



AUDIO DUMADINE DESA WIDURI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI ISI CERITA LEGENDA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PEMALANG

Inne Agustine Dwi Hastuti ✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Keywords:

media pembelajaran audio, cerita legenda, dumadine desa widuri

Abstrak

Pembelajaran memahami isi cerita legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga perlu diadakannya penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan audio cerita legenda sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Desain penelitian adalah Research and development (R&D). Instrumen penelitian menggunakan angket kebutuhan siswa, pedoman wawancara guru dan siswa, angket uji ahli media dan materi, angket tanggapan siswa, dan pedoman wawancara guru terhadap hasil ujicoba. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah audio cerita legenda dumadine desa widuri yang sudah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran memahami isi cerita legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang.

Abstract

The learning of comprehending contents of the legend story for the eighth grade of Junior High School in Pemalang have been problems of the using learning media. Based on the problems, it needs a research aims to develop an audio of the legend story which suit the needs of the teachers and students in the learning process. The research using Research and Development's method. The instruments using questionnaire of the needs of the students, teacher and student's interview guidance, questionnaire test of the material and media expert, questionnaire of the student's responses, and teacher's interview guidance on the test result. The data analysis using qualitative and descriptive's analysis. The product of the research is an audio of the legend story entitled dumadine desa widuri which has been declared suitable to use as a media to the learning of comprehending contents of the legend story for the eighth grade of Junior High School in Pemalang.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: inneagustine2@gmail.com

ISSN 2252-6307

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib di semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di Jawa Tengah. Sebagai salah satu mata pelajaran dalam bidang bahasa, di dalamnya terdapat dua aspek kemampuan meliputi aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Setiap aspek tersebut memiliki empat keterampilan yaitu menyimak atau mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Empat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan bersifat berkelanjutan.

Kurikulum 2013 untuk kelas VIII dalam kompetensi dasar memahami isi dari cerita legenda menerangkan bahwa siswa harus mencapai tujuan pembelajaran dari materi wacana dengarannya legenda. Agar tercapai tujuan pembelajaran, siswa diharuskan mampu menguasai keterampilan mendengarkan, menulis dan berbicara. Ketiga keterampilan berbahasa tersebut digunakan sebagai penunjang agar siswa memahami materi ajar yang diberikan oleh guru.

Cerita legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang berkembang dan dipercaya dalam suatu masyarakat. Metode penyampaian cerita legenda dilakukan secara lisan dan turun temurun. Melestarikan cerita legenda dapat dilakukan dalam berbagai kesempatan, salah satunya dengan memasukan ke dalam materi pembelajaran di sekolah. Salah satu cerita legenda adalah legenda desa Widuri yang berasal dari Kabupaten Pemalang. Legenda yang menceritakan tentang asal-usul nama desa pesisir pantai di Kabupaten Pemalang ini mengandung pesan moral untuk diketahui oleh anak-anak atau generasi muda Kabupaten Pemalang. Upaya melestarikan serta menyebarkan pesan moral dalam cerita legenda desa Widuri dapat dilakukan dengan

mengemasnya dalam wacana dengarannya yang digunakan sebagai media pembelajaran cerita legenda di sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Pemalang dan SMPN 3 Pemalang, pembelajaran memahami isi dari cerita legenda mengalami kendala dalam pelaksanaannya yaitu tidak tersedianya media pembelajaran yang cocok dan sesuai kebutuhan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Kendala tersebut membuat guru sebagai fasilitator di kelas menjadi terbatas dalam menyampaikan materi pembelajaran cerita legenda.

Guru menyatakan selama ini siswa hanya membaca wacana teks legenda yang ada di buku-buku pelajaran atau LKS. Penggunaan wacana teks sebagai media pembelajaran memahami isi dari cerita legenda tidak sesuai dengan rencana pembelajaran sebelumnya. Pada kesempatan lain, guru membacakan wacana teks legenda yang dilakukan berulang untuk didengarkan kepada siswa, atau siswa secara bergantian dengan siswa lainnya membaca keras cerita legenda. Hal ini membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dengan materi pembelajaran memahami isi dari cerita legenda.

Mengacu pada permasalahan di atas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa wacana dengarannya legenda yang kontekstual di Kabupaten Pemalang, sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran wacana dengarannya legenda di desa widuri. Pada penelitian ini, media dikembangkan dalam bentuk audio atau rekaman suara. Rekaman suara selanjutnya diolah dengan menambahkan ilustrasi musik atau bunyi-bunyian lain sebagai efek latar belakang kejadian cerita. Setelah rekaman suara diolah menjadi rekaman audio yang menarik kemudian dikemas dalam bentuk keping CD yang berisi audio legenda di desa widuri.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa wacana

dengan legenda dumadine desa widuri dapat menjadi solusi dari masalah dalam proses pembelajaran memahami isi dari cerita legenda. Produk atau media yang dihasilkan juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa pada materi cerita legenda, membantu guru menyediakan media pembelajaran yang baru serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan audio cerita legenda dumadine desa widuri untuk pembelajaran memahami isi cerita legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan audio cerita legenda dumadine desa widuri yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran memahami isi cerita legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang.

