



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO HUMORIS KETERAMPILAN MENULIS CRITA CEKAK BERMUATAN KONSERVASI BUDAYA

Didik Supriadi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2016
Disetujui Mei 2016

Keywords:
development, comic,
paribasan

Abstrak

Lelucon Interaktif yang diaplikasikan di dalam proses pembelajaran keterampilan menulis crita cekak memacu kecerdasan siswa. Muatan konservasi budaya dalam menulis crita cekak juga menjadi muatan dalam pembuatan media pembelajaran audio humoris tersebut. Metode *research and development* dalam penelitian ini mengacu teori Borg dan Gall. Hasil penelitian menerangkan kecenderungan kebutuhan yang diajukan guru dan siswa. Ide tersebut disusun dalam bentuk ciri-ciri dan prinsip dalam membuat media audio humoris. Prinsip tersebut berjumlah 41 poin. Prinsip yang berisi penggabungan humor dan materi ini disusun dalam bentuk MP3 dan program audio lainnya. Media ini dilengkapi dengan buku panduan media. Aplikasi media tersebut menghasilkan angka pembelajaran yang signifikan. Nilai rata-rata awal 53,3 mengalami peningkatan menjadi 80,2. Angka tersebut diperoleh setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media audio humoris. Jumlah siswa yang lulus dalam kompetensi ini adalah 28 dari 30 jumlah responden. Signifikansi keberhasilan mencapai 0.000 atau lebih kecil dari 0.005. Proses pembelajaran juga menjadi hal penting dalam aplikasi media tersebut. Media pembelajaran ini tidak berwujud statis. Oleh karena itu, media semacam ini perlu dikembangkan dalam berbagai materi pembelajaran.

Abstract

Interactive joke that has been applied in the learning of write short stories skills process. The charge culture conservation in writing short stories to be material in the humorous audio instructional media. The research and development method in this study uses the Borg and Gall theory. The results explain the tendency of the proposed needs of teachers and students. The idea was developed in the form of traits and principles in making humorous audio media. These principles amount to 41 points. The principle of incorporation contains humor and humorous audio media materials are arranged in the form of MP3 and other audio programs. This media is equipped the media guidebook. Application media produces significant results. The average value was 53.3 in early learning has increased to 80.2. This figure was obtained after students have learning using humorous audio media. The number of students who pass the competency was 28 from 30 of the respondents. The significance of the success achieved 0.000 or less than 0.005. The learning process is very important in the media application. This media is intangible static. Therefore, this kind of media should be developed in a variety of teaching materials Javanes.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang mampu merangkum nilai kebudayaan untuk meningkatkan mutu pembelajaran menjadi idaman para pelaku pembelajaran. Lelucon interaktif yang diaplikasikan di dalam proses pembelajaran keterampilan menulis *crita cekak* memicu kecerdasan siswa. Sifat humoris yang dimaksud belum tentu dimiliki oleh semua guru. Pemikiran khusus perlu dilakukan untuk menciptakan media yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Muatan konservasi budaya dalam menulis *crita cekak* juga menjadi muatan dalam pembuatan media pembelajaran audio humoris tersebut.

Hal yang dibutuhkan dalam mewujudkan media pembelajaran audio humoris keterampilan menulis *crita cekak* adalah 1) kebutuhan media audio humoris yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa; 2) menemukan ciri-ciri dan prinsip pengembangan media audio humoris; 3) mewujudkan media audio humoris; 4) mendeskripsikan keefektifan media audio humoris. Empat hal tersebut merupakan tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut.

Konservasi Budaya

Konservasi budaya merupakan gabungan dua kata (konservasi dan budaya) dari disiplin ilmu yang berbeda. Roosevelt (1902:1) menyampaikan pengertian konservasi sebagai upaya memelihara hal-hal yang kita miliki (*keep/save what you have*) secara bijaksana (*wise use*). Kata tersebut berasal dari bahasa Inggris *conservation*. Kata *con* (*together*) dan *servare* (*keep/save*). Konsep ini pertama kali disampaikan di Amerika.

Budaya memiliki aspek yang luas. Mengembangkan dan melestarikan budaya memerlukan minat yang kuat, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang terfokus. Beberapa bentuk budaya sering kali tersisihkan oleh perkembangan peradaban yang terasa lebih maju dan mendominasi, sehingga budaya tersebut *hailing* atau tidak teridentifikasi. Bentuk kebudayaan Jawa yang disampaikan Endraswara (2010:39-205) adalah 1) bahasa rakyat, 2) ilmu rakyat, 3) tahayul, 4) pertunjukan rakyat, 5)

permainan rakyat, 6) puisi lisan Jawa, 7) folklor lisan Jawa.

