

PENGEMBANGAN MEDIA FILM KARTUN BERBAHASA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIALOG SISWA KELAS X SMA DI BANYUMAS

Sri Galuh Witriningrum¹, Endang Kurniati², Joko Sukoyo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang
Email: sgwitriningrum@gmail.com¹

***Abstract.** This purpose of this research aims to develop the media dialouge using wangsalan/parikan by utilizing the Javanese cartoon move as the mdia in accordance with Javanese manners. The study design is Research and Development (R&D). The research used questionnaire of teacher and action test. The analysis of data is using qualitative descriptive analysis. The result of dvelopment Javanese cartoon movie as a media is adequate, effective, and material has also been good.*

***Keyword:** dialogue learning, cartoon movie, language rules.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahasa Jawa SMA kelas X terdapat kompetensi berdialog menggunakan parikan/wangsalan, namun pada kenyataannya keterampilan berdialog belum dikuasai secara maksimal oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa kesulitan berdialog dan melafalkan dalam berbahasa Jawa. Kesulitan berbahasa yang dialami oleh siswa di antaranya tidak mampu memahami dialog bahasa Jawa dan dalam menyusun teks berdialog berbahasa Jawa dikarenakan kurangnya kosa kata bahasa Jawa yang dimiliki, serta siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi yang dimiliki guru kurang memadai, dikarenakan guru hanya mengandalkan materi di LKS pada proses pembelajaran. Buku dan LKS yang dimiliki sekolah

menggunakan bahasa Jawa Solo/Yogja, serta sebagian guru hanya menggunakan media papan tulis. Maka, diperlukan media pembelajaran berdialog berbentuk film kartun berbahasa Jawa yang berisikan materi sesuai dengan *unggah-ungguh* serta menggunakan dialek Banyumasan.

Ibrahim dkk (2000:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Tarigan (1983:14) menyatakan bahwa berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan. Keterampilan berbicara yang

dimaksud dalam penelitian adalah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang disebut dialog.

Dialog merupakan pertukaran pendapat atau pikiran mengenai suatu topik antara dua orang atau lebih yakni melalui kegiatan mendengar dan berbicara (Greene dan Patty dalam Tarigan, 1998:164). Mendengar dan berbicara merupakan dua kegiatan berbeda yang tidak dapat dipisahkan. Setiap kegiatan mendengar pembicaraan pasti didahului oleh kegiatan berbicara yang dilakukan mitra tuturnya dan kegiatan berbicarapun akan berarti jika diikuti oleh kegiatan mendengar, suasana dalam dialog biasanya bersifat akrab, spontan, dan wajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi dialog yaitu adanya (1) situasi berlangsung dialog, (2) orang-orang yang terlibat, (3) masalah yang dibicarakannya, dan (4) tempat terjadinya dialog (Nurgiyantoro, 2001:313). Dialog yang dimaksud dalam penelitian adalah dialog menggunakan dialek Banyumasan.

Dialek yakni variasi bahasa dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif, yang berada pada satu tempat, wilayah, atau area tertentu. Dialek atau variasi dialektal ini dapat didefinisikan sebagai variasi bahasa berdasarkan pemakainya, dengan kata lain dialek merupakan bahasa yang biasa digunakan oleh pemakainya yang tergantung pada siapa pemakainya, darimana pemakainya berasal. Dialek ada dua macam, yaitu dialek geografis dan sosiolek. Secara khas ciri dialek bertumpu pada pemakainya, yaitu dari mana tempat penuturnya atau bagaimana tingkat status sosial penuturnya (Chaer dan Leoni, 2004:63). Pengertian dialek adalah bahasa sekelompok masyarakat yang tinggal di suatu daerah tertentu. Perbedaan dialek di dalam sebuah bahasa ditentukan oleh letak geografis atau *region* kelompok pemakainya. Paham dialek disini adalah bagian dari suatu bahasa, timbul paham lanjutan yang mengatakan, pemakai suatu

dialek bisa mengerti dialek lain. Dengan kata lain ciri penting suatu dialek ialah adanya *kesaling pengertian (mutual intelligible)*. Antara dialek yang satu dengan yang lain berbeda, salah satunya dialek Banyumasan yang berbeda dengan dialek bahasa Jawa standar dan dialek Jawa Timur (Sumarsono, 2002:21). Pembelajaran dialog menggunakan dialek Banyumasan dalam penelitian akan memanfaatkan materi berupa parikan/wangsalan.

