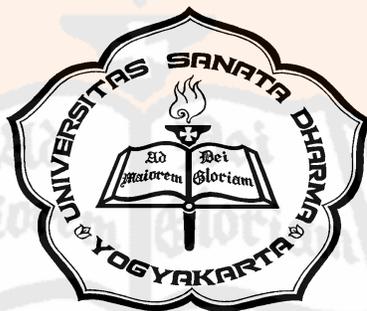


**KEMAMPUAN MENYIMAK ALUR LEGENDA “ASAL USUL CANDI PARI”
DENGAN MEMPERGUNAKAN KARTU BERSERI SEBAGAI ALAT EVALUASI
PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS DUWET, YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:

Stephani Dwi Yanti

NIM : 031224041

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

2010

SKRIPSI

**KEMAMPUAN MENYIMAK ALUR LEGENDA "ASAL USUL CANDI PARI"
DENGAN MEMPERGUNAKAN KARTU BERSERI SEBAGAI ALAT EVALUASI
PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS DUWET, YOGYAKARTA**

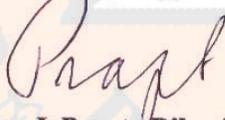
Oleh:

Stephani Dwi Yanti

NIM : 031224041

Telah disetujui oleh:

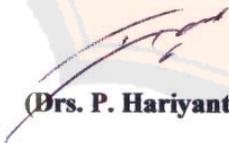
Pembimbing I



(Drs. J. Prapta Diharja, S.J., M.Hum.)

Tanggal, 15 Januari 2010

Pembimbing II



(Drs. P. Hariyanto)

Tanggal, 16 Januari 2010

SKRIPSI

KEMAMPUAN MENYIMAK ALUR LEGENDA "ASAL USUL CANDI PARI"
DENGAN MEMPERGUNAKAN KARTU BERSERI SEBAGAI ALAT EVALUASI
PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS DUWET, YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Stephani Dwi Yanti

NIM : 031224041

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 8 Februari 2010
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Ketua	: Dr. Yuliana Setyaningsih
Sekretaris	: Y.F. Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd.
Anggota	: Drs. J. Prapta Diharja S.J., M.Hum.
Anggota	: Drs. P. Hariyanto
Anggota	: Dr. Yuliana Setyaningsih

Yogyakarta, 8 Februari 2010

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,
(Drs. T. Sarkim, M.Ed., Ph.D.)

MOTO

“Tuhan mengasihi saya. Setiap proses kehidupan adalah kasih di mana tangan Tuhan menyapa. Tuhan tidak pernah memberikan apa yang saya inginkan, namun ia memberikan apa yang saya butuhkan”.

Segala sesuatu yang Tuhan rencanakan akan indah pada waktunya.

“Doa, harapan, perjuangan, dan keluarga adalah kekuatan dalam hidup”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah sebuah arti dari kekuatan doa, kasih Ayah dan Ibu, perjalanan panjang, dukungan dari 'tangan-tangan Tuhan' yang ada di tempat pada waktu Tuhan yang selalu tepat.

Skripsi ini aku persembahkan untuk;

My Beloved : Tuhan Yesus Kristus

Yang tak pernah pergi saat ku jatuh dan tiada

Ibuku Alm. Maria Sri Suyatmi

Kasihmu dan kepergianmu mengajarkan aku arti kehidupan

Bapak Ye. Joko. S. yang sudah menahan gelombang dengan 'senyuman'

Pepe dan Rian yang bertumbuh dalam ketiadaan

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

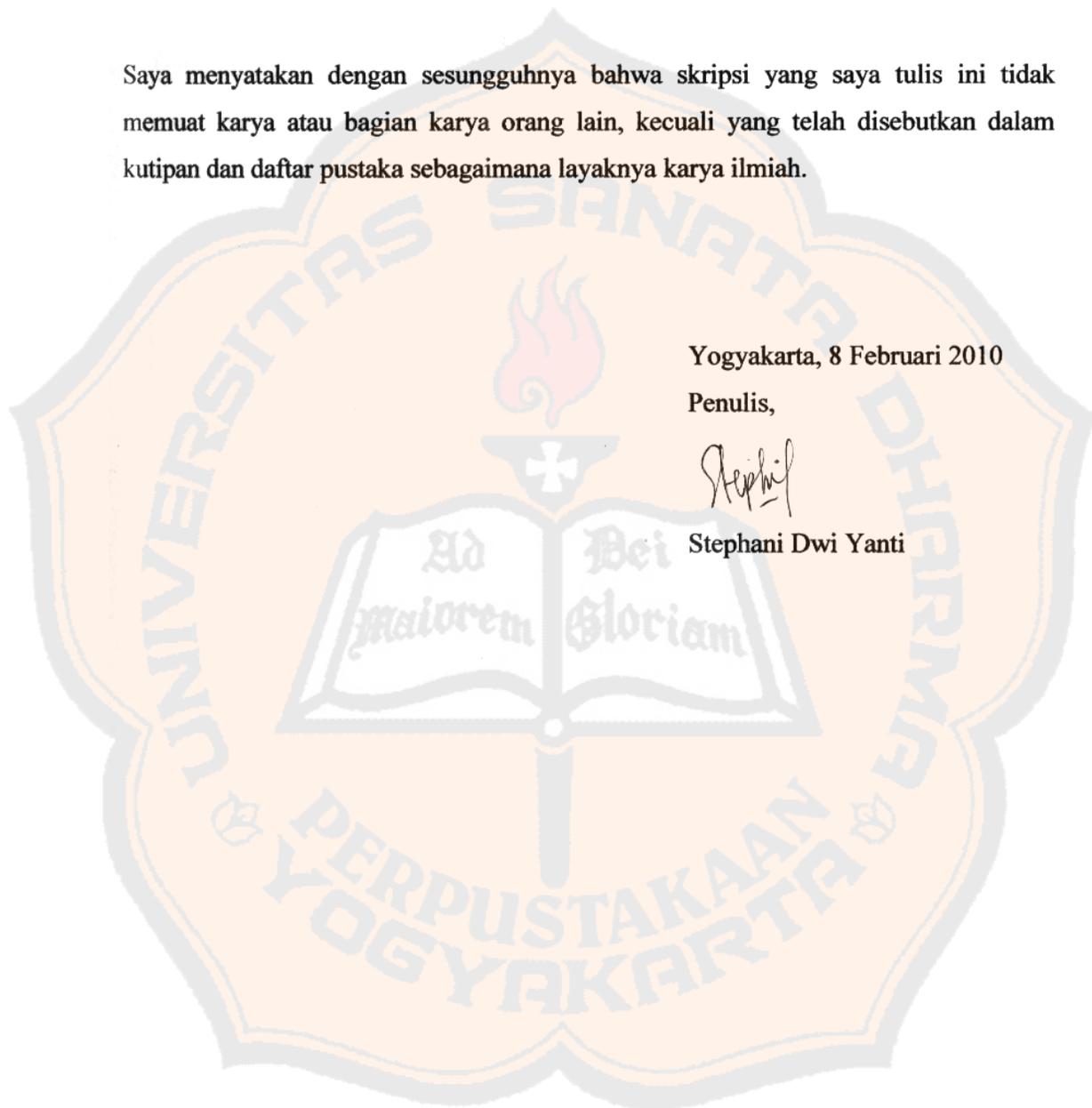
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 8 Februari 2010

Penulis,



Stephani Dwi Yanti



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma :

Nama : Stephani Dwi Yanti

Nomor Mahasiswa : 031224041

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Universitas Sanata Dharma, karya ilmiah saya yang berjudul :

KEMAMPUAN MENYIMAK ALUR LEGENDA “ASAL USUL CANDI PARI” DENGAN MEMPERGUNAKAN KARTU BERSERI SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS DUWET, YOGYAKARTA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan demikian saya memberikan kepada Universitas Sanata Dharma, hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu minta ijin dari saya maupun memberikan royalti pada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat,

Yogyakarta, 8 Februari 2010



Stephani Dwi Yanti

ABSTRAK

Lama penulisan skripsi 2 semester

031224041

Yanti, Stephani Dwi. 2010. *Kemampuan Menyimak Alur Legenda "Asal Usul Candi Pari" Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa Kelas V SD Kanisius Duwet, Yogyakarta*. Skripsi S-1. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet, Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Melalui metode ini, data penelitian yang berupa skor kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi, diolah secara statistik.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Kanisius Duwet yang berjumlah 18 siswa. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa tes produk, yaitu tes yang meminta siswa untuk membuat atau menghasilkan sesuatu, sedangkan teknik nontes berupa pengamatan dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 18 siswa diperoleh rentang nilai 82.6 sampai dengan 100 dengan kategori baik sekali sebanyak 6 siswa; kategori baik dengan rentang nilai 67.6 sampai dengan 82.5 adalah sebanyak 4 siswa; kategori cukup dengan rentang nilai 56.26 sampai dengan 67.5 adalah sebanyak 3 siswa; kategori kurang dengan rentang nilai 37.6 sampai dengan 56.25 adalah sebanyak 4 siswa; dan kategori gagal dengan rentang nilai 0 sampai dengan 37.5 adalah 1 siswa.

Kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet, baik. Hal ini mengindikasikan bahwa kartu berseri dapat dipergunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

ABSTRACT

Yanti, Stephani Dwi, 2010. *Capability to Observe Attentively in the Origin of Plot Legend of Pari Temple if It is Evaluated by Using Serial Card as An Instrument of Evaluation in the Students of Fifth Grade of Kanisius Duwet Elementary, Yogyakarta*. Minithesis to Obtain Strata-1 Degree. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

The purpose of this research is to describe the capability to observe attentively in the origin of plot legend of Pari temple if it is evaluated by using serial card as an instrument of evaluation in the students of fifth grade of Kanisius Duwet Elementary, Yogyakarta.

It is a quantitatively descriptive research. Through this method, research data which is a score of capability to observe attentively in the origin of plot legend of Pari temple if it is evaluated by using serial card as an instrument of evaluation, processed statistically.

The population in this research is all students in fifth grade of Kanisius Duwet Elementary totaled 18 students. All populations are used as research sample while the method of data collecting is a test of technique and non test. The first is product test while the other is observation and interview.

Based on the result of this research toward 18 students it is obtained that the point range from 82.6 to 100 with excellent category is 6 students; good category with point range from 67.6 to 82.5 is 4 students; enough category with the point range from 56.26 to 67.5 is 3 students; less category with the point range from 37.6 to 56.25 is 4 students; and failed category with the point range from 0 to 37.5 is 1 student.

The capability to observe attentively in the origin of plot legend of Pari temple if it is evaluated by using serial card as an instrument of evaluation in the students of fifth grade of Kanisius Duwet Elementary.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus, sang cahaya hidup, yang karena rahmat-Nya dan kasih-Nya telah mengulurkan banyak tangan dalam setiap proses kehidupan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Kemampuan Menyimak Alur Legenda “Asal Usul Candi Pari” Dengan Mempertgunakan Kartu Berseri sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa Kelas V SD Kanisius Duwet, Yogyakarta.

Skripsi ini terwujud berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. J. Prapta Diharja, S.J., M.Hum., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, perhatian, dan dorongan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. P. Hariyanto, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak sumbangan ilmu kepada penulis.
3. Drs. T. Sarkim, M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
4. Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Sanata Dharma. Terimakasih untuk setiap kebijakan yang telah diberikan serta *soft skill* yang ditanamkan kepada kami.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Sanata Dharma beserta seluruh staf. Terimakasih atas dedikasi yang ditanamkan selama ini.
6. Alm. Ibu Sri Suyatmi yang dengan kasih dan perjuangan mencurahkan cinta dan air mata demi seorang ‘aku’.
7. Bapak Ye. Joko. S. yang selalu ‘bisa’ dalam segala hal. Kasihmu memperkenalkan aku pada dunia.
8. Pepe kecil dan Rian semangat hidupku, harapan hidupku.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

9. Keluarga FCJ: Suster Dewi FCJ., Suster Cleare FCJ., Madam Margareth FCJ., Suster Hartini, Suster Inez FCJ., yang telah memberikan kesempatan untuk belajar, berkarya, dan berjuang.
10. Sahabat-sahabat yang selalu setia menemani, Windel, *My Bike*, Gendut Saputra, Eva, Thesa, Whenny, Denny, Yeni ('05), Paulina, dan Hana.
11. Mbak leli, mbak esti, phita yang mengajarkan aku akan kasih persaudaraan dan persahabatan.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Penulis,

Stephani Dwi Yanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Rumusan Variabel dan Batasan Istilah	9
1.5 Sistematika Penyajian	11
BAB II KERANGKA TEORI	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	13
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Kemampuan Menyimak.....	15
2.2.2 Karya Sastra dalam Pendidikan dan Pengajaran	24
2.2.3 Evaluasi dalam Pengajaran Sastra.....	32
2.2.4 Menceritakan Kembali Sebuah Cerita	42
2.2.5 Perkembangan Psikologis Anak-Anak Sekolah Dasar	44
2.2.6 Legenda	45

2.2.7	Alur	47
2.2.8	Hakekat Bacaan Anak-Anak	54
2.2.9	Kartu Berseri	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	61
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	62
3.3	Instrumen Penelitian	63
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5	Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Data.....	74
4.2	Analisis Data	76
4.3	Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan Hasil Penelitian.....	98
5.2	Implikasi.....	99
5.3	Saran-Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		104
LAMPIRAN-LAMPIRAN		106

DAFTAR LAMPIRAN

Lamp 1 : Surat Keterangan Penelitian.....	106
Lamp 2 : Penilaian Terhadap Instrumen Penilaian dan Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak Alur.....	107
Lamp 3 : Silabus Pembelajaran Menyimak.....	112
Lamp 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak	116
Lamp 5 : Kartu Berseri	123
Lamp 6 : Kartu Jigsaw.....	125
Lamp 7 : Legenda Asal Usul Candi Pari	129
Lamp 8 : Gambar-Gambar Dokumentasi Penelitian	132
Lamp 9 : Cover Depan dan Belakang Cerita Rakyat Dari Jawa Timur 3, Karya Edy Santoso.....	133
Lamp 10: Contoh-Contoh Hasil Karangan Siswa dengan Merangkaikan Kartu Berseri.....	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lamp 1 : Surat Keterangan Penelitian.....	115
Lamp 2 : Penilaian Terhadap Instrumen Penilaian dan Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak Alur.....	116
Lamp 3 : Silabus Pembelajaran Menyimak.....	121
Lamp 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak	125
Lamp 5 : Kartu Berseri	132
Lamp 6 : Kartu Jigsaw.....	134
Lamp 7 : Legenda Asal Usul Candi Pari.....	138
Lamp 8 : Gambar-Gambar Dokumentasi Penelitian	141
Lamp 9 : Cover Depan dan Belakang Cerita Rakyat Dari Jawa Timur 3, Karya Edy Santoso.....	142
Lamp 10: Contoh-Contoh Hasil Karangan Siswa dengan Merangkaikan Kartu Berseri	135

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Realita mengungkapkan bahwa pembelajaran kemampuan menyimak aspek kesastraan sejak dulu hingga sekarang selalu menjadi permasalahan. Tentu saja permasalahan yang bersifat klasik namun hangat atau *up to date*. Umumnya, yang selalu menjadi kambing hitam adalah guru yang tidak menguasai bidang sastra, murid-murid yang tidak apresiatif, dan buku-buku penunjang yang tidak tersedia di sekolah (Djojuroto, 2006:76). Padahal, pembelajaran kemampuan menyimak aspek kesastraan tidak perlu dipermasalahkan jika guru memiliki strategi atau kiat-kiat yang dapat dijadikan sebagai alternatif dan solusi pembelajaran.

Karya sastra sebenarnya memiliki banyak pesona, sayangnya sastra belum menjadi kebutuhan primer masyarakat luas, demikian halnya dalam dunia pengajaran. Sebagai produk budaya, karya sastra belum dinikmati dan dibudayakan secara maksimal dalam dunia pengajaran. Padahal, pengasahan khasanah humaniora untuk menghasilkan manusia yang humanis, moralis, dan berintelektual tinggi dapat diperoleh melalui bacaan sastra. Melalui karya sastra, siswa dapat membuka mata untuk mengetahui realitas sosial, politik, dan budaya dalam bingkai moral dan estetika. Melalui karya sastra, siswa dapat menikmati realitas imajinasi pengarang melalui tokoh, alur, dan latar yang berlatar peristiwa tertentu dengan mempergunakan bahasa sebagai mediumnya. Secara tidak

langsung, pembelajaran sastra mengajak siswa memiliki kesempatan untuk belajar menghayati dan memahami berbagai persoalan kehidupan yang dalam hal ini secara sengaja diungkapkan oleh pengarang. Dengan demikian, karya sastra dapat mengajak siswa untuk bersikap arif.

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra yang dapat dipilih sebagai alternatif pembelajaran. Cerita rakyat atau yang disebut *folklore* merupakan salah satu khasanah kebudayaan lisan yang diwariskan secara turun temurun dan tetap hidup di kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional. Setiap jenis cerita yang hidup di kalangan masyarakat, yang dituturkan dari mulut ke mulut adalah cerita rakyat. Cerita rakyat dituturkan dari seseorang kepada orang lain secara berturut-turut, tanpa penekanan tuntutan akan sumber asli.

Cerita rakyat merupakan produk kebudayaan daerah dan bagian dari kebudayaan nasional yang perlu dibina dan dipelihara karena mengandung banyak nilai-nilai pendidikan. Sebagai *folklore* lisan, cerita rakyat menduduki salah satu fungsi sebagai alat pendidikan. Cerita rakyat umumnya disajikan dalam bentuk hikayat, epos, kisah, dan dongeng. Dongeng merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang sampai saat ini masih hidup di kalangan masyarakat. Dongeng terbagi atas mite, legenda, fabel, parable, sage, dan dongeng orang pandir.

Penelitian ini berfokus pada dongeng yang bergenre legenda. Hal ini dikarenakan legenda mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kompetensi siswa baik intelektualitas, keterampilan, maupun nilai-nilai moral yang akan diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Legenda begitu dekat dengan masyarakat karena mengandung begitu banyak

filofosi hidup. Terdapat berbagai legenda yang sampai saat ini masih hidup dan berkembang di kalangan masyarakat, seperti Legenda Terjadinya Gunung Tangkuban Perahu, Legenda Banyuwangi, Legenda Candi Prambanan, Legenda Terjadinya Danau Toba, Asal Mula Telaga Sarangan, Asal Usul Candi Pari, Legenda Jurang Gathuk, dan lain sebagainya.

Peneliti memilih Legenda Asal Usul Candi Pari yang berasal dari Sidoarjo, Jawa Timur karena legenda ini memenuhi unsur-unsur yang ada di dalam sebuah bacaan atau cerita anak, yaitu fantasi, identitas, nilai-nilai dan himbauan, serta sederhana baik dari segi isi maupun bahasa namun sarat akan makna. Dengan isi dan bahasa yang sederhana diharapkan legenda ini mudah dicerna oleh siswa sehingga memberikan makna yang signifikan. Di samping itu, Legenda Asal Usul Candi Pari juga kental akan nilai-nilai pendidikan yang dapat diaplikasikan oleh siswa di dalam kehidupan, baik di dalam kelas, keluarga, maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Legenda Asal Usul Candi Pari mengandung nilai kerendahan hati. Selain itu, Legenda Asal Usul Candi Pari juga menanamkan pelajaran bahwa kesombongan, suka menghina orang lain, dan pembangkangan pada orang tua adalah sifat yang perlu di jauhi. Nilai untuk menghargai dan menghormati serta patuh pada nasehat orang tua adalah nilai yang ditonjolkan dari legenda ini. Nilai moral ini dipilih berdasarkan latar belakang psikologi siswa kelas lima, di mana siswa pada usia ini masih menempatkan orang tua sebagai tokoh panutan. Dengan demikian, Legenda Asal Usul Candi Pari cocok diberikan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini mengukur tingkat kemampuan menyimak pada alur yang terdapat pada Legenda Asal Usul Candi Pari dengan

mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Legenda Asal Usul Candi Pari tersebut terlampir.

Legenda merupakan salah satu alternatif materi pembelajaran yang dapat dipilih dalam menyampaikan keterampilan menyimak. Menyimak dipandang sebagai kegiatan mental yang lebih aktif daripada mendengar. Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting, disamping tiga keterampilan berbahasa lainnya yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Sistem fonologis dalam suatu bahasa diperoleh melalui proses menyimak. Demikian pula dengan komunikasi lisan, tidak mungkin terjadi tanpa keterlibatan keterampilan menyimak.

Melalui kegiatan menyimak aspek sastra, siswa diharapkan dapat memahami alur yang terdapat dalam Legenda Asal Usul Candi Pari (*sound identification*), menyusun pemahaman dan penafsiran (*construction proses*), menggunakan pemahaman dan penafsiran (*utilization process*), serta menyimpan atau mengingat (*storage*) hasil pemahaman dan penafsiran yang diperoleh siswa melalui kegiatan menyimak.

Dipilihnya kelas V sebagai objek penelitian mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) untuk kelas V sekolah dasar. Untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran sastra, siswa diminta mampu untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita tentang cerita rakyat yang diperdengarkan kepada siswa. Unsur intrinsik sastra dalam penelitian ini adalah alur. Kompetensi tersebut akan tercapai jika siswa mampu melukiskan kembali

alur cerita dari hasil simakan yang terdapat dalam sebuah legenda dengan bahasa yang baik dan benar.

Peneliti menitikberatkan penelitian ini pada alur karena alur merupakan salah satu materi dari unsur-unsur intrinsik yang belum diberikan pada siswa kelas V sekolah dasar. Nilai moral yang akan disampaikan pengarang kepada pembaca karya sastra, menyatu dalam alur cerita. Melalui alur cerita, pengarang akan memberikan petunjuk, nasehat, atau pesan tentang akhlak, perbuatan susila, dan budi pekerti kepada pembaca. Berbagai sikap dan perilaku manusia ditampilkan oleh pengarang melalui alur cerita. Selain itu, materi alur terintegrasi dengan materi unsur-unsur intrinsik lainnya. Ketika siswa mempelajari alur, dengan sendirinya siswa akan memahami tokoh, tema, atau amanat. Pengetahuan yang lebih mudah akan diberikan terlebih dahulu. Pemahaman tentang tema dan tokoh sudah diujikan kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab dan permainan jigsaw dengan mempergunakan kartu acak sebelum materi tentang alur diberikan. Sebelumnya, materi-materi unsur-unsur intrinsik sastra tersebut telah diberikan kepada siswa, baik di kelas lima maupun di kelas-kelas sebelumnya. Disamping itu, alur merupakan media efektif untuk menyampaikan pesan moral (Djojuroto, 2006:81). Melalui alur cerita, pengarang memberikan petunjuk-petunjuk, nasehat atau pesan akhlak, perbuatan susila, dan budi pekerti. Berbagai sikap dan perilaku manusia ditampilkan oleh pengarang melalui alur cerita. Hal ini sangat disadari karena mengingat bahwa pendidikan bukan saja mengasah intelektual siswa namun juga kepribadian siswa, kematangan dalam diri siswa . Pendidikan tidak

hanya menghasilkan manusia yang memiliki intelektualitas yang tinggi namun juga memiliki keunggulan kepribadian yang matang.

Peneliti menyadari bahwa pembelajaran sastra tidak dapat terlepas dari pemilihan alat evaluasi yang menarik namun edukatif bagi siswa. Pemilihan alat evaluasi yang menarik dan edukatif diharapkan dapat menyajikan suatu paket pembelajaran sastra yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan kecintaan siswa akan sastra, tanpa mengesampingkan nilai moral dan intelektual. Kartu berseri dalam penelitian ini hanya akan dipergunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan alat evaluasi dalam bentuk kartu berseri. Peneliti mencoba mengembangkan kartu berseri karena peneliti memandang bahwa kartu berseri cukup konkrit, menarik, dan edukatif. Kartu berseri tersebut menggambarkan rangkaian peristiwa yang akan membantu siswa dalam merangkaikan alur cerita menjadi sebuah cerita utuh. Sebelumnya, diketahui bahwa kemampuan menyimak unsur-unsur intrinsik sastra pada siswa kelas lima Sekolah Dasar Kanisius Duwet kurang. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara dengan guru kelas. Guru sangat menyadari keterbatasan alat evaluasi merupakan faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran.

Ketertarikan akan kartu berseri didukung dengan belum adanya penelitian skripsi di Prodi PBSID yang mengkaji tentang kartu berseri. Sepanjang pengetahuan penulis, sudah ada yang mengkaji mengenai gambar berseri. Penulis menilai, penelitian ini membawa kebaruan dalam dunia penelitian di bidang pendidikan.

Peneliti memilih Sekolah Dasar Kanisius Duwet karena Sekolah Dasar Kanisius Duwet adalah salah satu sekolah yang memiliki prestasi yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil NEM dan STTB siswa yang setiap tahun mengalami kenaikan, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahun 2008, nilai rata-rata NEM siswa adalah 8.36, sedangkan nilai rata-rata STTB adalah 8.06 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di samping itu, lokasi penelitian cukup terjangkau bagi peneliti sehingga mempermudah peneliti dalam memperoleh data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan menyimak alur dalam Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman, Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan menyimak alur dalam Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman, Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1.4.1 Sekolah Dasar Kanisius Duwet

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai pembelajaran kemampuan menyimak siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet Yogyakarta, khususnya dalam aspek kesastraan. Dengan demikian, kepala sekolah bersama dengan guru kelas dapat mengupayakan langkah-langkah untuk meningkatkan pembelajaran kemampuan menyimak siswa khususnya yang berkaitan dengan aspek kesastraan, dalam hal ini adalah unsur-unsur intrinsik sastra. Kepala sekolah bersama guru dapat menyusun alat evaluasi yang bervariasi, menarik, serta edukatif guna meningkatkan keterampilan menyimak.

