihan yang dibuat guru.
B. Materi Pembelajaran Cerita Rakyat	
No.	Butir Kisi-kisi Kuisisioner
1.	Tanggapan siswa terhadap cerita rakyat yang dekat dengan hidup keseharian.
2.	Tanggapan siswa terhadap cerita rakyat yang menggunakan media VCD.
3.	Tanggapan siswa terhadap cerita yang terdapat di VCD.
4.	Tanggapan siswa terhadap bahan belajar cerita rakyat yang dibuat secara tertulis.
5.	Tanggapan siswa terhadap bahan belajar cerita rakyat yang diperdalam melalui Lembar Kerja Siswa (LKS).

3.2.4 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dipakai adalah pembelajaran cerita rakyat menggunakan media audiovisual VCD Cerita Rakyat Malin Kundang dan Lembar Kerja Siswa (LKS) pembelajaran cerita rakyat yang dikembangkan dari silabus pembelajaran cerita rakyat. Dalam LKS tersebut, materi-materi pembelajaran cerita rakyat mengenai tokoh dan latar untuk kelas V dijabarkan.

3.2.5 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah guru, dan siswa. Guru yang menjadi subjek uji coba adalah guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara dan siswa yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

3.2.6 Jenis Data Uji Coba

Jenis data uji coba dalam penelitian ini berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa kuisisioner. Kuisisioner diberikan kepada siswa yang terdiri dari (a) kedekatan siswa dengan TV dan tayangan film kartun, (b) proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa, dan (c) materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa. Kuisisioner yang kemudian diberikan kepada siswa sesudah uji coba produk terdiri dari (a) kenyataan proses pembelajaran cerita rakyat, dan (b) kenyataan materi pembelajaran cerita rakyat. Data yang diperoleh dari kuisisioner merupakan “data kuantitatif yang kemudian dinyatakan secara kualitatif” (bdk. Prasetyo, 2003: 69 & Indaryati, 2003: 38).

Data juga didapatkan dari wawancara tertulis dengan guru bahasa Indonesia, dan observasi ke lapangan. Untuk mendapatkan tanggapan atas hasil produk pengembangan, ada masukan dan saran dari guru bahasa Indonesia.

3.2.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa kuisisioner ketertarikan siswa belajar cerita rakyat, dan kuisisioner wawancara untuk guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 01 Pagi Jakarta Utara. Kuisisioner ketertarikan siswa belajar cerita rakyat di sekolah terbagi dalam tiga hal yaitu (a) kedekatan siswa dengan TV dan tayangan film kartun, (b) proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa, dan (c) materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa. Kuisisioner wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan oleh guru pengampu SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Kisi-kisi kuisisioner sebagai berikut:

Tabel 3.2.7.1 Kisi-kisi Kuisisioner Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun

No.	Butir Kisi-kisi
1.	Kesempatan siswa menonton televisi
2.	Pengaturan waktu oleh orang tua pada siswa dalam menonton acara televisi
3.	Kesempatan siswa untuk menonton tayangan kartun
4.	Tayangan film kartun yang ditonton siswa
5.	Tayangan film kartun cerita rakyat yang ditonton siswa

Tabel 3.2.7.2 Kisi-kisi Kuisisioner Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang diharapkan Siswa

No.	Butir Kisi-kisi
1.	Tanggapan siswa bahwa belajar cerita rakyat menggunakan media VCD merupakan kegiatan belajar cerita rakyat yang menyenangkan.
2.	Tanggapan siswa bahwa belajar cerita rakyat dengan menonton film lebih

	menyenangkan dibandingkan dengan mendengarkan pembacaan teks cerita rakyat.
3.	Tanggapan siswa terhadap contoh dan penjelasan yang diberikan guru pada waktu belajar cerita rakyat.
4.	Tanggapan siswa terhadap cerita rakyat yang dapat menambah wawasan cerita rakyat yang ada di Indonesia.
5.	Tanggapan siswa untuk mengetahui tokoh dan latar yang terdapat dalam cerita rakyat.

Tabel 3.2.7.3 Kisi-kisi Kuisisioner Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

No.	Butir Kisi-kisi
1.	Cerita dalam cerita rakyat dapat memberikan nilai-nilai moral.
2.	Cerita rakyat dengan menggunakan medi VCD dan berbentuk film kartun.
3.	Cerita rakyat dapat menambah wawasan.
4.	Cerita rakyat dapat diperdalam melalui lembar latihan/Lembar Kerja Siswa.
5.	Belajar cerita rakyat dapat dilanjutkan di SMP dan SMA.

Tabel 3.2.7.4 Kisi-kisi Kuisisioner Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

No.	Butir Kisi-kisi
1.	Bentuk pembelajaran sastra selama guru memegang mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V.
2.	Jenis/genre sastra yang lebih banyak diberikan oleh guru pada waktu menyampaikan pembelajaran sastra di kelas V.
3.	Kesulitan yang dialami oleh guru di dalam merancang pembelajaran sastra.
4.	Cara yang digunakan oleh guru untuk menentukan kebutuhan siswa dalam mempelajari sastra.
5.	Dasar yang digunakan oleh guru dalam menentukan tujuan pembelajaran sastra selain kurikulum.
6.	Cara penyajian materi yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran sastra.
7.	Kesulitan yang dialami oleh guru dalam merancang pembelajaran cerita rakyat.
8.	Kesulitan yang dialami oleh guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sastra, khususnya sastra cerita rakyat.
9.	Kesulitan yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat.
10.	Jenis tes yang digunakan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran sastra terhadap siswa.

3.2.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibuat secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari kuisioner analisis kebutuhan siswa dan kuisioner penilaian produk pengembangan. Data-data tersebut dideskripsikan dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. "Presentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa persentase, kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif" (Arikunto, 1991 via Bintarto, 2004: 85). Dalam penghitungan ini, dipakai suatu rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban x Bobot Tiap Pilihan}}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

(bdk. Prasetyo, 2003: 74 & Indaryati, 2003: 40)

n = jumlah keseluruhan subjek

Penggunaan rumus tersebut dapat dilihat pada contoh pertanyaan berikut:

1. Menurut saya, belajar cerita rakyat adalah belajar sastra yang menyenangkan.
 - a. sangat setuju (3)
 - b. cukup setuju (2)
 - c. tidak setuju (1)

Setiap jawaban memiliki bobot tersendiri. Jawaban (a) berbobot 3, (b) berbobot 2, dan (c) berbobot 1. Diandaikan, jumlah keseluruhan subjek (n) adalah 56. Jika jumlah siswa yang memilih sangat setuju sebanyak 43 orang, cukup setuju 12 orang, dan tidak setuju 1 orang, maka penghitungannya:

sangat setuju	$\frac{43 \times 3}{56 \times 3} \times 100\% = 77\%$
cukup setuju	$\frac{12 \times 2}{56 \times 2} \times 100\% = 21\%$
Tidak setuju	$\frac{1 \times 1}{56 \times 1} \times 100\% = 2\%$

Dari hasil penghitungan data di atas, diperoleh jawaban bahwa menurut lebih dari sebagian responden (siswa), belajar cerita rakyat adalah belajar yang menyenangkan. Data kuantitatif yang tersaji menunjukkan bahwa sebanyak 77% siswa sangat setuju bahwa belajar drama adalah belajar sastra yang menyenangkan, 21% cukup setuju, dan 2% tidak setuju.

Pengambilan keputusan terhadap hasil analisis kebutuhan dan penilaian produk pengembangan diperlukan suatu kriteria yang memadai. Kriteria tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2.8.1 Kriteria Penilaian Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0% — 54%	sangat kurang
55% — 64%	kurang
65% — 79%	cukup
80% — 89%	baik
90% — 100%	sangat baik

(Prasetyo, 2003: 74)

Hasil analisis data berupa masukan, tanggapan, dan saran dari ahli pendidikan/perancang pembelajaran dan guru digunakan sebagai bahan untuk

memperbaiki produk pengembangan. Untuk mengetahui presentase kelayakan komponen silabus dan materi pengembangan, digunakan suatu rumus. Rumus tersebut sebagai berikut:

$$\frac{\sum \%J}{\sum K} = Kl$$

(Indaryati, 2003: 40)

$\sum \%J$ = jumlah keseluruhan persentase jawaban

$\sum K$ = jumlah keseluruhan komponen silabus

Kl = Kelayakan

Kelayakan komponen silabus dilakukan untuk mengetahui produk yang dihasilkan. Kriteria pengambilan keputusan produk pengembangan didasarkan juga pada tabel 3.2.8.1.

3.2.9 Teknik Penyimpulan Data

Data yang telah dianalisis dijadikan dasar untuk memperbaiki produk pengembangan. Data yang digunakan sebagai dasar perbaikan harus memenuhi tiga kriteria yaitu (a) benar menurut ahli, (b) sesuai dengan buku referensi/teori, dan (c) logis menurut pengembangan (bdk. Prasetyo, 2003: 75 & Indaryati, 2003: 24). Selain itu, dari data kuantitatif, komponen yang memperoleh penilaian kurang dari 65% dari kriteria yang ditetapkan, akan diperbaiki.

BAB IV

DESKRIPSI DATA VCD CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Dalam subbab ini penulis mengklarifikasikan dengan menggolongkan data berdasarkan unsur instrinsik cerita rakyat, khususnya unsur tokoh dan latar. Dari data yang ada, kemudian dicari unsur tokoh dan latar dengan mengobservasi data tersebut, mereduksi atau mengurangi bagian yang tidak dianalisis, merekonstruksi dari bentuk tontonan (film) ke dalam bentuk tulisan. Setelah melalui proses tersebut maka deskripsi data yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

4.1.1 Tokoh

Tokoh dalam cerita rakyat pada umumnya adalah berupa orang. Jika berupa binatang, tumbuhan, atau bahkan benda mati, sikap dan tingkah lakunya tetap pula menggambarkan tingkah laku manusia. Dalam menganalisis watak tokoh, terlebih dahulu disajikan nama-nama tokoh dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Tokoh-tokoh tersebut adalah Malin Kundang; Emak Malin Kundang; Penjual Ikan 1, 2, dan 3; Teman Malin; Rahmat; Warga 1, 2, 3, dan 4; Awak Kapal 1 dan 2; Nakhoda Kapal; Kapten Kapal; Pengawal 1 dan 2; Saudagar; Putri Saudagar; dan Kuli 1 dan 2. Tokoh dapat ditinjau berdasarkan peranannya dan fungsi penampilannya. Berikut ini akan dipaparkan tokoh berdasarkan peranannya dan fungsi penampilannya.

Tokoh berdasarkan peranannya dalam cerita terdapat tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama (yang) utama yang terdapat dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* adalah Malin Kundang dan Emak Malin Kundang. Malin Kundang dan Emak Malin Kundang adalah tokoh yang sering muncul. Tokoh yang menjadi sentral atau pusat perhatian dalam tontonan tersebut. Putri Saudagar merupakan tokoh utama tambahan. Putri Saudagar dikatakan tokoh utama tambahan karena tokoh ini sering muncul setelah menjadi istri Malin Kundang. Disetiap kemunculannya ia selalu ada bersama Malin Kundang.

Tokoh tambahan (yang) utama dalam cerita tersebut yaitu, Saudagar dan Teman Malin Kundang. Saudagar dalam cerita tersebut dikatakan tokoh tambahan karena Saudagar bukan pusat cerita yang diutamakan penceritaannya. Saudagarlah yang menemukan Malin terdampar di tepi pantai, setelah itu saudagar dalam cerita ini meninggal karena sakit. Tokoh tambahan Teman Malin Kundang kemunculannya ada ketika malin kecil dan dewasa. Tokoh tambahan (yang memang) tambahan dalam cerita tersebut yaitu, Penjual Ikan 1, 2, dan 3, Rahmat, Warga 1, 2, 3, dan 4, Awak Kapal 1 dan 2, Nakhoda Kapal, Kapten Kapal, Pengawal 1 dan 2, dan kuli 1 dan 2. Mereka dikatakan sebagai tokoh tambahan (yang memang) tambahan karena kemunculannya dalam cerita sangat sedikit.

Tokoh berdasarkan fungsi dan penampilannya terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Tokoh Protagonis dalam VCD *Cerita Rakyat Malin Kundang* adalah Emak Malin Kundang. Emak Malin dalam film ini memerankan watak-watak positif yang diharapkan dan dipandang baik oleh penikmat cerita. Untuk

mengetahui watak tokoh Emak Malin, di bawah ini dipaparkan tuturan yang menggambarkan watak Emak Malin yang disampaikan oleh narator cerita dalam film tersebut.

“... Meskipun begitu, Mak Malin tidak mau mengemis. Apalagi meminta belas kasihan orang lain. Namun, dia tidak menolak bila diberi bantuan. Beliau berusaha sendiri untuk memenuhi kehidupannya...”

(Lamp. 2; No. 10; VCD: 01: 34)

Dari tuturan tersebut dapat terlihat bahwa meskipun Mak Malin miskin ia tidak mau mengemis. Emak Malin mempunyai sifat mandiri dan rajin bekerja untuk memenuhi kehidupan sehari-hari dengan anaknya. Mak Malin merupakan sosok ibu yang sangat sayang pada anaknya. Watak Emak Malin yang sangat mencintai anaknya diungkapkan pada lampiran 2; VCD: 01: 49 dan itu juga terlihat dari sikap Emak Malin yang selalu membawa Malin kemanapun Emak Malin pergi, yaitu dengan *dikundang* (artinya: digendong).

“... Malin sangat disayang ibunya. Ibunya takut kalau diambil orang. Itulah sebabnya Malin selalu dibawa kemana ibunya pergi.”

(Lamp. 2; No. 11; VCD: 01:49)

Emak Malin adalah ibu yang bijaksana. Ia memberikan nasihat kepada anaknya ketika meminta izin hendak pergi merantau. Hal tersebut tampak pada tuturan berikut ini.

“Hidup senang tidak bisa diukur dengan uang nak”

(Lamp. 2; No. 16; VCD: 02: 56)

Tokoh antagonis yang terdapat di film ini adalah Malin Kundang dewasa. Malin Kundang dewasa mempunyai watak negatif. Malin Kundang tidak mau mengakui ibunya sendiri, yaitu Emak Malin. Malin merasa malu mengakui ibunya

yang miskin dihadapan istrinya. Watak negatif dapat dilihat dalam kutipan-kutipan sebagai berikut:

“Siapa ibu? Aku tidak pernah mengenal ibu!”

(Lamp. 2; No. 64; VCD: 12: 10)

“Aku tidak pernah punya ibu sepertimu. Penjaga kita kembali ke kapal!”

(Lamp. 2; No. 72; VCD: 12: 55)

“Kalian dengar semua. Aku bukan anaknya. Bukan anaknya!”

(Lamp. 2; No. 74; VCD: 13: 03)

Dari kutipan di atas dapat dilihat watak negatif Malin Kundang. Malin membantah bahwa ia tidak mengenal Emak Malin yang sudah tua dengan pakaian yang terlihat seperti pengemis. Malin tidak mau mengakuinya dan itu ditunjukkannya dengan sikap meninggalkan Emak Malin dan menendang Emak Malin hingga terjatuh. Setelah itu ia mengatakan pada warga yang berada di pantai itu bahwa ia bukan anak dari perempuan tua itu, yang sebenarnya adalah ibu kandungnya.

Tokoh selanjutnya adalah tokoh tritagonis. Tokoh tritagonis adalah tokoh penengah, tokoh yang berpihak pada tokoh protagonis atau berpihak pada tokoh antagonis. Tokoh tritagonis yang berpihak pada tokoh antagonis adalah Saudagar dan Putri Saudagar berpihak pada Malin Kundang. Keberpihakan Saudagar terlihat pada perannya membela Malin Kundang yang diejek oleh anaknya sebagai pengemis. Hal itu terlihat pada tuturan berikut:

“Dia kan manusia juga, dan bukan pengemis. Kasihan dia terdampar”

(Lamp. 2; No. 47; VCD: 08: 56)

Tokoh tritagonis selanjutnya adalah Putri Saudagar. Putri Saudagar berpihak pada Malin Kundang. Keberpihakan itu terlihat dari perannya yang mendukung Malin

Kundang untuk tidak mengakui ibunya. Hal itu dapat dibuktikan dengan kutipan-kutipan sebagai berikut:

“Hei, ibu tua. Suamiku tidak pernah bercerita kalau ibunya seorang pengemis. Bukan begitu, Bang?”

(Lamp. 2; No. 65; VCD: 12: 13)

“Dengar ibu tua. Jika kau ingin uang dari kami, ambilah sebanyak-banyaknya. Tapi, jangan mengaku sebagai ibu suamiku! Penjaga!”

(Lamp. 2; No. 70; VCD: 12: 37)

Tokoh tritagonis lain yang berpihak pada tokoh protagonis adalah Penjual ikan 3 dan Warga 1 yang berada di tepi pantai. Keberpihakan penjual ikan 3 ini terlihat ketika Emak Malin membutuhkan pekerjaan, penjual ikan ini menawarkan kepada Emak Malin. Hal ini dibuktikan dari tuturan sebagai berikut:

“Hai, Mak Malin. Bantulah aku menghitung dan membungkus ikan. Mak mendapat sepotong ikan segar”

(Lamp. 2; No. 36; VCD: 06: 06)

Tokoh tritagonis yang berpihak pada protagonis selanjutnya adalah warga 1. Keberpihakan tersebut terlihat dengan perannya menghibur Emak Malin saat Emak Malin sedang bersedih ketika tidak diakui sebagai ibu oleh Malin Kundang. Kutipannya adalah sebagai berikut:

“Sudahlah Mak, mungkin Malin sedang lupa”

(Lamp. 2; No. 77; VCD: 13: 26)

4.1.2 Latar

Latar merupakan tempat, waktu, dan keadaan sosial yang menjadi wadah tempat tokoh melakukan dan dikenai suatu kejadian. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga latar tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Latar tempat adalah tempat terjadinya peristiwa yang terdapat dalam cerita. Latar tempat yang terdapat dalam film Cerita Rakyat Malin Kundang yaitu di pasar ikan, di tepi pantai, di pekarangan rumah Malin, di dalam rumah, di hutan, di dalam kamar Malin dan Istrinya, di kapal, di tengah laut, di tempat pesta pernikahan Malin, dan di pantai air manis tempat Malin menjadi batu. Hal itu dapat tergambarkan berdasarkan gambar-gambar berikut ini.

Gambar 4.1.2.1 Macam-macam Latar Tempat Cerita Rakyat Malin Kundang





Keterangan:

1. di pasar ikan
2. di tepi pantai
3. di pekarangan rumah Malin
4. di dalam rumah Malin
5. di hutan
6. di dalam kamar Malin dan Istrinya
7. di kapal
8. di tengah laut
9. di tempat pesta pernikahan
10. di pantai air manis

Latar waktu adalah waktu/saat terjadinya peristiwa. Latar waktu yang digunakan dalam cerita ini adalah pagi, siang, sore hari, senja, malam, sepuluh tahun kemudian, dan bertahun-tahun. Hal tersebut dibuktikan dalam kutipan dan gambar berikut ini:

“... Ayolah nak, hari sudah mulai senja. Ayo kita pulang. Besok kita kemari lagi.”