Parikan merupakan ungkapan yang berasal dari dua kalimat. Kalimat pertama untuk menarik perhatian, dan kalimat kedua sebagai isi. Dalam bahasa Indonesia parikan disebut juga pantun, bedanya parikan hanya terdiri dari dua baris. Parikan menggunakan rima yang sama atau ab ab. Aturan atau patokan parikan jumlah suku kata pertama, harus sama dengan kalimat kedua. Kalimat yang didepan untuk pembuka, kalimat seterusnya sebagai isi. Contoh: (4 suku kata + 4 suku kata) 2x. Wajik kletik, gula jawa. Dadi murid, sing prasojo. Wangsalan merupakan ungkapan yang mengandung tebak-tebakan. Kalimat pertama merupakan ungkapan atau bentuk kiasan. Kalimat kedua mengandung jawaban dari tebakan pada kalimat pertama. Contoh: njanur gunung, kadingaren dolan mrene (janur gunung:aren) (Menurut Widiyanto, 75:2011). Materi tersebut akan dikemas dalam media film kartun berbahasa Jawa.

Menurut Asryad (2013:50), film merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Pengertian film kartun adalah film yang dapat mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar bergerak yang di beri suara agar dirancang untuk memberikan hiburan kepada para penonton.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media film kartun berbahasa Jawa pada pembelajaran berdialog menggunakan wangsalan/parikan di SMA Kabupaten Banyumas. Bahasa yang digunakan dalam media film kartun ini adalah bahasa Jawa dialek Banyumasan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2012:407). Sumber data penelitian difokuskan untuk memperoleh data kebutuhan dan penilaian terhadap produk penelitian. Adapun subjek penelitian adalah sebagai berikut. (a) guru yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa di SMA Negeri Baturraden, SMA Negeri Jatilwang, dan SMA Negeri Patikraja. (b) Siswa yang menjadi subjek dalam pemerolehan data kebutuhan media pembelajaran berdialog adalah siswa kelas X SMA Negeri Baturraden, SMA Negeri Jatilwang, dan SMA Negeri Patikraja. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 45 siswa, diambil hanya 15 siswa kelas X SMA Negeri Baturraden, SMA Negeri Jatilwang dan SMA Negeri Patikraja. Selain menjadi subjek, juga sebagai uji coba terbatas. (c) Ahli yang bertindak sebagai penguji dan pemberi saran perbaikan terhadap prototipe film kartun sebagai media pembelajaran tingkat SMA/SMK/MA terdiri atas dosen yang berasal dari Universitas Negeri Semarang. Dosen yang menjadi ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam pengembangan media film kartun serta dosen ahli materi yang memiliki kemampuan untuk mengevaluasi materi dalam film kartun bahasa Jawa.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,

lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto 2010:203). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes dan instrument non tes. Instrumen tes menggunakan tes lisan. Instrumen tes lisan berupa tes keterampilan siswa dalam mempraktekkan kembali isi dialog menggunakan bahasa sendiri sesuai dengan *unggah-ungguh*, sedangkan instrument nontes berupa pedoman observasi, wawancara dan angket.