1.4.2 Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kanisius Duwet

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Kanisius Duwet. Disamping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan pembelajaran kemampuan menyimak siswa khususnya yang berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik sastra, dalam hal ini yang berkaitan dengan alur cerita.

1.4.3 Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lain dalam mengembangkan topik dalam penelitian lain. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan materi, media, dan alat evaluasi yang menarik dan edukatif bagi siswa.

1.5 Rumusan Variabel dan Batasan Istilah

1.5.1 Rumusan Variabel

Penelitian ini mempergunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak alur pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet, Yogyakarta. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi.

1.5.2 Batasan Istilah

Istilah-istilah yang perlu dibatasi dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak, alur, legenda, evaluasi, dan kartu berseri.

1) Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan, dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1984:19).

2) Alur

Istilah lain yang memiliki makna yang sama dengan alur adalah plot, *trap*, atau *dramatic conflict*. Alur diartikan sebagai struktur gerak atau laku dalam suatu fiksi atau drama. Setiap karya fiksi haruslah bergerak dari suatu permulaan, melalui suatu pertengahan, dan menuju suatu akhir; atau dengan istilah lain dari suatu eksposisi, melalui komplikasi, dan menuju resolusi. Nilai-nilai moral yang berkaitan dengan perbuatan, akhlak, himbauan, dan nilai-nilai hidup terdapat dalam alur cerita.

3) Legenda

Legenda sebagai bagian dari dongeng merupakan bagian dari karya sastra lama yang diwariskan turun temurun secara lisan. Legenda adalah cerita yang bersifat khayal atau fantasi yang berkaitan dengan keanehan alam, terjadinya asal usul suatu daerah, atau nama suatu daerah. Legenda menyajikan cerita yang sifatnya khayal serta sulit dipercaya kebenarannya. Legenda menyajikan hal-hal yang ajaib, aneh, dan tidak masuk akal. Legenda sarat dengan nilai-nilai moral kehidupan. Bagi anak-anak, legenda banyak berisi nasehat.

4) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah dicapai (Tyler dalam Arikunto, 2002:3).

5) Kartu Berseri

Kartu berseri adalah kartu yang telah disusun secara berurutan sesuai dengan rangkaian peristiwa yang terjadi sehingga menjadi sebuah cerita utuh. Kartu berseri disusun berdasarkan urutan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Kartu berseri merupakan salah satu alat evaluasi yang efektif karena dapat mengukur tingkat kemampuan menyimak siswa dengan membangkitkan ingatan dan pemahaman siswa akan materi simakan yang telah diberikan guru.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri atas beberapa bab. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembaca di dalam memahami penelitian ini. Bab satu adalah bab pendahuluan. Bab ini mengkaji latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rumusan variabel dan batasan istilah, dan sistematika penyajian.

Bab dua adalah kerangka teori. Bab ini berisi tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang saat ini sedang dilakukan oleh penelitian dan landasan teori yaitu teori-teori yang mendasari peneliti dalam melakukan dan hipotesis penelitian.

Bab tiga adalah metodologi penelitian. Bab ini membahas jenis penelitian, populasi dan sampel yang dipergunakan dalam penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab empat adalah hasil penelitian dan pembahasana. Bab ini berisi deskripsi data, hasil penelitian, dan pembahasan. Bab ini menyajikan deskripsi data, hasil analisis data, dan pembahasan. Di dalam bab ini peneliti menguraikan bagaimana deskripsi data penelitian, bagaimana memperoleh data, bagaimana menganalisis data yang diperoleh secara statistik, dan pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan perolehan skor siswa.

Bab lima adalah penutup yang berisi kesimpulan mengenai hasil penelitian, implikasi hasil penelitian, dan saran-saran dalam penelitian ini. Selain bab-bab di atas, peneliti juga menyajikan daftar pustaka yang dipergunakan dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat juga lampiran-lampiran yang mendukung dalam penelitian ini.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang masih berhubungan dengan penelitian yang saat ini dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut dilakukan oleh Susanna Retno Hartiningsih (2003), Valentina Maryanti (2003), Falidita Riang Fajarati (2007), dan Widayanti (2001).

Hartiningsih meneliti mengenai kemampuan menyimak dongeng “Detektif Kancil” melalui media audio visual siswa kelas I Sekolah Dasar Pius I Wonosobo tahun ajaran 2002/2003. Populasi dan subjek penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas satu Sekolah Dasar Pius I Wonosobo yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa Kelas I Sekolah Dasar Pius I Wonosobo dalam menyimak secara keseluruhan dongeng “Detektif Kancil” melalui media audio visual baik.

Maryanti meneliti mengenai unsur intrinsik cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih beserta strategi pembelajarannya untuk SMU kelas I semester II. Penelitian ini mempergunakan pendekatan struktural yang menitikberatkan pada unsur-unsur intrinsik sastra berupa tokoh, latar, alur, dan tema. Tokoh utama dalam cerita ini adalah bawang putih dan tokoh antagonis adalah bawang merah. Latar dalam cerita ini adalah latar tempat dan latar waktu. Latar tempat dalam cerita ini adalah sebuah desa yang terletak di tepi hutan dan istana, sedangkan

latar waktu adalah siang hari. Alur yang terbangun dalam cerita ini adalah alur campuran. Sedangkan tema yang dikandung dalam cerita ini adalah ketabahan seorang wanita dalam menghadapi masalah-masalah hidupnya. Tema lain yang terkandung dalam cerita Bawang Merah dan Bawang Putih adalah bahwa kebenaran akan menang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cerita Bawang Merah dan Bawang Putih dalam bentuk VCD dapat diimplementasikan sebagai materi pembelajaran kelas I semester II. Hal ini dibuktikan dengan kesesuaian isi VCD dengan kurikulum berbasis kompetensi untuk SMU kelas I semester II.

Fajarati meneliti mengenai unsur-unsur intrinsik cerita rakyat Malin Kundang yang meliputi tokoh, latar, alur, bahasa, tema, dan amanat dan implementasinya dalam pembelajaran sastra di Sekolah Dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa cerita rakyat Malin Kundang memiliki tema kedurhakaan seorang anak kepada ibunya. Cerita rakyat Malin Kundang menampilkan tokoh sentral dan tokoh bawahan. Alur yang tergambar dalam cerita ini adalah alur maju. Sedangkan latar meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Berdasarkan KTSP dan peninjauan terhadap aspek psikologi, aspek bahasa, dan aspek latar belakang budaya, maka cerita rakyat Malin Kundang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sastra di kelas V Sekolah Dasar.

Widhayanti menulis skripsi dengan judul Humor Satire Tujuh Belas Dongeng Dalam Kumpulan Dongeng Si Kabayan, Manusia Lucu Karya Achdiat K. Mihardja: Suatu Tinjauan Sosiologi Sastra Dan Implementasi Humor Satire Dalam Dongeng Si Kabayan Dan Payudara Asmatis Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMU.. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa humor satire tujuh belas

dongeng dalam kumpulan dongeng Si Kabayan Manusia Lucu mengandung kritik tentang perilaku buruk seseorang atau masyarakat, situasi sosial, dan penguasa khususnya pemerintah dan pejabat. Berdasarkan aspek bahasa, perkembangan psikologis, dan latar belakang budaya siswa, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis tujuh belas dongeng dalam kumpulan dongeng Si Kabayan Manusia Lucu dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra di SMU. Salah satu dongeng di antara tujuh belas dongeng tersebut dapat digunakan sebagai contoh bahan pembelajaran sastra di SMU kelas III cawu I, yaitu dongeng “*Si Kabayan dan Payudara Asmatis*”.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kemampuan Menyimak

1) Pembelajaran Menyimak

Tumbuhnya perhatian pada pengajaran menyimak sebagai salah satu alat penting dalam komunikasi dapat dilihat dengan nyata dari sejumlah literatur. Dewasa ini, banyak sekali literatur yang menyajikan dan mengupas pembelajaran menyimak. Salah satu telaah yang menunjukkan betapa pentingnya kemampuan menyimak adalah telaah yang dilakukan oleh Paul T Rankin (Tarigan, 1984:10). Telaah tersebut menunjukkan bahwa 42% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak. Miriam E. Wilt melaporkan bahwa jumlah waktu yang dipergunakan oleh anak-anak untuk menyimak di kelas-kelas sekolah dasar kira-kira 1,5 sampai 2 jam sehari (Tarigan, 1984:10).

Walaupun kemampuan menyimak telah diajarkan sejak dini, namun pada kenyataannya pengajaran kemampuan menyimak tetap saja terlupakan dan diabaikan berdasarkan asumsi bahwa hal itu merupakan kemampuan alamiah belaka. Kegagalan atau ketidakpuasan terhadap pengajaran kemampuan menyimak sering diakibatkan karena minimnya minat siswa, keterbatasan sekolah dari segi fasilitas, serta ketidakmampuan guru dalam menciptakan metode, media, serta alat evaluasi yang menarik dan edukatif bagi siswa.

Instruksi dalam pengajaran menyimak akan sangat bermanfaat sebagai alat uji yang mengembangkan alat ukur yang lebih baik. Alat ukur atau alat evaluasi tersebut akan sangat berguna dalam mengukur kemampuan menyimak siswa, yaitu dalam memahami soal dan memaknai hasil simakan. Alat evaluasi merupakan salah satu bagian penting yang menentukan keberhasilan pengajaran kemampuan menyimak, selain pemilihan materi, media, dan metode pengajaran.

2) **Pengertian Kemampuan Menyimak**

Kegiatan menyimak menunjuk pada dua pengertian, yaitu pengertian sempit dan pengertian luas. Pengertian sempit menunjuk pada suatu proses mental di mana pendengar menerima bunyi yang diucapkan oleh pembicara, menggunakan bunyi itu untuk menyusun penafsiran dari apa yang disimaknya. Sedangkan dalam pengertian luas, menyimak menunjuk pada pengertian bahwa si penyimak tidak hanya mengerti dan membuat penafsiran. Di dalam kegiatan menyimak, si penyimak mengalami dua proses mental yang disebut proses penyusunan (*construction process*) dan proses pemanfaatan (*utilization process*).

Proses penyusunan menunjuk kepada cara lawan tutur menyusun suatu penafsiran sebuah ujaran sehingga terbentuk suatu penafsiran yang sama dengan yang dimaksudkan oleh mitra tutur. Proses tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Sedangkan proses pemanfaatan menunjuk kepada upaya lawan tutur dalam menggunakan hasil penafsiran untuk menggunakan hasil penafsiran guna tujuan-tujuan lebih lanjut, misalnya mengakomodasi (menerima) informasi, menjawab pertanyaan, menuruti perintah, dan menanamkan perintah. Kegiatan menyimak juga melibatkan proses menyimpan atau mengingat atau yang disebut *storage process* sebagai bagian dari proses menyimak.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1984:19). Menyimak juga diartikan sebagai suatu rangkaian proses kognitif mulai dari proses identifikasi, tingkat fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik sampai dengan keterlibatan aktif alat panca indra, khususnya alat-alat pendengaran.

Kegiatan menyimak diarahkan pada komunikasi lisan guna memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh mitra tutur kepada lawan tutur. Untuk dapat memahami makna komunikasi, seorang lawan tutur harus mendengarkan ujaran tersebut dengan penuh perhatian,

memahami makna ujaran dengan baik, mengapresiasi makna ujaran dengan tepat, dan menginterpretasi makna ujaran dengan benar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyimak adalah mendengarkan dengan pemahaman atau pengertian karena dalam kegiatan menyimak terdapat kegiatan mental dalam berbagai tingkatan mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, proses menyusun pemahaman dan penafsiran, penggunaan hasil pemahaman, dan proses penyimpanan pesan-pesan yang disampaikan melalui ujaran dalam pikiran. Sedangkan mendengar belum tentu melibatkan pemahaman atau pengertian.

Terdapat perbedaan antara mendengarkan dan menyimak. Dalam bahasa Inggris mendengar berarti *'to hear'* sedangkan menyimak bermakna *'to listen'*, atau dalam bentuk *gerund*-nya masing-masing bermakna *hearing* dan *listening*. Dan Brown (Tarigan, 1984:18) dalam disertasinya berjudul *"Auding as the Bimary Language Ability"* menyatakan bahwa istilah *hearing* dan *listening* kedua-duanya terbatas dalam hal makna. Menyimak dibatasi sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Russell & Russell dalam Tarigan, 1984:19). Penelitian ini mempergunakan istilah menyimak.

3) Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Tarigan (1984:44) mengemukakan beberapa faktor yang turut membantu menentukan keefektifan serta kualitas menyimak. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, dan kebiasaan buruk dalam menyimak.

a. Faktor Fisik

Faktor fisik berkaitan dengan kondisi fisik seseorang dan merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan dan kualitas menyimak seseorang. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan suatu modal yang turut menentukan bagi setiap penyimak. Guru yang baik dan berpengalaman akan selalu memperhatikan hal-hal tersebut agar kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang digariskan.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis menyangkut sikap dan sifat pribadi penyimak. Faktor psikologis mencakup masalah-masalah antara lain prasangka dan kurangnya simpati lawan tutur, keegosentrisan dan keasyikan pada minat-minat dan masalah-masalah pribadi, kurang luas dalam hal pandangan, kebosanan atau kurang perhatian terhadap subjek, sikap yang kurang layak baik terhadap guru, sekolah, subjek, maupun lawan bicara. Tarigan (1984:46) mengungkapkan bahwa dalam kondisi tersebut guru harus menampilkan fungsi bimbingannya dan mencoba memperbaiki kondisi-kondisi tersebut. Guru harus bisa menimbulkan suasana yang dapat merangsang minat siswa.

c. Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam menyimak. Faktor pengalaman berkaitan dengan minat yang kurang dalam menyimak. Minat tersebut disebabkan kurangnya pengalaman dalam bidang yang berkaitan dengan kegiatan menyimak. Latar belakang merupakan faktor penting yang sangat berpengaruh dalam kegiatan menyimak.

d. Kebiasaan Buruk dalam Menyimak

Terdapat beberapa kebiasaan buruk yang umumnya dilakukan siswa dalam kegiatan menyimak. Kegiatan tersebut antara lain, menyimak lompat tiga, menyimak daku dapat fakta, noda-noda ketulian emosional, menghindari kebiasaan-kebiasaan yang sulit, penolakan secara gegabah terhadap suatu subjek, perhatian pura-pura, dan menyerah terhadap tantangan.

Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi kegiatan menyimak. Faktor-faktor tersebut antara lain keterbatasan fasilitas, kebiasaan dan perhatian siswa dalam kegiatan menyimak, dan faktor kebahasaan. Keterbatasan fasilitas, misalnya belum tersedianya buku-buku penunjang serta alat perekam yang memadai, belum tersedianya media baik audio, visual, maupun audio visual, kondisi ruangan belajar yang belum memadai, serta jumlah siswa yang sangat besar di dalam kelas.

Perhatian siswa, daya tahan, serta kebiasaan menyimak banyak berhubungan dengan permasalahan pengelolaan kelas di dalam interaksi belajar

mengajar menyimak. Faktor kebahasaan merupakan faktor penghambat utama di dalam pengajaran menyimak. Mulai dari pengenalan bunyi tingkat fonologis, frasa, kata, kalimat, dan wacana sampai kemampuan menangkap, menyimpan isi ujaran, serta kemampuan menyimpan hasil simakan.

4) Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Pada tahun 1949, Tulare Country Schools (dalam Tarigan, 1984:40) secara khusus telah menyusun sebuah buku petunjuk mengenai keterampilan menyimak sebagai berikut.

1. Taman Kanak-kanak (usia 4,5 – 6 tahun)
 - a. Menyimak pada teman-teman sebaya dalam kelompok-kelompok permainan.
 - b. Mengembangkan waktu, perhatian yang panjang terhadap cerita-cerita.
 - c. Dapat mengingat petunjuk-petunjuk dan pesan-pesan yang sederhana.
2. Kelas Satu (5,5 – 7 tahun)
 - a. Menyimak untuk menjelaskan atau menjernihkan pemikiran atau untuk mendapatkan jawaban-jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan.
 - b. Dapat mengulangi secara tepat apa yang telah didengarkan.
 - c. Menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata dan lingkungan.

3. Kelas Dua (usia 6,5 – 8 tahun)
 - a. Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat.
 - b. Membuat saran-saran, usul-usul, dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pengertiannya.
 - c. Sadar akan situasi-situasi menyimak, bila sebaiknya menyimak atau tidak menyimak.
4. Kelas Tiga dan Empat (7,5 – 10 tahun)
 - a. Sungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan kesenangan.
 - b. Menyimak pada laporan-laporan orang lain, rekaman, siaran-siaran radio dengan tujuan tertentu serta pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan itu.
 - c. Memperlihatkan sikap tak peduli atau angkuh dengan kata-kata atau ekspresi-ekspresi yang tidak mereka pahami.
5. Kelas Lima dan Enam (9,5 – 12 tahun)
 - a. Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan-kekeliruan, kesalahan-kesalahan, propaganda-propaganda dan tuntutan-tuntutan yang keliru.
 - b. Menyimak pada aneka ragam cerita, puisi, rima, kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam memenuhi tipe-tipe baru atau hal-hal baru.

Tarigan (1984:41) mengatakan bahwa pedoman tersebut tidak seluruhnya sesuai dengan para siswa TK dan SD di Indonesia, tetapi pedoman tersebut pasti ada manfaatnya. Anak-anak yang telah meninggalkan taman kanak-kanak telah dimodali dengan keterampilan awal.

Pendapat tersebut jika dikaitkan dengan penelitian ini, sampel yang diambil adalah siswa kelas V yang berada pada usia 9.5 sampai 11 tahun, siswa pada usia ini sudah mencapai tahap kemampuan menyimak pada aneka ragam cerita, siswa juga sudah memperoleh kesenangan dalam memenuhi tipe-tipe baru atau hal-hal baru. Seperti yang telah disebutkan di atas, cerita dalam hal ini adalah cerita rakyat, yaitu Legenda Asal Usul Candi Pari. Pada usia ini siswa juga sudah memperoleh kesenangan dalam keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak dibuat semenarik mungkin sehingga membawa kesenangan tersendiri bagi siswa.

Bagi peneliti, kemampuan menyimak pada kelas-kelas sebelumnya memberikan gambaran bahwa keterampilan menyimak memang sudah diberikan pada siswa-siswa usia sekolah dasar sejak dini. Siswa sekolah dasar sudah diperkenalkan dengan keterampilan menyimak mulai dari tingkat dasar sampai tingkat sulit. Teori tersebut memberikan gambaran kepada peneliti tentang keterampilan apa yang hendaknya diberikan untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Memilih materi dan alat evaluasi yang tepat untuk diberikan kepada siswa kelas lima sekolah dasar.

2.2.2 Karya Sastra dalam Pendidikan dan Pengajaran

Sejak dulu, pembelajaran sastra selalu menjadi permasalahan. Tentu saja permasalahan yang klasik namun hangat atau *up to date* (Djojuroto, 2006:76). Umumnya, yang selalu menjadi kambing hitam adalah guru yang tidak menguasai bidang sastra, tidak menguasai metode pengajaran, guru yang tidak kreatif, dan media atau buku-buku penunjang yang tidak tersedia di sekolah. Padahal, pembelajaran sastra tidak perlu dipermasalahkan jika seorang guru memiliki strategi, metode, kiat-kiat yang dapat dijadikan sebagai alternatif. Untuk mengajarkan sastra, tentu seorang guru harus memiliki kecintaan terhadap karya sastra.

Karya sastra sebenarnya memiliki banyak khasanah. Sayangnya, karya sastra sebagai produk budaya Indonesia belum merupakan kebutuhan primer masyarakat luas. Padahal, pengasahan khasanah humaniora untuk menghasilkan manusia yang humanis, manusiawi, moralis, dan berperasaan halus dapat diperoleh melalui bacaan karya sastra (Djojuroto, 2006:76). Sastra dapat membuka mata pembaca untuk mengetahui realitas sosial, politik, dan budaya dalam bingkai moral dan estetika. Melalui karya sastra, para pembaca akan menikmati realitas imajinasi pengarang melalui tokoh, alur, latar yang disajikan.

Salah satu tujuan kehadiran karya sastra di tengah-tengah masyarakat adalah berupaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia sebagai mahluk berbudaya, berpikir, dan berketuhanan. Karya sastra selalu mengungkapkan hal-hal yang dipikirkan pengarang sebagai refleksi pengarang atas realita kehidupan yang dilihat, dirasakan, dibaca, didengar, atau dialami.

Karya sastra mempunyai peranan yang amat penting dalam kehidupan manusia, terutama kehidupan rohani.

Kehidupan manusia beserta seluk beluk peristiwa yang dialami manusia menjadi objek karya sastra. Dengan demikian, karya sastra tentu memiliki peranan atau misi bagi kehidupan manusia dalam masyarakat. Misi karya sastra yang pertama adalah sebagai alat untuk menggerakkan pemikiran pembaca kepada kenyataan dan menolongnya mengambil suatu keputusan bila menghadapi masalah. Misi kedua adalah menjadikan dirinya sebagai suatu tempat di mana nilai kemanusiaan mendapat tempat yang sewajarnya dipertahankan dan disebarluaskan terutama di tengah-tengah kehidupan modern yang ditandai dengan kemajuan sains dan teknologi. Jadi, kehadiran sastra dapat menjadi penyeimbang di tengah kemajuan sains dan teknologi, yang kehadirannya tidak dapat ditolak. Misi yang ketiga adalah untuk meneruskan tradisi suatu bangsa kepada masyarakat sejamannya, kepada masyarakat mendatang terutama tentang cara berpikir, kepercayaan, kebiasaan, pengalaman sejarah, rasa keindahan, bahasa serta bentuk-bentuk kebudayaan (Semi dalam Djojuroto, 2006:78).

Sebelum menulis karya sastra, pengarang menghayati segala persoalan kehidupan manusia dengan penuh kesungguhan terlebih dahulu, kemudian mengungkapkannya kembali melalui sarana bahasa dalam bentuk karya sastra. Dengan demikian, karya sastra dapat mengajak pembaca untuk bersikap lebih arif (Nurgiyantoro dalam Djojuroto, 2006:79).

1) **Peran Karya Sastra dalam Pendidikan Moral Siswa**

Terdapat keterkaitan antara karya sastra dengan moral. Banyak karya sastra yang mengandung pendidikan moral. Pengarang dapat merefleksikan pandangan hidupnya melalui nilai-nilai kebenaran sehingga karya sastra dapat menawarkan pesan-pesan moral yang berkaitan dengan sifat luhur manusia, memperjuangkan hak dan martabat manusia. Sifat luhur manusia yang digambarkan pengarang melalui penampilan, sikap, dan tingkah laku tokoh dalam sebuah karya sastra dapat membantu membentuk pribadi pembaca sebagai makhluk Tuhan yang bermartabat dan berakhlak menjadi pribadi yang lebih baik. Inilah peran karya sastra dalam pendidikan moral.

Nilai moral yang akan disampaikan pengarang menyatu dalam alur cerita (Djojuroto, 2006:80). Melalui alur cerita, pengarang memberikan petunjuk-petunjuk, nasehat atau pesan akhlak, perbuatan susila, dan budi pekerti. Moralitas dalam hal ini dipahami sebagai kesadaran manusia yaitu kesadaran hati akan kemanusiaan. Pertanggungjawaban moral dalam karya sastra adalah sebuah kritikan pengarang terhadap sikap dan sifat buruk seseorang atau masyarakat. Kritikan moral yang ingin disampaikan pengarang umumnya menunjukkan pesan yang berkaitan dengan hubungan sesama manusia, seperti kesetiaan, persahabatan, cinta kasih, penghianatan, persaingan atau hubungan lain yang melibatkan interaksi antar manusia. Pertanggungjawaban moral merupakan ajaran filsafat tentang kesusilaan, norma-norma tentang baik dan buruk, dalam kehidupan pribadi, kehidupan berkeluarga, atau kehidupan masyarakat.

Saad (dalam Jabrohim (ed.), 1994:89) menyatakan bahwa salah satu jalan yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pembinaan mental adalah penghayatan sastra. Sastra memberikan pengertian yang dalam tentang manusia dan memberikan interpretasi serta penilaian terhadap peristiwa-peristiwa dalam kehidupan. Sastra merangsang manusia untuk memahami, menghayati kehidupan, sastra bukan merumuskan dan mengabstraksikan kehidupan tetapi menampilkannya secara nyata (Hutagalung dalam Jabrohim (ed.), 1994:90).