(Lamp. 2; No. 8; VCD: 01: 07)

“10 tahun kemudian.”

(Lamp. 2; No. 12; VCD: 02: 02)

“... Ketika matahari tepat di kepala, kita akan berlayar. Ingat ini adalah kesempatan. Datanglah besok ya.”

(Lamp. 2; No. 22; VCD: 04: 18)

“Begitulah Malin pergi bertahun-tahun. Tanpa kabar berita...”

(Lamp. 2; No. 49; VCD: 09: 33)

Dari tuturan di atas yang dimaksud dengan matahari tepat di kepala yaitu siang hari. Hal itu dikarenakan belum ada jam sebagai penunjuk waktu. Jadi yang digunakan sebagai penunjuk waktu adalah matahari. Perpindahan waktu dari sore ke malam dikatakan senja, yaitu ketika matahari mulai terbenam.

Gambar 4.1.2.2 Macam-macam Latar Waktu Cerita Rakyat Malin Kundang



Keterangan:

1. pagi
2. siang
3. sore
4. malam

Latar sosial yaitu latar yang menunjuk pada kehidupan sosial yang terdapat pada cerita. Latar yang terdapat pada Cerita Rakyat Malin Kundang ini adalah tingkatan sosial dalam masyarakat. Masyarakat golongan atas diwakili oleh Saudagar dan Putri Saudagar. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam kutipan berikut:

“Saudagar kaya itu anaknya sudah dipersunting.”

(Lamp. 2; No. 52; VCD: 09: 53)

Masyarakat golongan rendah diwakili oleh Emak Malin dan Malin saat kecil. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam kutipan berikut ini:

“Begitulah kehidupan Malin dan ibunya yang miskin...”

(Lamp. 2; No. 9; VCD: 01: 29)

4.2 Pembahasan

Penelitian skripsi ini diambil dari cerita rakyat Sumatra Barat, yaitu cerita rakyat Malin Kundang. Cerita rakyat ini adalah peristiwa yang sesungguhnya terjadi di salah satu desa di Sumatra Barat, tepatnya di Pantai Air Manis. Cerita tersebut kemudian dibuat dalam versi VCD cerita kartun oleh pembuat media audiovisual, dan kepingan VCD tersebut yang dijadikan subjek penelitian oleh peneliti. Menurut peneliti, cerita tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat memberikan pesan moral kepada siswa dan dapat memperkenalkan kebudayaan cerita rakyat Indonesia. Selain itu juga dikarenakan tayangan film kartun cerita rakyat lebih banyak disukai siswa daripada pembacaan teks cerita rakyat.

Peneliti mengedit cerita rakyat versi VCD tersebut sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Cerita rakyat tersebut diedit menjadi durasi 15 menit yang sebelumnya 41 menit. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan pengalokasian waktu dalam pembelajaran agar sesuai, dan mencapai tujuan pembelajaran. Dari segi alur cerita yang semula beralur mundur kemudian diedit menjadi alur maju. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan siswa agar dapat menyimak cerita dengan jelas, dan agar siswa mudah memahami isi cerita. Selain itu, peneliti juga mengurangi tokoh-tokoh yang terdapat dalam versi VCD. Yaitu tokoh binatang yang dapat berbicara.

Cerita rakyat dalam versi VCD ini oleh peneliti digunakan untuk pembelajaran kelas V sekolah dasar. Di dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 terdapat pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V sekolah dasar yang memfokuskan pada tokoh dan latar cerita rakyat. Oleh karena itulah, peneliti hanya membahas

mengenai tokoh dan latar cerita. Tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat versi VCD sudah sesuai dengan cerita sesungguhnya, tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya. Hal ini diungkapkan oleh narasumber yang berasal dari Sumatra Barat yaitu uda akhimi. Tokoh Malin Kundang yang mendapatkan peran sebagai tokoh sentral dalam cerita selalu ditampilkan dalam film tersebut. Tokoh Emak Malin juga mendapatkan posisi utama dalam cerita tersebut. Hal itu dikarenakan *Cerita Rakyat Malin Kundang* menceritakan mengenai seorang anak yang durhaka kepada ibunya dan dikutuk menjadi batu. Sehingga yang menjadi tokoh sentral atau tokoh utama yaitu Malin Kundang dan Emak Malin Kundang. Latar tempat dalam cerita juga sudah menunjukkan tempat peristiwa itu terjadi. Hal ini diungkapkan pada awal cerita film tersebut yang mengatakan bahwa cerita tersebut diambil dari cerita rakyat di Sumatra Barat, tepatnya di Pantai Air Manis.

BAB V

IMPLEMENTASI

5.1 Paparan dan Analisis Data

Pengembangan yang disajikan dalam skripsi ini berupa paparan dan analisis data. Paparan dan analisis data yang pertama adalah hasil kuesioner ketertarikan siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara di dalam belajar cerita rakyat. Paparan dan analisis data yang kedua adalah hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

Data-data yang dipaparkan selanjutnya adalah data-data yang berkaitan dengan penyusunan silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat. Paparan dan analisis data itu meliputi dua hal yaitu pertama masukan dan saran dari ahli pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan guru pelajaran bahasa Indonesia. Paparan dan analisis data yang kedua adalah penyajian hasil data uji coba materi pembelajaran cerita rakyat yang disampaikan di kelas.

5.1.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Kuisisioner Ketertarikan Siswa Belajar Cerita Rakyat

Paparan dan analisis data hasil kuisisioner ketertarikan siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara dalam belajar cerita rakyat terdiri dari tiga bagian yaitu (1) Kedekatan Siswa dengan TV dan tayangan film kartun, (2) proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa, dan (3) materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa.

5.1.1.1 Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun

Berdasarkan data yang ada, hasilnya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.1.1.1a Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban (%)				
		a	b	c	TJ*	Jml
1.	Apakah kamu memiliki kesempatan untuk menonton televisi? a. Saya sangat memiliki kesempatan b. Saya kadang memiliki kesempatan c. Saya tidak memiliki kesempatan	54	46	0	0	100
2.	Apakah waktu menonton acara televisi diatur oleh orang tua? a. Waktu saya sangat diatur oleh orang tua b. Waktu saya kadang diatur oleh orang tua c. Waktu saya tidak diatur oleh orang tua	37	61	2	0	100
3.	Apakah kamu memiliki kesempatan untuk menonton tayangan film kartun? a. Saya sangat memiliki kesempatan b. Saya kadang memiliki kesempatan c. Saya tidak memiliki kesempatan	48	50	2	0	100
4.	Apakah kamu menonton lebih dari satu film kartun? a. Ya, saya menonton lebih dari satu judul film kartun, yaitu (sebutkan judulnya!)... b. Tidak, saya hanya menonton satu judul film kartun favorit saya, yaitu (sebutkan judulnya!)... c. Tidak, karena saya tidak menyukai film kartun	100	0	0	0	100

*TJ = tidak jawab

Televisi merupakan media elektronik yang berperan penting dalam penyampaian berbagai informasi dan memberikan hiburan. Tayangan-tayangan TV sudah sangat dekat dengan kehidupan siswa, terutama tayangan film kartun. Melalui TV, berbagai informasi dan tayangan yang dapat memberikan hiburan dapat disampaikan kepada penonton. Dari hasil kuisisioner kedekatan siswa dengan TV dan tayangan film kartun pada kuisisioner **nomor 1**, sebanyak 100% siswa memiliki kesempatan untuk menonton TV. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki

kesempatan untuk menonton televisi. Dari 100% yang memiliki kesempatan menonton TV, sebanyak 54% siswa **sangat** memiliki kesempatan dan 46% siswa **kadang** memiliki kesempatan menonton TV. Jawaban siswa tentang kadang memiliki kesempatan berkaitan dengan jawaban kuisisioner nomor 2.

Pada kuisisioner **nomor 2**, sebanyak 98% siswa waktu menonton acara TV diatur oleh orang tua. Sedangkan 2% siswa **tidak** diatur oleh orang tua. Dari 98% siswa yang waktunya menonton acara TV diatur oleh orang tua, sejumlah 37% siswa **sangat** diatur dan 61% siswa **kadang** diatur oleh orang tua. Perbedaan antara siswa yang diatur dan siswa yang kadang diatur berkisar 24%.

Adanya pengaturan waktu menonton acara TV oleh orang tua ini, mempengaruhi kesempatan siswa di dalam menonton tayangan film kartun di kuisisioner **nomor 3**. Tayangan film kartun adalah bentuk tayangan film yang disukai anak-anak dan banyak ditayangkan oleh TV. Dengan mendasarkan pada tayangan film kartun, maka dipilihlah media pengajaran cerita rakyat dalam bentuk tayangan film kartun. Dari data yang terkumpul, meskipun siswa diatur waktunya oleh orang tua dalam menonton acara TV, sebanyak 48% siswa **sangat** memiliki kesempatan untuk menonton tayangan film kartun dan sebanyak 50% siswa **kadang** memiliki kesempatan untuk menonton tayangan film kartun. Dari seluruh siswa, ada 2% yang **tidak** memiliki kesempatan. Hal ini berarti bahwa sebanyak 98% siswa memiliki kesempatan untuk menonton tayangan film kartun, meskipun ada perbedaan dalam hal kesempatan.

Meskipun lebih banyak siswa yang kadang memiliki kesempatan menonton tayangan film kartun (50%), pada kuisioner **nomor 4** menunjukkan bahwa 100% siswa **sangat** menyukai tayangan film kartun. Hal ini menunjukkan betapa besar minat siswa terhadap tayangan film kartun. Sehingga media pembelajaran cerita rakyat dengan menayangkan film kartun kepada siswa sangatlah tepat untuk diterapkan.

Dari judul-judul film kartun yang disebutkan siswa, film-film kartun yang ditonton oleh siswa lebih dari satu judul film kartun. Semua siswa sangat tertarik menonton film kartun, jumlahnya mencapai 48 judul tayangan film kartun. Tabel di bawah ini menunjukkan tayangan film kartun yang ditonton siswa.

Tabel 5.1.1.1b Film Kartun yang Ditonton Siswa Kelas V SDN 01 Pagi

TAYANGAN FILM KARTUN YANG DITONTON SISWA	
1. Astro Boy	25. League Dragon
2. Atasinchi	26. Mahago
3. Avatar The Legend Of Aang	27. Miss Spider
4. Benny Bear	28. No Body Girl
5. Captain Tsubasa	29. P- Man
6. Cat end Dog	30. Pokemon
7. Chalk Zone	31. Popeye
8. Chibi Maruko Chan	32. Princes Comet
9. Crayon Shincan	33. Roky Rakat
10. Denny Phantom	34. Rugrats
11. Detective Conan	35. Scooby Doo
12. Dora	36. Shoot
13. Doraemon	37. Slam Dunk
14. Dragon Ball	38. Sonic
15. Duel Master	39. Sphongebob
16. Franklin	40. Strawberry
17. Galatic Football	41. Strret Football
18. Go Diego Go	42. Tamiya
19. Hamtaro	43. Teletubies
20. Hey Arnold	44. Tokyo Mew Mew
21. Hot Wild	45. Tom and Jerry
22. Jimmy Neutron	46. What's New Scooby Doo
23. Kickers	47. Yaterman
24. Kick Off	48. Yugi Oh Oh

Data menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi sangat dekat dengan tayangan film kartun yang terdapat di TV. Untuk sebagian besar siswa tayangan film kartun dekat dengan kehidupan sehari-hari dan memberi kesempatan siswa untuk mengenal tokoh yang terdapat dalam tayangan acara. Tayangan film kartun dalam bentuk media audiovisual juga memudahkan siswa untuk mengetahui gambaran latar film dari cerita rakyat yang ditampilkan. Dari hasil penelitian juga terdapat satu siswa yang menonton tayangan film kartun dari media VCD yang berjudul cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih.

Dengan adanya tayangan kartun yang sangat diminati siswa, film kartun sudah menjadi tontonan sehari-hari siswa. Tayangan film kartun tidak sepenuhnya memberikan nilai-nilai atau pesan untuk diambil manfaatnya oleh siswa, biasanya hanya memberikan hiburan. Dengan media pembelajaran menggunakan media VCD tayangan film kartun dapat menarik minat siswa untuk mempelajari cerita rakyat dengan menyenangkan dan memberikan nilai-nilai moral, pesan atau informasi yang berarti untuk siswa. Untuk itulah sebagai pembelajaran sastra, proses dan materi pembelajaran cerita rakyat di sekolah perlu dipersiapkan.

5.1.1.2 Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

Berdasarkan data yang ada, hasilnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5.1.1.2 Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban (%)				
		a	b	c	TJ*	Jml
1.	Menurut saya, belajar cerita rakyat dengan menggunakan media VCD merupakan kegiatan belajar sastra yang menyenangkan.	79	21	0	0	100

	a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju					
2.	Menurut saya, belajar mendengarkan cerita rakyat dengan menonton film kartun lebih menyenangkan daripada dengan mendengarkan pembacaan cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	47	39	14	0	100
3.	Pada waktu belajar cerita rakyat, saya ingin agar diberi pengarahannya oleh guru sebelum memulai mendengarkan cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	62	36	2	0	100
4.	Dengan belajar cerita rakyat, saya berharap dapat menambah wawasan cerita rakyat yang ada di Indonesia. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	86	14	0	0	100
5.	Dengan belajar cerita rakyat, saya berharap dapat mengetahui tokoh dan latar yang terdapat di dalam cerita rakyat tersebut. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	80	20	0	0	100

*TJ= tidak jawab

Dari tabel di atas siswa yang telah belajar cerita rakyat dengan menggunakan media VCD merasakan bahwa pembelajaran sastra memberikan manfaat, antara lain menyenangkan. Dari hasil kuisioner **nomor 1**, 100% siswa juga berpandangan bahwa belajar cerita rakyat dengan media VCD adalah pembelajaran sastra yang menyenangkan. Dari keseluruhan pendapat siswa, 79% siswa **sangat** menyetujui pendapat tersebut dan 21% siswa **cukup** menyetujuinya. Data ini menyatakan bahwa pembelajaran sastra dengan media VCD dapat menyenangkan siswa dan menarik minat siswa untuk mempelajari cerita rakyat. Oleh karena itu, penggunaan media

VCD sudah tepat untuk menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan media VCD dengan mendengarkan cerita rakyat dalam bentuk tayangan film kartun lebih menyenangkan daripada mendengarkan pembacaan cerita rakyat. Hal ini tampak dari hasil kuisisioner **nomor 2**, 47% siswa **sangat** menyetujui jika pembelajaran dengan media VCD, sebanyak 39 % siswa memandang **cukup** setuju jika dalam pembelajaran menggunakan media VCD daripada mendengarkan pembacaan cerita rakyat, dan 14% siswa **tidak** setuju dengan pembelajaran tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang setuju dengan pembelajaran media VCD sebesar 86% dan yang tidak setuju sebanyak 14%. Meskipun demikian, pendapat ini perlu dipertimbangkan kembali dengan memberikan pengarahan sebelum memulai mendengarkan cerita rakyat.

Pendapat di atas cukup menjadi alasan karena jika melihat data kuisisioner **nomor 3**, siswa membutuhkan pengarahan sebelum memulai pembelajaran. Pada kuisisioner nomor 3, diperoleh data bahwa 62% siswa **sangat setuju** jika pada waktu belajar cerita rakyat siswa diberi pengarahan sebelum memulai pembelajaran. Hasil ini menunjukkan **kenaikan** angka lebih kurang 15% dari data kuisisioner nomor 2. Jadi, dapat dikatakan bahwa siswa mengharapkan adanya pengarahan diawal pembelajaran agar siswa mendapatkan pengetahuan awal sebelum menyimak tayangan yang ditontonnya. Siswa yang **cukup setuju** dengan pengarahan sebelum pembelajaran sebanyak 36% dan siswa yang **tidak setuju** hanya 2%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa 100% siswa menginginkan pembelajaran cerita rakyat

dengan menggunakan media VCD dan mengharapkan agar diberikan pengarahan sebelum menyimak tayangan film.

Selain itu, siswa sangat mengharapkan proses pembelajaran dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia. Hal ini tampak pada kuisisioner **nomor 4**, 86% siswa **sangat setuju** bila pembelajaran cerita rakyat itu dapat menambah wawasan dan 14% **cukup** berharap dapat menambah wawasan. Dari data dapat disimpulkan bahwa semua siswa berharap bahwa pembelajaran cerita rakyat dapat menambah wawasan siswa tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Siswa juga mengharapkan dapat mengetahui tokoh dan latar yang terdapat dalam cerita rakyat yang dipelajarinya. Pada kuisisioner **nomor 5**, sebanyak 80% **setuju** untuk mengetahui penjabaran tokoh dan latar cerita dan 20% **cukup** setuju untuk mengetahui mengenai tokoh dan latar cerita rakyat. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa semua siswa mengharapkan dapat mengetahui mengenai tokoh dan latar cerita.

5.1.1.3 Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

Dari data yang ada, hasilnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5.1.1.3 Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban (%)				
		a	b	c	TJ*	Jml
1.	Saya ingin agar cerita dalam cerita rakyat adalah cerita yang memberikan nilai-nilai moral. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	79	21	0	0	100
2.	Bahan belajar cerita rakyat dapat menggunakan media VCD dan berbentuk film kartun. a. sangat setuju b. cukup setuju	80	16	4	0	100

	c. tidak setuju					
3.	Cerita rakyat dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	64	32	4	0	100
4.	Bahan cerita rakyat dapat diperdalam melalui lembar latihan/lembar kerja siswa. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	61	37	2	0	100
5.	Cerita Rakyat dapat dilanjutkan di SMP dan SMA. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	69	27	4	0	100

*TJ = tidak jawab

Data-data di atas merupakan pemerolehan data tentang materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan oleh siswa. Siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi berpendapat bahwa belajar cerita rakyat merupakan kegiatan belajar sastra yang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam penyajiannya, materi diberikan sesuai dengan harapan siswa.

Data kuisioner **nomor 1** menunjukkan bahwa sebanyak 100% siswa menginginkan agar cerita dalam cerita rakyat adalah cerita yang dapat memberikan nilai-nilai moral. Dari 100% siswa tersebut, sebanyak 79% siswa **sangat** setuju dan 21% siswa **cukup** setuju. Dari pendapat siswa yang menyetujui jika cerita rakyat adalah cerita yang dapat memberikan nilai-nilai moral, hal ini menunjukkan bahwa siswa sebenarnya sangat menyadari pentingnya nilai-nilai moral dalam kehidupan. Siswa yang 100% setuju atas pendapat di atas menunjukkan bahwa siswa dapat diajak untuk belajar melalui nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita rakyat.