Teknik pengumpulan data yang pertama dilakukan dengan cara wawancara. Teknik wawancara dilakukan bertujuan melihat keberadaan dan ketersediaan ada/tidaknya media pembelajaran berdialog berbahasa Jawa. Selain itu, digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap prototipe media pembelajaran berdialog. Teknik wawancara dilakukan di sekolah-sekolah menengah yang ditunjuk sebagai sekolah uji coba terbatas dalam penelitian ini di Kabupaten Banyumas. Teknik pengumpulan data kebutuhan dilakukan menggunakan angket. Teknik pengumpulan data angket kebutuhan siswa dilakukan dengan cara diisi sendiri sesuai petunjuk yang sudah serta didampingi oleh peneliti. Teknik pengumpulan data angket kebutuhan dilakukan dengan cara diisi sesuai dengan petunjuk yang sudah ada. Angket penilaian prototipe dan validasi ahli dilakukan dengan cara memberikan angket kepada dosen ahli dan dosen validasi ahli untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang sudah ada. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari dosen ahli media dan ahli materi. Selain itu teknik pengumpulan data uji coba terbatas dilakukan dengan cara memberikan tes kepada siswa untuk mendapatkan keefektifan, dan juga guru sebagai pengguna prototipe media film kartun berbahasa Jawa.

Teknik analisis data kebutuhan media film karun berbahasa Jawa ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif,

yaitu memaparkan dan menyimpulkan data. Kemudian data ini dikembangkan menjadi prototipe film kartun berbahasa Jawa. Data validasi atau uji ahli prototipe film kartun berbahasa Jawa diperoleh melalui angket. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis agar dapat ditemukan kesalahan/kekurangan serta saran dari ahli dan pengguna media terhadap prototipe film kartun berbahasa Jawa. Data tersebut selanjutnya dijadikan pedoman untuk merevisi prototipe agar dapat menjadi media pembelajaran yang mampu memenuhi tujuan penelitian. Analisis data validasi prototipe ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif. Analisis secara kualitatif digunakan untuk memaparkan saran, kelemahan, serta kelebihan prototipe dari tim ahli. Data hasil uji coba terbatas ini diperoleh melalui tes. Data hasil uji coba terbatas dianalisis dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah diadakan tes melalui nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Pemaparan hasil uji coba tersebut dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media film kartun berbahasa Jawa. Data dari hasil uji coba terbatas ini yang digunakan sebagai tolok ukur untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran film kartun berbahasa Jawa menggunakan wangsalan/parikan. Alasannya, supaya anak semangat membuat dialog yang di dalamnya terdapat parikan/wangsalannya. Agar lebih menarik minat siswa, guru setuju jika media pembelajaran berdialog menggunakan wangsalan/parikan dikemas dalam bentuk film kartun. Alasannya, agar menarik, karena film kartun salah satu hiburan yang dapat dijadikan media pembelajaran. Dalam pemilihan ragam

bahasa guru memilih menggunakan ragam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*. Alasannya, agar memudahkan dalam berbicara dengan semua tingkatan umur. Berdasarkan analisis kebutuhan disimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran berdialog sebagai alat penunjang pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menyusun prototipe pengembangan media film kartun pembelajaran berdialog yang disesuaikan dengan hasil analisis angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa. Pemaparan mengenai prototipe media film kartun pembelajaran berdialog terbagi menjadi dua, yaitu: proses pembuatan prototipe dan bentuk media film kartun.

Proses pembuatan prototipe meliputi tiga tahap. Pertama, teknik dan strategi yang digunakan yaitu, persiapanyang merupakan proses pencarian ide-ide dan pencarian konsep-konsep dalam berkarya, serta pra produksi yang meliputi (1) pemilihan alat produksi, Pemilihan alat-alat produksi ini terkait dengan pemilihan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Pemilihan ini dimaksudkan agar proses produksi animasi yang penulis buat menjadi lancar. Alat-alat produksi disesuaikan dengan budget dan skill penulis. Terkait dengan hardware, penulis memilih Laptop Toshiba L645 sebagai main tools (alat utama), diimaksudkan agar mampu mempercepat proses rendering objek 3D. Sedangkan untuk software, penulis menggunakan *software Corel Draw* untuk membuat gambar, dan *Adobe Flash* untuk menciptakan animasi. Untuk *software* tambahan penulis menggunakan *Blender*, untuk merangkai *scene* menjadi video animasi. (2) penulisan *script* atau naskah cerita, tahapan ini adalah tahapan membuat naskah cerita yang dimulai dengan membuat tematerlebih dahulu, kemudian membuat sinopsis cerita dan dilanjutkan dengan membuat *skrip* atau naskah hingga selesai. Kedua, produksi yang meliputi tiga tahap (1) pembuatan aset karakter dan latar,