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Fitrianto (2011), Hapipah (2014), Pamukti (2013), Irkhamudin (2012), dan Ningrum (2013).

Fitrianto (2011) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kompetensi Menyimak Cerita Rakyat menggunakan Media Sound Slide untuk Siswa Kelas VI SD menghasilkan prototipe berupa media audiovisual. Hapipah (2014) dengan penelitiannya berjudul Pengembangan Media Audio Legenda Ki Gede Sebayu dalam Dialek Tegal mengembangkan prototipe media audio. Penelitian Pamukti (2013) yang berjudul Pengembangan Media Audio Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa SMA Kelas X di Kota Temanggung mengembangkan media pembelajaran cerita menyimak berupa media audio. Irkhamudin (2012) melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Audio Terpadu Berbasis Internet untuk

Pembelajaran Menyimak Berita Kelas X menghasilkan prototipe audio guna menunjang pembelajaran menyimak. Ningrum (2013) dengan judul penelitiannya Pengembangan Media Audio Pembelajaran Menyimak Legenda di Kota Semarang juga mengembangkan media audio sebagai media pembelajaran menyimak.

Berdasarkan kajian pustaka diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan audio cerita legenda sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan, namun pengembangan audio cerita legenda dumadine desa widuri belum pernah dilakukan. Sasaran penelitian adalah guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang. Hasil dari penelitian ini adalah audio cerita legenda dumadine desa widuri yang berisi rekaman suara cerita asal-usul nama desa pesisiran pantai di Kabupaten Pemalang, yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran memahami isi cerita legenda kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang.

Sebagai pendukung penelitian ini, teori kepastakaan yang digunakan adalah teori-teori media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, media audio sebagai media pembelajaran, prosedur pembuatan media audio, karakteristik cerita rakyat, dan legenda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, Research and Development (R&D). Metode R&D digunakan pada penelitian yang menghasilkan produk pengembangan. Menurut Sugiyono (2010: 407), metode Research and Development adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam 10 langkah yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5)

perbaikan desain, (6) ujicoba produk, (7) perbaikan produk, (8) uji coba pemakaian, (9) perbaikan produk, dan (10) produksi massal (Sugiyono 2010).

Pada penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah R&D hanya menjadi enam langkah saja, menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian pengembangan media audio cerita legenda dumadine desa widuri.

Data dan sumber data diperoleh dari hasil observasi pembelajaran memahami isi cerita legenda, angket kebutuhan siswa, wawancara guru dan siswa, angket uji validasi ahli materi dan media, angket tanggapan siswa, dan wawancara guru terhadap hasil ujicoba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik angket, dan teknik wawancara. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket kebutuhan siswa, pedoman wawancara guru dan siswa, angket uji validasi ahli materi dan media, angket tanggapan siswa, dan pedoman wawancara guru terhadap hasil ujicoba produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Pemalang dan SMPN 3 Pemalang dan siswa kelas VIII SMPN 1 Pemalang dan SMPN 3 Pemalang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan audio cerita legenda dumadine desa widuri sebagai media pembelajaran memahami isi cerita legenda. Audio cerita legenda dumadine desa widuri yang dibutuhkan guru dan siswa adalah rekaman suara yang menceritakan legenda dumadine desa widuri menggunakan pengantar Bahasa Jawa ngapak pemalangan dengan ragam ngoko alus dan krama lugu. Durasi penyajian audio cerita legenda dumadine desa widuri yang dibutuhkan guru

dan siswa adalah 10 menit. Semua guru dan siswa setuju dan tertarik jika audio legenda dumadine desa widuri dijadikan sebagai media pembelajaran memahami isi cerita legenda karena sebelumnya belum ada media audio yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media audio cerita legenda dumadine desa widuri, siswa merasa menjadi lebih bersemangat belajar dan guru menjadi lebih terbantu dalam menyampaikan materi cerita legenda dan kendala dalam pembelajaran memahami isi cerita legenda dapat teratasi.

Prototipe audio cerita legenda dumadine desa widuri terdiri dari tiga bagian, (1) bagian awal berisi pengenalan singkat tentang audio cerita legenda dumadine desa widuri dan petunjuk atau langkah-langkah pembelajaran memahami isi dari cerita legenda, (2) bagian inti yaitu audio materi cerita legenda dumadine desa widuri, dan (3) bagian akhir adalah berisi instruksi latihan soal kompetensi dasar memahami isi dari cerita legenda.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian pengembangan audio cerita legenda dumadine desa widuri sebagai media pembelajaran memahami isi dari cerita legenda untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Pemalang yang telah dilakukan, maka diperoleh simpulan dan saran sebagai berikut.