Crita Cekak

Crita cekak merupakan frasa berbahasa Jawa yang terdiri atas dua kata. Secara etimologis, frasa ini terdiri atas dua kata, yaitu *crita* dan *cekak*. (*cerkak*). *Crita* dalam bahasa Indonesia berarti cerita, sedangkan *cekak* dalam bahasa Indonesia berarti pendek. *Crita cekak* dalam sastra berbahasa Indonesia disebut Cerpen.

Budi dan Widodo (2007:216) mendeskripsikan *crita cekak* sebagai cerita yang memiliki bentuk ringkas. "*Crita cekak utawa crita ringkes, iku crita sing dawane ora kaya roman lan novel. Isine uga ora uwal saka bab katresnan lan panguripane wong. Gandheng critane cekak, mula dadine pustaka (buku) diarani Kumpulan crita cekak.*" Selain itu, latar belakang pemberian nama *crita cekak* juga disampaikan oleh Widodo. Unsur yang dimiliki sebagai penunjang menulis *crita cekak* adalah 1) tema, 2) latar, 3) alur, 4) tokoh dan penokohan, 5) sudut pandang, 6) gaya, 7) amanat dan moral.

Humor

Danandjaya (1999) menyebut humor sebagai sesuatu yang dapat menyebabkan pendengaran tergelitik, sehingga menimbulkan perasaan lucu untuk tertawa. Terjadinya hal tersebut diakibatkan suatu kejutan, keanehan, ketidakmasukakalan, kebodohan, kejanggalan, kekontradiksian, kenakalan, ataupun kelekohan. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti ini membedakan pengertian humor dan lelucon. Perbedaan ini nampak dalam objek sarannya. Lelucon adalah sesuatu yang dapat menggelitik seseorang untuk tertawa dengan menjadikan orang lain sebagai sarannya. Berbeda dengan lelucon, objek sasaran humor adalah diri sendiri dan kelompok pembawa cerita. Seseorang yang selalu menyampaikan lelucon disebut pelawak atau (mungkin) badut, sedangkan seseorang yang selalu menyelengi pembicaraan dengan sisipan humor disebut humoris.

Keterampilan menulis *crita cekak* merupakan suatu kegiatan kreatif yang memerlukan daya pikir yang imajinatif dan futuristik serta penulisannya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang. Berdasarkan pengertian yang disampaikan Semi (2007:53), tulisan ini termasuk dalam keterampilan menulis narasi artistik. Tujuan wacana narasi ini menceritakan kronologis

peristiwa kehidupan manusia dengan kemasan menarik dan enak dibaca.

Akhadiah (1996: 29-75) menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran keterampilan menulis. Proses menulis dibagi atas tiga tahap, yaitu 1) prapenulisan, 2) penulisan dan 3) pascapenulisan.

Prapenulisan terbagi dalam empat seksi, yaitu 1) topik dan judul tulisan; 2) tujuan penulisan; 3) bahan penulisan; dan 4) kerangka tulisan.

METODE

Model penelitian ini adalah pengembangan. Metode *research and development (R & D)* yang dikembangkan Borg dan Gall (1983:56). Penelitian ini hanya menggunakan enam dari sepuluh langkah, yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data (pengukuran kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil); 2) perencanaan pengembangan produk; 3) pengembangan produk awal; 4) uji validasi produk; 5) penyempurnaan produk; dan 6) penerapan produk hasil revisi ahli.

Data yang dibutuhkan adalah kecenderungan kebutuhan siswa dan guru, uji ahli, dan keefektifan aplikasi terhadap media pembelajaran audio humoris. Sumber data kecenderungan kebutuhan, yaitu 1) 10 peserta didik yang belajar di SMA Wirausaha Kabupaten Semarang; 2) 10 peserta didik yang belajar di SMA Tunas Patria Ungaran; 3) 10 peserta didik yang belajar di SMA 2 Ungaran, dan 4) 6 guru pengampu pelajaran bahasa Jawa di wilayah Kabupaten Semarang. Evaluasi pengujian ahli dihimpun dari ahli bahasa humor, yaitu Prof. Rustono, M. Hum. dan ahli sastra *crita cekak* Prof. Agus Nuryatin, M. Hum. Penerapan media audio humoris dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui keefektifan media audio humoris yang dilakukan secara terbatas di SMA 2 Ungaran. Responden yang dibutuhkan sejumlah 30 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip yang perlu dipahami saat membuat media audio humoris dirangkum berdasarkan angket kebutuhan yang telah diisi peserta didik dan guru. Media pembelajaran diciptakan berlandaskan kompetensi pelajaran yang telah ditetapkan pemerintah dalam peraturan tentang pendidikan. Berdasarkan kebutuhan

tersebut, prinsip pengembangan media audio humoris keterampilan menulis *crita cekak* adalah sebagai berikut.