proses ini merupakan proses pembuatan desain karakter serta gerakan dari masing-masing karakter. Selain itu juga membuat desain latar yang akan digunakan dalam animasi. Proses pembuatan gambar menggunakan *software CorelDraw*. Pembuatan desain karakter dalam hal ini menggunakan prinsip 2 Dimensi yang memiliki sumbu x, dan y. (2) *animating*, merupakan proses menghidupkan karakter. Maksudnya adalah membuat karakter melakukan gerakan. Proses *animating* menggunakan *software Adobe Flash*, menggunakan teknik kombinasi seperti *motion tween* dan animasi *frame by frame*. Dari proses ini nanti dihasilkan scene-scene animasi yang akan dijadikan video animasi. (3) *export Animation*, Setelah proses pembuatan gerakan dalam proses *animating* selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *export animation*. Maksudnya adalah mengubah scene menjadi file gambar yang berurutan dalam format *JPEGsequence*. Proses *exporting* dilakukan untuk meminimalisir ukuran file video animasi. Ketiga, pasca produksi yaitu (1) *rendering*, merupakan proses penciptaan gambar 2D yang berbentuk *sequence* atau berurutan dari objek-objek 3D yang telah dibuat, dan dianimasikan menjadi sebuah video scene animasi. Proses *rendering* menggunakan *software Blender*. (2) *editing Video*, merupakan proses mengubah bentuk *file-file* yang masih terpecah menjadi satu *file video* jadi. Proses ini termasuk juga di dalamnya memasukkan suara karakter, dan beberapa tampilan lain. Keempat, penyajian yaitu *DVD Burning*, proses ini adalah proses menyalin data-data digital hasil akhir dari animasi ke dalam bentuk *disk* (piringan). Hal ini dimaksudkan agar dapat didistribusikan ke banyak pihak. Baik sebagai tontonan, penyuluhan, referensi, maupun disimpan sebagai arsip universitas.

Validasi media film kartun berbahasa Jawa menurut ahli materi, penyajian materi sudah baik. Selain itu, bahasa yang

digunakan baik karena memilih dialek setempat, yakni Banyumas. Hal ini disebabkan anak-anak tidak merasa kesulitan ketika memahami isi dialog tersebut. Adapun saran perbaikan yang diberikan ahli yaitu kurangnya model dialog Bahasa Jawa dengan wangsalan. Menurut ahli media, secara umum film yang dibuat kualitasnya sudah baik. Adapun saran perbaikan yaitu hanya pengemasan CD dan packing saja yang masih belum terselesaikan. Sedangkan menurut dari pengguna, media dan materi secara umum film yang dibuat kualitasnya sudah baik, karena media pengembangan seperti ini masih kekurangan didapatkan.

Berdasarkan hasil uji coba validasi prototipe, film kartun berbahasa Jawa mengalami perbaikan. Film kartun tersebut diperbaiki sesuai saran dari validator dan dosen pembimbing. Yang perlu diperbaiki yaitu sampul *cover dvc*, tulisan atau *font* pada adegan.

Uji coba terbatas dilakukan disekolah yaitu SMAN Baturraden, SMAN Jatilawang, dan SMAN Patikraja. Subjek uji coba sebanyak 92 siswa. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui proses belajar dan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan media film kartun berbahasa Jawa. Soal yang digunakan dalam uji coba produk secara terbatas sebanyak 2

butir soal, yaitu 1) menyusun dialog menggunakan wangsalan, 2) menyusun dialog menggunakan parikan dan kemudian siswa mempraktikkan didepan kelas secara berpasangan. Berikut pemaparan mengenai proses belajar dan hasil belajar.