Pada data kuisisioner **nomor 2**, siswa diberi pernyataan yang berisi tentang pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan media VCD yang berbentuk film kartun. Pernyataan nomor ini ternyata disetujui oleh hampir semua siswa. Sebanyak 96% siswa menyetujui jika cerita rakyat menggunakan media VCD yang berbentuk film kartun. Pendapat ini terbagi atas 80% siswa **sangat** setuju dan 16% siswa **cukup** setuju. Sedangkan siswa yang **tidak** setuju sebanyak 4%. Hal itu dikarenakan siswa lebih memilih belajar cerita rakyat dengan mendengarkan pembacaan cerita rakyat, tidak menggunakan media VCD. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pembelajaran cerita rakyat menggunakan media VCD yang berbentuk film kartun.

Dari data kuisisioner **nomor 3**, sebanyak 96% siswa mengatakan bahwa belajar cerita rakyat dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara. Sebanyak 64% siswa **sangat** menyetujui materi cerita rakyat yang dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat nusantara dan 32% **cukup** setuju dengan pernyataan tersebut. Dari data ini pula, didapatkan sebanyak 4% siswa yang **tidak** menyetujui cerita rakyat dapat menambah wawasan cerita rakyat yang terdapat di nusantara.

Jawaban siswa pada kuisisioner **nomor 4** tentang pemberian bahan pembelajaran cerita rakyat, dapat diperdalam dengan menggunakan lembar latihan/lembar kerja siswa. Sebanyak 2% siswa ternyata **tidak** menyetujui dengan adanya Lembar Kerja Siswa(LKS). Sedangkan siswa yang **sangat** setuju dengan adanya LKS sebanyak 61% dan siswa yang **cukup** setuju sebanyak 37%. Dari data ini, dapat disimpulkan

bahwa 98% siswa sangat menginginkan adanya lembar LKS untuk memperdalam pembelajaran cerita rakyat.

Kuisisioner **nomor 5**, mengenai perlu atau tidaknya materi cerita rakyat dilanjutkan dijenjang SMP dan SMA. Sebanyak 96% siswa setuju jika materi cerita rakyat dapat dilanjutkan dijenjang yang lebih tinggi, yaitu SMP dan SMA. Sebanyak 69% siswa **sangat** setuju dan 27% siswa **cukup** setuju dengan adanya kelanjutan materi cerita rakyat di SMP dan SMA. Sedangkan siswa yang **tidak** menyetujui pernyataan tersebut sebanyak 4%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sangat setuju bila materi cerita rakyat dapat dilanjutkan di SMP dan SMA.

5.1.2 Paparan dan Analisis Data Wawancara Guru

Wawancara dengan guru dilakukan pada tanggal 13 Juni 2006 dengan bentuk wawancara tertulis. Dari data yang diambil, didapatkan hasil seperti tabel berikut:

Tabel 5.1.2 Hasil Kuisisioner Wawancara Guru

No.	Jawaban
1.	Porsi penyampaian pembelajaran sastra disampaikan bergantian dengan materi keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan kebahasaan selama guru memegang mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V. Karena materi tersebut sudah mencakup semua keterampilan dalam berbahasa.
2.	Jenis/genre sastra yang lebih banyak diberikan oleh guru pada waktu menyampaikan pembelajaran sastra di kelas V adalah puisi karena guru menginginkan agar siswa dapat membuat puisi yang baik dan benar.
3.	Kesulitan yang dialami guru di dalam merancang pembelajaran sastra adalah menentukan kebutuhan siswa. Karena siswa adalah subjek yang dinamis sehingga perlu kiranya disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
4.	Cara yang digunakan oleh guru untuk menentukan kebutuhan siswa dalam mempelajari sastra yaitu dengan melakukan penelitian. Dengan melakukan penelitian, maka materi yang digunakan tepat sasaran.
5.	Dasar yang digunakan oleh guru dalam menentukan tujuan pembelajaran sastra, selain kurikulum adalah lebih berdasarkan analisis lapangan. Analisis lapangan dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dengan materi pembelajaran.

6.	Cara penyajian materi yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran sastra adalah diskusi. Diskusi digunakan guru agar materi yang diterapkannya dapat lebih berkembang sehingga tidak statis.
7.	Kesulitan yang dialami oleh guru dalam merancang pembelajaran cerita rakyat adalah cara mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena siswa adalah makhluk yang dinamis.
8.	Kesulitan yang dialami oleh guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat adalah mendesain materi yang menarik siswa. Hal ini diakui karena guru merasa siswa tidak begitu tertarik terhadap cerita rakyat.
9.	Siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat. Hal ini terjadi karena materi dari cerita rakyat didesain sedemikian mungkin agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mencari bahan pembelajaran dari cerita tersebut.
10.	Jenis tes yang digunakan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran sastra terhadap siswa yaitu perpaduan tes esai, tes jawab singkat, dan tes pilihan ditambah dengan pementasan kelompok. Bentuk-bentuk tersebut dipilih agar dapat diketahui sejauh mana siswa dapat memahami pembelajaran tersebut.

Hasil wawancara **nomor 1** menyebutkan bahwa porsi penyampaian pembelajaran sastra yang diberikan guru kelas V yaitu secara bergantian dengan materi keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan kebahasaan. Hal ini disebabkan materi tersebut sudah mencakup semua keterampilan dalam berbahasa. Proses penyampaian pembelajaran yang dilakukan guru, menurut peneliti sudah cukup sesuai. Peneliti mengusulkan agar dalam pembelajaran sastra keempat aspek bahasa diikutsertakan. Jadi, dalam belajar sastra, khususnya dalam cerita rakyat untuk kelas V dapat dilakukan dengan menyimak film cerita rakyat, berbicara tentang cerita rakyat yang telah disimaknya, menuliskan tokoh dan latar cerita rakyat, dan membaca hasil ringkasan cerita yang dibuatnya.

Hasil wawancara **nomor 2**, guru menyebutkan bahwa pembelajaran sastra yang diberikan guru menitikberatkan pembelajaran sastra pada pembelajaran puisi. Guru menginginkan agar siswa dapat membuat puisi yang baik dan benar. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran puisi lebih banyak diberikan oleh guru.

Padahal, dari hasil kuisioner kedekatan siswa dengan tayangan film kartun, siswa tidak asing lagi dengan tayangan film kartun. Tayangan film kartun pun sebenarnya dapat dijadikan bahan pembelajaran sastra cerita rakyat. Akan tetapi, guru belum menempuh cara tersebut karena alat peraga yang digunakan belum tersedia.

Guru juga mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran sastra. Hasil wawancara **nomor 3** menyebutkan bahwa kesulitan yang dialami guru dalam merancang pembelajaran sastra adalah menentukan kebutuhan siswa. Karena siswa adalah subjek yang dinamis sehingga perlu kiranya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan mendesain rancangan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa maka hasil belajar yang diperoleh akan optimal. Dari hasil kuisioner ketertarikan siswa belajar cerita rakyat maka pembelajaran dengan menggunakan media VCD yang berbentuk film kartun dapat diterapkan kepada siswa. Karena sebagian besar siswa sangat menyenangi film kartun.

Dari hasil wawancara **nomor 4** diperoleh data bahwa cara yang digunakan oleh guru untuk menentukan kebutuhan siswa dalam mempelajari sastra yaitu dengan melakukan penelitian. Dengan melakukan penelitian, materi dapat dikembangkan dan tepat sasaran. Hasil belajar pun dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dasar yang digunakan oleh guru dalam menentukan tujuan pembelajaran sastra, selain kurikulum adalah berdasarkan analisis lapangan. Analisis lapangan dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dengan materi pembelajaran. Hasil ini terungkap pada wawancara guru **nomor 5**. Dari hasil wawancara nomor 3 dan nomor 4, guru mengakui bahwa kesulitan dalam merancang pembelajaran sastra

adalah menganalisis kebutuhan siswa. Untuk dapat menganalisis kebutuhan siswa terhadap materi pembelajaran sastra, guru sudah berusaha untuk melakukan penelitian. Menurut guru, hal ini dilakukan karena siswa adalah subjek yang dinamis. Sehingga analisis kebutuhan siswa sangat penting digunakan untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Analisis lapangan yang dilakukan guru mempengaruhi tujuan pembelajaran sastra selain berdasarkan kurikulum. Dengan analisis lapangan guru berusaha menyesuaikan rancangan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan siswa digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sastra yang tepat sasaran.

Berbagai cara penyajian materi seperti tanya jawab, diskusi, permainan, dan penugasan dapat dilakukan dalam proses pembelajaran sastra. Dari berbagai cara tersebut, guru ternyata lebih sering menggunakan diskusi sebagai penyajian materi. Penyajian materi dengan diskusi dilakukan agar materi pembelajaran lebih berkembang. Hasil ini terungkap dari wawancara guru **nomor 6**.

Berbagai cara penyajian materi sebaiknya digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang guru berikan masih membatasi pada diskusi saja, menunjukkan bahwa cara-cara lain belum diberikan secara merata. Dari hasil kuisioner ketertarikan siswa tentang proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa adalah siswa lebih memilih mendengarkan cerita rakyat dengan menonton film kartun dengan media VCD dibandingkan mendengarkan cerita rakyat dengan pembacaan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sastra, dalam hal ini

cerita rakyat, guru perlu menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai cara yang menyenangkan bagi siswa.

Hasil wawancara **nomor 7** menyebutkan bahwa kesulitan yang dialami guru dalam merancang pembelajaran cerita rakyat adalah cara mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut guru, siswa adalah makhluk yang dinamis. Terkadang penyampaian materi sudah disajikan dengan baik, namun tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selain itu, intelegensi atau cara menangkap pelajaran setiap siswa yang berbeda satu dengan yang lain juga ikut mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat. Kesulitan ini ada dalam cara mendesain materi yang menarik siswa. Hal ini terungkap dalam hasil wawancara di **nomor 8**. Guru memberi keterangan bahwa kesulitan ini dialaminya. Karena guru merasa siswa tidak tertarik terhadap cerita rakyat selama proses pembelajarannya. Guru memberikan materi pembelajaran cerita rakyat dengan pembacaan cerita rakyat yang terdapat di buku acuan yang digunakan guru dalam pembelajaran cerita rakyat selama ini. Sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran cerita rakyat.

Dalam proses pembelajaran cerita rakyat siswa tidak mengalami kesulitan. Karena materi dari cerita rakyat telah di desain secara terencana oleh guru. Hal itu dilakukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mencari bahan pembelajaran dari cerita tersebut. Kenyataan ini terungkap dari hasil wawancara **nomor 9**. Dengan adanya komunikasi dua arah, antara guru dan siswa maka proses pembelajaran cerita

rakyat dapat terlaksana dengan baik. Keaktifan dan keterlibatan siswa dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Penyampaian materi yang disampaikan guru dengan baik dapat membantu siswa memahami dan mengerti pembelajaran sastra yang disampaikan. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran bukan terletak pada hasil melainkan pada proses pembelajaran itu sendiri.

Untuk menambah keberhasilan dalam pembelajaran sastra. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa memahami pembelajaran sastra. Dari hasil wawancara **nomor 10** didapatkan bahwa tes yang digunakan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran sastra adalah perpaduan tes esai, jawab singkat, tes pilihan, dan pementasan kelompok. Guru merasa perpaduan tes tersebut lebih menampakan keberhasilan dalam pembelajaran sastra.

5.1.3 Paparan dan Analisis Data Masukan/Saran Guru Bahasa Indonesia

Silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara yang telah disusun, kemudian dimintakan masukan dan saran guru bahasa Indonesia. Masukan dan saran ini dimaksudkan sebagai penilaian sampai sejauh mana silabus dan materi mencapai kelayakan. Hasil analisis yang berupa masukan/saran dari guru bahasa Indonesia ini digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki produk pengembangan. Analisis ini dibuat secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pengambilan keputusan terhadap hasil analisis memerlukan suatu kriteria (bdk. Tabel 3.2.8.1 *Kriteria Penilaian Produk*). Dari data yang dianalisis, komponen yang secara kualitatif kurang jelas/tepat/baik atau secara kuantitatif kurang dari 65% dari kriteria yang ditetapkan akan diperbaiki.

5.1.3.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Penilaian Silabus Pembelajaran Cerita Rakyat

Paparan dan analisis data hasil penilaian silabus pembelajaran cerita rakyat dilakukan oleh guru bahasa Indonesia. Tabel di bawah ini memperlihatkan hasil dari penilaian guru bahasa Indonesia terhadap silabus pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V SDN Lagoa 01 Pagi.

Tabel 5.1.3.1 Hasil Penilaian Terhadap Silabus Pembelajaran Cerita Rakyat

No.	Komponen yang dinilai (ΣK)	Penilaian		Masukan/Saran
		Kualifikasi	Tk. Pencapaian dalam % ($\Sigma \% J$)	
1.	Identitas Mata Pelajaran	Sangat jelas/tepat/baik	100	Tidak ada
2.	Kompetensi Dasar	Sangat jelas/tepat/baik	100	Tidak ada
3.	Hasil Belajar	Kurang jelas/tepat/baik	64	Harus dimasukan dalam penyusunan silabus. Hasil belajar sesuai dengan yang terdapat dalam KBK.
4.	Indikator hasil belajar	Sangat jelas/tepat/baik	100	Tidak ada
5.	Teknik Pembelajaran	Cukup jelas/tepat/baik	79	Perlu ditambah variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang terhadap pembelajaran.
6.	Media Pembelajaran	Sangat jelas/tepat/baik	100	Media yang digunakan sudah relevan. Siswa tertarik dengan media yang digunakan.
7.	Langkah Pembelajaran	Cukup jelas/tepat/baik	79	Langkah pembelajaran sudah terencana dengan baik. Alokasi waktu perlu ditambahkan. Proses pembelajaran antara guru dan siswa harus komunikatif.
8.	Sarana dan Sumber Pembelajaran	Cukup jelas/tepat/baik	79	Sarana yang digunakan cukup sulit. Sebagian sarana tidak terdapat di sekolah. Sumber yang digunakan sudah cukup

				relevan.
9.	Penilaian/evaluasi	Sangat jelas/tepat/baik	100	Penilaian dengan menjawab lembar kerja siswa secara bersama dapat membantu siswa mengetahui jawaban yang benar. Meringkas isi cerita di akhir pembelajaran sangat baik untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa menyimak tayangan yang ditontonnya.
10.	Alokasi Waktu	Cukup jelas/tepat/baik	79	Sudah cukup jelas, dan diuraikan dengan baik.
$\frac{\sum \%J}{\sum K} = KI$			$\frac{880}{10} = 88\%$	

Berdasarkan paparan data di atas, didapatkan hasil bahwa secara kuantitatif tingkat pencapaian dalam persen dari masing-masing komponen berkisar antara 79% sampai dengan 100%. Sebanyak enam komponen mencapai kualifikasi sangat jelas/tepat/baik dengan tingkat pencapaian 100%. Sebanyak tiga komponen mencapai kualifikasi cukup jelas/tepat/baik dengan tingkat pencapaian 79%. Sebanyak satu komponen mencapai kualifikasi kurang jelas/tepat/baik dengan tingkat pencapaian 64%. Jika jumlah keseluruhan persentase ($\sum \%J$) dibagi dengan jumlah komponen ($\sum K$), didapatkan hasil kelayakan sebanyak %.

Tingkat pencapaian kelayakan 88% sudah mencapai kualifikasi yang baik untuk kriteria penilaian produk. Namun demikian, beberapa komponen masih perlu diperbaiki untuk mencapai kelayakan yang sempurna. Komponen yang perlu diperbaiki terutama komponen yang berkualifikasi kurang jelas/tepat/baik atau tingkat pencapaiannya kurang dari 64%.

Untuk perbaikan terhadap kualifikasi dan tingkat pencapaian kelayakan, peneliti meminta masukan/saran yang diberikan oleh guru. Saran dan masukan ditujukan pada komponen-komponen silabus sebagai berikut ini.

Pertama, masukan/saran terhadap Hasil Belajar. Guru bahasa Indonesia menyarankan agar hasil belajar yang tercantum di dalam KBK juga dimasukkan ke dalam silabus pembelajaran.

Kedua, masukan/saran terhadap Teknik Pembelajaran. Guru menyarankan agar menambahkan variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang terhadap pembelajaran.

Ketiga, masukan/saran terhadap Media Pembelajaran. Guru menyatakan media yang digunakan sudah relevan. Menurutnya, siswa akan tertarik dengan media tayangan film kartun yang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Keempat, masukan/saran terhadap Langkah Pembelajaran. Guru menyatakan bahwa langkah pembelajaran sudah terencana dengan baik. Untuk langkah pembelajaran guru menyarankan alokasi waktu perlu ditambahkan. Untuk proses pembelajaran, guru menyarankan agar proses pembelajaran harus terjalin secara komunikatif antara guru dan siswa.

Kelima, masukan/saran terhadap Sarana dan Sumber pembelajaran. Guru menyatakan bahwa sarana yang digunakan cukup sulit karena sebagian sarana tidak terdapat di sekolah. Untuk sumber pembelajaran yang digunakan sudah cukup relevan.

Keenam, masukan/saran terhadap Penilaian/Evaluasi. Menurut masukan guru, untuk membantu siswa mengerjakan lembar kerja siswa dan memperoleh jawaban yang benar dengan membahas secara bersama-sama.

Ketujuh, masukan/saran terhadap Alokasi Waktu. Guru menyatakan bahwa alokasi yang diberikan sudah cukup jelas dan diuraikan dengan baik. Namun, guru meminta ada penambahan alokasi waktu pada langkah pembelajaran.

5.1.3.2 Paparan dan Analisis Data Hasil Penilaian Materi Pembelajaran

Cerita Rakyat

Tabel di bawah ini memperlihatkan hasil dari penilaian guru pendidikan bahasa Indonesia terhadap materi pembelajaran cerita rakyat untuk kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara.

Tabel 5.1.3.2 Hasil Penilaian Terhadap Materi Pembelajaran Cerita Rakyat

No.	Komponen yang dinilai (ΣK)	Penilaian		Masukan/Saran
		Kualifikasi	Tk. Pencapaian dalam % ($\Sigma \% J$)	
1.	Perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator	Cukup jelas/tepat/baik	79	Hasil belajar harus dicantumkan dalam silabus.
2.	Uraian materi dengan indikator	Sangat jelas/tepat/baik	100	Uraian materi sudah sesuai dengan indikator yang terdapat dalam KBK.
3.	Kesesuaian latihan dengan indikator	Sangat jelas/tepat/baik	100	LKS yang dibuat sangat menarik siswa dalam belajar.
4.	Kesesuaian pekerjaan rumah dengan indikator	Cukup jelas/tepat/baik	79	Sudah cukup sesuai dengan indikator.
5.	Kejelasan petunjuk dalam setiap kegiatan	Sangat jelas/tepat/baik	100	Petunjuk sudah sangat jelas dalam setiap

	pembelajaran			uraian kegiatan.
6.	Keterpaduan empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis)	Cukup jelas/tepat/baik	79	Keterampilan membaca belum terlihat jelas.
7.	Daya tarik desain materi	Sangat jelas/tepat/baik	100	Desain materi sangat baik.
$\frac{\sum \%J}{\sum K} = KI$			$\frac{637}{7} = 91$	

Berdasarkan paparan data di atas, didapatkan hasil bahwa secara kuantitatif tingkat pencapaian dalam persendiri masing-masing komponen berkisar antara 79% sampai dengan 100%. Sebanyak empat komponen mencapai kualifikasi sangat jelas/tepat/baik dengan tingkat pencapaian 100%. Sebanyak tiga komponen mencapai kualifikasi cukup jelas/tepat/baik dengan tingkat pencapaian 79%. Jika jumlah keseluruhan persentase jawaban ($\sum \%J$) dibagi dengan jumlah komponen ($\sum K$), didapatkan hasil kelayakan sebanyak 91%. Berdasarkan kriteria penilaian produk, tingkat pencapaian 91% tersebut sudah mencapai kualifikasi sangat baik. Meskipun demikian, beberapa komponen masih perlu diperbaiki, sehingga keseluruhan materi nanti akan mencapai kelayakan yang lebih baik.