Substansi media audio humoris adalah 1) Humor yang diusung memiliki nilai-nilai pendidikan; 2) humor bersifat populer di media, misalnya humor di dalam acara televisi; 3) humor berbentuk percakapan yang disampaikan secara lisan; 4) materi mengenai tokoh dan penokohan, alur, setting, tema dan amanat, sudut pandang pengarang, dan juga gaya bahasa dimasukkan dalam percakapan bernuansa humor; 5) mengadakan buku panduan yang memuat gambar-gambar pendukung suasana lucu; 6) muatan konservasi budaya terletak pada amanat cerita dan 7) muatan contoh *crita cekak* dikemas dalam bentuk tulis pada buku panduan

Wujud penyajian media audio humoris adalah 1) Skenario penggabungan unsur *crita cekak* dan kriteria menulis yang digabung humor direkam dalam bentuk dialog yang diperluan dengan monolog pengantar cerita; 2) skenario penggabungan teknik menulis *crita cekak* dan humor ini direkam dalam dialog lucu; 3) skenario penggabungan kriteria menulis *crita cekak* dan humor ini direkam dalam bentuk dialog yang diperluan dengan monolog pengantar cerita; 4) musik pengiring adalah musik yang memiliki lirik bersifat lucu; 5) efek bunyi disisipkan sebagai jeda pengganti segmen dan adegan; 6) Musik pengiring terdiri atas lirik dan musik berdurasi pendek; 7) Suara pengisih adalah suara (besar dan kecil) hasil editan computer; 8) efek musik lucu yang digunakan adalah efek musik berdurasi pendek; 9) panjang skenario berdurasi 5 sampai dengan 10 menit pada tiap seksinya; 10) cara penyajian media berdurasi pendek ini diputar di dalam kelas menggunakan alat pemutar untuk didengarkan seluruh peserta didik; 11) Guru memberikan masalah berupa pertanyaan ringan, sebelum peserta didik diputarkan media audio humoris; 12) Sajian media audio humoris menggunakan program MP3; 13) kalimat pembuka dalam media audio humoris menyebutkan bab yang akan dibahas; 14) pembukaan media sebaiknya menggunakan efek suara lucu berdurasi singkat; 15) penutup media sebaiknya berupa musik berdurasi singkat; dan 16) soal tes teori dan praktik menulis *crita cekak* yang disertakan dalam rekaman. Prinsip-prinsip dalam seksi wujud media audio humoris di atas digunakan untuk membuat skenario, proses editing, sampai dengan teknik menyajikan media.

Prinsip-prinsip dalam pembuatan interior media audio humoris adalah 1) sampul kaset media audio humoris didesain dengan gambar-gambar yang menarik; 2) ukuran tulisan pada judul adalah 20 - 26 font size, tulisan lainnya lebih kecil dari judul, dan gambar tidak mendominasi; 3) menggabungkan efek lucu dalam media audio humoris; 4) efek lucu adalah efek bunyi singkat yang mengagetkan; 5) musik pengiring dialog atau monolog dalam keadaan volume ideal (tidak mengganggu dialog atau monolog) juga mempengaruhi suasana; 6) pengaruh humor dapat ditimbulkan dari pemasangan nama tokoh yang lucu; 7) nama tokoh yang tidak lazim di masyarakat mampu memberi nuansa humor, misalnya Bodong, Minthuk, Belong, Karto Toying, dll., 8) interior tambahan seperti buku, memerlukan sampul yang didesain dengan gambar-gambar yang menarik; 9) buku dicetak sebesar saku baju; 10) cetakan buku diwujudkan dalam bentuk portrait (cetak memanjang ke atas); 11) ukuran huruf adalah 12 font size, 12) gambar dikombinasikan dengan warna-warna yang sesuai; dan 13) gambar lucu menurut guru adalah gambar-gambar karikatur.

Prinsip ragam bahasa media audio humoris adalah bahasa Jawa yang dipadukan dengan bahasa-bahasa populer, misalnya *katrok*, *kamseupai*, *lebai*. Melalui ragam bahasa Jawa ini, peserta didik diharapkan dapat menerima materi dengan nyaman. Mereka tidak lagi berfikir atas kesulitan menerima penjelasan, melainkan sudah berfikir untuk mengapresiasi suatu hal yang telah didengarnya.

Prinsip-prinsip mengenai teknik aplikasi media audio humoris adalah 1) peserta didik dapat menggunakan media pemutar audio yang dimiliki sekolah secara bersama-sama; 2) peserta didik ingin mengunduh media tersebut di internet; 3) peserta didik dianjurkan menanyakan hal-hal yang kurang dipahami setelah mendengarkan media; 4) alat pemutar audio yang dekat dengan peserta didik, misalnya handphone, ipod, laptop; dan 5) memerlukan bahasa penguat sebagai sarana mempengaruhi peserta didik dalam penggunaan media audio humoris.