Semi dalam Djojuroto (2006:81) menyatakan bahwa karya sastra adalah suatu medium paling efektif dalam membina moral dan kepribadian anak didik atau suatu kelompok masyarakat. Unsur moral tersebut menyatu dalam alur cerita. Melalui alur cerita, pengarang akan memberikan petunjuk, nasehat, atau pesan tentang akhlak, perbuatan susila, dan budi pekerti kepada pembaca. Berbagai sikap dan perilaku manusia ditampilkan oleh pengarang melalui alur cerita. Persoalan hidup manusia dengan dirinya sendiri atau dengan sesama manusia dalam lingkungan sosial. Masalah-masalah yang menyangkut hubungan dengan sesama manusia antara lain persahabatan, kesetiaan, kekeluargaan, hubungan suami-istri, hubungan orang tua-anak, hubungan dalam dua pekerjaan, atau faktor sosial. Kedua persoalan hubungan manusia itu sebenarnya sekaligus merupakan hubungan manusia dengan Tuhan. Jika hubungan itu bersifat positif berarti manusia telah menjalin hubungan yang harmonis dengan Tuhan. Sebaliknya, jika hubungan atau tindakannya bersifat negatif dan merugikan orang lain, berarti manusia telah memutuskan hubungan dengan Tuhan, karena telah mengkhianati perintah-perintah Tuhan (Nurgiyantoro dalam Djojuroto, 2006:83).

Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari pendidikan moral siswa. Selain mendidik intelektualitas siswa, guru juga berperan mendidik moral siswa. Dua tugas yang harus diemban oleh guru ketika berdiri di depan kelas. Pendidikan moral tersebut terwakili melalui karya sastra. Pesan moral yang terkandung dalam sebuah karya sastra terkandung dalam alur cerita. Di dalam alur cerita tersebut, siswa memahami karakter, sikap, dan perilaku yang dibawakan tokoh. Dengan memahami alur cerita, siswa diharapkan dapat mengambil sikap terhadap perilaku baik dan buruk yang digambarkan oleh tokoh cerita.

Karya sastra yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah legenda, peneliti mengambil Legenda Asal Usul Candi Pari sebagai medium untuk menyampaikan pesan moral kepada siswa. Melalui sikap dan perilaku tokoh dalam Legenda Asal Usul Candi Pari, siswa dapat mengambil pesan moral yang disampaikan melalui alur cerita. Legenda Asal Usul Candi Pari memberikan pesan moral untuk menghormati orang tua, untuk tidak melupakan pesan atau amanat orang tua, serta untuk bersyukur akan karunia yang selalu diberikan Tuhan. Legenda ini juga membawa pesan moral agar manusia tidak menjadi sombong atas apa yang diraihinya, sikap berbagi kepada orang lain sangat ditonjolkan dalam legenda ini. Dari sisi penulis, cerita ini memberikan banyak makna, banyak 'proses' dimana orang tua sangat berperan.

2) Peran Karya Sastra dalam Pendidikan dan Pengajaran

Karya sastra memiliki relevansi dengan masalah-masalah dunia pendidikan nyata. Dunia pendidikan selalu menganggap bahwa bidang eksakta lebih utama, lebih penting jika dibandingkan dengan ilmu sosial atau ilmu-ilmu humaniora. Di SMA, misalnya, kelas IPA dianggap sebagai kelas Poundsterling, kelas IPS dianggap sebagai kelas Dolar, sedangkan kelas bahasa dan sastra dianggap sebagai kelas Rupiah (Djojuroto, 2006:83). Padahal, sastra bukan saja sebagai sumber nilai moral dan pengetahuan, tetapi dapat mempertajam kesadaran sosial dan religiusitas siswa.

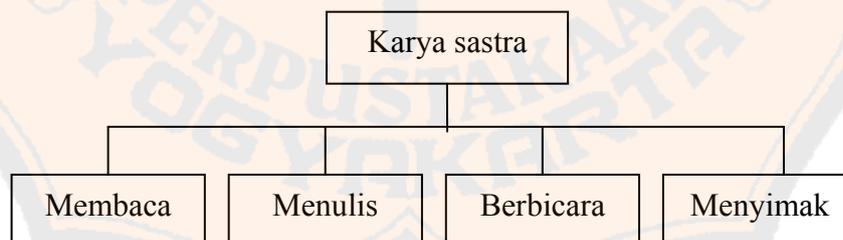
Pembelajaran sastra dapat dilaksanakan secara efektif jika dilaksanakan dengan kreatif, dengan pemilihan materi, metode, serta evaluasi yang mampu merangsang daya kritis siswa, serta menumbuhkan kesadaran bahwa sastra dapat menghantarkan siswa ke jenjang kedewasaan kepribadian siswa.

Sarumpaet dalam Djojuroto (2006:84) mengajukan model pembelajaran integratif dengan mempergunakan karya sastra sebagai wahana peningkatan keterampilan berbahasa. Menurutnya, karya sastra perlu diperkenalkan kepada siswa sebagai bagian dari keterampilan berbahasa. Dengan demikian, kurikulum serta pengajar bidang studi bahasa perlu membangkitkan minat siswa terhadap sastra sebagai bentuk sikap menghargai dan menyenangi karya sastra. Untuk itu, dalam bidang pengajaran sastra perlu diperhatikan sarana untuk itu. Sarana tersebut antara lain ketersediaan buku-buku sastra yang baik di samping kapasitas guru yang baik, bijaksana, dan kreatif.

Sastra dalam pengajaran dapat membantu pengajaran kebahasaan karena sastra dapat meningkatkan keterampilan dalam berbahasa. Sastra dapat membantu pendidikan secara utuh karena sastra dapat meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta, rasa dan karsa, menunjang pembentukan watak, mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, pengetahuan-pengetahuan lain dan teknologi.

3) Pelaksanaan Pembelajaran Sastra di Sekolah

Dalam pembelajaran, sastra dapat membantu pengajaran kebahasaan karena sastra dapat meningkatkan empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Sastra dalam pembelajaran juga dapat memperkenalkan budaya, mempertajam imajinasi, mengembangkan cipta, rasa, dan karsa, memperluas wawasan kehidupan, mendidik moral dan intelektual. Berikut ini akan digambarkan keterkaitan atau keterpaduan karya sastra dengan kebahasaan.



Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan sastra dan pendekatan kebahasaan. Kedua pendekatan itu saling mengisi atau simbiosis mutualisme. Pendekatan kebahasaan dalam hal ini keterampilan menyimak dapat membantu siswa dalam mempergunakan bahasa dalam kaitannya dengan mengapresiasi karya sastra, dalam hal ini mengungkapkan kembali alur cerita dalam bentuk karangan. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, guru hendaknya mempersiapkan materi, tujuan, metode pembelajaran, sumber dan alat pembelajaran, media, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, alat penilaian, serta alokasi waktu yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Semua komponen tersebut tertuang dalam Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Guru hendaknya memilih materi yang kreatif serta edukatif bagi siswa, menyampaikan dengan metode yang efektif, dan mengevaluasi dengan alat evaluasi yang tepat serta menyediakan waktu yang efektif bagi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi alur Legenda Asal Usul Candi Pari, menyampaikan dengan metode permainan jigsaw, serta mengevaluasi dengan kartu berseri, dengan menyediakan waktu 70 menit untuk pembelajaran. Semua komponen pembelajaran terlampir dalam Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Dari pihak siswa, siswa hendaknya memperhatikan teknik pembelajaran yang komunikatif, imajinatif, serta fleksibel untuk mencapai hasil yang maksimal. Waktu yang disediakan hendaknya dipergunakan dengan baik oleh siswa agar benar-benar dapat dipergunakan untuk menyerap semua pengetahuan.

2.2.3 Evaluasi dalam Pengajaran Sastra

Dalam bidang pengajaran, evaluasi merupakan bagian yang penting. Dalam hal ini, evaluasi berperan dalam memberikan informasi faktual mengenai proses, pelaksanaan, atau hasil pendidikan. Evaluasi memberikan informasi tentang ada tidaknya perubahan yang terjadi pada diri siswa itu, serta seberapa besar perubahan tersebut. Evaluasi memegang peranan, baik pada tahap awal, pada waktu pengajaran berlangsung, sampai tahap akhir pembelajaran. Pengajaran dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, jika diterjemahkan berarti penilaian. Bloom dalam Akhadiyah (1988:3) menekankan evaluasi pada perubahan yang terjadi pada siswa sesudah mengikuti suatu kegiatan belajar. Ia mendefinisikan evaluasi sebagai suatu kegiatan pengumpulan bukti '*evidence*' secara sistematis untuk melihat apakah siswa telah mengalami perubahan perilaku serta bagaimana atau seberapa besar perubahan tersebut. Perubahan perilaku tersebut diarahkan pada tujuan pengajaran yang menyangkut ranah kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Gronlund dalam Akhadiyah (1988:4) memandang evaluasi sebagai suatu proses sistematis yang mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan informasi untuk menentukan keberhasilan siswa dalam upaya pencapaian hasil belajarnya. Evaluasi akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar kualitas pencapaian hasil belajar: apakah sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal, dan seterusnya. Suatu evaluasi dapat merupakan pemerian yang bersifat kualitatif dan atau kuantitatif tentang sesuatu. Dalam evaluasi, mungkin dapat

mempergunakan pemerian kuantitatif berdasarkan pengukuran atau pemerian kualitatif tanpa melakukan pengukuran dan pada akhirnya memberikan penilaian yang bersifat kualitatif.

Penilaian dalam kaitannya dengan program pengajaran dapat ditujukan terhadap dua hal, yaitu hasil belajar siswa dan kegiatan pengajaran itu sendiri Nurgiyantoro dalam Jabrohim (1994:50). Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk mengukur kemampuan belajarnya, dan bagi guru untuk menemukan kekurangan dan kelebihan yang selanjutnya dimanfaatkan untuk memperbaiki kegiatan pengajaran berikutnya. Penilaian dapat diartikan sebagai pemberian nilai (*grading value*) atau pertimbangan yang dalam dunia pendidikan dapat berarti mempertimbangkan hasil belajar siswa, cara mengajar guru, kurikulum, dan sebagainya.

Penilaian yang akan dibicarakan dalam penelitian ini dibatasi pada penilaian terhadap hasil belajar atau kemampuan siswa, khususnya kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Dalam penelitian ini, evaluasi atau penilaian lebih diarahkan pada perubahan tingkah laku dan kemajuan yang dicapai siswa dalam kaitannya dengan kemampuan menyimak siswa terhadap alur Legenda Asal Usul Candi Pari.

1) Prinsip Evaluasi

Ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya triangulasi atau hubungan erat tiga komponen, yaitu antara tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran atau KBM, dan evaluasi (Arikunto,2002:24).

Kegiatan belajar mengajar yang dirancang dalam bentuk rencana pembelajaran disusun oleh guru dengan mengacu pada tujuan yang hendak dicapai, KBM mengacu pada tujuan namun juga mengarah dari tujuan pembelajaran. Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan telah tercapai. Dengan makna demikian, evaluasi mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari indikator, sedangkan indikator merupakan pengembangan dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Selain mengacu pada tujuan, evaluasi juga harus mengacu atau disesuaikan dengan KBM yang dilaksanakan.

2) Alat Evaluasi

Kemampuan menyimak bersifat reseptif. Dalam klasifikasi Disk (Akhadiah, 1988:25), kemampuan ini termasuk kemampuan komunikasi, yaitu dimana siswa memahami pesan komunikasi secara lisan. Alat evaluasi dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sastra. Hal ini dapat terjadi jika penilaian yang dilakukan lebih menekankan pada kemampuan apresiasi siswa secara langsung. Penilaian atau evaluasi dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa mencapai suatu tujuan dalam proses belajarnya.

Indrakusuma dalam Arikunto (2002:32) mengatakan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Tes juga didefinisikan sebagai percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid (Bukhori dalam Arikunto,2002:32). Secara sederhana, tes dapat diartikan sebagai penilaian yang komprehensif terhadap seorang individu atau keseluruhan usaha evaluasi program. Dari pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa tes (dalam kerangka pengajaran) merupakan suatu alat pengumpul informasi tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes ini bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan.

Jika tes dikaitkan dengan evaluasi yang dilakukan di sekolah, khususnya di suatu kelas, maka tes mempunyai fungsi ganda, yaitu untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa dan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran.

Alat evaluasi disebut juga instrumen evaluasi. Fungsi alat evaluasi adalah memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi. Sebuah alat evaluasi dikatakan baik jika mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi (Arikunto, 2002:26). Dalam mempergunakan alat tersebut, evaluator mempergunakan cara atau teknik dan oleh karena itu dikenal dengan teknik evaluasi. Berkaitan dengan teknik evaluasi dalam penelitian ini,

Arikunto (2002:26) menyebutkan terdapat dua macam teknik tes, yaitu teknik tes dan nontes.

1. Teknik Nontes

Penelitian ini mempergunakan teknik nontes, yaitu wawancara dan pengamatan. Wawancara (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara, responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan, pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi. Dalam penelitian ini, dilakukan dua kali wawancara yaitu, sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Wawancara dalam penelitian ini berkaitan dengan kemampuan peneliti, pembelajaran yang telah berlangsung, serta alat evaluasi yang telah dipergunakan oleh peneliti.

Pengamatan (*observation*) adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Terdapat observasi partisipan, observasi sistemik, dan observasi eksperimental. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama dua kali untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar di kelas, aktivitas siswa guru dan siswa di kelas, serta alat evaluasi yang dipergunakan oleh siswa di kelas.

2. Teknik Tes

Dalam penelitian ini, dipergunakan jenis tes formatif. Dalam pelaksanaan di sekolah, tes formatif merupakan ulangan harian. Formatif berasal dari kata form yang merupakan dasar dari istilah formatif. Dengan demikian, tes formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti sesuatu program tertentu. Dalam kedudukannya, tes formatif dipandang sebagai tes diagnostik pada akhir pelajaran. Evaluasi formatif memiliki manfaat, baik bagi siswa, guru, maupun program itu sendiri.

Bagi siswa, tes ini bermanfaat karena dapat digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai bahan program secara menyeluruh, tes formatif juga berfungsi sebagai tes penguatan (*reinforcement*) bagi siswa. Jika skor yang tinggi sesuai dengan yang diharapkan maka siswa merasa mendapat “anggukan kepala” dari guru, dan ini merupakan tanda bahwa apa yang sudah diraih merupakan pengetahuan yang sudah benar. Disamping itu, tanda keberhasilan suatu pelajaran (ditunjukkan dengan skor) akan memperbesar motivasi siswa untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan nilai yang sudah baik itu atau memperoleh lebih baik lagi. Bagi siswa, tes formatif juga berguna sebagai usaha perbaikan dan sebagai diagnosis. Dengan mengetahui skor yang diperoleh setelah tes dilaksanakan, siswa mengetahui kelemahan-

kelemahannya, selain itu juga siswa dengan jelas dapat mengetahui bagian mana dari bahan pelajaran yang masih dirasakan sulit.

Bagi guru, tes formatif bermanfaat untuk mengetahui sampai sejauh mana bahan yang diajarkan sudah diterima oleh siswa. Hal ini berguna bagi guru untuk menentukan metode, teknik, media, alat tes yang tepat. Bagi guru, tes ini juga berguna untuk mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang belum menjadi milik siswa.

Bagi program pembelajaran, tes ini bermanfaat untuk mengetahui apakah program yang telah diberikan merupakan program yang tepat dalam arti sesuai dengan kompetensi anak, apakah program tersebut membutuhkan pengetahuan-pengetahuan prasyarat yang belum diperhitungkan, apakah diperlukan alat, media, sarana, prasarana, untuk mempertinggi hasil yang akan dicapai, serta apakah metode, pendekatan, alat evaluasi yang dipergunakan sudah tepat.

3) **Bentuk-Bentuk Tes**

Terdapat dua bentuk tes, yaitu tes subjektif dan tes objektif. Penelitian ini mempergunakan tes subjektif sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Tes subjektif ini dikenal dengan tes uraian atau tes esai. Tes subjektif adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata

(Arikunto,2002:162). Sedangkan Nurgiyantoro (2001:71) mengungkapkan bahwa tes uraian adalah suatu bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban siswa dalam bentuk uraian dengan mempergunakan bahasa sendiri. Dalam tes uraian, siswa dituntut berpikir tentang dan mempergunakan apa yang diketahui yang berkenaan dengan pertanyaan yang harus dijawab.

Tuckman dalam Nurgiyantoro (2001:71) mengemukakan bahwa tes bentuk uraian memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyusun dan mengemukakan jawabannya sendiri dalam lingkup yang lebih relatif dibatasi. Itulah sebabnya, tes uraian disebut juga sebagai tes subjektif karena penamaan itu juga dikaitkan dengan kegiatan penilaiannya yang juga bersifat subjektif. Tes subjektif memungkinkan siswa untuk menunjukkan kemampuannya dalam menerapkan pengetahuan, menganalisis, menghubungkan, dan mengevaluasi informasi baru yang diberikan kepadanya. Tes ini menuntut siswa untuk dapat menghubungkan fakta-fakta dan konsep-konsep, mengorganisasikan ke dalam koherensi yang logis dan kemudian menuangkan hasil pemikiran itu ke dalam bentuk ekspresi. Demikian ungkapan Ebel dalam Nurgiyantoro (2001:71).

Ciri-ciri tes uraian terlihat dari pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, ceritakan, dan sebagainya. Soal bentuk uraian menuntut siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasikan, menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan singkat, tes uraian menuntut siswa untuk dapat mengingat dan mengenal kembali dan terutama harus

memiliki kreatifitas yang tinggi. Jawaban siswa terhadap tes uraian menunjukkan kualitas cara berpikir siswa, aktivitas kognitif dalam tingkat tinggi yang tidak semata-mata mengingat dan memahami saja.

Sebagai alat pengukur belajar siswa, tes subjektif mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelemahan dan kelebihan yang dimaksud akan dikemukakan sebagai berikut.

1. Kelebihan Tes Subjektif

Tes subjektif memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain, tes uraian tepat untuk menilai proses berpikir yang melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi, tidak semata-mata mengingat dan memahami fakta atau konsep saja. Melalui tes uraian, siswa dituntut untuk menerapkan pengetahuan, menganalisis, menghubungkan, menilai, memecahkan permasalahan sesuai dengan kemampuan cara berpikirnya.

Tes uraian memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan jawabannya ke dalam bahasa yang runtut sesuai dengan gayanya sendiri. Keruntutan bahasa ini penting karena akan mencerminkan jalan pikiran siswa. Pikiran yang jelas, runtut, dan menguasai masalah akan dapat dimanifestasikan ke dalam bahasa yang jelas dan runtut. Tes uraian mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus.

Tes uraian mudah disiapkan dan disusun. Tes uraian mudah disusun dan tidak banyak menghabiskan waktu. Tidak memberikan banyak kesempatan untuk berspekulasi atau untung-untungan. Tes uraian memaksa siswa untuk mempergunakan pikirannya sendiri. . Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami sesuatu masalah yang dites.

2. Kelemahan Tes Subjektif

Berikut ini akan diuraikan berkaitan dengan kelemahan tes subjektif. Kelemahan tersebut antara lain, kadar validitas dan reliabilitas rendah karena sukar diketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul telah dikuasi siswa. Tes uraian kurang representatif dalam hal mewakili sejumlah *scope* bahan pelajaran yang akan dites karena soalnya terbatas.

Penilaian yang dilakukan terhadap jawaban siswa tidak mudah ditentukan standarnya. Terdapat beberapa variasi jawaban siswa yang menyulitkan untuk memberikan skor secara tepat dan memerlukan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur subjektif. Pemeriksaan, penskorannya lebih sulit sebab membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai. Waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.

Penelitian ini mempergunakan istilah tes uraian. Peneliti sangat menyadari bahwa tes uraian yang berupa tes produk memiliki beberapa

kelemahan, tes uraian memerlukan eaktu dalam pengkoreksiannya, selain itu kelemahan tersebut juga berkaitan dengan penilaian karena hasil karangan siswa dalam penelitian ini sangat bervariasi, untuk menghindari kelemahan dalam penilaian tersebut, peneliti menyusun kisi-kisi soal dan bobot penilaian. Sedangkan kelebihan dalam tes uraian yang berupa tes produk ini adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan pikiran dan gagasan, dalam hal ini gagasan yang terdapat dalam kartu berseri.

2.2.4 Menceritakan Kembali Sebuah Cerita

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat yang sejak dahulu tidak pernah kehilangan penggemar. Hampir semua siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama bila cerita tersebut sangat mengesankan bagi siswa. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kesiapan siswa dalam hal ini. Minat para siswa untuk menceritakan kembali sebuah cerita yang telah mereka simak dapat diarahkan menjadi motivasi untuk mendorong siswa berlatih menulis, menulis apa yang telah mereka cerna (Rahmanto, 1988:113).

Untuk memulai aktivitas penceritaan kembali, guru dapat mengawali dengan mengajukan pertanyaan yang penting sehubungan dengan cerita tersebut. Guru juga dapat mengawali aktivitas penceritaan kembali tersebut dengan kegiatan yang dapat merangsang ingatan siswa. Kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan membagikan kartu berseri. Kartu berseri

dipergunakan untuk mengawali kegiatan penceritaan, sebelum siswa menuangkan alur cerita dalam tulisan, siswa mengawalinya dengan mengurutkan kartu yang disusun secara acak menjadi kartu berseri yang disusun secara runtut yang melukiskan sebuah alur cerita yang utuh. Guru mengawalinya dengan memberikan kartu berseri tersebut. Kartu berseri berfungsi untuk membantu siswa dalam merangkaikan peristiwa yang nantinya akan membentuk suatu alur cerita. Kartu berseri juga mengarahkan proses berfikir siswa tentang alur cerita yang akan ditulis kembali.

Terdapat anggapan bahwa aktivitas penceritaan kembali suatu cerita sering hanya hafalan atau mekanis. Akan tetapi, jika diarahkan dengan baik, aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman berharga bagi siswa. Hal yang perlu ditekankan dalam hal ini adalah siswa dapat mengungkapkan kembali alur cerita dengan baik. Dalam penelitian ini, guru memberikan panduan dengan memberikan rangkaian peristiwa yang divisualisasikan dalam bentuk kartu berseri.

Dalam penelitian ini, aktivitas penceritaan kembali dilakukan siswa dengan menuangkan hasil simakan ke dalam bentuk karangan. Penceritaan kembali menuntut kemampuan siswa untuk menyusun pemahaman, memanfaatkan hasil simakan, menyimpan, dan mempergunakan hasil simakan yang telah diberikan oleh peneliti.

2.2.5 Perkembangan Psikologis Anak-Anak Sekolah Dasar

Tak dapat dipungkiri, perkembangan psikologis seorang anak memang jauh berbeda dengan orang dewasa. Perkembangan psikologis dari taraf anak menuju ke dewasa melewati tahap-tahap tertentu yang cukup jelas untuk dipelajari. Dalam memilih bahan pengajaran sastra, tahap-tahap perkembangan psikologis ini hendaknya diperhatikan karena tahap-tahap ini sangat besar pengaruhnya terhadap minat dan keengganan anak didik dalam mempelajari sastra. Tahap perkembangan psikologis ini juga sangat besar pengaruhnya terhadap daya ingat, kemauan mengerjakan tugas, kesiapan kerja sama, dan kemungkinan pemahaman situasi atau pemecahan persoalan yang dihadapi (Rahmanto, 1988:29).

Berkaitan dengan perkembangan psikologis siswa SD, Rahmanto (1988:29) mengatakan bahwa siswa kelas V SD yang berada pada rentang usia 10 sampai 12 tahun telah mencapai tahap romantik. Pada tahap ini siswa mulai meninggalkan fantasi-fantasi dan mengarah ke realitas. Meskipun pandangannya tentang dunia ini masih sangat sederhana, tapi pada tahap ini anak telah menyenangi cerita-cerita kepahlawanan, petualangan, dan bahkan kejahatan. Legenda Asal Usul Candi Pari sangat sesuai diberikan untuk siswa pada kelas V karena pada usia ini anak-anak sudah menyukai cerita kepahlawanan, kekeluargaan, dan sebagainya.

Karya sastra yang dipilih hendaknya sesuai dengan tahap psikologis pada umumnya dalam suatu kelas. Tentu saja, tahap perkembangan psikologis setiap anak dalam suatu kelas tidak sama, namun guru hendaknya dapat menyajikan

karya sastra yang sedikit-tidaknya secara psikologis dapat menarik minat sebagian besar siswa dalam kelas tersebut (Rahmanto, 1988:30).

2.2.6 Legenda

Legenda merupakan salah satu jenis dongeng selain mite, fabel, parable, sage, dan dongeng orang pander. Dongeng sebagai bagian dari cerita rakyat merupakan cerita khayal yang sulit dipercaya kebenarannya (Tjahjono, 1988:166). Dongeng menyajikan hal-hal yang bersifat ajaib, aneh, dan tidak masuk akal.

Mite adalah dongeng yang menceritakan kehidupan makhluk halus, setan, hantu, ataupun dewa-dewi. Mite erat hubungannya dengan kepercayaan dan kebudayaan masyarakat setempat saat itu, yaitu yang berhubungan erat dengan animisme dan dinamisme. Misalnya, Nyi Roro Kidul, Nyi Blorong, Dewi Sri, Sri Kelambai, Tuyul, dan Kuntilanak.

Fabel adalah dongeng yang mengangkat kehidupan binatang sebagai bahan ceritanya. Di dalam fabel, binatang-binatang tersebut digambarkan atau dianggap mampu hidup bermasyarakat seperti manusia, berbincang-bincang seperti manusia, dan lain sebagainya. Fabel memiliki tendensi didaktis, diciptakan demi kepentingan mendidik anak-anak. Fabel diciptakan karena pada awalnya nenek moyang kita amat dekat dengan alam, sehingga binatang dianggap sebagai makhluk Tuhan yang memiliki kemampuan seperti manusia. Umumnya, setiap daerah memiliki dongeng binatang dengan tokoh binatang yang berbeda-beda. Di Jawa dan Melayu tokoh kancil atau pelanduk dikenal sebagai tokoh fabel. Masyarakat Sunda mengenal kura-kura dan kera. Masyarakat Toraja mengenal

tokoh fabel monyet, sedangkan masyarakat Bali mengenal tokoh ayam hitam yang setia memelihara anak-anaknya sebelum pandai terbang.