Berdasarkan masukan/saran guru bahasa Indonesia, beberapa komponen berkaitan dengan silabus perlu diperbaiki. Masukan/saran ditujukan pada masing-masing komponen sebagai berikut.

Pertama, masukan/saran terhadap hasil belajar yang belum tercantum dalam silabus. Seharusnya hasil belajar yang tercantum dalam KBK juga dicantumkan dalam pembuatan silabus.

Kedua, masukan/saran kesesuaian pekerjaan rumah dengan indikator sudah cukup sesuai. Pekerjaan rumah yang diberikan seharusnya mencakup mendeskripsikan latar, tokoh, dan watak tokoh. Karena ketiga hal tersebut sudah diberikan dalam lembar kerja siswa maka pekerjaan rumah dengan meringkas cerita tayangan film yang disimak siswa cukup sesuai untuk keterpaduan keterampilan berbahasa.

Ketiga, masukan/saran terhadap keterpaduan empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Guru bahasa Indonesia melihat bahwa keterampilan membaca belum terlihat jelas. Menurut guru bahasa Indonesia, siswa diberikan pula kesempatan membaca pengertian dari tokoh dan latar yang terdapat dalam lembar kerja siswa selain dari penjelasan guru yang disampaikan dalam tanya jawab dengan siswa.

5.1.4 Paparan dan Analisis Data Uji Coba Materi Pembelajaran Cerita

Rakyat

Hasil pengembangan silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat diujicobakan pada siswa kelas V SDN 01 Pagi Jakarta Utara. Uji coba dilaksanakan selama satu hari. Uji coba dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Juni 2006. Uji coba dilakukan pada pukul 07.00 sampai dengan 08.30 atau pada jam pelajaran pertama dan kedua. Masing-masing jam tatap muka sebanyak empat puluh lima menit.

Dengan demikian, uji coba dilakukan sebanyak dua jam pelajaran atau selama sembilan puluh menit.

Uji coba materi dilakukan dengan menayangkan film cerita rakyat dan memberikan lembar kerja siswa. Sebelum memulai menayangkan cerita rakyat, peneliti memberi kata sapaan kepada siswa, sebagai perkenalan. Kemudian siswa diajak untuk menyimak tayangan film dengan durasi 15 menit. Selama proses penayangan film, siswa menyimaknya dengan seksama. Setelah menyimak film, peneliti mengajak siswa untuk menanggapi tayangan yang telah ditontonnya. Misalnya dengan menanyakan kepada siswa apa film itu menarik, bagaimana isi cerita dari film tersebut, apa judul film tersebut, siapa sajakah tokohnya, dimana latar tempat peristiwa film itu terjadi. Setelah itu, peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok siswa terdiri dari teman sebangkunya Untuk membantu siswa menjawab lembar kerja siswa, peneliti menayangkan film secara bertahap dari setiap bagian film.

Hasil ujicoba secara objektif didapatkan melalui praktik pembelajaran di kelas dan masukan/saran dari ahli pendidikan bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti juga mengambil data melalui kuisisioner. Kuisisioner ini berisi tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran cerita rakyat dan materi pembelajaran cerita rakyat yang disajikan oleh peneliti. Kuisisioner berikut ini memaparkan kenyataan proses pembelajaran cerita rakyat dan kenyataan materi pembelajaran cerita rakyat.

Tabel 5.1.4.1 Kenyataan Proses Pembelajaran Cerita Rakyat

No.	Butir Pernyataan	Jawaban (%)				
		a	b	c	Tj*	Jml
1.	Belajar menyimak VCD Cerita Rakyat merupakan belajar sastra yang menyenangkan. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	77	21	2	0	100
2.	Contoh dan penjelasan yang disampaikan bermanfaat dalam belajar cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	71	27	2	0	100
3.	Kesempatan menyimak VCD Cerita Rakyat Malin Kundang ternyata bermanfaat dalam belajar cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	80	16	4	0	100
4.	Dengan belajar cerita rakyat, dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara. a. sangat setuju b. cukup se setuju c. tidak setuju	59	37	4	0	100
5.	Tugas-tugas dalam latihan membantu belajar cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	79	21	0	0	100

* TJ = tidak jawab

Dari tabel di atas didapatkan data bahwa belajar cerita rakyat ternyata menyenangkan. Hal ini diakui oleh siswa dari hasil kuisioner **nomor 1**. Sebanyak 77% siswa **sangat setuju** dengan pernyataan di atas, 21% siswa mengakui **cukup setuju** dan hanya 2% siswa yang **tidak setuju** dengan pendapat ini. Proses pembelajaran cerita rakyat selama ujicoba dirasakan oleh sebagian besar siswa merupakan kegiatan belajar cerita rakyat yang menyenangkan. Namun demikian, diakui oleh peneliti bahwa hasil ini mengalami penurunan jumlah persentase dengan hasil kuisioner proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa pada siswa

yang sangat setuju (bdk. Tabel 5.1.1.1 no. 1). Penurunan jumlah ini dikarenakan keinginan siswa tidak sesuai dengan kenyataan yang dialami siswa. Oleh karena itu, perlu ditingkatkan lagi segi-segi lain sehingga proses pembelajaran benar-benar dirasakan sangat menyenangkan oleh siswa.

Pada waktu belajar cerita rakyat, siswa diberi pengarahannya sebelum memulai menyimak. Selama proses pembelajaran peneliti memberikan penjelasan mengenai tokoh dan tempat peristiwa yang terdapat dalam penayangan film. Untuk menjawab lembar LKS, peneliti membantu siswa dengan memberikan contoh dan penjelasan serta menayangkan film tiap bagian. Hal tersebut dinilai siswa sangat bermanfaat dalam belajar cerita rakyat sebanyak 98% siswa menyetujuinya. Sebanyak 71% siswa **sangat setuju** dan 27% siswa mengaku **cukup setuju**. Pengakuan siswa ini didapatkan dari hasil kuisioner **nomor 2**. Hasil ini mengalami kenaikan jumlah persentase dengan hasil kuisioner proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa pada siswa yang sangat setuju (bdk. Tabel 5.1.1.1 no. 3). Dengan demikian, penjelasan dan pengarahannya sangat penting dalam proses pembelajaran cerita rakyat.

Dari hasil kuisioner **nomor 3**, kesempatan belajar cerita rakyat dengan menggunakan media VCD memberikan manfaat menambah pengetahuan dan memberikan hiburan kepada siswa. Sebanyak 80% siswa **sangat setuju** telah diberi kesempatan menyimak film kartun VCD Cerita Rakyat Malin Kundang ternyata bermanfaat dalam belajar cerita rakyat. Sebanyak 16% siswa mengaku **cukup setuju** bahwa kesempatan menyimak VCD ternyata memberikan manfaat dalam belajar cerita rakyat. Sedangkan siswa yang **tidak setuju** dengan pendapat tersebut sebanyak

4%. Dari pernyataan siswa yang sangat setuju, hasil ini mengalami kenaikan dari hasil kuisioner proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa (bdk. Tabel 5.1.1.1 no. 2).

Cerita rakyat Malin Kundang merupakan cerita rakyat yang terdapat di Indonesia, yaitu di Sumatra Utara. Dengan belajar cerita rakyat, siswa dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara. Hasil kuisioner **nomor 4** menunjukkan bahwa sebanyak 59% siswa **sangat setuju** bahwa belajar cerita rakyat dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara dan 37% siswa **cukup setuju** bahwa belajar cerita rakyat dapat menambah wawasannya tentang cerita rakyat Indonesia. Sedangkan 4% siswa tidak setuju dengan pendapat tersebut. Dari pernyataan siswa yang sangat setuju, hasil ini mengalami penurunan dari hasil kuisioner proses pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa (bdk. Tabel 5.1.1.1 no. 4). Dengan demikian, pembelajaran cerita rakyat Indonesia perlu ditambahkan agar wawasan siswa bertambah.

Tugas-tugas yang diberikan dalam pembelajaran cerita rakyat mengenai tokoh dan latar selama proses ujicoba terdapat dalam Lembar Kerja Siswa(LKS). Dari tugas-tugas yang ada, sebanyak 79% siswa **sangat setuju** bahwa tugas-tugas dalam latihan tersebut sangat membantu siswa belajar cerita rakyat. Sebanyak 21% mengakui **cukup setuju**. Dari pernyataan siswa yang sangat setuju, hasil ini mengalami penurunan dari hasil kuisioner yang diharapkan siswa (bdk Tabel 5.1.1.1 no. 5). Meskipun demikian, hal ini menunjukkan bahwa siswa setuju dengan pemberian tugas.

Paparan di atas adalah hasil data tentang kenyataan proses pembelajaran cerita rakyat selama ujicoba. Sedangkan data-data kenyataan materi pembelajaran cerita rakyat dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5.1.4.2 Kenyataan Materi Pembelajaran Cerita Rakyat

No.	Butir Pernyataan	Jawaban (%)				
		a	b	c	TJ*	Jml
1.	Contoh cerita rakyat yang dekat dengan hidup keseharian menarik sebagai bahan belajar. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	68	32	0	0	100
2.	Contoh cerita rakyat menggunakan media VCD menarik sebagai bahan belajar. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	53	45	2	0	100
3.	Cerita yang ada dalam VCD tersebut dapat menambah wawasan. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	62	36	2	0	100
4.	Bahan belajar yang disiapkan secara tertulis bermanfaat dalam belajar cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	68	27	5	0	100
5.	Lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas membantu dalam belajar cerita rakyat. a. sangat setuju b. cukup setuju c. tidak setuju	71	25	4	0	100

*TJ = tidak jawab

Dari tabel kuisisioner **nomor 1**, didapatkan data bahwa contoh cerita rakyat yang dekat dengan hidup keseharian siswa **sangat** menarik sebagai bahan belajar cerita rakyat. Hal ini diakui oleh 68% siswa. Sedangkan 32% siswa mengakui **cukup** menarik. Sedangkan pada kuisisioner **nomor 2**, didapatkan data bahwa sebanyak 98% siswa setuju bila contoh cerita rakyat menggunakan media VCD sebagai bahan

belajar. Sebanyak 53% siswa **sangat setuju**, dan 45% siswa **cukup setuju**. Siswa yang **tidak setuju** dengan bahan belajar tersebut 2%.

Pendapat siswa pada kuisisioner nomor 1 dan 2 tersebut, pada akhirnya mempengaruhi siswa pada kuisisioner **nomor 3** yang menyatakan bahwa dengan contoh belajar cerita rakyat yang ada dalam VCD dapat menambah wawasan. Sebanyak 98% siswa setuju dengan pendapat tersebut. Siswa yang **sangat setuju** sebanyak 62%, dan siswa yang **cukup setuju** sebanyak 36%. Siswa yang **tidak setuju** sebanyak 2%. Dibandingkan dengan hasil kuisisioner materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa (bdk. Tabel 4.1.1.2 no.2), hasil ini mengalami kenaikan dalam jumlah persentase siswa yang sangat setuju.

Dari kuisisioner **nomor 4**, bahan belajar yang disiapkan secara tertulis bermanfaat dalam cerita rakyat. Bahan tertulis ini tersaji dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS). Para siswa merasa bahwa LKS dapat memberikan manfaat dalam belajar cerita rakyat. Sebanyak 95% siswa setuju dengan pendapat tersebut. Sebanyak 68% siswa **sangat setuju** dengan adanya LKS tersebut, dan 27% siswa **cukup setuju** dengan adanya LKS. Hasil ini mengalami kenaikan jumlah pada persentase jawaban dari hasil kuisisioner materi pembelajaran cerita rakyat yang diharapkan siswa (bdk. Tabel 4.1.1.2 no. 4). Hal ini membuktikan bahwa LKS memang sangat diperlukan siswa dalam belajar. Meskipun demikian, sebanyak 5% siswa **tidak setuju** dengan pendapat tersebut.

Dari hasil uji coba, LKS yang digunakan selain bermanfaat untuk siswa dapat juga membantu siswa untuk dapat mengenal tokoh dan latar cerita rakyat yang

terdapat di dalamnya. Dari kuisioner **nomor 5**, didapatkan data bahwa 71% siswa **sangat setuju**, sebanyak 25% siswa **cukup setuju**, dan 4% **tidak setuju** dengan pendapat tersebut. Melalui lembar kerja siswa tersebut, ternyata siswa dapat memperdalam bahan yang sudah diterima. Dengan adanya LKS, siswa dapat mengetahui tokoh dan latar yang terdapat dalam penayangan film VCD tersebut.

5.2 Revisi Produk

Berdasarkan kualifikasi dan tingkat pencapaian pada data hasil masukan/saran dan uji coba produk, akhirnya peneliti memandang sangat perlu memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan sebelumnya. Perbaikan mencakup komponen-komponen yang terdapat dalam silabus dan materi pembelajaran cerita rakyat.

Tabel 5.2.1 Komponen Silabus yang Direvisi

SILABUS		
No.	Komponen yang direvisi	Keterangan
1.	Hasil belajar	➤ Hasil belajar harus dicantumkan dalam silabus. Hasil belajar sesuai dengan yang tercantum dalam KBK. Perbaikan secara nyata terdapat dalam silabus terlampir.
2.	Teknik pembelajaran	➤ Perlu ditambah variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang terhadap pembelajaran. Perbaikan secara nyata terdapat dalam pengalaman belajar dalam silabus terlampir.
3.	Langkah pembelajaran	➤ Perlu ditambahkan alokasi waktu untuk proses pembelajaran yang komunikatif antara guru dan siswa. Perbaikan secara nyata terdapat dalam pengalaman belajar dalam silabus terlampir.
4.	Alokasi waktu	➤ Alokasi waktu sudah cukup jelas, dan diuraikan

		<i>dengan baik. Perlu penambahan alokasi waktu dalam langkah pembelajaran. Perbaikan pada komponen yang bersangkutan terdapat dalam silabus terlampir.</i>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 5.2.2 Komponen Materi yang Direvisi

MATERI		
No.	Komponen yang direvisi	Keterangan
1.	Perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator.	➤ <i>Perumusan hasil belajar belum dicantumkan.</i> Perbaikan komponen yang bersangkutan terdapat pada silabus terlampir.
2.	Uraian materi dengan indikator	➤ Uraian materi sudah sesuai dengan indikator yang terdapat dalam KBK. Meskipun demikian, LKS tetap perlu diperbaiki. Perbaikan ini berkait dengan komponen yang ditambahkan.
3.	Kesesuaian pekerjaan rumah rumah dengan indikator.	➤ <i>Guru bahasa Indonesia mengatakan kesesuaian pekerjaan rumah sudah cukup sesuai dengan indikator.</i> Perbaikan secara nyata ada dalam desain LKS.
4.	Keterpaduan empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis)	➤ <i>Keterampilan membaca belum terlihat jelas.</i> Perbaikan secara nyata ada dalam desain LKS.

Dengan perbaikan-perbaikan terhadap komponen yang ada dalam silabus dan materi pembelajaran, diharapkan hasil produk pengembangan menjadi lebih baik. Perbaikan tersebut disertakan tersendiri dan terlampir.

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Unsur instrinsik yang dianalisis dalam penelitian cerita rakyat *Malin Kundang* meliputi tokoh dan latar. Kesimpulan dari kedua unsur dalam cerita rakyat *Malin Kundang* tersebut adalah sebagai berikut.

Dari analisis tentang tokoh diperoleh suatu kesimpulan bahwa dalam cerita rakyat *Malin Kundang* terdapat tokoh utama/tokoh sentral dan tokoh tambahan. Tokoh utama dalam *Cerita Rakyat Malin Kundang* adalah Malin Kundang, Emak Malin Kundang, dan Putri Saudagar. Sedangkan tokoh tambahan dalam cerita tersebut adalah Saudagar, teman Malin Kundang, Penjual Ikan 1, 2, dan 3, Rahmat, Warga 1, 2, 3, dan 4, Awak Kapal 1 dan 2, Nakhoda Kapal, Kapten Kapal, Pengawal 1 dan 2, dan kuli 1 dan 2.

Latar yang diperoleh dalam Cerita Rakyat Malin Kundang yaitu, latar tempat, latar waktu, latar sosial, dan latar budaya. Latar tempat yang terdapat dalam cerita yaitu di pasar ikan, di tepi pantai, di pekarangan rumah Malin, di dalam rumah, di hutan, di dalam kamar Malin dan Istrinya, di kapal, di tengah laut, di tempat pesta pernikahan Malin, dan di pantai air manis tempat Malin menjadi batu. Latar waktu yang terdapat dalam cerita yaitu pagi, siang, sore hari, senja, malam, sepuluh tahun kemudian, dan bertahun-tahun. Latar sosial yang terdapat dalam cerita yaitu tingkatan sosial dalam kehidupan masyarakat, antara orang kaya dan orang miskin. Latar

Budaya yang terdapat dalam cerita tersebut adalah latar budaya yang terdapat di daerah Sumatra Barat, terlihat dari dialog yang terdapat dalam cerita.

Untuk penggunaan silabus dan materi kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara, silabus dan materi dibuat berdasarkan KBK 2004 dan analisis kebutuhan siswa. Silabus dan materi menggunakan pendekatan *Student Active Learning* (SAL). Silabus dan materi direvisi berdasarkan hasil kuisioner wawancara guru dan penilaian guru terhadap silabus dan materi. Penggunaan media VCD berdasarkan analisis kebutuhan siswa. Media VCD yang berbentuk film kartun sangat diminati oleh siswa kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara. Hal ini berdasarkan kuisioner ketertarikan siswa yang menunjukkan tingkat kualifikasi sebanyak 79% siswa sangat setuju dan 21% cukup setuju dengan media pembelajaran menggunakan media VCD yang berbentuk film kartun.

6.2 Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berimplikasi terhadap pembelajaran sastra di SD, khususnya terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, siswa juga dapat terbantu dalam menemukan tokoh dan latar yang terdapat dalam *Cerita Rakyat Malin Kundang*. Melihat hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, analisis struktural terutama dalam kajian ini adalah tokoh dan latar dalam *Cerita Rakyat Malin Kundang* dapat dijadikan bukti bahwa penelitian ini dapat memperkuat teori yang digunakan. Untuk penggunaan silabus dan materi menggunakan pendekatan *Student Active Learning* (SAL).