1. Pengembangan audio cerita legenda dumadine desa widuri dilakukan melalui enam tahap yaitu (1) menganalisis potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data dan informasi, (3) desain produk, (4) uji validasi produk, (5) perbaikan produk, dan (6) ujicoba produk.
2. Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran memahami isi dari cerita legenda yang menarik dan kontekstual, yaitu audio cerita legenda dengan judul dumadine desa widuri yang

menggunakan ragam bahasa Jawa ngoko alus dan krama lugu dengan durasi waktu 10-15 menit.

3. Prototipe media audio cerita legenda dumadine desa widuri memiliki tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal adalah pembuka berisi perkenalan dan langkah-langkah pembelajaran memahami isi dari cerita legenda yang menggunakan audio cerita legenda dumadine desa widuri, bagian inti yaitu audio materi cerita legenda dumadine desa widuri, dan bagian akhir adalah berisi instruksi latihan soal kompetensi dasar memahami isi dari cerita legenda.
4. Berdasarkan hasil uji validasi ahli, audio cerita legenda dumadine desa widuri ini dinilai baik dan sudah layak dijadikan media pembelajaran, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain dihilangkannya prolog pembuka yang berisi perkenalan singkat audio cerita legenda dumadine desa widuri menggunakan bahasa Indonesia, penguatan karakter dalam dialek ngapak oleh tokoh Nyi Pedaringan, Ki Pedaringan, Prajurit, dan Pangeran Benowo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bascom, William R. 1953. *Folklore and Anthropology*. *The Journal of American Folklore*. Volume 66, nomor 22: 283-290.
- Bascom, William R. 1965. *The Forms of Folklore: Prose Narratives*. *The Journal of American Folklore*. Volume 78, nomor 307: 3-20.
- Carthy, Julie. 1984. *Folklore in the Oral Tradition, Fairytales, Fables and Folk-Legend*. *The Oral Tradition Journal*. Volume 4, nomor 1. Yale: New Have Teachers Institute.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. 2010. *Media Pelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauzy, Firdaus. 2013. *Kategori dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat*. Online, tersedia di http://ulongfirdausfauzy.blogspot.co.id/2013/06/kategori-dan-fungsi-sosial-cerita-rakyat_647.html (diunduh pada tanggal 5 Mei 2016)
- Fitrianto, Restu Agung. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Kompetensi Menyimak Cerita Rakyat menggunakan Media Sound Slide untuk Siswa Kelas VI SD*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Gusal, La Ode. 2015. *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu*. *Jurnal Humanika*. Volume 3, nomor 15. Kendari: Universitas Halu Oleo.
- Hapipah. 2014. *Pengembangan Media Audio Legenda Ki Gede Sebayu dalam Dialek Tegal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Indrawati, Okta Rina. 2013. *Media Audio*. Online, tersedia di <http://oktarinaindrawati.blogspot.co.id/2013/12/media-audio.html> (diunduh pada tanggal 5 Mei 2016)
- Inayah. 2012. "Media Audio Pembelajaran untuk Anak Usia Dini dengan Model Permainan". *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Mei 2012. Nomor 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irkhamudin. 2012. *Pengembangan Media Audio Terpadu Berbasis Internet untuk Pembelajaran Menyimak Berita Kelas X*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Kesumawidayani, Hery Kresnadi, dan Suhardi Marli. 2013. "Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Maret 2013. Volume 2, nomor 3. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Kurniati, Sri. dkk. 2009. *Pemilihan Teknologi Audio yang Tepat sebagai Media Pembelajaran untuk Mahasiswa Universitas Terbuka*. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. 10(1):51-61.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kutty, Valsala. 1999. *National Experiences with the Protection of Expressions of*

Folklore/Traditional Cultural Expressions: India, Indonesia and the Philippines. *International Journal*. 1-42.

- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Ningrum. 2013. *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Menyimak Legenda di Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Pamukti, Berlin Widi. 2013. *Pengembangan Media Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa SMA Kelas X di Kota Temanggung*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Pitaloka, Hersila Astari, Wahyudi Siswanto, Martutik. 2013. "Dokumentasi Cerita Rakyat Malang Raya dan Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak". *Jurnal Puitika*. Maret 2013. Volume 1, nomor 1. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Propp, V. 1987. *Morfologi Cerita Rakyat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Kementrian Pendidikan Malaysia.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semi, Atar. 2008. *Stilistika Sastra*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Silva, Rafael Silveira. 2012. "Fairy Tales and Moral Values: a Corpus-Based Approach". *Brazilian English Language Teaching Journal*. Volume 3, nomor 1.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.