Sage adalah dongeng yang didalamnya mengandung unsur sejarah, namun tetap sukar dipercaya kebenarannya karena unsur sejarahnya terdesak oleh unsur fantasi. Sage mengandung hal-hal yang tidak masuk akal, ajaib, kesaktian yang luar biasa, dan hal-hal gaib lainnya. Sage disebut juga dongeng sejarah. Contoh sage adalah Ciung Wanara, Jaka Tarub, Jaka Tingkir, Lutung Kasarung, dan Kamandaka.

Parabel adalah dongeng perumpamaan yang mengandung kiasan-kiasan yang bersifat mendidik. Parabel sering dijumpai dalam kitab-kitab suci agama. Contoh dongeng parabel adalah Sepasang Selop Kulit.

Sedangkan dongeng orang pander merupakan jenis cerita jenaka yang mengisahkan kekonyolan-kekonyolan yang menimbulkan gelak tawa dari tingkah laku seseorang karena kebodohan dan kecerdikan tokoh dalam dongeng tersebut. Dongeng jenis ini tersebar di seluruh wilayah Indonesia, tiap daerah memiliki tokoh sendiri-sendiri. Misalnya, masyarakat Jawa dengan dongeng Pak Pandir, Joko Bodo, Joko Dolog, dan Jaka Lelur. Masyarakat Sunda dengan dongeng Si Kabayan, Aki Bolong, Bapa Lucung, dan Si Kidul. Masyarakat Melayu asli dengan dongeng Pak Kadok, Pak Pandir, Pak Belalang, dan Lebai Malang.

Legenda diciptakan masyarakat sehubungan dengan keadaan alam dan asal usul nama suatu daerah. Dongeng jenis ini menceritakan terjadinya nama kota, gunung, pulau, desa, dan lain sebagainya. Legenda diciptakan untuk anak-anak kecil. Legenda umumnya berisi nasehat. Legenda diciptakan oleh masyarakat

pemilik legenda tersebut atau masyarakat yang dekat dengan legenda tersebut. Legenda disebarluaskan kepada masyarakat lain secara verbal. Misalnya, legenda Malin Kundang yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau, Tangkuban Perahu yang dimiliki oleh masyarakat Jawa Barat, legenda Banyuwangi yang dimiliki oleh masyarakat Banyuwangi, dan Terjadinya Danau Toba yang dimiliki oleh masyarakat Sumatera Utara.

Menurut Bunanta (dalam Maryanti, 2003: 25) legenda adalah cerita prosa yang ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan selalu dibantu makhluk-makhluk gaib. Tempat terjadinya adalah dunia yang sekarang kita kenal. Legenda dianggap benar-benar terjadi. Disamping itu, terdapat pula legenda etiologis, yaitu legenda yang menceritakan perihal suatu benda, nama binatang, dan lain sebagainya. Legenda etiologis banyak dijumpai sekarang ini. Misalnya, legenda mengapa gadung rasanya pahit, mengapa jagung bertongkol, atau cerita mengapa ular sawah berbisa.

2.2.7. Alur

1) Pengertian Alur

Penelitian ini mengupas mengenai alur cerita yang terdapat dalam Legenda Asal Usul Candi Pari. Alur merupakan salah satu jenis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam sebuah karya sastra selain tema, tokoh, penokohan, amanat, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan *setting*. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2002:23). Unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai sebuah karya sastra, unsur

yang secara faktual akan dijumpai ketika orang menikmati karya sastra. Unsur-unsur tersebut secara langsung turut serta membangun cerita. Kepaduan antar unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerita berwujud. Unsur intrinsik menyebabkan sebuah karya sastra hadir dalam wujudnya sebagai sebuah seni. Unsur intrinsik sebuah karya sastra adalah unsur-unsur yang secara langsung membangun cerita. Selanjutnya, unsur-unsur intrinsik sastra disebut juga sebagai struktur dalam atau lapis bentuk (Tjahjono, 1988: 138).

Stanton dalam Nurgiyantoro (2002:113) mengungkapkan bahwa plot atau alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Alur sering pula disebut plot atau jalan cerita. Di dalam sebuah cerita fiksi, berbagai peristiwa disajikan dengan urutan tertentu. Peristiwa yang diurutkan tersebut membangun tulang punggung cerita, yaitu alur. Peristiwa yang ditampilkan, dipilih dengan memperhatikan kepentingan di dalam membangun cerita. Peristiwa yang tidak bermakna khas ditinggalkan.

Alur dapat diartikan sebagai pengaturan urutan penampilan peristiwa untuk memenuhi beberapa tuntutan (Sudjiman, 1992:30). Dengan demikian, peristiwa yang disusun mempertimbangkan hubungan kausal atau sebab akibat. Alur adalah pengaturan urutan peristiwa pembentuk cerita. Sebuah cerita diawali dengan peristiwa tertentu dan berakhir dengan peristiwa tertentu lainnya, tanpa terikat dengan urutan waktu.

Kenny dalam Nurgiyantoro (2002:113) mengemukakan bahwa plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang peristiwa tersebut berdasarkan kaitan sebab akibat.

Jauh sebelumnya, Froster juga mengemukakan hal yang sama. Froster dalam Nurgiyantoro (2002:113) mengemukakan bahwa plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Plot atau alur dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh-tokoh cerita. Bahkan, pada umumnya alur yang ditampilkan dalam sebuah cerita tidak terlepas dari perbuatan dan tingkah laku para tokoh, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal, baik yang bersifat fisik maupun batin. Alur merupakan perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berfikir, merasa, dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan. Namun tidak semua tingkah laku dan kejadian dalam kehidupan manusia boleh disebut sebagai plot atau alur. Kejadian, perbuatan, atau tingkah laku kehidupan manusia bersifat alur atau plot jika bersifat khas, mengandung unsur konflik, saling berkaitan, dan yang terpenting adalah menarik untuk diceritakan, dan karenanya bersifat dramatik.

2) Tahapan Alur

Alur sebuah cerita harus bersifat padu (*unity*). Antar peristiwa yang satu dengan yang lain, antar peristiwa yang diceritakan lebih dahulu dengan yang kemudian, ada hubungan, ada sifat saling keterkaitan. Kaitan antar peristiwa tersebut hendaknya jelas dan logis. Aristoteles (dalam Nurgiyantoro, 2002:142) mengemukakan bahwa untuk memperoleh keutuhan sebuah alur cerita, sebuah alur hendaknya terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Ketiga tahapan alur tersebut saling berkaitan untuk membentuk sebuah kepaduan cerita. Tahap awal cerita membawa pembaca dari eksposisi dan

pengenalan *setting* ke tanda-tanda munculnya konflik, tahap tengah menyajikan semakin meningkatnya konflik, pertautan, dan kompleksitas konflik untuk akhirnya sampai ke klimaks yang semuanya itu merupakan inti cerita, dan tahap akhir yang membawa pembaca dari klimaks ke penyesuaian. Di bawah ini akan dibahas secara lebih mendalam mengenai tahap-tahap plot atau alur tersebut.

1. Tahap Awal

Tahap awal sebuah cerita biasanya disebut sebagai tahap perkenalan. Tahap perkenalan pada umumnya berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya. Umumnya, tahap awal terlihat dengan penunjukan dan pengenalan latar, seperti nama-nama tempat, suasana alam, waktu kejadian, dan lain-lain yang pada dasarnya merupakan deskripsi *setting*. Selain itu, tahap awal juga dipergunakan untuk pengenalan tokoh-tokoh cerita, mungkin berwujud deskripsi fisik, bahkan telah disinggung pula perwatakannya. Fungsi pokok tahap awal atau pembukaan sebuah cerita adalah untuk memberikan informasi dan penjelasan seperlunya, khususnya yang berkaitan dengan pelataran dan penokohan.

Pada dasarnya, setiap cerita membutuhkan pembukaan, baik ia berada di awal maupun di akhir cerita. Tahap awal yang berupa pengenalan tokoh akan membawa pembaca untuk segera berkenalan atau mengenali dengan tokoh yang akan dikisahkan. Dengan cara ini, pembaca akan segera tahu siapa dan bagaimana tokoh-tokoh itu, khususnya yang berhubungan dengan jati diri

tokoh tersebut. Dengan bekal ini, pembaca akan lebih siap masuk ke dalam cerita.

Pada tahap awal cerita, di samping untuk memperkenalkan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita, konflik juga sudah mulai dimunculkan. Masalah yang dihadapi tokoh, pertentangan-pertentangan yang akan memuncak di bagian tengah cerita, klimaks mulai dihadirkan dan diurai. Tentang kapan dan di mana dimulainya dan berakhirnya tahap perkenalan sebuah cerita, tentu saja hal ini sulit atau bahkan mungkin tak dapat ditentukan (Nurgiyantoro, 2002:145).

2. Tahap Tengah

Tahap tengah cerita disebut juga tahap pertikaian. Tahap tengah menampilkan pertentangan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya. Pertentangan atau konflik tersebut menjadi semakin meningkat, semakin menegangkan. Konflik yang dikemukakan dapat berupa konflik internal, yaitu konflik yang terjadi dalam diri seorang tokoh dan konflik eksternal, yaitu konflik yang terjadi antar tokoh cerita yaitu tokoh protagonis dan antagonis, atau kedua-duanya sekaligus. Dalam tahap tengah inilah klimaks ditampilkan, yaitu ketika konflik utama telah mencapai titik intensitas tertinggi.

Tahap tengah cerita merupakan bagian terpanjang dan terpenting dari karya fiksi yang bersangkutan. Pada bagian inilah inti cerita disajikan, tokoh-tokoh memainkan peran, peristiwa-peristiwa penting dikisahkan, konflik berkembang semakin meruncing, menegangkan dan mencapai klimaks, dan

pada umumnya tema pokok atau makna pokok cerita diungkapkan. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap tengah inilah pembaca memperoleh cerita, memperoleh sesuatu dari kegiatan pembacaannya.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir sebuah cerita disebut juga tahap pelaraian, menampilkan peristiwa atau adegan tertentu sebagai akibat klimaks. Tahap akhir sebuah cerita berisi bagaimana kesudahan cerita atau menyarankan bagaimana akhir sebuah cerita. Bentuk penyeluraian sebuah cerita, dalam banyak hal ditentukan atau dipengaruhi oleh hubungan antar tokoh dan konflik yang dimunculkan.

Dalam teori klasik yang berasal dari Aristoteles, penyeluraian cerita dibedakan ke dalam dua macam kemungkinan, yaitu kebahagiaan (*happy end*) dan kesedihan (*sad end*). Akhir cerita yang dapat dikategorikan sebagai *happy end* adalah kisah cinta yang berakhir dengan perkawinan dan kisah persahabatan yang tetap terjalin meskipun menghadapi berbagai rintangan. *Happy end* dapat dijumpai pada novel Pertemuan Jodoh, Asmara Jaya, Salah Pilih, dan Layar Berkembang. Sedangkan akhir cerita yang dapat dikategorikan sebagai *sad end* adalah kematian tokoh-tokoh utamanya dan kisah percintaan yang berakhir dengan kematian. *Sad end* dapat ditemui dalam novel Azab dan Sengsara, Siti Nurbaya, dan Si Cebol Rindukan Bulan.

Dengan melihat model-model tahap akhir berbagai karya fiksi, tampaknya penyeluraian sebuah cerita dapat dikategorikan ke dalam dua golongan, yaitu penyeluraian tertutup dan penyeluraian terbuka.

Penyeluraian yang bersifat tertutup menunjuk pada keadaan akhir sebuah karya fiksi yang memang sudah seluraian, cerita sudah habis sesuai dengan tuntutan logika cerita yang dikembangkan. Sesuai dengan logika cerita itu pula, para tokoh cerita telah menerima nasib sesuai dengan peran yang telah disandangnya. Penyeluraian yang bersifat terbuka menunjuk pada keadaan akhir sebuah karya fiksi yang sebenarnya masih belum berakhir. Berdasarkan tuntutan dan logika cerita, cerita masih sangat potensial untuk dilanjutkan, konflik masih sepenuhnya belum diseluraikan. Tokoh-tokoh cerita belum ditentukan nasibnya sesuai dengan peran yang diembannya.

Jika dilihat dari kesempatan pembaca untuk ikut serta "campur tangan" dalam pemikiran penyeluraian cerita, pada penyeluraian tertutup, pembaca tidak memiliki kesempatan untuk ikut menentukan kemungkinan penyeluraian itu secara lain. Penyeluraian cerita telah ditentukan secara pasti oleh penulis cerita dan pembaca tinggal menerima apa adanya, mau tak mau, sependapat atau tidak. Penyeluraian yang demikian adakalanya lebih memuaskan dan memang menjadi harapan pembaca. Sebaliknya, penyeluraian terbuka memberikan kesempatan kepada pembaca untuk ikut memikirkan, mengimajinasikan, dan mengkreasikan bagaimana kira-kira penyeluraianannya. Pembaca diberi kebebasan untuk meramalkan sendiri akhir cerita sesuai dengan pemahamannya. Pembaca bebas untuk mengkreasikan penyeluraian cerita itu walaupun mestinya tidak bertentangan dengan tuntutan dan logika cerita yang telah dikembangkan sebelumnya.

2.2.8 Hakekat Bacaan Anak-Anak

Sarumpaet (1976:22) mengemukakan bahwa pada dasarnya anak-anak adalah pengikut-pengikut sebuah teori yang sangat sederhana, tak seorangpun tahu apa yang sebaiknya itu, tetapi tiap orang tahu apa yang disukainya. Anak-anak tidak punya dan belum kenal pamrih. Kesetujuannya terhadap apa yang mengesankan bersifat menyeluruh, jujur, dan sepenuh hati. Namun, apa yang tidak mengesankan bagi mereka, dapat mereka biarkan dengan sikap tak acuh. Agar anak-anak terkesan dengan bacaan yang sesuai, dan dengan demikian kemudian menyukainya, maka penulisan sebuah buku bacaan anak-anak harus mempertimbangkan faktor pembacanya. Penulis buku bacaan anak-anak harus melihat motif penulisannya, yaitu kecintaan kepada dunia anak-anak dan keinginan untuk membiarkan angan-angan mereka berkembang. Buku bacaan atau cerita anak-anak hendaknya memuat semangat sastra. Dengan kata lain, penulis harus bertolak dari anggapan bahwa bacaan atau cerita anak-anak adalah kesusastraan.

Sarumpaet (1976:23) mengungkapkan adanya empat titik tolak yang dapat diambil untuk merumuskan secara khusus apa yang disebut bacaan atau cerita anak-anak. Keempat titik tolak tersebut akan dikemukakan sebagai berikut.

1. Tradisional: bacaan anak-anak adalah yang tumbuh dari lapisan rakyat sejak zaman dahulu kala dalam bentuk mitologi, cerita-cerita binatang, dongeng, legenda, dan kisah kepahlawanan yang romantis. Rumusan ini menunjuk pada sumber-sumber materi cerita anak-anak.

2. Idealistis: bacaan anak-anak harus bersifat patut dan universal, dalam arti didasarkan pada bahan-bahan terbaik yang diambil dari zaman yang lalu dan karya-karya penulis terbaik masa kini.
3. Populer: bacaan anak-anak adalah bacaan yang bersifat menghibur, sesuatu yang menyenangkan anak-anak.
4. Teoritis: bacaan anak-anak adalah bacaan yang dikonsumsi anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota-anggota dewasa suatu masyarakat, sedangkan penulisannya dilakukan orang-orang dewasa.

Hakekat terpenting dalam bacaan atau cerita anak-anak adalah adanya fantasi. Dalam hubungannya dengan anak-anak, fantasi harus ditafsirkan dan dipahami dalam konteks alam kehidupan dan pertumbuhan anak-anak pula. Secara umum, dapat dikatakan bahwa anak-anak mempunyai dunia tersendiri yang lain dari alam dan kehidupan orang dewasa. Salah satu perbedaan tersebut ditandainya dengan betapa dominannya fantasi dalam alam kehidupan anak-anak. Bahkan, fantasi merupakan kebutuhan intrinsik bagi mereka karena fantasi merupakan unsur yang memungkinkan dan mendukung kreatifitas mereka. Unsur fantasi umumnya bersumber pada keinginan akan kebebasan dan kebutuhan-kebutuhan tertentu yang ada dalam diri anak. Misalnya, keinginan untuk menjadi jagoan, menjadi penyanyi yang terkenal, ingin dikasihi, ingin diperhatikan, dan lain sebagainya. Jika keinginan-keinginan tersebut terpaksa dipendam atau tidak dapat disalurkan oleh karena sebab tertentu, maka hasrat-hasrat tersebut dipenuhi melalui saluran fantasi. Kehidupan, kemampuan, dan alam hidup anak-anak tidak

bisa disamakan dengan orang dewasa. Apa yang menurut akal sehat orang dewasa tidak mungkin, bagi anak-anak dapat merupakan kemungkinan.

Sarumpaet (1976:27) mengungkapkan adanya sifat bacaan atau cerita anak-anak. Alam kehidupan anak-anak menuntut adanya nilai dan himbauan tertentu bagi perkembangannya. Dalam perkembangannya, salah satu proses yang dialami anak adalah proses identifikasi. Proses tersebut didasari oleh keinginan si anak untuk menyesuaikan dan mendekatkan diri pada kehidupan orang atau sesuatu di luar dirinya. Orang-orang yang dipilih anak itu disebut tokoh identifikasi. Awalnya, anak-anak akan menemukan kemungkinan-kemungkinan identifikasi itu pada tokoh-tokoh identifikasi yang berada dekat langsung dengan dirinya. Lama kelamaan, kemungkinan menemukan tokoh-tokoh identifikasi itu merambat keluar dari batas lingkungannya yang langsung. Misalnya, melalui tokoh-tokoh dalam bacaan atau cerita anak. Dengan ditemukannya identifikasi tersebut, maka anak akan memperoleh semacam pedoman untuk tingkah lakunya. Adanya pedoman sebagai pegangan berarti adanya ukuran-ukuran tertentu, adanya nilai-nilai tertentu yang bersifat kongkrit.

Bagi anak-anak, bacaan merupakan dasar yang penting. Ditinjau dari pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, maka salah satu di antara sekian banyak manfaat dan fungsi bacaan adalah bahwa bacaan menyediakan kemungkinan ditemukannya tokoh identifikasi. Oleh karena itu, perlu diperhatikan nilai yang mana dan nilai yang seperti apa yang ada dalam bacaan anak-anak. Juga tokoh-tokoh seperti apa yang baik untuk disajikan kepada anak-anak, yang benar-benar dapat menimbulkan himbauan bagi anak-anak.

Hakekat bacaan anak-anak adalah fantasi yang terwujud dalam eksplorasi yang serba mungkin. Baik benda mati maupun benda hidup memiliki himbauan tertentu, memiliki kualitas-kualitas kemanusiaan. Disinilah kekhasan bacaan atau cerita anak-anak, yakni bertumpu dan bermula pada penyajian nilai dan himbauan tertentu. Nilai dan himbauan tersebut dianggap sebagai pedoman tingkah laku dalam alam kehidupan mereka. Berkaitan dengan tema, Sarumpaet (1976:30) mengungkapkan bahwa tema yang sesuai pula dengan alam hidup anak-anak. Misalnya, kisah-kisah kepahlawanan, suka-duka pengembaraan, peristiwa-peristiwa kehidupan keluarga, dan lain sebagainya. Sumber-sumber yang dapat diambil untuk menggali tema-tema yang sesuai untuk anak-anak adalah antara lain cerita-cerita rakyat, mitologi, legenda, disamping kejadian-kejadian sehari-hari yang berhubungan dengan dunia anak-anak.

Sarumpaet (1976:30) berpendapat bahwa akhir fiktif suatu cerita yang disajikan kepada anak-anak tidak selalu harus suka, bisa saja bersifat duka. Yang menjadi perhatian adalah bahwa akhir suatu cerita harus bersifat afirmatif, yaitu menimbulkan respon yang positif. Unsur lain yang terdapat dalam bacaan anak-anak adalah adanya gaya yang langsung. Kelangsungan tersebut berarti cerita tersebut tidak bertele-tele atau berbelit-belit, deskripsi yang sesingkat mungkin dan menuju sasarannya langsung, mengetengahkan aksi (*action*) yang dinamis dan jelas sebab musababnya. Berkaitan dengan alur, alur tidak hanya harus dinamis dan hidup. Kehidupannya harus dilandaskan pada penyebab yang jelas. Tindakan-tindakan tokoh harus jelas sebab musababnya.

2.2.9 Kartu Berseri

Dalam dunia pengajaran, pesan atau informasi berasal dari sumber informasi yakni guru, sedangkan penerima informasi adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Kompetensi tersebut dikomunikasikan kepada siswa melalui berbagai saluran, yaitu saluran penglihatan (visual), pendengaran (audio), penglihatan dan pendengaran (audio-visual), perasaan (sense), dan saluran yang berwujud penampilan (*performance*).

Berdasarkan etimologi, kartu berseri berasal dari kata kartu dan berseri. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diberikan uraian mengenai kedua pengertian tersebut. Kartu diartikan sebagai kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan (hampir sama dengan karcis). Kata seri diartikan sebagai rangkaian yang berturut-turut tentang cerita, buku, peristiwa, dan sebagainya. Sedangkan berseri diartikan sebagai bersambung atau bernomor. Dari pengertian dalam KBBI tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kartu berseri adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang penggalan atau potongan sesuatu hal serta dirangkaikan secara berturut-turut atau bernomor.

Pengertian tersebut sangat sesuai dengan kartu berseri yang dipergunakan penulis dalam penelitian ini. Kartu berseri adalah kartu yang disusun secara berurutan sesuai dengan rangkaian peristiwa atau episode cerita yang terjadi sehingga menjadi sebuah alur cerita. Kartu berseri tersebut berisi kalimat tentang alur cerita yang dirangkaikan secara berturut-turut, namun awalnya disusun secara

acak. Siswa diminta untuk mengurutkan kartu tersebut dengan memberikan nomor pada kartu tersebut sesuai dengan urutan rangkaian alur peristiwa dalam Legenda Asal Usul Candi Pari. Kartu berseri berisi peristiwa penting dalam cerita yang akan membantu siswa dalam memahami rangkaian cerita yang kemudian akan dituangkan dalam bentuk karangan. Kartu-kartu tersebut saling berhubungan dan membentuk sebuah rangkaian cerita secara runtut.

Kartu berseri baik dipergunakan sebagai alat evaluasi karena menunjang tercapainya kompetensi dalam keterampilan menyimak khususnya kelas V sekolah dasar, yaitu memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan. Kartu berseri merupakan salah satu alat evaluasi visual diam yang dipergunakan dalam memberikan pengantar atau arahan sebelum siswa menuangkan rangkaian peristiwa yang terdapat dalam kartu berseri tersebut ke dalam bentuk karangan. Materi evaluasi yang diberikan adalah Legenda Asal Usul Candi Pari.

Kartu berseri menuntun daya pikir siswa dalam mengembangkan kalimat yang terdapat dalam kartu berseri tersebut sehingga menjadi sebuah karangan utuh. Melalui rangkaian kartu berseri tersebut, siswa diharapkan dapat merangkaikan peristiwa yang terdapat dalam cerita yang disampaikan oleh guru menjadi sebuah alur cerita yang utuh. Kartu berseri yang diberikan dalam penelitian ini adalah kartu berseri acak. Siswa diminta untuk mengurutkan kartu berseri tersebut dengan memanfaatkan hasil simakan cerita yang telah dibacakan oleh guru kemudian memberikan nomor urut pada kartu tersebut (1-5) sesuai dengan urutan peristiwa dalam Legenda Asal Usul Candi Pari yang telah

dibacakan oleh guru. Dengan demikian, aspek ingatan dan pemahaman siswa akan dibangkitkan kembali melalui kartu berseri yang diberikan oleh guru, untuk kemudian menganalisis dan menerapkan hasil simakan tersebut dalam sebuah karangan. Kartu berseri tersebut terlampir.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang hasil akhirnya berupa pemerian data atau deskripsi mengenai kemampuan menyimak alur dalam Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V sekolah dasar. Evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi terhadap kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari. Kartu berseri dalam hal ini dipergunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur seberapa tinggi tingkat kemampuan siswa dalam menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari.

Penelitian ini menghasilkan data berupa nilai hasil menyimak alur legenda yang dilakukan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet yang kemudian akan menjadi dasar untuk melihat keefektifan kartu berseri sebagai sebuah alat evaluasi. Data tersebut digunakan untuk menghitung kemampuan menyimak alur legenda yang berupa nilai hasil menyimak alur legenda dari siswa yang telah diteliti dan diberi skor. Skor yang diperoleh atau yang disebut skor mentah kemudian diolah sehingga menjadi nilai jadi (Nurgiyantoro, 2001:397).

Skor adalah jumlah jawaban betul siswa yang diperoleh langsung dari kerja koreksi. Sebaliknya, nilai adalah angka ubahan dari skor yang diperoleh dari kerja analisis atau pengolahan skor dengan mempergunakan kriteria tertentu. Singkatnya, nilai adalah skor yang telah diolah (Nurgiyantoro, 2002:397).