6.3 SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam menyimak karya sastra, khususnya cerita rakyat. Dengan hasil penelitian ini pula diharapkan dapat memberikan alternatif bagi bahan pembelajaran sastra di sekolah dasar, agar dapat menggunakan media yang tepat sesuai kebutuhan siswa. Penelitian ini baru meliputi struktur instrinsik karya sastra yang meliputi tokoh dan latar serta keterkaitan kedua unsurnya. Peneliti mengharapkan dan menyarankan kepada peneliti lain selanjutnya untuk meneliti unsur-unsur yang belum diteliti. Masih banyak permasalahan-permasalahan menarik dalam *Cerita Rakyat Malin Kundang* tersebut yang dapat diangkat sebagai bahan penelitian.

Diharapkan dinas pendidikan juga dapat memberikan subsidi pendidikan berupa media pembelajaran audiovisual kepada sekolah. Khususnya, media pembelajaran VCD cerita rakyat. Dengan menggunakan media VCD ini siswa dapat lebih mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat yang terdapat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- _____. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Thani. 1986. “Kesusasteraan dan Strukturnya: Satu Pendekatan” dalam *Mendekati Kesusasteraan Diselenggarakan oleh Baharudin Zaenal*. Selangor: Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bintarto, Yustinus Wahyu. 2004. *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Sastra Drama Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Kelas V Sekolah Dasar Pangudi Luhur*. Skripsi. Yogyakarta: USD.
- Danandjaja, James. 2003. *Folklor Amerika Cermin Multikultural yang Manunggal*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Endraswara, Suwardi. 2002. “Laboratorium Sastra: Menuju Profil Guru Sastra Ideal dan Demokratisasi Sastra di Sekolah” dalam *Sastra Masuk Sekolah oleh Riris K. Toha-Sarumpaet*. Magelang: Indonesiatera.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Hariyanto, P. 2000. *Pengantar Belajar Drama*. Yogyakarta: PBSID, USD.
- Hartoko, Dick. 1992. *Pemakaian Bahasa Indonesia Sebagai Selubung Kenyataan*. PELLBA 5. Yogyakarta: Majalah Kebudayaan Umum BASIS.
- Hartoko, Dick & B. Rahmanto. 1986. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Indaryati, Anastasia Erlina. 2003. *Pengembangan Silabus Menulis Narasi Untuk Siswa Kelas V SD*. Skripsi. Yogyakarta: USD.

- Kutha, Nyoman. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryanti, Valentina. 2003. *Unsur Instrinsik Cerita Rakyat “Bawang Merah dan Bawang Putih” serta Strategi Pembelajarannya untuk SMU Kelas I Semester II*. Skripsi. Yogyakarta: USD.
- Moleong, J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moody, H. L. B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Saduran B. Rahmanto. Yogyakarta: Kanisius.
- Nugraha, Setya. 2003. *Hand Out “Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi”*. Handout tidak diterbitkan. Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prasetyo, Fransiskus Xaverius Aris Wahyu. 2003. *Pengembangan Silabus dan Materi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Kelas I Semester I SMU Pangudi Luhur Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: USD.
- Purwitasari, Angela Rahma. 2005. *Tokoh, Tema, Nilai-nilai Moral Cerita Rakyat Si Pahit Lidah serta Strategi Pembelajarannya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: USD.
- Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rosidi, Ajip. 1995. *Sastra dan Budaya: Kedaerahan dalam Keindonesiaan*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Setyaningrum, Fransisca. 2004. *Tema dan Amanat Cerita Rakyat dari Cina dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: USD.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual: Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.

Sumaryono, E. 1999. *Dasar-dasar Logika*. Yogyakarta: Kanisius.

Widharyanto, dkk. 2003. *Student Active Learning: Sebagai Salah Satu pendekatan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. PBSID, FKIP, USD.



TRANSKRIP VCD CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG

Banyak orang lupa bahwa Indonesia tidak hanya kaya akan kekayaan alamnya. Salah satu kekayaan terpendamnya adalah nilai-nilai moral dan budaya yang disampaikan dari mulut ke mulut oleh nenek moyang kita.

Ini adalah salah satu dari seribu cerita yang berisi nasihat yang baik. Cerita ini berkisah tentang seorang anak yang durhaka yang dikutuk menjadi batu.

Cerita ini disadur dari cerita rakyat Sumatra Barat, ditulis dan diceritakan kembali oleh Penulisnya.

01. Teman Malin : Kita ganggu yuk.
Yuk.
Ada lutung, iya lutung, lutung.
02. Malin Kundang : Mak, e...e...e...(malin menangis)
03. Penjual Ikan 1 : Mak Malin bisa tidak untuk membantu saya?
04. Emak Malin : Oh, pekerjaan apa ya kiranya Tuan?
05. Penjual Ikan 1 : Mak Malin membantu saya membersihkan ikan-ikan ini untuk diasinkan. Karena besok akan di bawa ke kota dan Mak Malin akan mendapatkan satu potong ikan. Mau kan?
Dan kau Malin jangan maunya dikundang terus. Kasihan emakmu capek. Ya.
06. Teman Malin : Malin manja sudah besar masih dikundang. (teman-teman Malin menari-nari dan mengejek Malin)
07. Warga 1 : Hei Malin, apa kau tidak bosan setiap hari dikundang terus oleh Emakmu?

Di tepi pantai

08. Malin Kundang : Mak, kenapa ayah belum pulang juga?

09. Emak Malin : Suatu saat nanti, ayahmu pasti pulang. Ayolah Nak, hari sudah mulai senja. Ayo kita pulang. Besok kita kemari lagi.
Ayo.

10. Malin Kundang : Tapi kapan ayah pulang Mak?

11. Emak Malin : Suatu saat nanti, suatu saat nanti. Ayolah Nak.

12. Narator : Begitulah kehidupan Malin dan Ibunya yang miskin. Meskipun begitu, Mak Malin tidak mau mengemis. Apalagi meminta belas kasihan orang lain. Namun, dia tidak menolak bila diberi bantuan. Beliau berusaha sendiri untuk memenuhi kehidupannya. Malin sangat disayang ibunya. Ibunya takut kalau diambil orang. Itulah sebabnya Malin selalu dibawa kemana ibunya pergi.

10 tahun kemudian

13. Di tepi pantai

14. Malin Kundang : Siapa itu yang datang? Sepertinya aku pernah mengenalnya.

15. Teman Malin : Bapak siapa itu yang datang?

16. Warga 2 : Oh, itu Si Rahmat yang tinggal di sebrang sana. Dia merantau dengan berdagang, dan sekarang dia sudah berhasil.

17. Malin Kundang : Sudah berhasil.

18. Warga 1 : Waduh Rahmat ingat pulang kampung juga kamu!

19. Rahmat : Hei, Malin. Bagaimana kabarmu ha? Apa kau masih suka dikundang? Oh ya, bagaimana dengan ibumu?

Di depan rumah Malin

20. Malin Kundang : Eh, Mak. M...m...Mak. E...e.

21. Emak Malin : Mau bicara apa Malin?

22. Malin Kundang : Tak tau lha Mak. Tiba-tiba Malin mau pergi.

23. Emak Malin : Kenapa tiba-tiba kau bicara seperti itu Malin?

24. Malin Kundang : Karena Malin sekarang sudah merasa besar Mak. Dulu waktu kecil, Emak selalu bilang suatu saat ayah pasti pulang. Dulu rasanya ingin pergi merantau mencari ayah. Sekarang Malin ingin merantau untuk mengubah nasib kita Mak.
25. Emak Malin : Hidup senang tidak bisa diukur dengan uang Nak.
Di tepi pantai
26. Malin Kundang : Permisi Tuan. Boleh saya bertanya?
27. Awak Kapal 1 : Boleh saja anak muda.
28. Malin Kundang : Saya ingin pergi merantau. Bagaimana caranya?
29. Awak Kapal 1 : Anak muda, tau tidak bahayanya merantau? Laut itu tidak bisa ditebak. Dapat bernafas saja pun syukur. Menginjak tanah sebrang dan kembali itu adalah anugrah. Tapi, sekali kau cinta rantau seperti terbang menuju bintang. Jika belum tercapai belum mau pulang. Siapa namamu anak muda? Betul kau niat merantau?
30. Malin Kundang : Nama saya Malin, Tuan. Niat itu semakin hari semakin kuat.
31. Awak Kapal 1 : Kalau niatmu besar sekali, besok aku bicarakan dengan Kapten. Dan bila diijinkan kau bisa ikut langsung dengan kami.
32. Malin Kundang : Oh, terima kasih banyak Tuan.
Di hutan
33. Emak Malin : Banyak sekali. Tidak usah banyak-banyak. Nanti kau sulit membawanya.
34. Malin Kundang : Tidak apa-apa Mak. Sekalian untuk persediaan. Dan nanti biar Malin yang membawanya. Malin kan sudah besar Mak.
35. Emak Malin : Hari ini kita makan di sini.
36. Malin Kundang : Makanan Mak.
Di dalam rumah
37. Malin Kundang : Mak, mengijinkan Malin untuk merantau kan?

38. Emak Malin : Entahlah Malin.
Di tepi pantai
39. Awak Kapal 1 : Nah, ini dia anak muda yang kukatakan semalam Kapten.
40. Kapten : Jika benar kau ingin ikut, datanglah besok. Kebetulan sekali karena kami memerlukan orang.
41. Malin Kundang : Tapi besok saya...
42. Awak Kapal 1 : Kau dengar sendiri kan. Jangan besok kau tidak pergi. Ketika matahari tepat di kepala, kita akan berlayar. Ingat, ini adalah kesempatan. Datanglah besok ya.
43. Malin Kundang : Baiklah.
Di rumah Malin
44. Emak Malin : Darimana kau Malin?
45. Malin Kundang : Tak tau lha.
46. Malin Kundang : Kenapa Emak tidak mengijinkan Malin pergi merantau?
47. Emak Malin : Emak akan kehilangan kau. Bila kau pergi. Bukannya Emak tidak mengijinkan. Emak kehilangan ayahmu yang pergi merantau.
48. Malin Kundang : Malin pasti akan pulang. Mak jangan khawatir.
49. Emak Malin : Malin, jika niatmu sudah tidak bisa lagi diubah. Pergilah Nak. Mak ijin. Tapi, jika kau ada kesempatan segerahlah kau pulang Nak. Jangan lupa sama Emakmu ini yang selalu merindukanmu.
Di tepi pantai
50. Warga 3 : Hei Malin. Hendak kemana kamu? Kelihatannya repot sekali.
51. Emak Malin : Malin hendak pergi merantau.
52. Warga 2 : Hendak pergi merantau? Berani sekali kau Malin.
53. Teman Malin : Apa? Si Kundang hendak merantau! Berani sekali dia.
(teman-teman malin menertawakan)
54. Malin Kundang : Ini bukan urusan kalian. Tolong jangan ikut campur.

55. Emak Malin : Sudahlah Nak. Sudah biarkan saja.
Tuan, saya titip anak saya Tuan.
56. Awak Kapal 1 : Akhirnya kau datang juga.
57. Malin Kundang : Malin berangkat dulu Mak.
58. Narator : Memang akhirnya Malin pergi meninggalkan desa kelahirannya. Desa Air Manis. Ia pergi merantau untuk mengubah kehidupannya selama ini.

Di pasar

59. Emak Malin : Apakah ada pekerjaan yang bisa saya kerjakan?
60. Penjual Ikan 2 : Maaf, pekerjaanku tidak banyak. Jadi, aku bisa mengerjakannya sendiri.
61. Penjual Ikan 3 : Hai, Mak Malin. Bantulah aku menghitung dan membungkus ikan. Mak mendapat sepotong ikan yang segar.
62. Emak Malin : Terima kasih Tuan. Terima kasih.
63. Penjual Ikan 3 : Oh ya, Mak Malin. Kemanakah gerangan Si Malin itu? Aku tidak pernah melihatnya.
64. Emak Malin : Dia pergi merantau. Mau seperti ayahnya. Ia ingin sekali nasib berubah.
65. Penjual Ikan 3 : Oh, begitu rupanya. Aku berdoa untukmu Mak.
67. Emak Malin : Terima kasih.
68. Penjual Ikan 3 : Kasihan Mak Malin itu. Dulu ketika Malin di dalam kandungan, Mak Malin ditinggal oleh suaminya. Sekarang ketika ia sudah tua ditinggal oleh anaknya pula. Apakah anak itu tidak mengerti?
69. Warga 4 : Sst...sst... Jangan terlalu keras bicaramu. Kasihan dia, sudah tua dan hidup sendirian.

Di tepi pantai

70. Emak Malin : Ya, Tuhan. Lindungilah anakku Malin. Semoga kau selamat Nak. Pulanglah Malin. Emak selalu menunggu engkau pulang Nak.

Di tengah laut terjadi badai yang sangat kencang.

71. Malin Kundang : Kapten, apa yang harus saya lakukan?

72. Kapten : Turunkan layar.

73. Malin Kundang : Baiklah, Kapten diam saja di situ.

74. Malin kundang : Kapten di depan ada batu karang. Kita harus menghindar.

75. Kapten : A...a...wah...

Kapal tenggelam, Malin terdampar di tepi pantai

76. Malin Kundang : Di mana aku? Sudah matikah aku ini? Ah, ada dayung. Pasti ada kehidupan, atau setidaknya ada sebuah desa. (malin terjatuh, dan di depan Malin ada dua orang) Maaf, aku tidak bermaksud mengganggu. Aku butuh bantuan. Aku terdampar.

77. Pengawal 1 dan 2 : Bangun!

78. Saudagar : Tunggu! Bawa dia dan beri dia pakaian.

79. Putri : Ayah, kenapa ayah menolong pengemis itu? Ih..h. Menjijikan sekali ayah.

80. Saudagar : Dia kan manusia juga, dan bukan pengemis. Kasihan dia terdampar.

81. Malin Kundang : Terima kasih tuan. Terima kasih.

82. audagar : Sudahlah. Ayo, bangun. Dan aku bukan raja.

Oh, ya. Siapa namamu Nak?

83. Malin Kundang : Nama saya Malin, Tuan.

84. Narator : Begitulah Malin pergi bertahun-tahun. Tanpa kabar berita. Malin terdampar setelah kapalnya pecah, dan ditemukan oleh Saudagar yang kaya raya serta baik hati. Malin bekerja untuk Saudagar itu, sampai akhirnya ia menikah dengan putrinya.

Di tepi pantai

85. Kuli 1 : Saudagar kaya itu anaknya sudah dipersunting.
86. Kuli 2 : Oh, beruntung sekali orang itu. Tapi kau tau siapa namanya?
87. Kuli 1 : Kabar burung bilang namanya Malin. Tapi tidak tau asal usulnya.
88. Kuli 2 : Ah, seandainya saja orang yang beruntung itu adalah aku.
89. Emak Malin : Malin. Tuan-tuan kalau saya tidak salah dengar. Tadi tuan-tuan menyebut nama anakku Malin.
90. Kuli 1 : Iya, betul Mak. Ada apa kiranya Mak?
91. Emak Malin : Mungkin dia anakku Malin.
92. Kuli 1 : Kami tidak tau Mak. Mungkin kapten kami yang tau cirinya. Karena dia yang pernah bertemu satu, atau dua tiga kali dengannya.
93. Emak Malin : Kalau saja itu Malin.
94. Di pinggir kolam
95. Narator : Sementara Malin bersenang-senang. Emaknya selalu menanyakan kepada kapten kapal jikalau mereka melihat anaknya Malin. Itulah yang dilakukan Mak Malin selama bertahun-tahun.
96. Putri : Bang, aku ingin jalan-jalan naik kapal. Boleh tidak?
97. Malin Kundang : Kau kan sedang hamil muda. Kau harus menjaga kandunganmu.
98. Putri : Tapi Bang, aku ingin sekali. Aku janji akan hati-hati.
99. Malin Kundang : Baiklah. Kebetulan, abang juga ada urusan di sana. Sekalian mengirim barang ke sebrang.

Di tengah laut

100. Malin Kundang : Hei, apakah kau masih punya persediaan kelapa muda?
101. Awak Kapal 2 : Wah, tidak ada Tuan.
102. Malin Kundang : Lalu, bagaimana caranya aku bisa mendapatkan kelapa muda?

103. Awak Kapal 2 : Kita cari saja pesisir yang terdekat.

104. Malin Kundang : Baiklah. Kau lakukan saja.

Istriku, sebentar lagi kita akan mendapatkan kelapa muda.

Bersabarlah.

Di tepi pantai

105. Emak Malin : Maaf, Tuan. Hamba ingin bertanya.

106. Awak Kapal 3 : Silakan ibu. Mungkin ada yang bisa saya bantu.

107. Emak Malin : Adakah di antara mereka yang datang, ada anak hamba Tuan.

108. Awak Kapal 3 : Siapa gerangan nama anak ibu?

109. Emak Malin : Malin.

110. Awak Kapal 3 : Apakah yang ibu maksud Tuanku Malin.

111. Putri : Ternyata keadaan desa di sini sangat miskin.

112. Penjual Ikan 3 : Sepertinya aku mengenal dia. Dia seperti Malin. Bukankah itu Malin.

113. Teman Malin : Menyesal ya, dulu kita sering menghina dia.

114. Malin Kundang : Siapa di antara kalian yang bisa memberi kami kelapa muda?

115. Emak Malin : Malin anakku, kemana saja kau Nak?

116. Putri : Hei, siapa perempuan tua ini?

117. Malin Kundang : Siapa ibu? Aku tidak pernah mengenal ibu!

118. Putri : Hei, ibu tua. Suamiku tidak pernah bercerita kalau ibunya seorang pengemis. Bukan begitu, Bang?

119. Malin Kundang : Iya, benar. Dia, dia bukan ibuku.

120. Emak Malin : Malin, aku ini Emakmu Nak.

121. Malin Kundang : Pergi sana!

122. Emak Malin : Aku ini Emakmu, Nak. Aku mengenalmu. Walaupun hanya sehelai rambutmu. Oh, luka itu Nak. Luka itu tak pernah emak lupakan.

123. Putri : Dengar ibu tua. Jika kau ingin uang dari kami, ambillah sebanyak-banyaknya. Tapi, jangan mengaku sebagai ibu suamiku. Penjaga!
124. Emak Malin : Malin, aku ini Emakmu. Emakmu. Emakmu. Aku emakmu.
125. Malin Kundang : Aku tidak pernah punya ibu sepertimu.
Penjaga kita kembali ke kapal!
126. Penjual Ikan 3 : Jahat sekali Si Malin.
127. Warga 1 : Iya, seperti kacang lupa dengan kulitnya.
128. Malin Kundang : Kalian dengar semua. Aku bukan anaknya. Bukan anaknya!
129. Emak Malin : Malin anakku, kenapa kau Nak?
130. Putri : Sudahlah Bang. Orang tua itu hanya ingin memeras kita.
131. Emak Malin : Kenapa kau Nak?
132. Warga 1 : Sudah lha Mak, mungkin Malin sedang lupa.
Di tengah laut
133. Malin Kundang : Itu wajar. Kalau ada orang kaya, selalu saja ada orang yang mengaku sebagai Saudaranya atau Ibunya.
Di tepi pantai
134. Emak Malin : Seandainya benar, kau tidak mengaku Emakmu lagi. Jadilah kau batu.
Di tengah laut terjadilah badai besar
135. Putri : Malin! Malin! (berteriak-teriak)
136. Malin Kundang : Maafkan Malin, Mak. Malin salah Mak. Maafkan Malin Mak. Maafkan Malin. Maaf Mak. (Malin berubah menjadi batu)
137. Emak Malin : Untuk apa aku hidup. Tuhan, ampunilah aku Tuhan. Apa yang telah kuucapkan.