Proses belajar siswa dalam pembelajaran berdialog berbahasa Jawa dilihat berbeda ketika menggunakan media film kartun berbahasa Jawa. Berdasarkan observasi, ketika siswa melihat tayangan media film kartun berbahasa Jawa, siswa mendengarkan dan mengamati dengan seksama. Siswa terlihat antusias, karena

dialek yang mereka dengar merupakan dialek yang digunakan dalam kesehariannya.

Keantusiasan siswa terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi, dengan adanya film animasi yang berwarna dan menarik perhatian siswa. Menurut penuturan dari guru mata pelajaran mengampu bahasa Jawa, para siswa cenderung lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan pendapat guru mata pelajaran bahasa Jawa, para siswa biasanya terlihat tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini dikarenakan pembelajaran bahasa Jawa dianggap sulit dan membosankan.

Hasil belajar siswa diambil dari soal latihan yang berjumlah 2 butir soal dan dikerjakan oleh 92 siswa, yaitu 1) menyusun dialog menggunakan wangsalan, 2) menyusun dialog menggunakan parikan dan kemudian siswa mempraktikkan di depan kelas secara berpasangan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 95, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 60. Aspek penilaian berupa lafal, jeda, ekspresi, dan diksi. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu 74. Adapun penjelasan mengenai rentang skor dan nilai yang diperoleh setiap siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rentang Skor

No.	Kategori	Frekuensi	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Kurang Baik	< 60	0	0%
2.	Cukup Baik	60-79	18	19,57%
3.	Baik	80-89	66	71,74%
4.	Sangat Baik	90-100	8	8,69%

Berdasarkan uraian dari proses belajar dan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa produk berupa media film kartun

berbahasa Jawa efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan media film kartun berbahasa Jawa ini bertujuan menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya tentang berbicara berbahasa dengan santun sesuai dengan konteks, *unggah-ungguh*, tata cara bersikap dengan yang lebih muda dan tua, serta tata cara sesuai dengan adat istiadat orang Jawa. Pengembangan media film kartun berbahasa Jawa disesuaikan dengan bahasa dialek Banyumasan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah media film kartun yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini terdiri atas proses pembuatan prototipe dan bentuk media film kartun. Pada pembuatan prototipe terdiri atas teknik dan strategi yang digunakan yang meliputi persiapan, pra produksi pemilihan alat produksi, pra produksi penulisan *script* atau naskah cerita. Pada produksi meliputi pembuatan aset karakter dan latar, *animating*, *export animation*. Pada pasca produksi meliputi *rendering*, *editing video*. Pada bagian penyajian meliputi *dvd burning*. Bagian bentuk media film kartun meliputi *cover dvd*, halaman judul, menu kompetensi dasar, bagian isi media, dan sampul belakang. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 92 siswa kelas X SMAN Baturraden, SMAN Jatilawang, SMAN Patikraja yaitu perilaku siswa selama proses pembelajaran menunjukkan respon yang positif. Hasil belajar siswa menunjukkan frekuensi nilai antara 80 sampai 100 memperoleh 80,43%, sedangkan frekuensi nilai 60-79 memperoleh 19,57%. Siswa menyukai media film kartun berbahasa Jawa karena

bahasa yang digunakan pada film kartun sama dengan bahasa sehari-hari sehingga siswa mudah memahami isi dialog. Selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak mengalami kesulitan kesan yang disampaikan guru yaitu sangat senang karena mayoritas siswa memperhatikan dan menyukai media pembelajaran yang menggunakan dialek Banyumasan.

DAFTAR PUSAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Chaer, A. & Agustina, L. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim, S., Suprijanta, Usep, K. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pusaka Insani Madani.
- Sumarsono & Partana, P. 2002. *Sosiolinguistik*. Yoyakarta: SABDA (Lembaga Studi Agama, Budaya dan Perdamaian) dan Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widiaryanto, dkk. 2011. *Prigel Basa Jawa kanggo SMA/SMK/MA Kelas X*. Erlangga.