Deskripsi yang dipaparkan berupa deskripsi hasil kemampuan menyimak alur siswa kelas lima Sekolah Dasar Kanisius Duwet dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah semua totalitas nilai yang mungkin, hasil menghitung atau mengukur kualitatif maupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 1990:4). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Penetapan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet. Seluruh populasi dipergunakan sebagai sampel penelitian. Hal ini dilakukan mengingat jumlah populasi yang tidak terlalu banyak. Deskripsi mengenai sampel penelitian akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Deskripsi Sampel Penelitian

No.	No. Induk Siswa	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	716	Andreas Sekun Derry AP	L
2	736	Andreas Ridi Andika	L
3	738	AG. Dian Mayasari	P
4	739	FR. Arlina Bulan Keban	P
5	740	Hans Kristian	L
6	741	Jacoba Naza Hapranta	L
7	742	L. Yulian Novena Aji	L
8	744	L. Hervin Etby S	L
9	745	N. Andika Riszal Novitasari	L
10	746	Restiani Dewayani Kencana	P
11	747	R. Riko Susilojati	L
12	749	Skolastika Widi Astuti	P
13	750	TH. Vella Bestari	P
14	780	TD. Ajeng Wibowo	P
15	811	L. Mahesa Utami WD.	P
16	844	Eunike Helda Arjiani	P
17	845	Alb. Hendra D.	L
18	846	Agatha Graciela	P

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode dalam penelitian. Instrumen dipergunakan dalam penelitian untuk memperoleh sejumlah data. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa tes produktif dengan menuliskan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari ke dalam sebuah karangan dengan terlebih dahulu merangkaikan kartu berseri sebagai pedoman dalam merangkaikan alur cerita. Instrumen tersebut akan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyimak alur cerita Legenda Asal Usul Candi Pari. Instrumen penelitian tersebut tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Uji keandalan instrumen yang berupa tes produk dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen pada ahli, dalam hal ini guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet dan dosen pembimbing. Instrumen dinyatakan cukup memadai untuk penelitian setelah mendapatkan saran serta petunjuk yang diberikan oleh guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet serta dosen pembimbing.

Dalam penyusunan instrumen penilaian, peneliti juga membuat kisi-kisi. Kisi-kisi ini dibuat sebagai pedoman dalam pelaksanaan evaluasi terhadap kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari. Kisi-kisi ini dibuat mengingat alat evaluasi ini adalah tes uraian yang berupa tes produk. Hal ini dilakukan untuk menghindari subjektivitas terhadap penilaian hasil tes siswa. Berikut ini akan disajikan mengenai kisi-kisi instrumen penilaian yang akan dipergunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Menyimak Alur

Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan

Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi

Unsur Penilaian	Aspek
1. Kartu Berseri	Siswa dapat merangkaikan kartu berseri yang disusun secara acak dengan benar dengan memberikan nomor urut pada kartu (1-5).
2. Alur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksposisi : pengenalan dilakukan secara tepat 2. Komplikasi : masalah yang ditimbulkan 3. <i>Rising action</i> : bertambahnya masalah-masalah yang berkaitan dengan kendala-kendala dan kesukaran-kesukaran. 4. <i>Turning point</i> : klimaks dimana masalah terselurainkan 5. <i>Ending</i> : akhir cerita logis dan memuaskan 6. Secara umum, kesatuan cerita terpadu, adanya kelogisan : urutan cerita dari awal hingga akhir.
3. Bahasa	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan kata. 2. Pemakaian tanda baca. 3. Pemakaian huruf kapital. 4. Kelogisan kalimat

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Tes adalah alat, prosedur, atau rangkaian kegiatan yang digunakan untuk memperoleh contoh tingkah laku seseorang yang memberikan gambaran tentang kemampuannya dalam satu bidang tertentu (Djiwandono, 1996:1). Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes.

Tes tersebut adalah tes produk. Tes produk yang dimaksud adalah seperangkat soal untuk menceritakan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari ke dalam karangan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan memberikan

perintah tertulis kepada siswa untuk menceritakan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan merangkaikan kartu berseri secara urut dan memberikan penomoran (1-5) pada kartu tersebut berdasarkan urutan alur cerita dalam Legenda Asal Usul Candi Pari secara benar. Urutan kartu berseri menggambarkan urutan alur cerita. Semua instrumen penelitian berupa tes dikerjakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet secara terstruktur.

Teknik non tes dalam penelitian ini adalah wawancara dan pengamatan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, pada 20 April 2009 di kantor guru Sekolah Dasar Kanisius Duwet. Wawancara tersebut berkaitan dengan prestasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya tentang kemampuan menyimak aspek kesastraan siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, potensi serta pemahaman siswa di bidang sastra, kendala-kendala ketika guru mengajarkan kemampuan menyimak aspek kesastraan. Pengamatan yang dilakukan pada tanggal 20 dan 21 April 2009, di ruang kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet ketika mata pelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Pengamatan tersebut berkaitan dengan aktivitas siswa di kelas, metode yang dipakai guru ketika mengajar, dan bagaimana cara mengelola kelas. Wawancara dan pengamatan dilakukan satu minggu sebelum diadakan penelitian. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti juga melakukan wawancara, baik kepada guru kelas V maupun kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, yaitu pada tanggal 27 April 2009.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Peneliti melakukan pengamatan ke Sekolah Dasar Kanisius Duwet. Observasi tersebut berkaitan dengan lokasi dimana sekolah tersebut berada.
2. Peneliti melakukan wawancara pada 20 April 2009. Pengamatan dilakukan pada tanggal 20 dan 21 April 2009. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa kemampuan menyimak aspek kesastraan siswa kurang. Kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah minimnya fasilitas yang disediakan pihak sekolah. Potensi dalam bidang kesastraan yang selama ini dikembangkan adalah kemampuan membuat puisi, membuat pantun, serta menceritakan kembali tentang cerita rakyat. Dari hasil pengamatan, metode yang dipergunakan guru adalah metode ceramah dan penugasan, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Peneliti menyusun dan mengkonsultasikan instrumen penelitian yang berupa tes produk kepada dosen pembimbing serta guru kelas V SD Kanisius Duwet. Instrumen penelitian secara lengkap tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Peneliti menyerahkan instrumen penelitian tersebut kepada guru kelas V SD Kanisius Duwet setelah mendapat persetujuan dosen pembimbing.
5. Setelah mendapatkan persetujuan kepala sekolah SD Kanisius Duwet, peneliti dan guru kelas V SD Kanisius Duwet menetapkan hari dan jam

untuk mengambil data, yaitu pada tanggal 27 April 2009. Pada hari dan jam yang telah disepakati guna pengambilan data, siswa memperoleh soal tersebut dan mengerjakan secara individu dengan pengawasan guru kelas dan peneliti setelah sebelumnya mendapatkan pembelajaran tentang unsur-unsur intrinsik khususnya alur.

6. Peneliti mengumpulkan hasil pekerjaan siswa untuk diolah dan dianalisis setelah pelaksanaan tes selurainya.
7. Peneliti menyampaikan beberapa pertanyaan atau wawancara berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung, yaitu yang berhubungan dengan materi, metode, serta teknik mengajar peneliti.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik yang ditempuh dalam mengolah data hasil tes kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi adalah teknik kuantitatif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut.

1. Peneliti memberikan nomor urut pada setiap hasil pekerjaan siswa sesuai dengan nomor urut presensi atau nomor induk siswa.
2. Peneliti mengoreksi pekerjaan siswa kemudian mengurutkan hasil jawaban siswa sesuai dengan jumlah perolehan skor siswa.
3. Membuat tabel dengan urutan jumlah perolehan skor dari skala tertinggi sampai skala terendah. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti

dalam menganalisis skor serta melihat kedudukan seorang siswa di antara siswa lainnya.

4. Peneliti memeriksa kembali pemberian skor yang telah dilakukan dan disesuaikan sesuai dengan bobot penilaian yang telah ditetapkan. Hasil akhir penilaian merupakan gabungan dari hasil penilaian yang terdiri atas beberapa unsur penilaian, yaitu unsur kartu berseri, unsur alur, dan unsur bahasa. Dengan bobot persentase masing-masing unsur adalah: kartu berseri dengan persentase penilaian 15%, alur dengan persentase penilaian 60%, serta unsur bahasa dengan persentase penilaian 25%. Unsur alur mendapat bobot penilaian tertinggi karena alur merupakan unsur yang paling ditekankan dalam penelitian ini. Aspek eskposisi sampai ending masing-masing mendapat bobot penilaian yang berbeda, hal ini dikarenakan setiap aspek memiliki tingkat kerumitan yang beragam, semakin tinggi tingkat urutan alur, maka akan semakin sulit melukiskan alur cerita. Peneliti memberikan skor 15 untuk unsur kartu berseri karena peneliti beranggapan bahwa penyusunan kartu berseri dengan benar perlu mendapat penilaian karena berkaitan dengan kemampuan menyimak siswa terhadap hasil simakan yang telah diberikan. Urutan kartu berseri yang benar menggambarkan kemampuan menyimak siswa. Sementara, peneliti juga memberikan bobot skor 25 kepada unsur bahasa karena disadari bahwa tidak mungkin keterampilan menyimak dapat terjadi tanpa melibatkan unsur bahasa di dalamnya. Kelogisan kalimat dalam unsur bahasa mendapat skor tertinggi diantara aspek bahasa lainnya. Hal ini

disadari bahwa merangkaiakan kalimat yang logis memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan penulisan kata, pemakaian tanda baca, dan pemakaian huruf kapital. Bobot penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh kualitas karangan siswa dengan berpatokan pada pedoman penilaian serta memperhatikan aspek serta unsur penilaian. Berikut ini akan disajikan bobot penilaian yang digambarkan melalui tabel.



Tabel 3.3
Bobot Penilaian Kemampuan Menyimak Alur
Legenda Asal Usul Candi Pari

Unsur Penilaian	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Total
1. Kartu Berseri	Siswa dapat merangkaikan kartu berseri yang disusun secara acak dengan benar dengan memberikan nomor urut pada kartu (1-5).		15
2. Alur	1. Eksposisi : pengenalan dilakukan secara tepat. 2. Komplikasi : masalah yang ditimbulkan. 3. <i>Rising action</i> : bertambahnya masalah-masalah yang berkaitan dengan kendala-kendala dan kesukaran-kesukaran. 4. <i>Turning point</i> : klimaks dimana masalah terseluraikan. 5. <i>Ending</i> : akhir cerita logis dan memuaskan 6. Secara umum, kesatuan cerita terpadu, adanya kelogisan : alur cerita dari awal hingga akhir.	5 7 8 10 10 20	60
3. Bahasa	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. 1. Penulisan kata. 2. Pemakaian tanda baca. 3. Pemakaian huruf kapital. 4. Kelogisan kalimat	5 5 5 10	25
	Total Skor		100

5. Mengolah skor secara statistik guna memperoleh rata-rata ideal dan simpangan baku ideal. Rumus yang dipergunakan untuk mencari besarnya

Mean (\bar{X}_1) dan Simpangan Baku (S_1) adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung nilai rata-rata atau Mean (\bar{X})

Besarnya mean ideal yang dilambangkan dengan \bar{X}_1 adalah 60 persen dari skor maksimal (Nurgiyantoro, 2001:401). Dengan demikian, untuk menentukan besarnya Mean (\bar{X}_1) dipergunakan rumus:

$$\bar{X}_1 = 60\% \times \text{skor maksimal}$$

$$\bar{X}_1 = \text{Mean ideal atau rata-rata ideal}$$

- b. Simpangan Baku

Simpangan baku adalah ukuran penyebaran (variabilitas) skor yang diperoleh para siswa yang didasarkan pada kuadrat penyimpangan tiap skor dari nilai rata-rata (Tuckman dalam Nurgiyantoro, 2001:367). Simpangan baku atau yang dilambangkan dengan S_1 adalah seperempat \bar{X}_1 (Nurgiyantoro, 2001:401). Dengan demikian, untuk menentukan besarnya simpangan baku ideal (S_1) dipergunakan rumus:

$$S_1 = \frac{1}{4} \bar{X}_1$$

$$S_1 = \text{Simpangan baku ideal}$$

$$\bar{X}_1 = \text{Mean ideal atau rata-rata ideal}$$

3. Mengkonversikan angka menjadi nilai skala lima PAP untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyimak yang mencakup kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan

kartu berseri sebagai alat evaluasi. Kemampuan menyimak tersebut diukur melalui hasil karangan siswa dengan skala sebagai berikut

Tabel 3.4

Pedoman Konversi Angka ke dalam Skala Lima PAP

(Nurgiyantoro, 2001:401)

Skala Sigma	Skala Angka	Skala Lima		Kategori
		E-A	0-4	
+1,5	$\bar{X} + 1,5S$	→ A	4	Baik Sekali
+0,5	$\bar{X} + 0,5S$	→ B	3	Baik
-0,5	$\bar{X} - 0,5S$	→ C	2	Cukup
-1,5	$\bar{X} - 1,5S$	→ D	1	Kurang
		→ E	0	Gagal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa skor. Skor tersebut diperoleh dari tes produk yang dilakukan siswa dalam menuliskan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Tes tersebut dikerjakan oleh siswa kelas V SD Kanisius Duwet yang terdiri dari 18 siswa. Dengan demikian, data yang diperoleh berjumlah 18. Pengambilan data dilakukan di SD Kanisius Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman, pada tanggal 27 April 2009. Waktu yang dibutuhkan dalam pengambilan data adalah 70 menit, yaitu dua jam pelajaran @ 35 menit. Pengalokasian waktu disesuaikan dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan serta materi yang disampaikan. Pengalokasian waktu pembelajaran terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta terinci dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut terlampir.

Berdasarkan hasil tes penilaian kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi, diperoleh skor mentah seperti yang terdapat dalam tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1

Deskripsi Skor Siswa Hasil Kemampuan Menyimak Alur

Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan Kartu Berseri

Sebagai Alat Evaluasi

No.	No. Induk	Nama Siswa	Aspek Kartu Berseri	Aspek Alur	Aspek Bahasa	Jumlah Skor
1	716	AS. Derry.AP	10	40	14	64
2	736	A.Riki.A	10	38	14	62
3	738	AG.Dian.M	15	58	23	96
4	739	FR.Marlina	15	40	15	70
5	740	Hans Kristian	15	59	22	96
6	741	J.Nasa H	10	28	10	48
7	742	LY.Novena Aji	15	40	13	68
8	744	LH.Etby.S	15	55	20	90
9	745	NAA. Novitasari	15	53	18	86
10	746	Restiani.DK	10	30	10	50
11	747	R.Riko.S	15	38	15	68
12	749	S.Widi.A	15	60	25	100
13	750	TH.Vella.B	10	20	10	40
14	780	TD.Ajeng.W	15	60	25	100
15	811	LM. Utami.WD	15	45	18	78
16	844	Eunike.HA	10	21	5	36
17	845	Alb. Hendra D	15	43	18	76
18	846	Agatha G	10	18	12	40

Tabel 4.2

Deskripsi Skor Siswa Berdasarkan Skala Tertinggi Hingga Skala Terendah Hasil Kemampuan Menyimak Alur Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi

No.	No. Induk	Nama Siswa	Aspek Kartu Berseri	Aspek Alur	Aspek Bahasa	Jumlah Skor
1	746	S. Widi. A	15	60	25	100
2	780	TD.Ajeng.W	15	60	25	100
3	738	AG.Dian.M	15	58	23	96
4	740	Hans Kristian	15	59	22	96
5	744	LH.Etby.S	15	55	20	90
6	745	NAA. Novitasari	15	53	18	86
7	811	LM. Utami.WD	15	45	18	78
8	845	Alb. Hendra D	15	43	18	76
9	739	FR. Marlina	15	40	15	70
10	742	LY. Novena Aji	15	40	13	68
11	747	R.Riko.S	15	38	15	64
12	716	AS. Derry.AP	10	40	14	64
13	736	A.Riki.A	10	38	14	62
14	746	Restiani.DK	10	30	10	50
15	741	J. Nasa. H	10	28	10	48
16	750	TH.Vella.B	10	20	10	40
17	846	Agatha G	10	18	12	40
18	844	Eunike.HA	10	21	5	36

4.2 Analisis Data

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik. Data-data tersebut masih berupa skor mentah yang harus diubah menjadi nilai jadi, yaitu dengan mencari mean dan simpangan baku serta mengkonversikannya ke dalam nilai skala lima PAP berdasarkan simbol angka dan huruf (Tabel 3.4). Nilai jadi kemudian dipergunakan untuk menghitung kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet.

Penelitian ini mempergunakan standar mutlak atau yang disebut PAP. PAP berusaha menafsirkan hasil tes yang diperoleh siswa dengan membandingkannya dengan patokan yang telah ditetapkan (Nurgiyantoro, 2001:397). Jika skor seorang siswa memenuhi batas minimal untuk lulus maka siswa yang bersangkutan dinyatakan lulus karena dianggap telah menguasai tingkat penguasaan minimal terhadap materi pelajaran. Namun sebaliknya, jika seorang siswa tidak memenuhi kriteria batas kelulusan, maka siswa tersebut tidak lulus karena belum memenuhi tingkat penguasaan minimal yang disyaratkan. Peneliti memilih standar PAP karena standar tersebut menafsirkan hasil tes siswa dengan membandingkannya dengan patokan yang telah ditetapkan.

Nurgiyantoro (2001:403) mengatakan bahwa pelaksanaan pengajaran yang menganut prinsip orientasi pada tujuan dan strategi belajar tuntas harus diimbangi dengan penilaian yang mempergunakan standar mutlak. Dengan demikian, dapat diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam kaitannya dengan kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu

berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

1. Hasil tes diolah secara kuantitatif guna memperoleh mean ideal dan simpangan baku ideal. Mean dipergunakan untuk mencari nilai rata-rata kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Sedangkan simpangan baku dipergunakan untuk mencari ukuran penyebaran skor yang diperoleh para siswa yang didasarkan pada kuadrat penyimpangan tiap skor dari nilai rata-rata (Tuckman dalam Nurgiyantoro, 2001: 367). Jika penyimpangan tersebut positif, berarti nilai siswa yang bersangkutan berada di atas nilai rata-rata kelompok. Sebaliknya, jika penyimpangan tersebut negatif, berarti berada di bawah nilai rata-rata. Nilai rata-rata atau mean ideal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X}_1 = 60\% \times \text{skor maksimal}$$

Simpangan baku ideal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S_1 = \frac{1}{4} \bar{X}_1$$

Keterangan:

$$\bar{X}_1 = \text{Mean ideal atau rata-rata ideal}$$

$$S_1 = \text{Simpangan baku ideal}$$

(Nurgiyantoro, 2001: 401)

Dengan demikian, berdasarkan hasil tes siswa dapat diketahui mean (\bar{X}_1) dan simpangan baku (S_1). Berikut ini disajikan penghitungan mean dan

simpangan baku terhadap hasil menyimak alur Legenda Asal usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet.

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= 60\% \times 100 \\ &= 60 \\ S_1 &= \frac{1}{4} \bar{X}_1 \\ &= \frac{1}{4} \times 60 \\ &= 15\end{aligned}$$

Dari hasil analisis terhadap hasil tes secara keseluruhan, dapat diperoleh mean yaitu 60, sedangkan simpangan baku terhadap hasil tes siswa adalah 15.

2. Menentukan taraf kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet secara keseluruhan, yaitu dengan dengan mengkonversikan hasil tes siswa ke dalam skala lima PAP dengan mempergunakan mean dan simpangan baku yang telah diketahui. Berikut ini akan disajikan penghitungan hasil tes kemampuan menyimak Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet setelah dikonversikan ke dalam skala lima PAP secara keseluruhan.

Tabel 4.3

Konversi Hasil Tes Kemampuan Menyimak Alur

Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan Kartu Berseri

Sebagai Alat Evaluasi Dalam Skala Lima PAP Secara Keseluruhan

(Nurgiyantoro, 2001:401)

Skala Sigma	Skala Angka	Skala Lima		Kategori
		E-A	0-4	
+1,5	$\bar{X} + 1,5S \rightarrow 60 + (1,5 \times 15) = 82,5$	A	4	Baik Sekali
+0,5	$\bar{X} + 0,5S \rightarrow 60 + (0,5 \times 15) = 67,5$	B	3	Baik
-0,5	$\bar{X} - 0,5S \rightarrow 60 - (0,5 \times 15) = 56,25$	C	2	Cukup
-1,5	$\bar{X} - 1,5S \rightarrow 60 - (1,5 \times 15) = 37,5$	D	1	Kurang
		E	0	Gagal

Melalui analisis yang didistribusikan dalam tabel 4.3 di atas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi secara keseluruhan dengan kategori baik sekali jika memiliki skor antara 82.6 sampai 100 atau diatas skor 82.5. Sedangkan kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi dengan kategori baik, jika memiliki skor antara 67.6 sampai dengan 82.5. Kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi dengan kategori cukup, jika skor siswa berada pada rentang 56.26 sampai

dengan 67.5. Kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi dengan kategori kurang, jika skor siswa berada pada rentang antara 37.6 sampai dengan 56.25. Selanjutnya, kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi dengan kategori gagal jika skor siswa berada pada rentang antara 0 sampai dengan 37.5 atau kurang dari 37.5.

Tabel 4.4

**Kedudukan Perolehan Skor Hasil Kemampuan Menyimak Alur
Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan Kartu Berseri
Sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa kelas V SD Kanisius Duwet**

Nomor	Rentang Angka	Kategori
1	82.6 – 100	Baik Sekali
2	67.6 – 82.5	Baik
3	56.26 – 67.5	Cukup
4	37.6 – 56.25	Kurang
5	0 – 37.5	Gagal

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 18 siswa diperoleh rentang nilai 82.6 sampai dengan 100 dengan kategori baik sekali sebanyak 6 siswa; kategori baik dengan rentang nilai 67.6 sampai dengan 82.5 adalah sebanyak 4 siswa; kategori cukup dengan rentang nilai 56.26 sampai dengan 67.5 adalah sebanyak 3 siswa; kategori kurang dengan rentang nilai 37.6 sampai dengan 56.25 adalah sebanyak 4

siswa; dan kategori gagal dengan rentang nilai 0 sampai dengan 37.5 adalah 1 siswa.

Hasil kemampuan menyimak siswa adalah tolok ukur terhadap kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet, Mlati, Sleman. Jika kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari baik, maka kartu berseri sebagai alat penilaian yang dipergunakan juga baik, namun jika kemampuan menyimak siswa buruk maka alat penilaian berupa kartu berseri tidak baik. Kartu berseri dalam penelitian ini adalah sebagai alat penilaian yang akan membantu siswa dalam menuangkan hasil simakan dalam bentuk karangan. Berikut ini akan disajikan kategori kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet, Mlati, Sleman.

Tabel 4.6

**Kategori Kemampuan Menyimak Alur Legenda Asal Usul Candi Pari
Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi
Pada Siswa kelas V SD Kanisius Duwet**

No.	No. Induk	Nama Siswa	Aspek Kartu Berseri	Aspek Alur	Aspek Bahasa	Jumlah Skor	Kategori
1	746	S. Widi. A	15	60	25	100	Baik Sekali
2	780	TD.Ajeng.W	15	60	25	100	Baik Sekali
3	738	AG.Dian.M	15	58	23	96	Baik sekali
4	740	Hans Kristian	15	59	22	96	Baik Sekali
5	744	LH.Etby.S	15	55	20	90	Baik Sekali
6	745	NAA. Novitasari	15	53	18	86	Baik Sekali
7	811	LM. Utami.WD	15	45	18	78	Baik
8	845	Alb. Hendra D	15	43	18	76	Baik
9	739	FR. Marlina	15	40	15	70	Baik
10	742	LY. Novena Aji	15	40	13	68	Baik
11	747	R.Riko.S	15	38	15	64	Cukup
12	716	AS. Derry.AP	10	40	14	64	Cukup
13	736	A.Riki.A	10	38	14	62	Cukup
14	746	Restiani.DK	10	30	10	50	Kurang
15	741	J. Nasa. H	10	28	10	48	Kurang
16	750	TH.Vella.B	10	20	10	40	Kurang
17	846	Agatha G	10	18	12	40	Kurang
18	844	Eunike.HA	10	21	5	36	Gagal

4.3 Pembahasan

Penelitian yang berjudul Kemampuan Menyimak Alur “Legenda Asal Usul Candi Pari” Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman, Yogyakarta bertujuan mendeskripsikan kemampuan menyimak alur dalam Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Hasil penelitian jika dikaitkan dengan perolehan skor siswa menunjukkan bahwa penilaian kemampuan menyimak siswa berada dalam kategori baik. Penulis menilai bahwa keberhasilan ini disebabkan karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dari Pihak Siswa

- a. Siswa memiliki suatu perangkat belajar yang penuh makna dimana siswa mengaitkan pengetahuan lama yang dimilikinya dengan pengetahuan yang baru. Sebelumnya, siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet juga sudah pernah mendapatkan materi yang berkaitan dengan kemampuan menyimak maupun unsur-unsur intrinsik. Dalam hal ini, peneliti memfasilitasi untuk membangkitkan kembali pengetahuan siswa berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik khususnya alur melalui kartu berseri. Siswa menemukan sendiri pengetahuannya dengan menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti serta melalui permainan kartu Jigsaw.