ANALISIS DATA VCD CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG

NO.	KODE DATA	DATA	ANALISIS
1.	N 1	Cerita ini berkisah tentang seorang anak yang durhaka, yang dikutuk menjadi batu.	Narator Malin Kundang anak yang durhaka kepada ibunya.
2.	N 2	Cerita ini disadur dari cerita rakyat Sumatra Barat.	Narator Cerita rakyat ini berasal dari Sumatra Barat.
3.	T 1	Kita ganggu yuk. Yuk. Ada lutung, iya lutung, lutung.	Teman Malin Teman Malin suka mengganggu, dan mengejek Malin.
4.	T 2	Mak, e...e...e...e (Malin menangis)	Malin Kundang kecil Anak yang cengeng, dan manja.
5.	T 3	Dan kau Malin jangan maunya dikundang terus. Kasihan Emakmu capek. Ya.	Penjual Ikan 1 Penjual Ikan menasihati Malin agar tidak dikundang terus.
6.	T 4	Hei Malin, apa kau tidak bosan setiap hari dikundang terus oleh Emakmu?	Warga 1 Dikundang berarti digendong. Emak berarti panggilan untuk seorang ibu di Sumatra Barat.
7.	Pw 1	Mak, kenapa Ayah belum pulang juga? Tapi kapan Ayah pulang Mak?	Malin Kundang Malin merindukan Ayahnya

			yang tak pernah pulang dari perantauan.
8.	Lw 1	Ayolah Nak, hari sudah mulai senja. Ayo kita pulang. Besok kita kemari lagi.	Emak Malin Latar waktu
9.	Pw 2	Begitulah kehidupan Malin dan Ibunya yang miskin.	Narator Malin dan Emaknya adalah orang yang miskin.
10.	Pw 3	Meskipun begitu, Mak Malin tidak mau mengemis. Apalagi meminta belas kasihan orang lain.	Narator Meskipun miskin, Mak Malin tidak mau mengemis dan meminta belas kasihan orang lain. Mak Malin bekerja untuk mendapatkan uang.
11.	Pw 4	Malin sangat disayang Ibunya. Ibunya takut kalau diambil orang. Itulah sebabnya Malin selalu dibawa kemana Ibunya pergi.	Narator Mak Malin sangat menyayangi anaknya.
12.	Lw 2	10 tahun kemudian	Latar waktu
13.	T 5	Oh, itu Si Rahmat yang tinggal di sebrang sana. Dia merantau dengan berdagang dan sekarang dia sudah berhasil.	Warga 2 Rahmat adalah teman Malin yang berhasil dalam merantau.
14.	T 6	Hei Malin bagaimana kabarmu ha? Apa kau masih suka dikundang?	Rahmat Rahmat mengejek Malin karena suka dikundang.
15.	Pw 5	Sekarang malin ingin merantau untuk mengubah nasib kita Mak.	Malin Kundang Malin meminta Emak untuk

			mengijinkan Malin merantau.
16.	Pw 6	Hidup senang tidak bisa diukur dengan uang Nak.	Emak malin Ibu yang bijaksana. Mak Malin memberikan nasihat kepada Malin.
17.	Pw 7	Permisi Tuan. Boleh saya bertanya?	Malin Kundang Malin anak yang sopan dalam bertutur kata.
18.	T 7	Anak muda, tau tidak bahayanya merantau? Laut itu tidak bisa ditebak. Dapat bernafas saja pun syukur. Menginjak tanah sebrang dan kembali itu anugrah.	Awak kapal 1 Memberikan nasihat kepada Malin kundang yang berniat untuk merantau.
19.	Pw 8	Tidak apa-apa Mak. Sekalian untuk persediaan. Dan nanti biar malin yang membawanya. Malin kan sudah besar Mak.	Malin Kundang Anak yang suka membantu orang tuanya.
20.	Pw 9	Mak, mengijinkan malin untuk merantau kan? Entahlah Malin.	Malin Kundang Emak Malin Emak merasa berat hati untuk mengijinkan malin merantau.
21.	T 8	Jika benar kau ingin ikut, datanglah besok. Kebetulan sekali karena kami memerlukan orang.	Kapten Kapten memberikan ijin Malin untuk ikut merantau bersamanya.
22.	Lw 3	Jangan besok kau tidak pergi. Ketika	Awak kapal 1

		matahari tepat di kepala, kita akan berlayar.	Latar waktu Kata besok menunjuk waktu. Kata matahari tepat di kepala berarti siang hari.
23.	Pw 10	Darimana kau Malin? Tak tau lha.	Emak Malin Malin Kundang Malin mempunyai sifat acuh, dan terlihat marah kepada Emak.
24.	Pw 11	Kenapa Emak tidak mengizinkan Malin merantau?	Malin Kundang Malin memaksakan kehendaknya untuk pergi merantau. Mempunyai sifat yang keras, kalau punya keinginan harus terwujud.
25.	Pw 12	Emak akan kehilangan kau. Bila kau pergi. Bukannya Emak tidak mengizinkan. Emak kehilangan ayahmu yang pergi merantau.	Emak Malin Emak takut kehilangan Malin jika pergi merantau. Emak takut Malin tidak kembali seperti suaminya.
26.	Pw 13	Malin pasti akan pulang. Mak jangan khawatir.	Malin Kundang Malin meyakinkan Emaknya bahwa Ia akan pulang dan jangan mengkhawatirkannya.
27.	Pw 14	Malin, jika niatmu sudah tidak bisa lagi diubah. Pergilah Nak. Mak ijinan.	Emak Malin Emak Malin dengan berat hati mengizinkan malin untuk pergi merantau.

28.	Pw 15	Jangan lupa sama Emakmu ini yang selalu merindukanmu.	Emak Malin Emak Malin menasihati Malin agar tidak melupakan Emaknya.
29.	T 9	Hei Malin. Hendak kemana kamu? Kelihatannya repot sekali. Malin hendak pergi merantau.	Warga 3 Emak Malin Warga yang melihat kepergian malin yang hendak merantau.
30.	Pw 16	Hendak pergi merantau? Berani sekali kau malin.	Warga 2 Warga 2 mengejek Malin yang hendak pergi merantau.
31.	Pw 17	Apa? Si Kundang hendak merantau! Berani sekali dia. (teman-teman Malin menertawakan)	Teman-teman Malin Teman Malin juga ikut mengejek Malin yang hendak merantau.
32.	Pw 18	Ini bukan urusan kalian. Jangan ikut campur.	Malin Kundang Malin marah karena diejek oleh teman dan warga yang melihatnya hendak merantau.
33.	Pw 19	Sudahlah Nak. Sudah biarkan saja.	Emak Malin Emak Malin mempunyai sifat yang sabar. Emak malin mencoba menenangkan Malin yang marah.
34.	Lt 1	Memang akhirnya Malin pergi meninggalkan desa kelahirannya. Desa Air Manis.	Narator Tempat tinggal Malin di desa Air Manis. Pantai dekat desa

			tersebut diberi nama Pantai Air Manis.
35.	T 10	Maaf, pekerjaanku tidak banyak. Jadi, aku bisa mengerjakannya sendiri.	Penjual Ikan 2 Penjual Ikan menolak Emak Malin yang menawarkan bekerja.
36.	T 11	Hai, Mak Malin. Bantulah aku menghitung dan membungkus ikan. Mak mendapat sepotong ikan segar.	Penjual Ikan 3 Penjual ikan 3 menawarkan Emak malin sebuah pekerjaan.
37.	Pw 20	Oh ya, Mak Malin. Kemanakah gerangan Si Malin itu? Aku tidak pernah melihatnya. Dia pergi merantau. Mau seperti ayahnya. Ia ingin sekali nasib berubah.	Penjual Ikan 3 Emak malin Emak Malin terlihat sedih ketika ditanyakan tentang keberadaan anaknya.
38.	Pw 21	Oh, begitu rupanya. Aku berdoa untukmu Mak.	Penjual Ikan 3 Penjual Ikan 3 merasa simpati kepada Emak Malin.
39.	Pw 22	Kasihlah Mak Malin itu. Dulu ketika Malin di dalam kandungan, Mak Malin ditinggal oleh suaminya. Sekarang ketika ia sudah tua ditinggal anaknya pula. Apakah anak itu tidak mengerti.	Penjual Ikan 3 Penjual Ikan 3 merasa kasihan terhadap nasib yang dialami Emak Malin.
40.	T 12	Sst...sst...Jangan terlalu keras bicaramu. Kasihan dia, sudah tua dan hidup sendirian.	Warga 4 Warga 4 merasa kasihan pada Emak malin yang sudah tua dan hidup sendirian.

41.	Pw 23	Ya, Tuhan. Lindungilah anakku malin. Semoga kau selamat Nak. Pulanglah malin. Emak selalu menunggu engkau pulang Nak.	Emak Malin Emak Malin sangat merindukan anaknya yang tak kunjung pulang, dan mendoakan anaknya agar selamat.
42.	Lt 2	Kapten apa yang harus saya lakukan? Turunkan layar.	Malin Kundang Kapten Tuturan ini terjadi ketika terjadi badai yang sangat besar di tengah laut.
43.	Lt 3	Di mana aku? Sudah matikah aku ini? Ah, ada dayung. Pasti ada kehidupan, atau setidaknya ada sebuah desa.	Malin Kundang Malin Kundang terdampar di tepi pantai.
44.	T 13	Bangun!	Pengawal 1 dan 2 Pengawal berseru kepada Malin untuk bangun.
45.	T 14	Tunggu! Bawa dia dan beri dia pakaian.	Saudagar Saudagar berniat untuk membantu Malin Kundang yang terdampar.
46.	T 15	Ayah, kenapa ayah menolong pengemis itu? Ih..h..menjijikan sekali ayah.	Putri Putri merasa jijik melihat keadaan Malin Kundang.
47.	Pw 24	Dia kan manusia juga, dan bukan pengemis. Kasihan dia terdampar.	Saudagar Saudagar membela Malin Kundang dari hinaan anaknya.

48.	Pw 25	Sudahlah. Ayo, bangun. Dan aku bukan raja.	Saudagar Saudagar orang yang rendah hati.
49.	N 3	Begitulah malin pergi bertahun-tahun. Tanpa kabar berita.	Narator Malin Kundang yang pergi bertahun-tahun dan belum pulang juga.
50.	Pw 26	Malin terdampar setelah kapalnya pecah, dan ditemukan oleh Saudagar yang kaya raya serta baik hati.	Narator Saudagar adalah orang yang baik hati. Sudagarlah yang menolong Malin, yang terdampar di tepi pantai.
51.	Pw 27	Malin bekerja untuk Saudagar itu, sampai akhirnya ia menikah dengan putrinya.	Narator Malin bekerja untuk Saudagar, dan menikah dengan putrinya.
52.	T 16	Saudagar kaya itu anaknya sudah dipersunting.	Kuli 1 Kuli 1 memberitahukan pada temannya bahwa anak Saudagar sudah dinikahkan.
53.	T 17	Oh, beruntung sekali orang itu. Tapi, kau tau siapa namanya?	Kuli 2 Kuli 2 mengatakan orang yang menikah dengan anak Saudagar itu beruntung sekali.
54.	Pw 28	Kabar burung bilang namanya Malin. Tapi, tidak tau asal usulnya.	Kuli 1 dan Kuli 2 Kuli 2 merasa iri dengan

		Ah, seandainya saja orang yang beruntung itu adalah aku.	Malin yang mempersunting anak Saudagar yang kaya raya.
55.	Pw 29	Emaknya selalu menanyakan kepada kapten kapal jikalau mereka melihat anaknya Malin. Itulah yang dilakukan Mak Malin.	Narator Emak Malin selalu merindukan Malin yang telah lama merantau bertahun-tahun dan selalu menanyakan kepada kapten kapal yang berlabuh ke pantai Air Manis.
56.	Pw 30	Bang, aku ingin jalan-jalan naik kapal. Boleh tidak?	Putri Saudagar/istri Malin Putri Saudagar mempunyai sifat manja.
57.	Pw 31	Kau kan sedang hamil muda. Kau harus menjaga kandunganmu.	Malin Kundang Malin sangat perhatian terhadap istrinya.
58.	Pw 32	Tapi Bang, ku ingin sekali. Aku janji akan hati-hati.	Putri Saudagar Putri Saudagar bila mempunyai keinginan harus dituruti.
59.	T 18	Wah, tidak ada Tuan.	Awak Kapal 2 Awak Kapal 2 adalah anak buah Malin Kundang.
60.	Pw 33	Hei apakah kau masih punya persediaan kelapa muda?	Malin Kundang Malin yang kaya menjadi orang yang sombong dan tidak sopan bertanya.

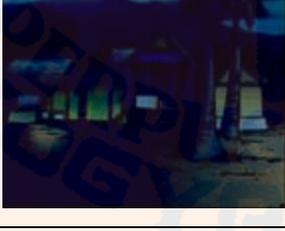
61.	T 19	Silakan Ibu. Mungkin ada yang bisa saya bantu.	Awak Kapal 3 Awak kapal 3 adalah orang yang baik hati. Awak Kapal yang ditanyai oleh Emak Malin.
62.	Pw 34	Ternyata keadaan desa di sini sangat miskin.	Putri Saudagar Putri Saudagar yang sombong.
63.	Pw 35	Menyesal ya, dulu kita sering menghina dia.	Teman Malin Teman Malin suka menghina Malin waktu kecil.
64.	Pw 36	Malin anakku, kemana saja kau Nak? Hei, siapa perempuan tua ini? Siapa ibu? Aku tidak pernah mengenal ibu?	Emak Malin Putri Saudagar Malin Kundang Malin Kundang tidak mau mengakui Emaknya dikarenakan istrinya yang sudah mencela Emaknya.
65.	Pw 37	Hei, ibu tua. Suamiku tidak pernah bercerita kalau Ibunya seorang pengemis. Bukan begitu, Bang?	Putri Saudagar Putri yang sombong, dan tidak mempunyai sopan santun.
66.	Pw 38	Iya, benar. Dia, dia bukan ibuku.	Malin Kundang Malin Kundang tidak mau mengakui Ibu kandungnya sendiri.
67.	Pw 39	Malin, aku ini Emakmu Nak.	Emak Malin Emak Malin mencoba

			meyakinkan Malin Kundang bahwa Ia adalah Emaknya.
68.	Pw 40	Pergi sana!	Malin Kundang Malin Kundang mengusir Ibunya dengan kasar dan menendang Ibunya.
69.	Pw 41	Aku ini Emakmu, Nak. Aku mengenalmu. Walaupun hanya sehelai rambutmu. Oh, luka itu Nak. Luka itu tak pernah Emak lupakan.	Emak Malin Emak mencoba meyakinkan bahwa Malin adalah anaknya. Emak membuktikannya dari luka yang ada di kening Malin.
70.	Pw 42	Dengar Ibu tua. Jika kau ingin uang dari kami, ambilah sebanyak-banyaknya. Tapi, jangan mengaku sebagai ibu suamiku. Penjaga!	Putri Saudagar Putri Saudagar membela Malin Kundang suaminya untuk tidak mengakui Emaknya.
71.	Pw 43	Malin, aku ini emakmu. Emakmu. Emakmu. Aku Emakmu.	Emak Malin Emak Malin merasa sedih karena tidak diakui sebagai Emak oleh Malin.
72.	Pw 44	Aku tidak pernah punya ibu sepertimu. Penjaga kita kembali ke kapal!	Malin Kundang Malin merasa malu di depan istrinya untuk mengakui Ibunya sendiri.
73.	Pw 45	Jahat sekali Si Malin.	Penjual Ikan 3 Malin adalah anak yang jahat, tidak mau mengakui

			Ibu kandunginya.
74.	Pw 46	Kalian dengar semua. Aku bukan anaknya. Bukan anaknya!	Malin Kundang Malin tetap tidak mau mengakui Emaknya di hadapan semua orang.
75.	Pw 47	Malin anakku, kenapa kau Nak?	Emak Malin Emak Malin merasa kaget dengan sikap anaknya yang tidak mau mengakui ia sebagai Emaknya.
76.	Pw 48	Sudahlah Bang. Orang tua ini hanya ingin memeras kita.	Putri Saudagar Putri menuduh Emak Malin memeras Malin dengan mengaku sebagai Emaknya.
77.	Pw 49	Sudahlah Mak, mungkin Malin sedang lupa.	Warga 1 Warga 1 mencoba menenangkan hati Emak Malin yang sedang sedih.
78.	Pw 50	Itu wajar. Kalau ada orang kaya, selalu saja ada orang yang mengaku sebagai saudara atau ibunya.	Malin Kundang Malin berbohong terhadap istrinya. Malin mengingkari kalau wanita tua itu adalah ibu kandunginya.
79.	Pw 51	Seandainya benar, kau tidak mengaku Emakmu lagi. Jadilah kau batu.	Emak Malin Emak Malin mengutuk Malin menjadi batu bila tidak mau mengakui ia sebagai Emaknya.

80.	Pw 52	Maafkan Malin, Mak. Malin salah Mak. Maafkan Malin Mak. Maafkan Malin. Maaf Mak.	Malin Kundang Malin merasa menyesal dan bersalah karena tidak mengakui Emaknya.
81.	Pw 53	Untuk apa aku hidup. Tuhan, ampunilah aku Tuhan. Apa yang telah kuucapkan.	Emak malin Emak Malin merasa menyesal atas apa yang telah diucapkannya. Emak Malin menyesal telah mengutuk Malin menjadi batu.
82.	Lt 4		Latar tempat Pasar Ikan
83.	Lt 5		Latar tempat Tepi Pantai
84.	Lt 6		Latar tempat Di Pekarangan Rumah Malin

85.	Lt 7		Latar tempat Di dalam rumah Malin
86.	Lt 8		Latar tempat Di Hutan
87.	Lt 9		Latar tempat Di Kamar Malin
88.	Lt 10		Latar tempat Di Kapal
89.	Lt 11		Latar tempat Di Tengah Laut
90	Lt 12		Latar tempat Di Pesta Pernikahan

91.	Lt 13		Latar tempat Di Pantai Air Manis
92.	Lw 4		Latar waktu Pagi
93.	Lw 5		Latar waktu Siang
94.	Lw 6		Latar waktu Sore
95.	Lw 7		Latar waktu Malam

KETERANGAN

1. N = Narator
2. T = Tokoh
3. Lt = Latar Tempat
4. Lw = Latar Waktu
5. Pw = Perwatakan

KUISIONER WAWANCARA GURU BAHASA INDONESIA

Hari/Tanggal:

Petunjuk pengisian:

1. Kami mohon Bapak/Ibu melingkari huruf di depan pilihan jawaban yang sesuai dengan pilihan Anda. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai.
2. Alasan-alasan atas plilihan Bapak/Ibu dituliskan dengan jelas dan ringkas.

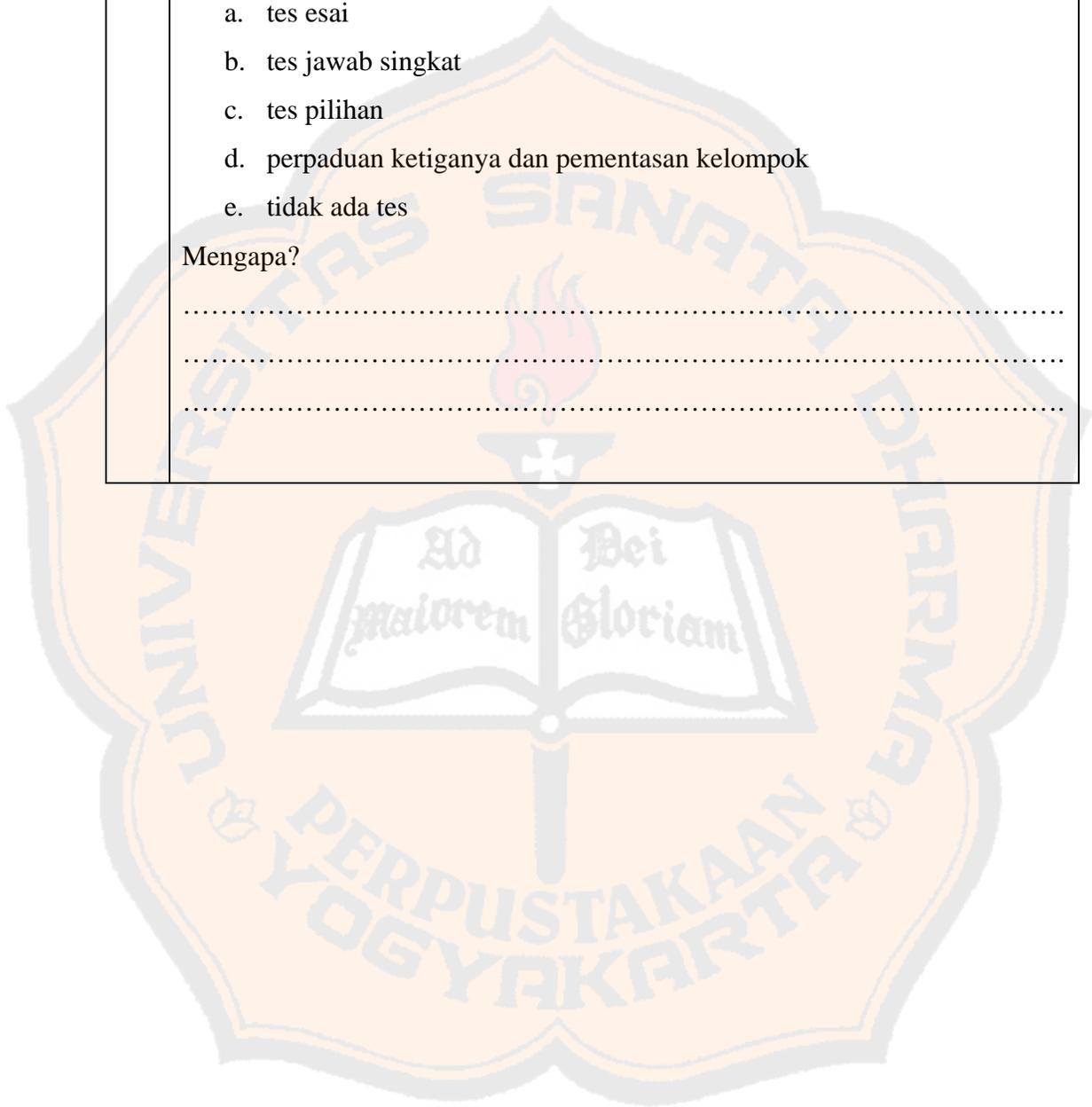
1.	<p>Bagaimanakah penyampaian pembelajaran sastra selama Anda memegang mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran sastra disampaikan bergantian dengan materi keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara dan kebahasaan. b. Pembelajaran sastra dijadikan bahan dalam pembelajaran membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan kebahasaan. c. Pembelajaran sastra seimbang dengan materi keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan kebahasaan. d. Pembelajaran sastra masih kurang mendapatkan perhatian/kurang seimbang dibandingkan dengan pembelajaran membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan kebahasaan. <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
2.	<p>Pada waktu Anda menyampaikan pembelajaran sastra, apakah yang lebih banyak Anda berikan?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Puisi b. Prosa c. Drama

	<p>d. Puisi dan prosa e. Ketiga-tiganya</p> <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3.</p>	<p>Kesulitan apakah yang Anda alami dalam merancang pembelajaran sastra?</p> <p>a. menentukan kebutuhan siswa b. menetapkan tujuan pembelajaran c. mengembangkan materi pembelajaran d. merancang pembelajaran e. melakukan evaluasi pembelajaran</p> <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>4.</p>	<p>Cara apakah yang Anda gunakan dalam menentukan kebutuhan siswa dalam mempelajari sastra?</p> <p>a. berdasarkan pengalaman b. mencari informasi dari siswa c. melakukan penelitian d. tidak menentukan kebutuhan</p> <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>5.</p>	<p>Selain kurikulum, dasar apakah yang Anda gunakan dalam menentukan tujuan pembelajaran sastra?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> a. berdasarkan pengalaman b. berdasarkan contoh yang sudah ada c. berdasarkan hasil diskusi dengan rekan guru d. berdasarkan analisis lapangan e. tidak menentukan tujuan pembelajaran <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>6.</p>	<p>Cara penyajian materi apakah yang paling sering Anda gunakan dalam pembelajaran sastra?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. tanya jawab b. diskusi c. permainan d. penugasan e. keempat-empatnya tidak digunakan <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>7.</p>	<p>Kesulitan apakah yang Anda alami dalam merancang pembelajaran sastra cerita rakyat?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. cara mengelola kelas b. cara menyajikan materi secara variatif c. cara mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran d. cara membuat latihan yang sesuai untuk siswa e. cara mengaktifkan siswa f. tidak menemukan kesulitan

	<p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>8.</p>	<p>Kesulitan apakah yang Anda alami dalam mengembangkan materi pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. menemukan bahan yang sesuai dengan siswa b. memilih bahan yang sesuai dengan siswa c. mendesain materi yang menarik siswa d. membuat variasi materi e. tidak menemukan kesulitan <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>9.</p>	<p>Kesulitan apakah yang sering dialami siswa Anda dalam proses pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. memahami materi yang disampaikan b. menyelesaikan latihan-latihan atau tugas-tugas c. mencari bahan pembelajaran d. mencari sumber belajar yang lain e. tidak ada kesulitan <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

10.	<p>Jenis tes apakah yang Anda gunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran sastra terhadap siswa?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. tes esai b. tes jawab singkat c. tes pilihan d. perpaduan ketiganya dan pementasan kelompok e. tidak ada tes <p>Mengapa?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Jakarta, 13 Juni 2006

Yth.
.....
.....

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wahyuni Rahayu
NIM : 021224052
Program studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma

dan saat ini sedang menyusun skripsi berjudul:

**“Tokoh dan Latar VCD Cerita Rakyat Malin Kundang
serta Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra
untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara”**

Berkaitan dengan penyusunan skripsi saya di atas, saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran dan masukan secara tertulis terhadap silabus dan materi pembelajaran sastra cerita rakyat yang telah saya susun.

Demikian harapan saya. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Sri Wahyuni Rahayu

**PENILAIAN SILABUS DAN MATERI
PEMBELAJARAN SASTRA CERITA RAKYAT
KELAS V SD N LAGOA 01 PAGI JAKARTA UTARA**

Petunjuk:

- Memberi tanda centang (v) pada kolom kriteria yang diinginkan.
- Segi-segi yang dinilai diuraikan pada bagian saran/komentar yang tersedia di bawahnya.

Kriteria penilaian:

Kurang Jelas/Tepat/Baik:

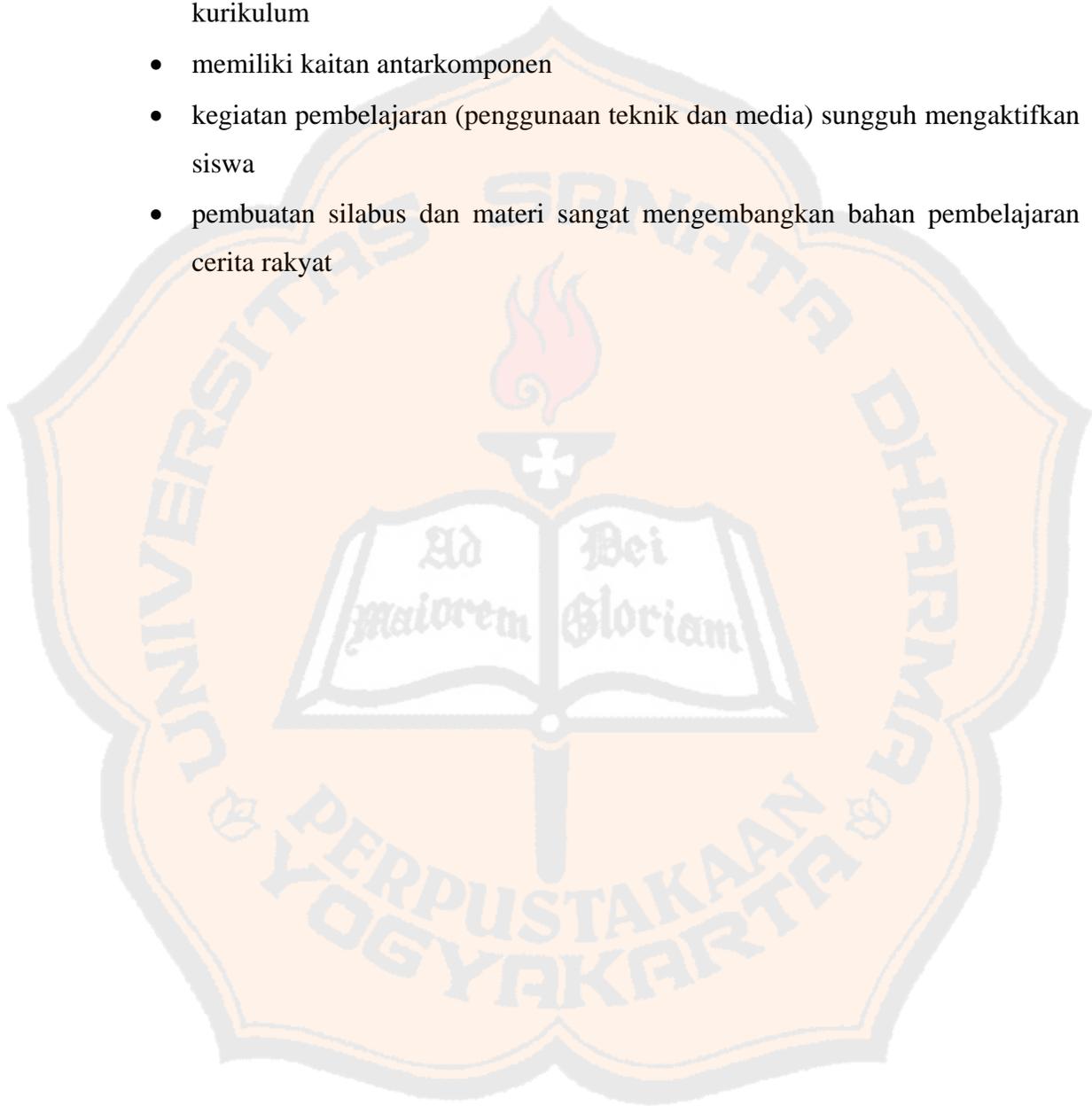
- setiap komponen tidak terumuskan dengan baik/tidak sesuai kurikulum
- setiap komponen tidak berkaitan
- kegiatan pembelajaran (penggunaan teknik dan media) tidak mengaktifkan siswa
- pembuatan silabus dan materi kurang mengembangkan bahan pembelajaran cerita rakyat

Cukup Jelas/Tepat/Baik:

- setiap komponen terumuskan dengan baik/sesuai dengan kurikulum
- ada kaitan antarkomponen, meski masih kurang
- kegiatan pembelajaran (penggunaan teknik dan media) sudah mengaktifkan siswa
- pembuatan silabus dan materi sudah cukup mengembangkan bahan pembelajaran cerita rakyat

Sangat Jelas/Tepat/Baik:

- setiap komponen sangat terumuskan dengan baik/sangat sesuai dengan kurikulum
- memiliki kaitan antarkomponen
- kegiatan pembelajaran (penggunaan teknik dan media) sungguh mengaktifkan siswa
- pembuatan silabus dan materi sangat mengembangkan bahan pembelajaran cerita rakyat



KUISIONER KETERTARIKAN SISWA BELAJAR CERITA RAKYAT

Nama Siswa :
 Kelas :
 No. Urut Siswa :
 Hari/tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah nama lengkap, kelas, nomor urut siswa, dan hari/tanggal di pojok kiri atas kuisisioner ini!
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang paling sesuai di setiap pertanyaan!
3. Selamat mengerjakan!

A. Kedekatan Siswa dengan TV dan Tayangan Film Kartun

1. Apakah kamu memiliki kesempatan untuk menonton televisi?
 - a. Saya sangat memiliki kesempatan
 - b. Saya kadang memiliki kesempatan
 - c. Saya tidak memiliki kesempatan
2. Apakah waktu menonton acara televisi diatur oleh orang tua?
 - a. Waktu saya sangat diatur oleh orang tua
 - b. Waktu saya kadang diatur oleh orang tua
 - c. Waktu saya tidak diatur oleh orang tua
3. Apakah kamu memiliki kesempatan untuk menonton tayangan film kartun?
 - a. Saya sangat memiliki kesempatan
 - b. Saya kadang memiliki kesempatan
 - c. Saya tidak memiliki kesempatan
4. Apakah kamu menonton lebih dari satu film kartun?
 - a. Ya, saya menonton lebih dari satu judul film kartun, yaitu (sebutkan judulnya!).....

 ...
 - b. Tidak, saya hanya menonton satu judul film kartun favorit saya, yaitu (sebutkan judulnya!).....

 - c. Tidak, karena saya tidak menyukai tayangan film kartun.
5. Apakah kamu juga pernah menonton film cerita rakyat dalam bentuk kartun?
 - a. Saya pernah menonton, yaitu (sebutkan judulnya!)

- b. Saya pernah menonton tetapi sekilas.
- c. Saya tidak pernah menonton sama sekali.

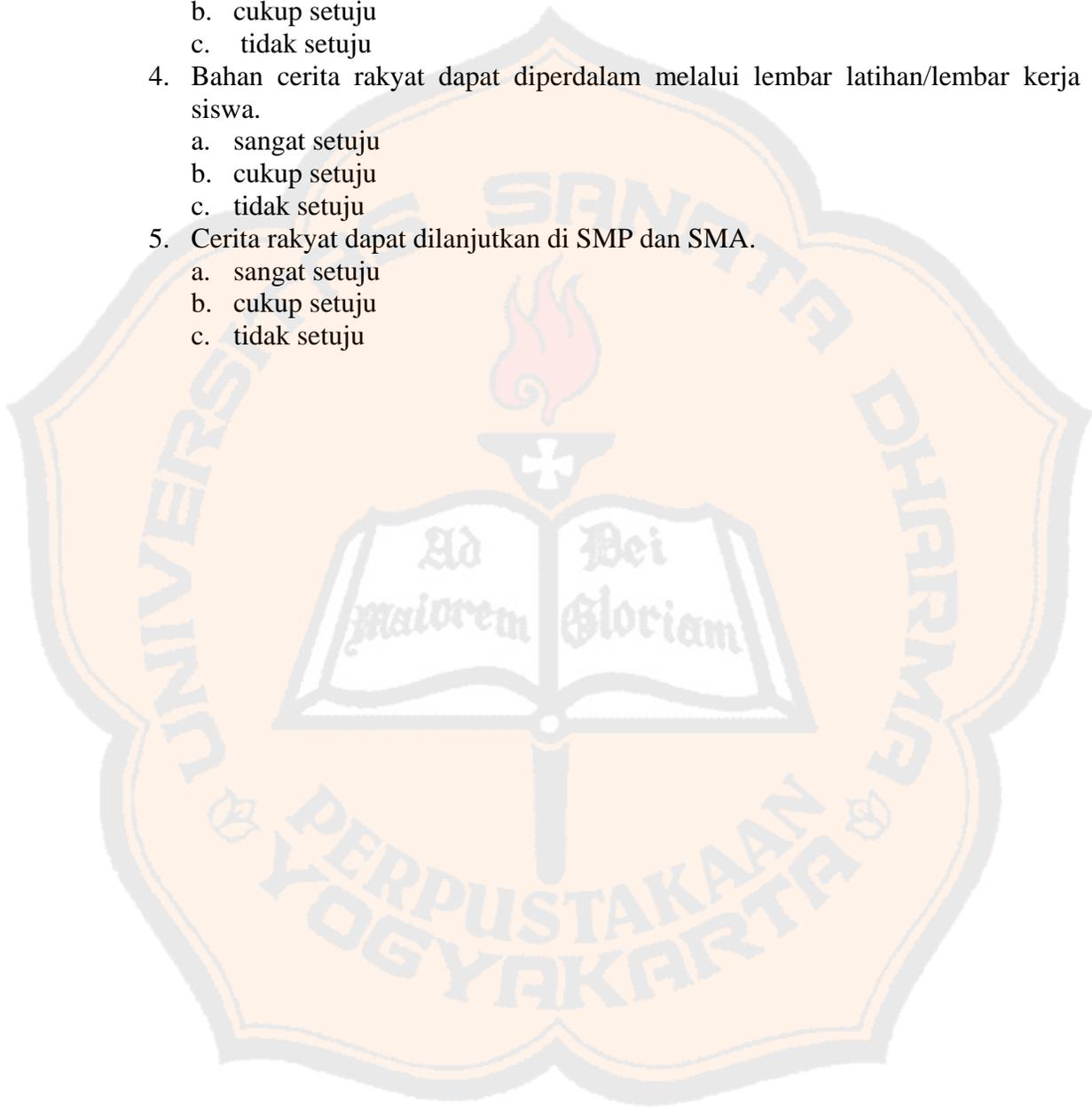
B. Proses Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

1. Menurut saya, belajar cerita rakyat dengan menggunakan media VCD merupakan kegiatan belajar sastra yang menyenangkan.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
2. Menurut saya, belajar mendengarkan cerita rakyat dengan menonton film kartun lebih menyenangkan daripada dengan mendengarkan pembacaan cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
3. Pada waktu belajar cerita rakyat, saya ingin agar diberi pengarahan oleh guru sebelum memulai mendengarkan cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
4. Dengan belajar cerita rakyat, saya berharap dapat menambah wawasan cerita rakyat yang ada di Indonesia.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
5. Dengan belajar cerita rakyat, saya berharap dapat mengetahui tokoh dan latar yang terdapat di dalam cerita rakyat tersebut.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju

C. Materi Pembelajaran Cerita Rakyat yang Diharapkan Siswa

1. Saya ingin agar cerita dalam cerita rakyat adalah cerita yang memberikan nilai-nilai moral.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
2. Bahan belajar cerita rakyat dapat menggunakan media VCD dan berbentuk film kartun.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju

3. Cerita rakyat dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
4. Bahan cerita rakyat dapat diperdalam melalui lembar latihan/lembar kerja siswa.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
5. Cerita rakyat dapat dilanjutkan di SMP dan SMA.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju



KUISIONER UJI COBA PRODUK

Nama Siswa :
No. Urut Siswa :
Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah nama lengkap, nomor urut, dan hari/tanggal di pojok kiri atas lembar kuisisioner ini!
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang paling sesuai di setiap pertanyaan!
3. Selamat mengerjakan!