- b. Siswa mempelajari informasi baru dengan hal baru dan metode baru. Penilaian kemampuan menyimak ini mempergunakan kartu berseri. Kartu berseri berfungsi membangkitkan kembali ingatan siswa akan materi simakan yang telah disampaikan. Melalui kartu berseri siswa dituntut untuk mengingat kembali simakan yang telah diberikan yaitu dengan mengurutkan kembali kartu berseri yang telah disusun secara acak. Dengan mengurutkan kembali susunan kartu yang awalnya telah disusun secara acak, siswa dituntut untuk mengingat kembali urutan cerita hasil simakan secara kronologis. Ini berarti, siswa juga mengurutkan alur cerita dalam Legenda Asal Usul Candi Pari. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan mempergunakan kartu Jigsaw melalui permainan. Metode ini berfungsi merangsang minat siswa untuk masuk ke inti pembelajaran. Dalam pelaksanaan metode ini, siswa dikelompokkan ke dalam dua kelompok. Kedua kelompok tersebut bertugas untuk mengelompokkan kata-kata yang terdapat dalam kartu ke dalam kelompok unsur intrinsik atau ekstrinsik karya sastra. Selain merangsang minat siswa untuk masuk ke inti acara, metode ini juga berfungsi membangkitkan kembali ingatan siswa terhadap materi yang berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik maupun ekstrinsik yang terkandung dalam sebuah karya sastra. Melalui hasil wawancara secara lisan, diketahui bahwa siswa sangat berminat dan tertarik dengan metode dan alat penilaian yang dipergunakan peneliti. Kartu Jigsaw dan kartu berseri tersebut terlampir.

- c. Siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh respon aktif siswa ketika peneliti menyampaikan metode yang hendak disampaikan yang berkaitan dengan materi. Meskipun metode ini tergolong baru bagi siswa, tetapi siswa memiliki antusiasme yang tinggi untuk mengikuti metode pembelajaran melalui permainan kartu Jigsaw. Hal ini sangat sesuai jika dikaitkan dengan hipotesis urutan alamiah, dimana bentuk sederhana akan dikuasai terlebih dahulu daripada bentuk-bentuk yang lebih kompleks. Siswa belajar terlebih dahulu untuk membedakan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam sebuah karya sastra. Setelah siswa dapat membedakan kedua unsur tersebut, siswa belajar memahami unsur-unsur tersebut yang terkandung dalam sebuah karya sastra.
- d. Dalam pembelajaran menyimak, siswa mengalami proses mental yang disebut proses penyusunan (*construction process*), melibatkan proses menyimpan/mengingat atau yang disebut *storage process*, dan proses pemanfaatan (*utilization process*). Dalam penelitian ini, siswa belajar dengan menyusun pemahaman dan pengetahuan terhadap hasil simakan dengan menyusun kartu berseri yang telah diberikan oleh guru kemudian menyimpan atau mengingat hasil simakan tersebut ke dalam ingatan, untuk akhirnya memanfaatkan pemahaman dan pengetahuan tersebut untuk menuangkan gagasan dalam bentuk karangan.
- e. Tersedianya waktu yang cukup untuk mengerjakan tes produk yang diberikan peneliti dengan memahami soal yang telah disediakan peneliti

(35 menit). Bahkan sudah ada siswa yang dapat menyelurainya dengan baik sebelum waktu yang telah ditentukan berakhir.

2. Dari Pihak Peneliti

- a. Peneliti menyiapkan dengan sungguh-sungguh semua proses penelitian ini. Peneliti melakukan observasi dan wawancara guna untuk mengetahui seberapa besar antusiasme siswa mengikuti kegiatan pembelajaran ini, seberapa sukseskah kegiatan pembelajaran ini, serta kendala, kelebihan serta kekurangan dalam penelitian ini.
- b. Peneliti mempersiapkan dengan baik metode, materi, serta alat evaluasi yang mendukung dalam penelitian ini. metode, materi, serta alat evaluasi tersebut dibuat semenarik mungkin namun tetap edukatif. Dengan usaha ini, diharapkan siswa semakin tertarik untuk mempelajari sastra.
- c. Peneliti dapat mengarahkan dengan baik aktivitas pembelajaran di kelas. Peneliti mengarahkan bagaimana memahami materi dengan permainan kartu Jigsaw serta bagaimana menggunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Peneliti juga dapat mengarahkan siswa dalam kegiatan menceritakan kembali materi simakan yang telah disampaikan guru berkaitan dengan alur Legenda Asal Usul Candi Pari. Penelitian ini diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran terintegrasi, dimana siswa memanfaatkan hasil menyimak dengan kemampuan menulis, berbicara untuk mengemukakan pendapat serta pengetahuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan materi, serta kemampuan membaca. Jadi, dalam penelitian ini, penulis melibatkan kegiatan pembelajaran dengan

mengintegrasikan kemampuan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca.

3. Dari Pihak Guru

- a. Guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, cukup kooperatif. Guru memberikan banyak masukan positif kepada peneliti. Guru juga memberikan pertimbangan kepada peneliti berkaitan dengan instrumen penelitian, materi, metode, serta alat evaluasi yang dipergunakan peneliti.
- b. Guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet cukup terbuka dalam memberikan informasi serta keterangan yang dibutuhkan oleh peneliti.

4. Dari Segi Kartu Berseri

- a. Kartu berseri adalah alat evaluasi yang dipergunakan peneliti sebagai petunjuk dalam membangkitkan kembali ingatan siswa berkaitan dengan materi simakan yang diberikan oleh peneliti. Susunan kartu berseri tersebut menggambarkan urutan alur yang terdapat dalam Legenda Asal Usul Candi Pari. Ingatan siswa yang dibangkitkan kembali melalui kartu berseri, kemudian dituangkan dalam bentuk karangan.
- b. Kartu berseri memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, praktikabilitas, serta ekonomis. Secara pengalaman dan kelogisan, kartu berseri memenuhi kriteria tersebut. Kartu berseri juga tidak memerlukan biaya yang cukup banyak karena dapat dibuat dan dikreasikan dengan kertas jenis apapun. Kartu berseri juga mudah dalam pengadministrasiannya, serta mengandung unsur objektif, menggambarkan apa yang hendak diukur.

- c. Dengan mengacu pada pendapat Arikunto (2002:24), prinsip dasar evaluasi adalah adanya keterkaitan antara tujuan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Kartu berseri memenuhi kriteria tersebut. Kartu berseri memiliki hubungan yang tegas antara tujuan pembelajaran, KBM, dan evaluasi.
- d. Kartu berseri dibuat cukup sederhana namun bermakna bagi siswa. Kalimat-kalimat sederhana yang terdapat dalam kartu berseri tersebut menggambarkan episode peristiwa atau penggalan alur yang membentuk sebuah cerita utuh.
- e. Kartu berseri cukup menarik bagi siswa. Kartu berseri merupakan hal baru bagi siswa sehingga kartu berseri mampu menarik minat siswa.

5. Dari Segi Bacaan Legenda Asal Usul Candi Pari

- a. Legenda Asal Usul Candi Pari adalah salah satu karya sastra yang terdapat dalam kumpulan Cerita Rakyat Dari Jawa Timur 3, karya Edi Santoso. Dari segi isi, legenda ini cukup sederhana. Pengarang mengungkapkan cerita dengan bahasa yang cukup mudah dipahami pembaca khususnya anak-anak sehingga alur cerita tersebut tidak berbelit-belit. Legenda Asal Usul Candi Pari juga memenuhi unsur fantasi, unsur yang melekat dalam sebuah bacaan anak-anak.
- b. Legenda Asal Usul Candi Pari sangat cocok diberikan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terhadap perkembangan psikologi siswa kelas V sekolah dasar yang dikemukakan oleh Rahmanto (1988:29), jika ditinjau dari perkembangan psikologi siswa sekolah dasar, siswa kelas

V sekolah dasar berada pada tahap romantik dimana siswa mulai meninggalkan fantasi-fantasi dan mengarah ke realitas. Meskipun pandangan siswa pada usia ini tentang dunia ini masih sangat sederhana, tapi pada tahap ini anak telah menyenangi cerita-cerita kepahlawanan, petualangan, dan bahkan kejahatan.

- c. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tulare Country Schools (dalam Tarigan, 1984:40) terhadap kemampuan menyimak sekolah dasar, siswa kelas V sekolah dasar sudah menyukai menyimak pada aneka ragam cerita, puisi, rima, kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam memenuhi tipe-tipe baru atau hal-hal baru. Legenda merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang disukai anak pada usia ini.
- d. Berdasarkan batasan yang yang diberikan Sarumpaet (1976:23), sebuah bacaan anak-anak (dalam hal ini siswa) yang baik hendaknya memiliki kriteria berikut ini.
 1. Tradisional: bacaan anak-anak adalah yang tumbuh dari lapisan rakyat sejak zaman dahulu kala dalam bentuk mitologi, cerita-cerita binatang, dongeng, legenda, dan kisah kepahlawanan yang romantis. Rumusan ini menunjuk pada sumber-sumber materi cerita anak-anak. Legenda Asal Usul Candi Pari merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang tumbuh dan berkembang secara verbal.
 2. Idealistis: bacaan anak-anak harus bersifat patut dan universal, dalam arti didasarkan pada bahan-bahan terbaik yang diambil dari

zaman yang lalu dan karya-karya penulis terbaik masa kini. Legenda Asal Usul Candi Pari merupakan legenda yang hidup di kalangan masyarakat Sidoarjo, Jawa Timur sejak zaman dahulu secara turun temurun namun dikemas dengan kebaruan oleh Edy Santoso sebagai penulis.

3. Populer: bacaan anak-anak adalah bacaan yang bersifat menghibur, sesuatu yang menyenangkan anak-anak. Legenda Asal Usul Candi Pari merupakan salah satu cerita rakyat yang menghibur, menyenangkan, sekaligus mendidik bagi anak-anak dalam hal ini siswa. Legenda Asal Usul Candi Pari memberikan banyak nilai-nilai kehidupan, pendidikan moral bagi siswa yang berkaitan dengan kepatuhan, kesombongan, kerendahan hati, dan kebijaksanaan. Nilai-nilai tersebut tergambar dalam alur cerita. Tokoh identifikasi dalam cerita tersebut dapat menjadi panutan bagi siswa.
4. Teoritis: bacaan anak-anak adalah bacaan yang dikonsumsi anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota-anggota dewasa suatu masyarakat, sedangkan penulisannya dilakukan orang-orang dewasa. Legenda Asal Usul Candi Pari dikonsumsi oleh anak-anak dengan bimbingan guru dan peneliti, serta penulisannya dilakukan oleh orang yang sudah dewasa dan kompeten yaitu Edy Santoso.

Pada hakekatnya, sebuah bacaan anak-anak yang baik hendaknya memenuhi unsur fantasi. Unsur ini terdapat dalam alur cerita Legenda

Asal Usul Candi Pari. Fantasi tersebut ditunjukkan dengan peristiwa di mana Dewi Walangangin dan Jaka Pandelengan berubah menjadi candi atas kutukan yang dilontarkan Ki Gede Penanggungan. Legenda Asal Usul Candi Pari sebagai bacaan anak juga sudah memenuhi kriteria yang telah disebutkan di atas.

6. Dari Segi Alur Legenda Asal Usul Candi Pari

Legenda Asal Usul Candi Pari adalah legenda yang sangat menarik, selain menyampaikan nilai-nilai moral, legenda ini juga menyajikan cerita dengan merangkaikan alur cerita, yaitu tahap awal, tengah, dan akhir. Dimana hendaknya sebuah alur terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Ketiga tahapan alur tersebut saling berkaitan untuk membentuk sebuah kepaduan cerita. Kesemua tahap tersebut tersaji dalam kesatuan cerita Legenda Asal Usul Candi Pari.

Tahap awal dimulai dengan pengenalan latar atau *setting* cerita yaitu dengan mengenalkan adanya dua buah candi yaitu Candi Sumur dan Candi Pari yang terletak di desa Candi Pari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Selain itu *setting* juga terlihat dengan pengenalan di puncak gunung Penanggungan. Penulis juga memperkenalkan tokoh dan penokohan yaitu Ki Gede Penanggungan dan Dewi yang cantik jelita, yang bernama Dewi Walangangin. Tahap awal legenda ini juga memperkenalkan konflik batin yang dihadapi oleh Ki Gede Penanggungan ketika muncul kekhawatiran dan harapan datangnya pemuda yang akan dijodohkan dengan Dewi Walangangin.

Tahap tengah ditandai dengan munculnya Jaka Padelengan ketengah-tengah keluarga ketika ia berniat berguru pada Ki Gede Penanggungan, namun Ki Gede Penganggungan memberikan syarat agar Jaka Padelengan mau menikahi Dewi Walangangin. Dalam perjalanan waktu, ternyata setelah menikah Jaka Padelengan bisa menguasai semua ilmu Ki Gede Penanggungan. Sampai pada akhirnya, mereka memutuskan untuk memisahkan diri dari Ki Gede Penganggungan, konflik semakin memuncak ketika keduanya menjadi sombong karena kekayaan yang mereka miliki.

Klimaks muncul ketika Ki Gede Penanggungan datang mengunjungi keduanya. Klimaks semakin memuncak ketika panggilan Ki Gede Penanggungan tidak dihiraukan. Klimaks terjadi pada saat Ki Gede Penganggungan marah melihat keduanya sampai pada akhirnya mengucapkan kutukan kepada keduanya. Tahap akhir atau yang menjadi akibat klimaks terlihat ketika kutukan tersebut menjadi kenyataan. Sebaliknya, Ki Gede Penanggungan merasa menyesal dengan ucapan tersebut.

Dalam teori klasik yang berasal dari Aristoteles, penyeluraianan cerita dibedakan ke dalam dua macam kemungkinan, yaitu kebahagiaan (*happy end*) dan kesedihan (*sad end*). Legenda Asal Usul Candi Pari mengetengahkan penyeluraianan cerita dengan *sad end*. Dikatakan *sad end* karena akhri cerita ini memunculkan kesedihan, di mana Dewi Walangangin dan Jaka Padelengan berubah menjadi candi akibat kutukan yang diucapkan Ki gede Penanggungan. Di samping itu, kesedihan juga tampak dari diri Ki Gede

Penanggungan, di mana tampak sekali Ki Gede Penanggungan kecewa dan sedih atas apa yang telah diucapkan menjadi kenyataan.

Jika ditinjau dari penyeluraianan cerita, Legenda Asal Usul Candi Pari menunjukkan penyeluraianan tertutup, di mana alur cerita ini memang sudah seluraian, cerita sudah seluraian sesuai dengan tuntutan logika cerita. Sesuai logika cerita, para tokoh yang terlibat di dalamnya sudah mengalami nasibnya sendiri sesuai dengan peran yang disandangnya.

7. Dari Segi Instrumen Tes

Tes kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi adalah jenis tes uraian yang menuntut siswa untuk menceritakan kembali cerita secara runtut dalam bentuk tertulis. Jika ditinjau dari segi kegunaannya, tes ini termasuk jenis tes formatif, yaitu tes yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Ditinjau dari jenis teknik evaluasi, tes ini termasuk ke dalam jenis teknik tes, dengan bentuk tes subjektif yaitu uraian. Tes ini bik untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari karena memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan alur cerita yang terdapat dalam kartu berseri.

Kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Kanisius Duwet berada dalam kategori sangat baik pada rentang skor 82.6 sampai dengan 100, hal ini disebabkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi dengan

metode dan alat evaluasi yang menarik bagi siswa, disertai kemampuan kognitif yang baik, selain itu siswa juga mengikuti instruksi yang diberikan oleh peneliti. Siswa berada dalam kategori baik dengan rentang skor antara 67.6 sampai dengan 82.5, hal ini dikarenakan siswa memiliki motivasi yang cukup baik, selain itu materi serta metode yang disampaikan peneliti cukup menarik bagi siswa. Siswa berada dalam kategori cukup dengan rentang skor 56.26 sampai dengan 67.5, hal ini disebabkan karena faktor pengalaman dimana siswa kurang memiliki minat yang baik dalam kegiatan menyimak. Siswa berada dalam kategori kurang dengan rentang skor 37.6 sampai dengan 56.25, hal ini disebabkan faktor kecemasan. Siswa merasa cemas karena waktu yang disediakan dianggap kurang untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Siswa dalam hal ini juga memiliki hambatan dalam memaknai perintah yang diberikan oleh guru dikarenakan kemampuan membaca yang kurang baik. Siswa dengan kategori gagal dengan rentang skor antara 0 sampai dengan 37.5, kegagalan siswa disebabkan karena faktor psikologis di mana siswa merasa cemas karena pernah mengalami kegagalan di dalam kegiatan menyimak yang sebelumnya dilaksanakan oleh guru. Selain itu, siswa juga tergolong memiliki kognitif yang rendah.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet setelah proses pembelajaran berakhir, diketahui bahwa siswa tersebut memiliki keterbelakangan mental di mana siswa memiliki kesulitan di dalam berkomunikasi dan memaknai sebuah tuturan. Siswa cenderung pendiam, adanya rasa trauma tidak dapat menjawab pertanyaan juga menjadi salah satu

faktor penyebab kegagalan siswa. Siswa juga memiliki hambatan di dalam membaca dan menulis. Hal ini terbukti ketika penulis mendiktekan beberapa kalimat kepada siswa tersebut, ternyata siswa tersebut kesulitan dalam memaknai tuturan penulis serta menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Melalui hasil penelitian tersebut, peranan kartu berseri sebagai alat evaluasi dengan didukung metode permainan kartu jigsaw mampu menghidupkan kegiatan pembelajaran, membangkitkan minat siswa di dalam kegiatan menyimak, lebih bervariasi, lebih realistis, mendorong motivasi siswa untuk belajar, menuntun daya pikir siswa dalam mengembangkan kalimat yang terdapat dalam kartu berseri tersebut sehingga menjadi sebuah karangan utuh.

Dari keseluruhan proses pembelajaran menunjukkan adanya itikad yang baik antara siswa, guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, maupun peneliti yang dapat menunjang keberhasilan keseluruhan proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh minat siswa yang cukup baik akan mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama dengan mempergunakan alat penilaian yang selama ini tidak pernah dipergunakan oleh pihak guru. Selain itu, melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru wali kelas, menunjukkan bahwa kartu berseri sangat diterima oleh siswa maupun guru, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet juga mengungkapkan bahwa kartu berseri adalah alat penilaian yang sangat menarik dan baru pertama dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD Kanisius Duwet. Dengan alat penilaian serta metode ini, guru dapat menghindari metode ceramah yang cenderung membosankan dan melelahkan. Kedala yang dialami oleh guru jika

mempergunakan alat penilaian ini adalah kesulitan mengelola kelas, dimana ada beberapa siswa yang kurang memiliki perhatian terhadap materi serta kemampuan siswa untuk menyusun kartu berseri sangat bervariasi. Hal ini terlihat dari penilaian untuk aspek kartu berseri. Skor siswa untuk aspek ini sangat bervariasi. Peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan untuk membimbing siswa menyusun kartu berseri menjadi urutan yang benar.

Dari keseluruhan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa peranan kartu berseri dalam penilaian kemampuan menyimak siswa untuk pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi yang berkaitan dengan alur, sangat besar. Dapat diulas kembali bahwa apa yang telah disampaikan dalam kajian teori berkaitan dengan manfaat kartu berseri, dan kemampuan menyimak siswa terbukti dalam penelitian ini. Sangat terbuka kemungkinan kartu berseri dapat dipergunakan untuk mata pelajaran lain, namun hendaknya tetap mengacu pada materi yang akan disampaikan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah proses pembelajaran kemampuan menyimak alur Legenda Asal usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi berakhir, maka yang hendaknya dilakukan oleh guru adalah menyikapi secara bijaksana dengan melihat bahwa kartu berseri adalah terobosan baru dalam kegiatan pembelajaran yang akan membantu peserta didik untuk merangkaikan peristiwa sehingga menjadi sebuah cerita yang runtut. Dengan demikian, proses belajar mengajar tidak hanya monoton dengan metode ceramah tetapi juga dapat mengembangkan metode melalui cara yang lebih bervariasi untuk menghindari kejenuhan siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian terhadap 18 siswa Sekolah Dasar Kanisius Duwet diperoleh hasil kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Hasil kemampuan menyimak tersebut digunakan sebagai tolok ukur validitas alat penilaian kemampuan menyimak alur dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Jika taraf kemampuan menyimak siswa baik maka alat penilaian berupa kartu berseri memiliki taraf yang baik. Demikian sebaliknya, jika kemampuan menyimak siswa kurang atau gagal maka alat penilaian berupa kartu berseri memiliki taraf kurang atau bahkan gagal.

Berdasarkan penelitian terhadap 18 siswa menunjukkan bahwa kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan kategori sangat baik sebanyak 6 siswa, kategori baik sebanyak 4 siswa, kategori cukup sebanyak 3 siswa, kategori kurang sebanyak 4 siswa, dan kategori gagal 1 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet baik.

Hasil kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari yang berada pada taraf baik menunjukkan bahwa alat penilaian berupa kartu berseri memiliki taraf baik pula. Kartu berseri sebagai alat penilaian memiliki nilai guna yang baik, terbukti dari kemampuan siswa dalam mengerjakan instrumen tes yang diberikan oleh peneliti yang berkaitan dengan menuangkan hasil simakan ke dalam bentuk tertulis. Kartu berseri baik dipergunakan sebagai alat penilaian yang sekaligus membantu peserta didik untuk merangkaikan hasil simakan dalam bentuk cerita. Kartu berseri berfungsi membangkitkan daya ingat siswa terhadap hasil simakan yang diberikan guru. Kartu berseri juga berfungsi sebagai pengantar atau penunjuk sebelum siswa mengerjakan instrumen tes yang diberikan oleh peneliti.

5.2 Implikasi

Taraf kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman adalah baik. Hal ini mengindikasikan bahwa pemakaian kartu berseri sebagai alat evaluasi dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak. Tingkat kemampuan yang dicapai siswa tak lepas dari peran kartu berseri sebagai alat penilaian. Kartu berseri berfungsi membantu mengarahkan ingatan siswa untuk merangkaikan alur cerita yang diperoleh dalam hasil simakan. Jika siswa salah mengurutkan kartu berseri maka

akan salah pula alur cerita yang dirangkaian dalam cerita yang dikembangkan siswa dalam karangan.

Materi yang berkaitan dengan alur belum pernah diajarkan sebelumnya, siswa juga masih belum bisa menyimak dengan baik, khususnya yang berkaitan dengan alur dalam sebuah karya sastra. Dalam hal ini, hendaknya guru memperbaiki cara mengajar. Kemampuan menyimak siswa perlu terus dilatih. Siswa perlu dimotivasi untuk lebih memperhatikan dan aktif dalam pembelajaran, mengerjakan soal-soal latihan menyimak yang diberikan guru dengan baik, serta memberikan dorongan kepada siswa akan manfaat khasanah karya sastra.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa alat penilaian yang berupa kartu berseri dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa khususnya yang berkaitan dengan alur yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Hal ini ditunjukkan oleh hasil menyimak siswa tentang alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan taraf baik. Kartu berseri terbukti dapat membantu siswa dalam merangkaikan alur cerita secara runtut dengan mengembangkan kalimat yang terdapat dalam setiap kartu berseri. Kartu berseri dapat dikembangkan dengan berbagai variasi sehingga dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam pembelajaran.

Ada dua hal yang menyebabkan kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Duwet, Sleman berkategori baik, yaitu:

1. Kartu berseri dapat membantu siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menyimak. Kartu berseri membantu siswa dalam mengingat kembali urutan alur cerita dengan merangkaikan kartu berseri yang disusun secara acak menjadi kartu berseri secara urut yang benar sehingga kartu-kartu tersebut memiliki makna bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa dalam pembelajaran menyimak, kartu berseri memberikan perspektif baru, mampu menghidupkan kegiatan pembelajaran, lebih bervariasi, dan mampu merangsang siswa untuk memanfaatkan kognisi siswa guna merangkaikan sebuah alur cerita. Kartu berseri dapat dikembangkan dalam berbagai varian sehingga dapat menjadi alat penilaian yang efektif.
2. Siswa mendapatkan metode pembelajaran baru yang lebih bervariasi, tidak membosankan, serta kreatif sehingga siswa terdorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, akan tertanam dalam diri siswa bahwa belajar adalah suatu hal yang menyenangkan, bukan suatu keharusan yang membosankan.

5.3 Saran-Saran

Penelitian kemampuan menyimak alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Mlati, Sleman ini dapat memberikan sumbangan dalam bidang pengajaran bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan kompetensi menyimak dalam aspek kesastraan.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, peneliti ingin mengungkapkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah, khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan menyimak, khususnya yang berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik sebuah karya sastra. Diharapkan guru bahasa Indonesia dapat memilih metode, alat penilaian, dan media yang bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat siswa sehingga penyampaian materi terkesan tidak monoton bagi siswa.

Guru dapat mempergunakan kartu berseri sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Kartu berseri cenderung sederhana, mudah, dan murah namun cukup edukatif bagi siswa. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan dan mengembangkan fasilitas pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dengan memberikan gambaran tentang kemampuan menyimak. Dengan demikian, dosen dapat memperkenalkan dan mengembangkan bermacam-macam teknik yang dapat digunakan dalam kaitan dengan keterampilan menyimak.

3. Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah

Mahasiswa sebagai calon guru hendaknya bersikap kritis dan aktif mengembangkan berbagai alat penilaian, media, dan metode dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kemampuan menyimak. Mahasiswa dapat memunculkan mempraktekkan berbagai metode, media, dan alat penilaian yang dapat mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Hendaknya kegiatan perkuliahan tidak hanya disikapi secara teoritis tetapi lebih kepada praktek di dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan untuk penelitian lain. Penelitian tersebut antara lain dengan mengembangkan alat-alat penilaian, media, dan metode pembelajaran yang variatif namun tetap edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 1988. *Evaluasi Dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Departemen P dan K.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Cetakan ketiga. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djiwandono, M Soenardi. 1996. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Djojuroto, Kinayati. 2006. *Analisis Teks Sastra dan Pengajarannya*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Pustaka.
- Fajarati, Falidita Riang. 2007. *Unsur Intrinsik Cerita Rakyat "Malin Kundang" dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di SD*. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.
- Jabrohim (Ed). 1994. *Pengajaran Sastra*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Pustaka Pelajar dan FPBS IKIP Muhammadiyah Yogyakarta.
- Maryanti, Valentina. 2003. *Unsur Intrinsik Cerita Rakyat "Bawang Merah Dan Bawang Putih" Serta Strategi Pembelajarannya Untuk SMU Kelas I Semester II*. Yogyakarta: FKIP.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Cetakan Keempat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.

- Retno Hartiningsih, Susanna. 2003. *Kemampuan Menyimak Dongeng “Detektif Kancil” melalui Media Audio Visual Siswa Kelas I Sekolah Dasar Pius I Wonosobo Tahun Ajaran 2002/2003*. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.
- Santosa, Edy. 2003. *Cerita Rakyat Dari Jawa Timur*. Jakarta: Grasindo.
- Sarumpaet, Riris K. 1976. *Bacaan Anak-Anak*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjiman, Panuti. 1992. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Tarigan, Hendry Guntur. 1984. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa 3
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ed. IV. cet.1. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tjahjono, Libertus Tenggoe. 1987. *Sastra Indonesia: Pengantar Teori Dan Apresiasi*. Ende: Nusa Indah.
- Widayanti. 2001. *Humor Satire Tujuh Belas Dongeng dalam Kumpulan Dongeng Si Kabayan, Manusia Lucu: Suatu Tinjauan Sosiologi Sastra Dan Implementasi Humor Satore dalam Dongeng “Si Kabayan dan Payudara Asmatis” Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMU*. Yogyakarta: PBSID, USD.



LAMPIRAN 1

Lampiran 1 : Surat Keterangan Penelitian

YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA
 SEKOLAH DASAR KANISIUS DUWET
 ALAMAT: DUWET, SENDANGADI, MLATI, SLEMAN
 KODE POS 55285

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Kanisius Duwet, Kabupaten Sleman, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	Stephani Dwi Yanti
NIM	031224041
Program Studi	Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah
Jurusan	Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas	Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas	Sanata Dharma
Alamat	Mrican, Tromol Pos 29, Yogyakarta

Keterangan :

Telah melaksanakan penelitian :

Pada tanggal	27 April 2009
Di sekolah	SD Kanisius Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman
Dengan judul	Kemampuan Menyimak Alur Legenda Asal Usul Candi Pari Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Mei 2009

Kepala Sekolah



(Y. Margina)

No. Telp : 130690438



LAMPIRAN 2

Lampiran 2 : Penilaian Terhadap Instrumen Penilaian dan Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak Alur.

**INSTRUMEN PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENYIMAK DENGAN MEMPERGUNAKAN KARTU BERSERI
SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR KANISIUS DUWET
SENDANGADI, MLATI, SLEMAN YOGYAKARTA**

IDENTITAS

Nama : Stephani Dwi Yanti
NIM : 031224041
Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Sanata Dharma
Jenjang Pendidikan : S1

Petunjuk !

Berilah penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran menyimak dengan mempergunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.

Nilai	Keterangan
5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

A. PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

No.	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kejelasan identitas mata pelajaran	5				
2	Kejelasan identitas materi pelajaran		4			
3	Kejelasan identitas siswa		4			
4	Ketepatan perumusan standar kompetensi	5				
5	Ketepatan perumusan kompetensi dasar	5				
6	Ketepatan perumusan indikator	5				
7	Ketepatan perumusan tujuan pembelajaran	5				
8	Ketepatan perumusan materi pembelajaran		4			
9	Ketepatan pemilihan metode pembelajaran	5				
10	Ketepatan penentuan langkah – langkah pembelajaran	5				
11	Ketepatan pemilihan sumber belajar		4			
12	Ketepatan pengembangan penilaian		4			
13	Ketepatan pengalokasian waktu	5				
	JUMLAH	40	20			
	JUMLAH SKOR KESELURUHAN	60				

B. PENILAIAN MATERI PEMBELAJARAN

No.	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan cerita rakyat yang mengandung legenda.	5	-			
2	Ketepatan pengalokasian waktu.	5				
3	Kejelasan perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan langkah – langkah pembelajaran.	5				
4	Kesesuaian materi dengan indikator.	5				
5	Kesesuaian tingkat kesulitan bahan pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa.	5				
6	Kesesuaian tes dengan indikator.	5				
7	Kejelasan petunjuk – petunjuk dalam setiap kegiatan pembelajaran.		4			
8	Keterpaduan antaraspek kompetensi (mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca).	5				
9	Kemenarikan materi	5				
	JUMLAH	40	4			
	JUMLAH SKOR KESELURUHAN	44				

C. PENILAIAN PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kesesuaian pelaksanaan kegiatan pembelajarar dengan perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	5				
2	Ketepatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan langkah – langkah pembelajaran.	5				
3	Ketepatan waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.	5				
4	Ketepatan pemilihan instrumen penilaian guna mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.	5				
5	Kemenarikan desain pelaksanaan pembelajaran.		4			
6	Kesesuaian tingkat pemahaman siswa dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.		4			
7	Kejelasan petunjuk -- petunjuk dalam setiap kegiatan pembelajaran.	5				
8	Ketepatan pemilihan sumber pembelajaran dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.	5				
9	Kesesuaian metode pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran.	5				
10	Keterpaduan antaraspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.		4			
	JUMLAH	35	12			
	JUMLAH SKOR KESELURUHAN	47				

1. Apakah keunggulan pelaksanaan pembelajaran kemampuan menyimak dengan menggunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi?

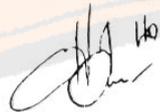
- Anak dapat mengenal cerita legenda di daerah sendiri dan sekitarnya.
- Anak dapat mencontoh perilaku yang baik dari tokoh legenda dan mengerti akibat dari perilaku yang tidak baik.
- Dapat mengenal nilai moral yang ada dalam cerita.

2. Apakah kelemahan pelaksanaan pembelajaran kemampuan menyimak dengan menggunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi?

3. Apakah saran Anda terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan menyimak dengan menggunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi. Hal ini dilakukan sebagai salah satu pedoman dalam melakukan revisi?

Penilai,

Guru Kelas V SD Kanisius Duwet


(M.Y. Hardiyani)
NIP 130690470



LAMPIRAN 3

SILABUS

Nama Sekolah	: SD Kanisius Duwet
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Jenjang	: Sekolah Dasar
Kelas / Semester	: V / II (dua)
Tema	: Pariwisata
Aspek	: Kesastraan
Standar Kompetensi	: Mendengarkan <ol style="list-style-type: none">1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.
Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none">1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
<p>1.2 Siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.</p>	<p>1. Contoh Legenda Malin Kundang. 2. Pengertian alur. 3. Macam-macam alur 4. Contoh analisis alur.</p>	<p>1. Kegiatan Awal a. Presensi dan perkenalan b. Apersepsi siswa terhadap materi melalui kegiatan tanya jawab. c. Permainan: siswa mengklasifikasikan unsur – unsur karya sastra ke dalam unsur intrinsik dan ekstrinsik dengan mempergunakan media kartu acak.</p> <p>2. Kegiatan Inti 2.1 Guru menyampaikan beberapa pertanyaan seputar materi dengan tanya jawab kepada siswa. Materi tersebut berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik sastra. 2.2 Guru menjelaskan materi kepada siswa sementara siswa lainnya menyimak dan</p>	<p>1.2.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian alur dengan benar.</p> <p>1.2.2 Siswa mampu menyebutkan jenis-jenis alur.</p> <p>1.2.3 Siswa mampu menganalisis alur yang terdapat</p>	<p>1. <u>Jenis penilaian</u>: teknik tes 2. <u>Bentuk Instrumen</u>: tes produk (terstruktur) dan tanya jawab.</p>	<p>2 JP (2x35 menit)</p>	<p>1. Contoh legenda Malin Kundang. 2. Legenda Asal Usul Candi Pari.. 3. Kartu berseri 4. Kartu jigsaw. 5. Nurgiyantoro, Burhan. 2002. <i>Teori Pengkajian Fiksi</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 6. Santosa, Edy. 2003. <i>Cerita Rakyat Dari Jawa Timur</i>. Jakarta: Grasindo.</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>mencatat menjelaskan guru.</p> <p>2.3 Guru membagikan lima kartu yang berisi penggalan alur cerita rakyat kepada tiap – tiap siswa. Kartu – kartu tersebut disusun secara acak.</p> <p>2.4 Setiap siswa diwajibkan untuk menyusun kembali penggalan cerita rakyat tersebut secara berurutan dan kemudian siswa memberikan nomor (1-5) pada kartu – kartu tersebut sesuai dengan urutan rangkaian cerita.</p> <p>2.5 Siswa mengerjakan instrument tes yang diberikan guru dengan menceritakan kembali alur cerita ke dalam karangan utuh dengan berpedoman pada kartu berseri yang telah</p>	<p>dalam cerita rakyat berjudul Legenda Asal Usul Candi Pari dengan bahasa yang baik dengan tepat.</p> <p>1.2.4 Siswa dapat mencerita kan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari</p>			
--	--	--	---	--	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>dibagikan.</p> <p>2.6 Guru menunjuk salah satu siswa, kemudian siswa yang bersangkutan maju kemuka kelas dan menyampaikan hasil pekerjaannya.</p> <p>3. Kegiatan Penutup</p> <p>3.1 Kesimpulan bersama yang dilakukan oleh guru dan siswa dan klarifikasi dari guru berkaitan dengan materi.</p>	<p>dengan terlebih dahulu menyusun kartu berseri.</p>			
--	--	--	---	--	--	--



LAMPIRAN 4

Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Menyimak**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SD Kanisius
Mata Pelajaran	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang	: Sekolah Dasar
Kelas / Semester	: V / II (dua)
Aspek	: Kesastraan
Tema	: Pariwisata
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi :

1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.

Kompetensi Dasar :

Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.

Indikator

Siswa mampu menjelaskan pengertian alur dengan benar.

Siswa mampu menyebutkan jenis-jenis alur.

Siswa mampu menganalisis alur yang terdapat dalam cerita rakyat berjudul Legenda Asal Usul Candi Pari dengan bahasa yang baik dengan tepat

Siswa dapat menceritakan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan terlebih dahulu menyusun kartu berseri.

I. Tujuan Pembelajaran

Dengan mendengarkan, siswa dapat menjelaskan pengertian alur dengan benar.

Dengan mendengarkan, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis alur yang terdapat dalam sebuah cerita rakyat.

Dengan mendengarkan, siswa dapat menganalisis alur yang terdapat dalam cerita rakyat berjudul Legenda Asal Usul Candi Pari dengan tepat.

Dengan mendengarkan, siswa dapat menceritakan kembali alur Legenda Asal Usul Candi Pari dengan kalimat sederhana terlebih dahulu menyusun kartu berseri.

II. Materi Pembelajaran :

Alur merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah cerita, selain tema, tokoh, *setting*, dan amanat. Sebuah cerita sudah dipastikan mengandung urutan rangkaian peristiwa yang membangun cerita tersebut. Urutan rangkaian peristiwa tersebut menggambarkan alur cerita dalam cerita rakyat tersebut. Dengan adanya alur, sebuah cerita menjadi berwujud. Kalian juga tentunya sudah tidak asing lagi dengan alur sebuah cerita bukan?

Apa contoh alur? Masih ingatkah kalian akan legenda Malin Kundang? Legenda tersebut berkembang di kalangan masyarakat Minangkabau. Tentunya kalian masih ingat bagaimana urutan peristiwa tersebut dari awal hingga akhir? Cerita diawali dengan kepergian Malin untuk merantau. Cerita berlanjut ketika Malin yang tekun bekerja, jujur, dan pandai itu berjodoh dengan putri seorang saudagar kaya. Konflik bertambah ketika Malin hingga akhirnya menjadi saudagar kaya. Cerita semakin meruncing ketika Malin berkunjung ke kampung halamannya. Konflik terjadi ketika Ibu mendengar kabar kedatangan Malin ke kampung mereka. Keinginan Ibu untuk bertemu sang anak yang sudah lama tidak berjumpa menjadi konflik dalam cerita ini. Klimaks terjadi ketika Ibu ingin menemui Malin. Klimaks terlihat dari penolakan Malin untuk mengakui Ibunya sebagai orang yang telah membesarkannya. Klimaks semakin memuncak ketika Ibu marah dengan perlakuan dan hinaan yang dilontarkan sang ibu. Klimaks tersebut terbukti dengan kutukan yang dilontarkan sang Ibu kepada anaknya hingga pada akhirnya sang anak

berubah menjadi batu. Leraian atau tahap akhir tergambar dari penyesalan Ibu dimana dia mengucapkan kutukan tersebut.

Apa itu alur? Alur merupakan salah satu jenis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam sebuah karya sastra selain tema, tokoh, penokohan, amanat, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan *setting*. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2002:23). Unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai sebuah karya sastra, unsur yang secara faktual akan dijumpai ketika orang menikmati karya sastra. Unsur-unsur tersebut secara langsung turut serta membangun cerita. Kepaduan antar unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerita berwujud. Unsur intrinsik menyebabkan sebuah karya sastra hadir dalam wujudnya sebagai sebuah seni. Unsur intrinsik sebuah karya sastra adalah unsur-unsur yang secara langsung membangun cerita. Selanjutnya, unsur-unsur intrinsik sastra disebut juga sebagai struktur dalam atau lapis bentuk (Tjahjono, 1988: 138).

Apa saja macam-macam alur? Secara sederhana, alur terbagi atas alur temaan, alur bawahan, dan alur datar. Alur temaan mendasarkan pada adanya tema dalam sebuah karya sastra, alur bawahan adalah alur yang dapat dihilangkan atau alur yang tidak mendapat perhatian penting dalam sebuah cerita, sedangkan datar adalah alur yang di dalamnya tidak terdapat pendahuluan, konflik, gawatan, klimaks, dan leraian.

III. Metode Pembelajaran

- a. *Cooperative Learning* melalui demonstrasi dan jigsaw dengan menggunakan kartu berseri sebagai alat evaluasi.
- b. Penugasan (tes terstruktur)

IV. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	
	1.1 Presensi dan perkenalan	2 menit
	1.2 Apersepsi	3 menit
	1.3 Permainan : siswa mengklasifikasikan unsur – unsur karya sastra ke dalam unsur intrinsik dan ekstrinsik dengan mempergunakan media kartu jigsaw.	10 menit
2.	Kegiatan Inti	
	2.1 Guru menyampaikan beberapa pertanyaan seputar materi dengan tanya jawab kepada siswa. Materi tersebut berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik sastra.	5 menit
	2.2 Guru menjelaskan materi kepada siswa sementara siswa lainnya menyimak dan mencatat penjelasan guru.	15 menit
	2.3 Guru membagikan lima kartu yang berisi penggalan alur cerita rakyat kepada tiap – tiap siswa. Kartu – kartu tersebut disusun secara acak.	3 menit
	2.4 Setiap siswa diwajibkan untuk menyusun kembali penggalan cerita rakyat tersebut secara berurutan dan kemudian siswa memberikan nomor (1-5) pada kartu – kartu tersebut sesuai dengan urutan rangkaian cerita.	5 menit
	2.5 Siswa mengerjakan instrument tes yang diberikan guru dengan menceritakan kembali alur cerita ke dalam karangan utuh dengan	20 menit

	berpedoman pada kartu berseri yang telah dibagikan.	
	2.6 Guru menunjuk salah satu siswa, kemudian siswa yang bersangkutan maju kemuka kelas dan menyampaikan hasil pekerjaannya.	5 menit
3. Penutup		
	3.1 Kesimpulan bersama yang dilakukan oleh guru dan siswa dan klarifikasi dari guru berkaitan dengan materi.	3 menit
Total Waktu		70 menit

V. Sumber Belajar

1. Cerita rakyat berjudul Asal Usul Candi Pari
Santosa, Edy. 2003. *Cerita Rakyat Dari Jawa Timur*. Jakarta : Grasindo
2. Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
3. Tjahjono, Libertus Tenggoe. 1987. *Sastra Indonesia : Pengantar Teori Dan Apresiasi*. Nusa Indah : Ende.

VI. Media Pembelajaran

Media yang dipergunakan dalam pembelajaran adalah kartu jigsaw.

VII. Penilaian

- a. Jenis penilaian : teknik tes
- b. Bentuk tes : tes produk dan tanya jawab.

c. Instrumen

Soal :

Tes Produk

Tulislah kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Kunci Jawaban: (terlampir)

Kriteria Penilaian

Unsur Penilaian	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Total
1. Kartu Berseri	Siswa dapat merangkaikan kartu berseri yang disusun secara acak dengan benar dengan memberikan nomor urut pada kartu (1-5).		15
2. Alur	1. Eksposisi : pengenalan dilakukan secara tepat 2. Komplikasi : masalah yang ditimbulkan 3. <i>Rising action</i> : bertambahnya masalah-masalah yang berkaitan dengan kendala-kendala dan kesukaran-kesukaran. 4. <i>Turning point</i> : klimaks dimana masalah terselesaikan 5. <i>Ending</i> : akhir cerita logis dan memuaskan 6. Secara umum, kesatuan cerita terpadu, adanya kelogisan : urutan cerita dari awal hingga akhir.	5 7 8 10 10 20	60

3. Bahasa	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.		25
	1. Penulisan kata.	5	
	2. Pemakaian tanda baca.	5	
	3. Pemakaian huruf kapital.	5	
	4. Kelogisan kalimat	10	
	Total Skor		100

Yogyakarta, 25 April 2009

Penyusun,



(Stephani Dwi Yanti)

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Kanisius Duwet

Guru Kelas V SD Kanisius Duwet




 (MY. Hardiyani)
 NIP 130690470



LAMPIRAN 5

Lampiran 5: Kartu Berseri

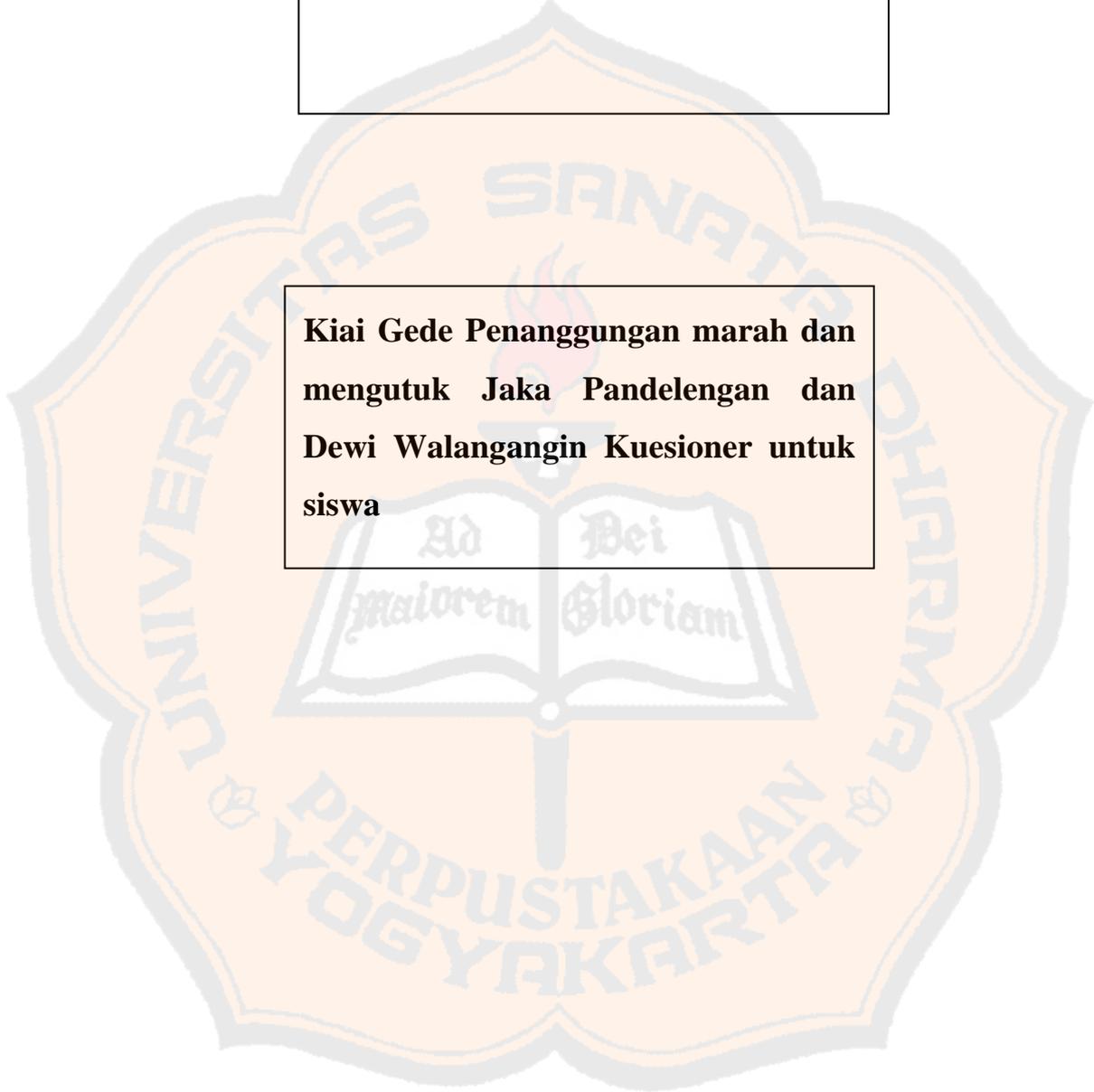
Di puncak Gunung Penanggungan tinggal tokoh sakti bernama Kiai Gede Penanggungan bersama putri cantik bernama Dewi Walangangin

Seorang pemuda bernama Jaka Pandelengan ingin berguru dengan syarat harus menikah dengan putri Walangangin.

Kiai Penanggungan memberi biji pari (padi) sebagai hadiah pada Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin

**Jaka Pandelengan menjadi kaya raya
namun sombong**

**Kiai Gede Penanggunggan marah dan
mengutuk Jaka Pandelengan dan
Dewi Walangangin Kuesioner untuk
siswa**





LAMPIRAN 6

Lampiran 6 : Kartu Jig Saw

Pekerjaan yang ditunda – tunda
akan membuahkan hasil yang kurang baik

Si Kabayan, Nyi Iteng, dan Emak

Judi merupakan penakit yang dapat
memperburuk budi pekerti seseorang

Sangkuriang dan Dayang Sumbi

Tiap persoalan atau kesulitan pasti ada jalan
keluarnya, jangan mudah putus asa

Malin Kundang, Ibu, Saudagar Kaya

Manusia harus mau bekerjasama.
dengan bekerja sama, masalah yang
berat akan menjadi ringan

Si Kancil dan Petani

Kebaikan adalah sumber ketentraman
hidup di dunia ini.

Bawang Merah dan Bawang Putih

Timun mas, Ibu, dan raksasa

Anak harus berbakti kepada orang tuanya.

Kewajiban anak adalah menghormati dan berbakti kepada orang tua.

Awalnya miskin, kemudian karena berkerja keras menjadi kaya, namun akhirnya sombong,

Dengan kekayaan orang tuanya, ia hidup serba berkecukupan, namun akhirnya ia harus hidup susah karena kesombongan dan kelicikannya.