A. Proses Pembelajaran Cerita Rakyat

1. Belajar menyimak VCD Cerita Rakyat merupakan belajar sastra yang menyenangkan.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
2. Contoh dan penjelasan yang disampaikan bermanfaat dalam belajar cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
3. Kesempatan menyimak VCD Cerita Rakyat Malin Kundang ternyata bermanfaat dalam belajar cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
4. Dengan belajar cerita rakyat, dapat menambah wawasan tentang khazanah cerita rakyat nusantara.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
5. Tugas-tugas dalam latihan membantu belajar cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju

B. Materi Pembelajaran Cerita Rakyat

1. Contoh cerita rakyat yang dekat dengan hidup keseharian menarik sebagai bahan belajar.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
2. Contoh cerita rakyat menggunakan media VCD menarik sebagai bahan belajar.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
3. Cerita yang ada dalam VCD tersebut dapat menambah wawasan.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
4. Bahan belajar yang disiapkan secara tertulis bermanfaat dalam belajar cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju
5. Lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas membantu dalam belajar cerita rakyat.
 - a. sangat setuju
 - b. cukup setuju
 - c. tidak setuju

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas : V

Semester : II

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Langkah Pembelajaran**I. Apersepsi (10’)**

1. Perkenalan, salam, dan presensi.
2. Guru meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama film kartun yang dikenalnya.
3. Guru mengajak siswa untuk menyaksikan tayangan film kartun *Cerita Rakyat Malin Kundang*.

II. Kegiatan Inti**1. Penyampaian Informasi (15’)**

Siswa menyaksikan tayangan film kartun *Cerita Rakyat Malin Kundang*.

2. Umpan Balik (20’)

- 1) Siswa memberikan tanggapan tentang film yang ditontonnya.
- 2) Siswa menceritakan tentang film yang ditontonnya.
- 3) Siswa menyebutkan nama-nama tokoh yang terdapat dalam cerita.
- 4) Siswa menyebutkan latar yang terdapat dalam cerita.

3. Tindak Lanjut (40’)

- 1) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Pengelompokan berdasarkan teman sebangku siswa. Satu kelompok terdiri dari 2—3 orang.
- 2) Siswa diminta untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Siswa menyimak tayangan film kembali. Untuk memudahkan siswa menjawab LKS, film diputar tiap bagian.

- 4) Siswa dapat meminta guru untuk menayangkan ulang bagian film yang belum jelas untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam LKS.
- 5) Guru dan Siswa membahas bersama jawaban dari LKS.

III. Penutup (5’)

1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan Lembar Kerja Siswa.
2. Sebagai tugas di rumah, siswa diminta untuk membuat ringkasan cerita dari film *Cerita Rakyat Malin Kundang*.

Sarana dan Sumber Belajar

1. VCD *player*
2. TV *monitor*
3. *Tape Recorder* (untuk penguat suara)
4. Kaset VCD berjudul “Cerita Rakyat Malin Kundang”
5. Lembar Kerja Siswa
6. potongan kertas jenis HVS berukuran A4S (21,5 X 29,7 cm)

Evaluasi

1. Tes Lisan

Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Soal-soal:

- 1) Bagaimana pendapat kalian tentang film tersebut?
- 2) Cobalah ceritakan tentang film yang kalian simak?
- 3) Siapa saja tokoh-tokoh yang terdapat dalam *Cerita Rakyat Malin Kundang*?
- 4) Latar apa sajakah yang terdapat dalam cerita tersebut?

2. Tes Tertulis

Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan

Soal-soal:

- 1) Kerjakanlah Lembar Kerja Siswa dengan teman sebangku kalian?
- 2) Tuliskan kembali isi cerita rakyat Malin Kundang dengan kata-katamu sendiri secara singkat dan tidak melebihi lembar kerja yang tersedia!

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SILABUS DAN SISTEM PENILAIAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : V (lima)
 Semester : II
 Standar Kompetensi : Mampu mengapresiasi ragam sastra anak melalui mendengarkan dan menanggapi cerita rakyat, mendengarkan dan menanggapi cerita pendek, menulis prosa sederhana, memerankan drama anak tanpa teks, dan menulis puisi bebas.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Hasil Belajar	Indikator	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Penilaian			Sumber Bahan dan Media
						Jenis	Bentuk	Contoh	
Mendengarkan cerita rakyat dan menanggapi nya	VCD Cerita Rakyat “Malin Kundang”	Menanggapi isi cerita rakyat dari berbagai segi	Menuliskan latar cerita Mendaf-tar nama-nama tokoh mendes-kripsikan secara singkat watak tokoh cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan cerita rakyat VCD “Malin Kundang”. 2. Siswa menanggapi cerita rakyat yang ditontonnya. 3. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok 2—3 orang. 4. Guru dan siswa mengadakan tanya jawab. 5. Siswa ditugaskan untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). 6. Guru dan siswa bersama-sama menjawab LKS. 7. Siswa diberi tugas pekerjaan rumah. 	2 x 45 menit	Tugas Kelompok dan tugas individu	Lembar Kerja Siswa (LKS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simaklah VCD cerita rakyat “Malin Kundang”! 2. Berikanlah tanggapan dari film cerita rakyat “Malin Kundang”! 3. Jelaskan pengertian dari tokoh dan latar? 4. Kerjakanlah LKS dengan teman sebangku Anda! 5. Buatlah ringkasan isi cerita rakyat tersebut! 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nurgiyantoro, Burhan. 1995. <i>Teori Pengkajian Fiksi</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2. Hariyanto, P. 2000. <i>Pengantar Belajar Drama</i>. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. 3. Media VCD Cerita Rakyat Malin Kundang

Nama : 1.
2.
3.
Kelas :

LEMBAR KERJA SISWA
MENDENGARKAN FILM
CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG

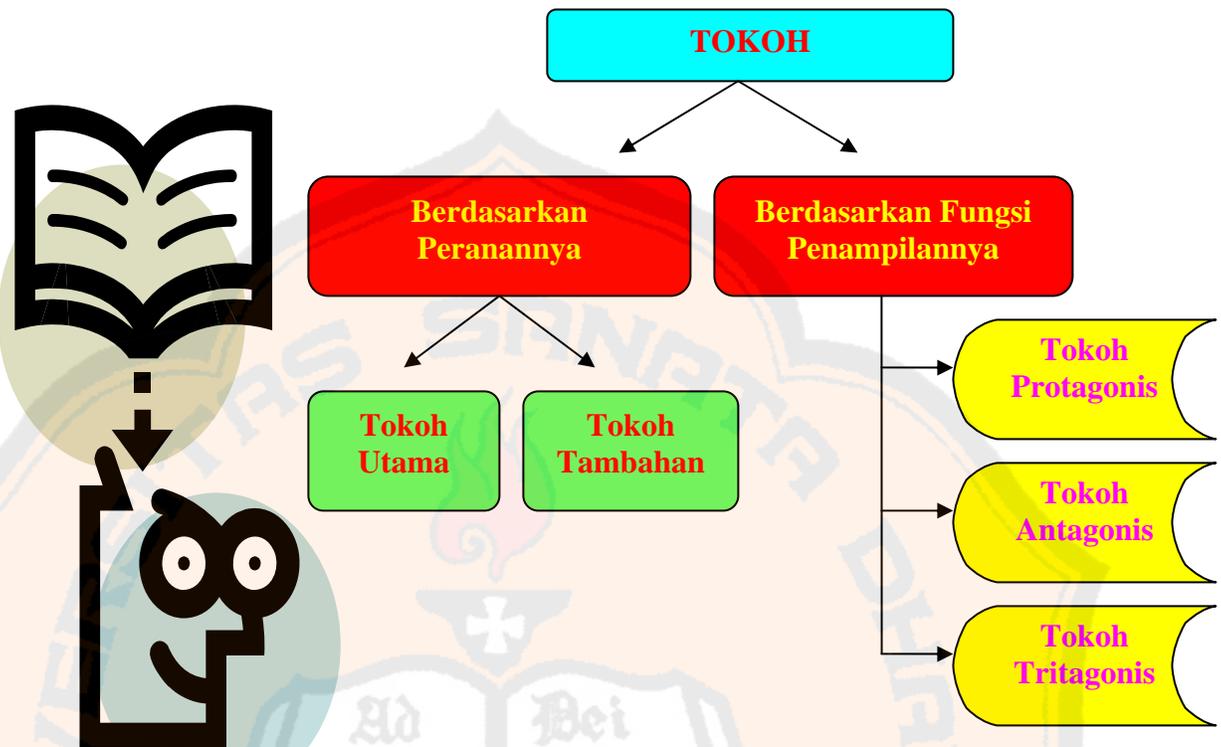
TOKOH DAN LATAR CERITA RAKYAT

Pengertian Tokoh dan Latar

Pada umumnya tokoh dalam cerita rakyat berupa orang. Jika berupa binatang, tumbuhan atau bahkan benda mati, sikap dan tingkah lakunya tetap pula menggambarkan tingkah laku manusia.

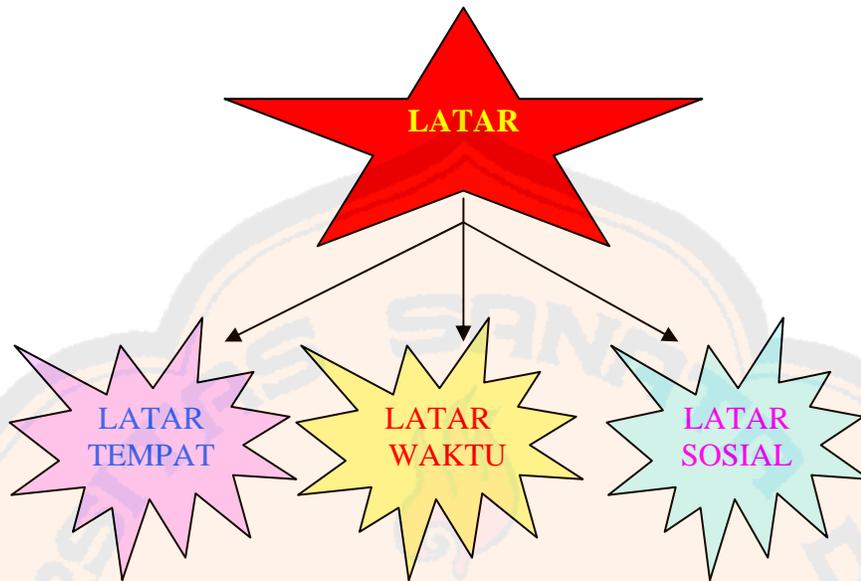
Latar merupakan tempat, waktu, dan keadaan sosial yang menjadi tempat tokoh melakukan dan dikenai suatu kejadian.





- ❖ **Tokoh Utama** adalah pelaku utama yang diutamakan dalam suatu cerita rakyat. Ia mungkin paling banyak muncul atau paling banyak dibicarakan.
- ❖ **Tokoh Tambahan** adalah pelaku yang kemunculannya dalam cerita lebih sedikit, tidak begitu dipentingkan kehadirannya.

- ❖ **Tokoh Protagonis** adalah tokoh yang diharapkan berfungsi menarik simpati dan empati pembicara atau penonton. Ia adalah tokoh dalam cerita rakyat yang memegang pimpinan, tokoh sentral.
- ❖ **Tokoh Antagonis** atau tokoh lawan adalah pelaku dalam cerita yang berfungsi sebagai penentang utama dari tokoh protagonis.
- ❖ **Tokoh Tritagonis** adalah tokoh yang berpihak pada protagonis atau berpihak pada antagonis atau berfungsi sebagai penengah pertentangan tokoh-tokoh itu.



Latar tempat yaitu tempat terjadinya peristiwa yang terdapat dalam cerita. Misalnya, di sebuah desa, di hutan, di dalam rumah, di pantai, dan sebagainya.

Latar waktu yaitu waktu atau saat terjadinya peristiwa. Misalnya, pagi, siang, sore, malam, pada suatu hari, tiga hari kemudian, sepuluh tahun kemudian, sekarang, dan sebagainya.

Latar sosial yaitu latar yang menunjuk pada kehidupan sosial yang terdapat dalam cerita. Misalnya, tingkatan sosial dalam masyarakat seperti masyarakat golongan atas (raja kaisar, saudagar, dan lain sebagainya) dengan masyarakat golongan bawah (seperti orang miskin, buruh, kuli, dan lain sebagainya).

Sebutkan dan jelaskan nama tokoh sesuai dengan gambar yang terdapat di sisi kiri!

No.	Tokoh	Uraian
1.		<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh: Malin Kundang kecil. • Sifatnya manja. • Berdasarkan peranannya: tokoh utama • Berdasarkan fungsi penampilannya: tokoh antagonis
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

No.	Tokoh	Uraian
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		

No.	Tokoh	Uraian
14.		
15.		
16.		
17,		
18.		
19.		
20.		



Buatlah ringkasan isi cerita rakyat Malin Kundang dengan bahasa kalian sendiri!



FOTO PENELITIAN



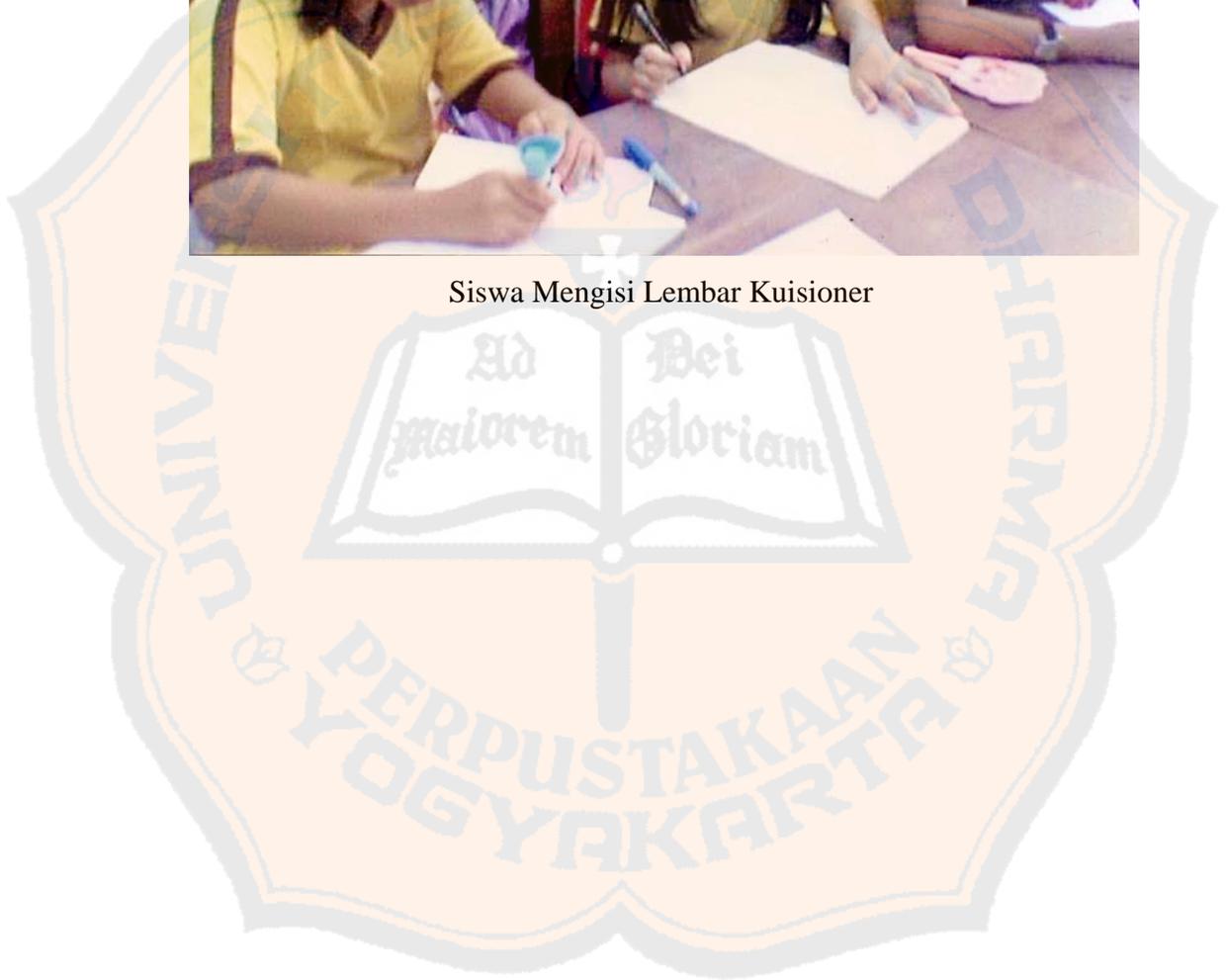
Siswa Menyimak Film Cerita Rakyat Malin Kundang



Guru Memantau Siswa Mengerjakan LKS



Siswa Mengisi Lembar Kuisiner



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sri Wahyuni Rahayu yang lahir di Jakarta, 11 Agustus 1984 merupakan anak ketiga dari pasangan Agustinus Saniman, S.Pd., dan Maria Waginem (Alm.) Pada tahun 1996 menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara; kemudian melanjutkan pendidikan di SLTPN 84 Jakarta Utara, yang diselesaikan tahun 1999. Sekolah lanjutan tingkat atas diselesaikan tahun 2002, di SMA 110 Jakarta Utara. Setelah tamat pada tahun 2002, kemudian melanjutkan pendidikannya di Universitas Sanata Dharma dan mengambil program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Selama menjadi mahasiswa aktif dalam kegiatan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) selama satu periode, aktif dalam berbagai kepanitiaan kegiatan kampus, aktif mengikuti seminar pendidikan, dan mengikuti pentas keliling yang diadakan prodi PBSID. Untuk menempuh gelar sarjana pendidikan, ia menempuh jalur skripsi yang berjudul “Tokoh dan Latar VCD Cerita Rakyat Malin Kundang serta Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra untuk Kelas V SDN Lagoa 01 Pagi Jakarta Utara”.