Nina, adalah seorang anak yang rajin, namun ia terlahir sebagai anak Petani yang miskin, namun karena kegigihannya ia menjadi juara kelas

TEMA



(Kasih sayang milik semua makhluk Tuhan)



(Keadilan hak setiap warga)

TOKOH

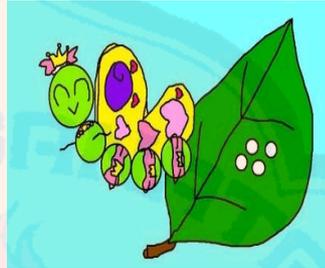


(Guru bersama murid-murid)

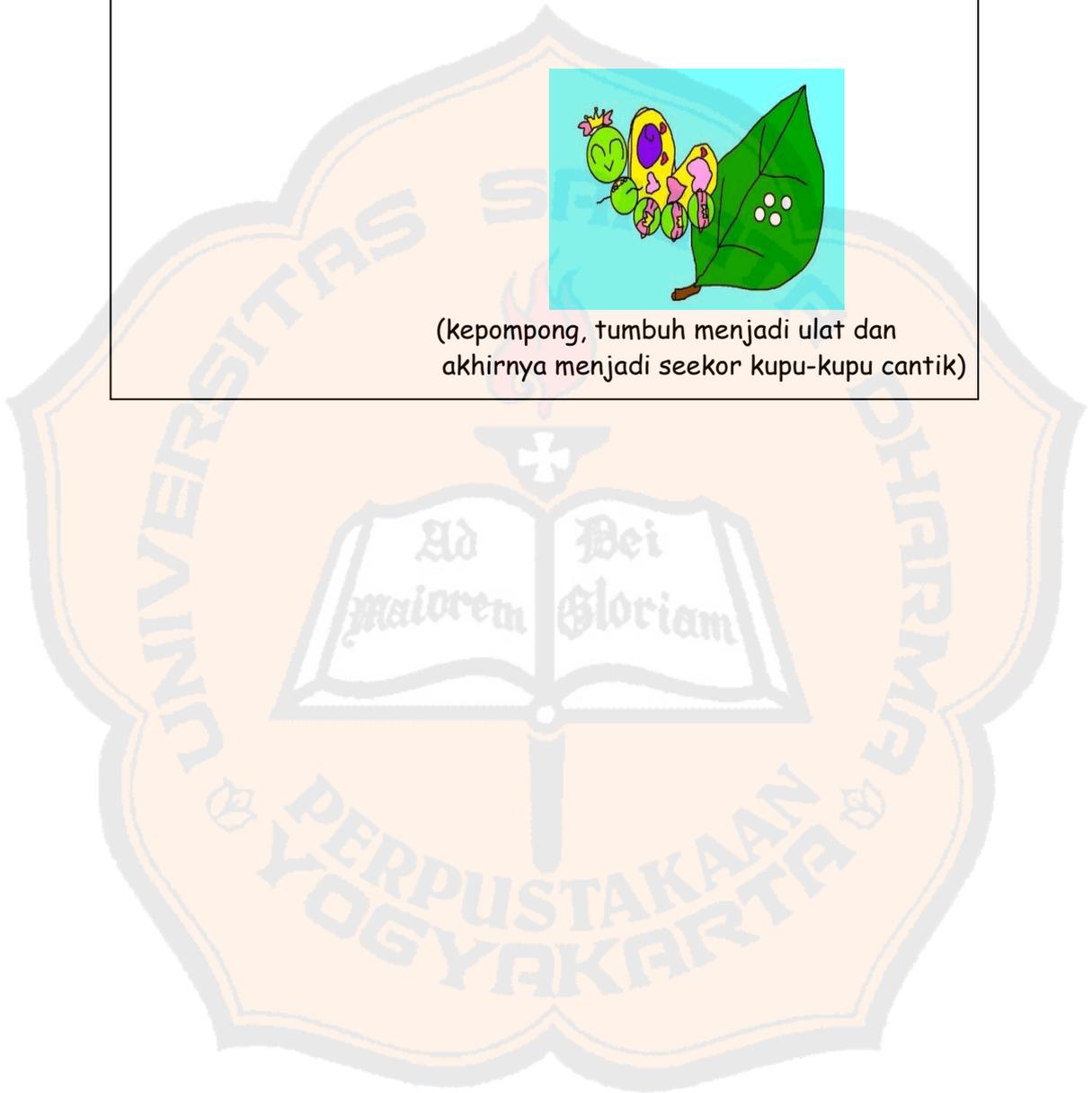


(Santaclause)

ALUR



(kepompong, tumbuh menjadi ulat dan akhirnya menjadi seekor kupu-kupu cantik)





LAMPIRAN 7

Lampiran 7 : Legenda Asal-usul Candi Pari

ASAL USUL CANDI PARI

Di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, ada dua buah candi kecil. Namanya Candi Pan dan Candi Sumur. Letaknya di desa Candi Pari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo.

Kedua candi itu memang tidak seterkenal Candi Borobudur atau Candi Prambanan. Namun, cerita asal usul kedua candi itu sangat menarik. Beginilah kisahnya.

Pada zaman dahulu, di puncak Gunung Penanggungan tinggailah seorang tokoh sakti. Namanya Kiai Gede Penanggungan. Ia mempunyai seorang anak perempuan bernama Dewi Waiangangin.

Kiai Gede Penanggungan selalu berdoa agar ada pemuda yang datang ke tempat tinggalnya. Pemuda itulah nantinya yang

akan dijodohkan dengan Dewi Walangangin.

Lama sekali Kiai Gede Penanggungan menunggu. Akhirnya, yang dinantikan datang juga. Seorang pemuda tampan dan gagah datang ke rumahnya.

"Siapakah namamu anak muda? Apa maksud dan tujuanmu datang kemari?" tanya Kiai Gede Penanggungan.

"Nama saya Jaka Pandelegan, Kiai! Jauh-jauh saya datang kemari karena ingin berguru pada Kiai!" jawab pemuda itu.

"Aku mau menjadi gurumu, asal kamu mau menuruti satu permintaanku."

"Apakah yang Kiai minta?"

"Kamu harus mau menjadi suami anakku."

"Baiklah, Kiai."

Jaka Pandelegan kemudian diperkenalkan pada Dewi Waiangangin. Setelah bertemu, Jaka Pandelegan sangat senang. Ternyata calon istrinya cantik jelita.

Dewi Waiangangin sendiri juga senang mendapat calon suami yang gagah cian tampan.

Keduanya pun dinikahkan oleh Kiai Gede Penanggungan.

Untuk beberapa lama, Jaka Pandelegan hidup di puncak Gunung Penanggungan. Ia menjadi menantu sekaligus murid Kiai Gede Penanggungan. Sebagai menantu, ia adalah menantu yang hormat dan patuh pada mertuanya. Sebagai murid, ia adalah murid yang pandai dan cerdas.

Dalam waktu singkat, Jaka Pandelegan sudah menguasai ilmu-ilmu yang diajarkan Kiai Gede Penanggungan.

Lama-lama, timbul keinginan Jaka Pandelegan untuk kembali ke tempat asalnya. Dewi Waiangangin setuju dengan keinginan suaminya. Jaka Pandelegan

bersama istrinya segera mengutarakan keinginan mereka pada Kiai Gede Penanggungan.

"Aku tak bisa menahan kalian hidup di sini. Sudah saat-nya kalian hidup mandiri. Untuk itu aku sudah mempersiapkan suatu hadiah untuk kalian," kata Kiai Gede Penanggungan.

Ia segera mengeluarkan sebuah bungkus-an. Bungkus-an itu diberikan kepada Jaka Pandelegan.

"Apa isi bungkus-an ini, Kiai?" tanya Jaka Pandelegan.

"Isinya adalah biji *pari(pad)*. Tanamlah biji padi itu nanti setelah tiba di tempat asalmu! Kalau kamu menjadi orang yang kaya, janganlah sombong dan takabur. Berilah orang-orang yang minta biji padi padamu!"

"Baik, Kiai. Semua pesan Kiai akan saya patuhi!"

Jaka Pandelegan dan Dewi Waiangangin segera ber-pamitan. Dewi Waiangangin ingin menangis karena tak sampai hati meninggalkan ayahnya sendirian. Namun, ia berhasil menahannya. Ia memang sangat mencintai ayahnya. Namun, ia harus ikut suaminya.

Setiba di tempat asalnya, Jaka Pandelegan segera memulai hidup barunya. Ia mengolah tanah untuk dijadikan sawah. Di sawahnya itulah ditanam biji padi pemberian Kiai Gede Penanggungan.

Biji padi itu tumbuh dengan subur. Ketika dipanen, hasilnya melimpah ruah. Akhirnya, Jaka Pandelegan menjadi orang yang kaya raya.

Setelah kaya raya, ternyata Jaka Pandelegan menjadi sombong. Orang-orang yang meminta biji padi padanyatak diberi. Bahkan Jaka Pandelegan mengusir mereka dengan kasar.

"Pergi kalian! Kalian orang-orang malas. Mau enak saja. Tak tahu bagaimana susahnya saya menanam padi itu. Enak saja kalian mau meminta," kata Jaka Pandelegan.

Perilaku Jaka Pandelegan yang sombong itu didengar oleh Kiai Gede Penanggungan.

Sang kiai pun segera pergi ke tempat tinggal Jaka Pandelegan dan anaknya. Ia ingin mengingatkan Jaka Pandelegan agar tidak sombong.

Setiba di rumah Jaka Pandelegan, ternyata rumahnya kosong. Jaka Pandelegan dan istrinya tidak di rumah. Seseorang memberi tahu Kiai Gede Penanggungan bahwa Jaka Pandelegan dan istrinya berada di sawah.

Kiai Gede Penanggungan pun segera pergi ke sawah.

Di sawah, Kiai Gede Penanggungan melihat Jaka Pandelegan sedang menyangi padinya. Dewi Waiangangin sendiri sedang mengambil air dari sumurtidakjauh dari situ.

"Jaka Pandelegan! Kemarilah, aku ingin bicara pada-mu!" teriak Kiai Gede Penanggungan.

Jaka Pandelegan yang sedang membersihkan rumput di sawahnya tak mendengar panggilan itu. Ia tetap melanjutkan pekerjaannya tanpa menoleh pada

Kiai Gede Penanggungan.

Kiai Gede Penanggungan ganti memanggil anaknya, Dewi Waiangangin .

"Anakku, Dewi Waiangangin! Ini ayah datang, Nak!"

Dewi Waiangangin juga tidak menoleh. ia tetap mengisi bak airnya dengan air sumur itu.

Berkali-kali Kiai Gede Penanggungan mengulangi panggilannya. Namun, keduanya tetap membisu.

Timbullah kemarahan Kiai Gede Penanggungan. Ter-lepasiah kata kutukan dari mulutnya.

"Kalian berdua dipanggil berkali-kali tidak menyahut, seperti candi saja!"

Secara tiba-tiba, tubuh Jaka Pandelegan berubah men-jadi candi. Demikian juga dengan tubuh Dewi Waiangangin.

Kiai Gede Penanggungan sangat menyesai telah me-ngeluarkan kutukan. Namun, sesai kemudian tiada berguna.

Kiai Gede Penanggungan kembali ke puncak Gunung Penanggungan dengan gontai.

Orang-orang kemudian menyebut candi perubahan dari tubuh Jaka Pandelegan dengan nama Candi Pari. itu karena candi itu berada di tengah-tengah tanaman pa/7(padi).

Candi perubahan dari tubuh Dewi Waiangangin dinamakan-kc., Ccindi Sumur. Itu karena candi itu berada di dekat sumur.

Nama desa itu'pun menjadi desa. Candi Pari.

Kesimpulan

Cerita ini merupakan legenda.

Candi Pari dan Candi Sumur masih ada sampai sekarang di desa Candi Pari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Bahkan pada tahun 1996 Candi Pari sempat dipugar.

Cerita ini memberi pelajaran kepada kita bahwa sifat sombong. suka menghina orang lain, dan tidak taat pada orang tua adalah sifat yang perlu di jauhi. Sifat-sifat seperti itu akan membawa bencana pada kita di kemudian hari.

BIOGRAFI SINGKAT

Edy Santosa dilahirkan di Bojonegoro (Jawa Timur), 8 Agustus 1972. Setelah tamat dari SPGN Bojonegoro Jurusan Guru SD, melanjutkan ke Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni: IKIP Negeri Surabaya (sekarang menjadi Universitas Negeri Surabaya; lulus tahun 1996).

Pernah bekerja sebagai *freelance* di Surabaya (1996-1997). Sejak tahun 1998, diangkat menjadi guru pada SLTPN 2 Rambipuji, Jember, Jawa Timur.

Karyanya: *Cerita Rakyat dari Tulungagung* (2003) dan *Cerita Rakyat dari Ponorogo* (2003).



LAMPIRAN 8

Lampiran 8 : Gambar-Gambar Dokumentasi Penelitian



(Situasi ketika pembelajaran berlangsung)



(Guru kelas juga terlibat dalam penilaian)



(Peneliti menjelaskan materi alur)



(Peneliti menjelaskan permainan kartu jigsaw)



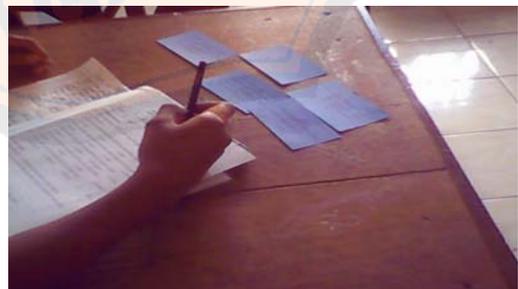
(Belajar itu menyenangkan)



(Kartu berseri sebagai alat evaluasi)



(Peneliti menjelaskan penggunaan kartu berseri kepada siswa)

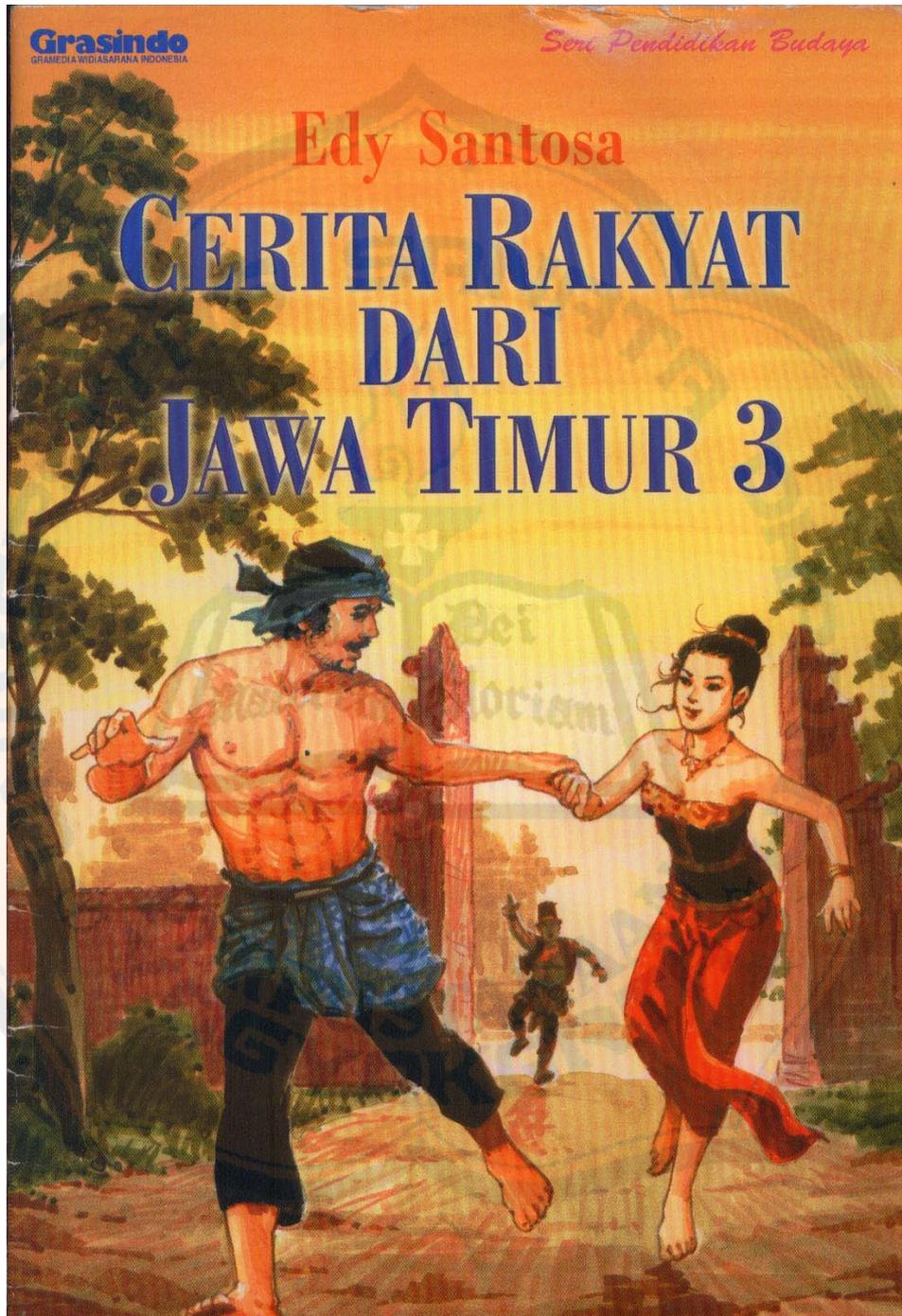


(Siswa aktif mempergunakan kartu berseri dalam merangkaikan alur)



LAMPIRAN 9

Lampiran 9 : Cover Depan dan Belakang Cerita Rakyat Dari Jawa Timur 3, karya Edy Santoso



CERITA RAKYAT DARI JAWA TIMUR 3

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Ada dua jenis cerita rakyat: puisi dan prosa. Cerita rakyat dalam bentuk prosa terdiri dari dongeng, legenda, dan mite.

Dalam buku ini dimuat sembilan cerita rakyat yang berasal dari Jawa Timur. Di antaranya "Tragedi di Kerajaan Powan", "Asal Usul Kesenian Dungkreng", dan "Terjadinya Telaga Sarangan".

Cara penyajian yang menarik dan penggunaan bahasa yang sederhana membuat buku ini cocok untuk anak-anak. Orang tua dan guru pun patut membaca buku ini.

Grasindo
GRAMEDIA WIDIASARANA INDONESIA

Penerbit PT Grasindo

Jl. Palmerah Selatan 22-28, Jakarta 10270
Telp. (021) 53696545, Fax. (021) 5491412
www.grasindo.co.id

ISBN 979-732-211-4



9 789797 322113



201 03 320

Desainer sampul: Kunta Rahardjo



LAMPIRAN 10

Nomer : 780

135

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Asal Usul Candi Pari

Di puncak Gunung Penanggungan tinggal seorang tokoh sakti bernama Kiai Gede Penanggungan. Kiai Gede Penanggungan hidup bersama putrinya yang bernama Dewi Walangangin.

Lalu datanglah seorang pemuda yang bernama Jaka Pandelengan. Jaka Pandelengan berniat untuk berguru dengan Kiai Gede Penanggungan. Kiai Gede Penanggungan bersedia dengan syarat harus mau menikah dengan Putri Walangangin, dan Jaka Pandelengan pun menyetujuinya.

Setelah Jaka Pandelengan telah mendapat ilmu-ilmu sakti, ia menepati janjinya yaitu menikah dengan Dewi Walangangin. Lalu Kiai Gede Penanggungan memberi biji pari sebagai hadiah pada Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin.

Setelah itu Jaka Pandelengan pulang ke kampung halamannya bersama Dewi Walangangin. Dan sesampainya di rumah, Jaka Pandelengan dan istrinya menanam biji padi, dan panennya melimpah. Jaka Pandelengan menjadi kaya raya namun sombong.

Tetapi Jaka Pandelengan berubah menjadi sombong dan Kiai Gede Penanggungan mendengar cerita itu. Saat Kiai Gede Penanggungan ke ladang Padi milik Jaka Pandelengan, Jaka Pandelengan dan istrinya tidak menoleh sewaktu dipanggil. Lalu Kiai Penanggungan marah dan mengutuk Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin menjadi Candi.

100

~ Selesai ~

Nama : Agnes dan Mayasari
Nomer : 738

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Asal Usul Candi Pari

Di sebuah puncak gunung tinggallah orang sakti bernama Kiai Gede Pananggungan. Ia tinggal bersama anak nyai yang cantik jelita bernama Dewi Walangangin.

Kiai Gede Pananggungan ingin setali kedalangan pemuda untuk diaditikan suami Dewi Walang angin. Suatu hari datanglah pemuda tampan. Ia ingin berguru dengan Kiai Gede Pananggungan. Namun Kiai Gede Pananggungan memberi syarat agar Jaka Padelengan ingin menjadi suami anak nyai.

Jaka Pananggungan diaditikan dan mereta pun menikah. Suatu hari saat Dewi Walangangin ingin tinggal bersama suami nya, Kiai Gede Pananggungan memberi Jaka Padelengan hadiah berupa biji pari (Pari). Kiai Gede Pananggungan menyuruh agar Jaka Padelengan menanam benih pari itu. dan jika ada orang yang meminta berilah. Namun setelah Jaka Padelengan kaya raya dan sombang. Kiai Gede Pananggungan sangat marah. Ia lalu datang dan mengutuk Jaka Padelengan menjadi candi pari dan Dewi Walangangin menjadi candi sumur.

Nama : Hans Christian Andersen
 Nomor : 740

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Legenda Candi Padi dan Candi Sumur ?

D. gunung Penanggungan, tinggajal, tokoh yang sakti, bernama Kyai Gede Penanggungan bersama putrinya Cantik yang bernama Dewi Walang Angin.

Seorang Pemuda bernama Jaka Padalegan, insid, berguru sakti dengan Kyai Gede Penanggungan dengan mematuhi syarat dari Kyai Gede Penanggungan yaitu dengan harus menikahi Dewi Walang Angin.

Karena Jaka Padalegan mau menikahi Dewi Walang Angin akhirnya Jaka padalegan di latih ilmu sakti yang hebat. Dan sebagai hadiahnya Kyai Gede Penanggungan memberinya padi (Padi C. padi) sebagai hadiah. Padi Jaka padalegan dan Dewi Walang Angin.

Akhirnya Jaka Padalegan menjadi kaya hidup mewah, dan hartanya melimpah. Berkat padi yang siub yang diberikan kepada Kyai Gede Penanggungan. Namun sifat Jaka sangatlah Sombang sekali padi seSamanya.

Kyai Gede Penanggungan marah karena Jaka dan Dewi membisu saat berkeja. Dewi maimba sumur dan Jaka memanen Padi. Lalu mereka dikutuk menjadi candi. Jaka menjadi Candi Padi. Sedangkan Candi sumur adalah Dewi. Dewi Penanggungan dikutuk di dekat sumur dan Jaka Padalegan dikutuk di dekat sawah. Sekarang Kyai Gede Penanggungan menyesal dan sangat putus asa.

Nomer : 745

138

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Asal Usul Candi Pari

Di Puncak Gunung Penanggungan tinggalah tokoh sakti yang bernama Kiai Bede Penanggungan. Ia juga tinggal bersama putrinya yang cantik jelita bernama Dewi Walangangin. Putrinya itu belum mempunyai pasangan.

Di suatu hari datanglah seorang pemuda yang bernama Jaka Pandelengan. Ia ingin berguru. Tetapi ada syaratnya harus mau menikah dengan putri Walangangin. Dan Jaka Pandelengan pun bersedia.

Kiai Bede Penanggungan memberi bingkis pari kepada Jaka Pandelengan sebagai hadiah. Tetapi ada syaratnya Jaka Pandelengan tidak boleh sombong.

Tetapi Jaka Pandelengan menjadi kaya tetapi sombong. Kiai Bede Penanggungan merasa marah kepada Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin. Akhirnya

Kiai Bede Penanggungan mengutuk mereka menjadi Candi Pari yang ada di Sidharjo, Jawa Timur.

Selesai

86

Nama : L Y N S I E L I A N A T
 Nomer : 742

139

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Di Puncak Gunung tinggal seorang Sakti bernama ~~Penanggungan~~ Kiyai Penanggungan. Dan ia hidup bersama seorang istrinya yang bernama Dewi Walangangin. Pada suatu hari datanglah seorang pemuda bernama Jaka Pandelengan, yang ingin berguru pada Kiyai Penanggungan. Tetapi ia harus memenuhi syarat yaitu menikahi Dewi Walangangin. Setelah belajar pada Kiyai ~~Pandelengan~~ Penanggungan, Jaka Pandelengan ingin kembali ke asalnya. Sebelum berangkat Kiyai Penanggungan memberi hadiah biji padi kepada Jaka Penanggungan dan Dewi Walangangin. Setelah sampai di tempat asal Jaka Penanggungan, mereka langsung menanam biji padi itu. Setelah menjadi orang kaya karena hasil padi yang melimpah, mereka menjadi sombong. Karena Kiyai Penanggungan mengetahui hal itu maka ia datang ke rumah Jaka Pandelengan. Tetapi karena Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin tidak mau diberi tahu, marahlah Kiyai Penanggungan dan mengutuk mereka berdua.

Nama : Resti Nur
Nomer : 746

Tes Produk

Tuliskan kembali cerita rakyat yang telah dibacakan oleh guru kalian dengan beberapa kalimat sederhana berdasarkan kartu berseri yang telah disusun secara berurutan!

Di puncak Gunung Pananggungan tinggal seorang tokoh Sakti. Ia bernama Kiai Gede Pananggungan. Ia tinggal bersama Patringa, yang bernama Dewi Walangangin. Seorang Pemuda yang bernama Jaka Pandelengan, ia ingin seketika berguru tetapi dengan syarat harus menikah dengan Putri Walangangin. Tak lama Jaka dan Dewi Walangangin menikah. Saat hendak berangkat Kiai Pananggungan memberi biji padi sebagai hadiah pada Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin. Jaka Pandelengan menjadi kaya raya namun sombong dan kikir. Saat Kiai Gede Pananggungan datang kerumah Jaka beserta istrinya tetapi saat Kiai datang ke rumah yang kosong Kiai Gede Pan marah dan mengubuk Jaka Pandelengan dan Dewi Walangangin menjadi candi.

BIODATA PENULIS

Stephani Dwi Yanti dilahirkan di Kotabumi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, pada tanggal 14 September 1984. Pendidikan dasar diperoleh di SD Xaverius Kotabumi dan lulus pada tahun 1997. Pendidikan tingkat sekolah menengah pertama (SMP) ditempuh di SMP Xaverius Kotabumi hingga tahun 2000. Kemudian melanjutkan pada tingkat sekolah menengah atas (SMA) di SMA Xaverius Pringsewu dan lulus pada tahun 2003. Pada tahun 2003 melanjutkan pendidikan di tingkat perguruan tinggi (PT) di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah. Tugas akhir ditempuh dengan penulisan skripsi dengan judul *Kemampuan Menyimak Alur Legenda "Asal Usul Candi Pari" Dengan Mempergunakan Kartu Berseri Sebagai Alat Evaluasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Yogyakarta.*