Muatan materi media audio humoris menulis *crita cekak* terangkum dalam subdimensi substansi media audio humoris. Wujud bahan tersebut kemudian dirangkan dalam skenario media. Cara merangkai skenario ini ditentukan dalam subdimensi penyajian. Selain itu, subdimensi penyajian juga digunakan untuk

menentukan teknik editing media audio humoris. Prinsip tambahan sebagai sarana pengoptimalan media diatur dalam interior media. Hal tersebut digunakan untuk menjadikan media lebih menarik.

Media audio humoris yang disajikan kepada peserta didik adalah audio dan buku panduan media audio humoris. Proses pembuatan audio dalam media audio humoris keterampilan menulis *crita cekak* terdiri atas a) memilih tema berdasarkan muatan kompetensi dasar (KD) bahasa Jawa; b) menentukan muatan materi menulis *crita cekak*; c) membuat skenario media audio humoris dengan menggabungkan materi dan humor; dan d) rekaman. Hasil media pembelajaran audio humoris terdapat tiga bagian, yaitu 1) segmen *Liwat Kuburan* yang menerangkan pengertian *crita cekak*, 2) segmen *Gurune Nesu* yang menerangkan unsur dan cara menulis *crita cekak*, 3) segmen *Oh, Jebulane Mung* yang berisi contoh *crita cekak*.

Perkembangan yang signifikan pada semua *unsur* menulis, memperlihatkan keberhasilan dan ketepatan media audio humoris dalam pembelajaran menulis *crita cekak*. Makna dan suasana yang diciptakan oleh media tersebut mampu melipatgandakan kemampuan menulis peserta didik secara terbimbing. Kemampuan menulis tema meningkat dari angka 58,30% menjadi 82,70%. Atau berubah dalam kategori baik. Kemampuan menulis latar meningkat dari angka 55,30% menjadi 73% atau berubah dalam kategori baik. Kemampuan menulis diksi dan gaya bahasa meningkat dari angka 41% menjadi 61% atau berubah dalam kategori baik. Kemampuan menulis sudut pandang pembaca dalam karya *cerkak* meningkat tajam dari 47,70% menjadi 79% atau berubah dalam kategori baik. Kemampuan menulis tokoh meningkat dari angka 53,30% menjadi 82% atau berubah dalam kategori sangat baik. Kemampuan menulis alur meningkat dari angka 62, 80% menjadi 82,8% atau berubah dalam kategori sangat baik. Kemampuan menulis kepaduan unsur pembangun meningkat pesat, dari angka 49% menjadi 83,30% atau berubah dalam kategori sangat baik.

Peningkatan kemampuan tersebut didukung dari kemampuan peserta didik telah banyak meningkat. Berdasarkan tabel berikut, peserta didik yang mengalami peningkatan atau karya tulisnya telah lulus (mencapai lebih dari 75).

Peserta didik yang mengalami kegagalan menulis *crita cekak* dalam tes prapembelajaran sebesar 28 peserta didik, sedangkan yang lulus hanya sekitar 2 peserta didik. Setelah peserta didik mengalami proses pembelajaran dengan bantuan media audio humoris keterampilan menulis *crita cekak*, hasil nilai menunjukkan peningkatan kelulusan peserta didik. Peserta didik yang berhasil lulus atau memiliki nilai lebih dari 75 sebesar 23 peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak lulus sebanyak 7 peserta didik.

Tabel 4.113 Tingkat Kelulusan Keterampilan Menulis *Crita Cekak*

Prapembelajaran				Pascapembelajaran			
Tidak Lulus	Persen	Lulus	Persen	Tidak Lulus	Persen	Lulus	Persen
28	93.3%	2	6.7%	7	23.3%	23	76.7%

Uji data menggunakan rumus Cochran's Q berdasarkan 30 responden menghasilkan angka 19.174³. Hasil signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.050 menunjukkan bahwa hasil uji media dikategorikan signifikan.

Keefektifan media audio humoris dalam proses pembelajaran merupakan prestasi dalam pengembangan media audio yang dipadukan dengan unsur humor. Kegiatan pembelajaran keterampilan menulis *crita cekak* bermuatan konservasi budaya pada kenyataannya membutuhkan bimbingan yang intensif, untuk menghasilkan karya sastra yang menarik, selaras, dan benar.

Cara pandang hasil pembelajaran berdasarkan aplikasi media audio humoris ditimbulkan dari beberapa indikasi, yaitu (1) nuansa humor meningkatkan ketahanan belajar; (2) proses mendengarkan efektif dalam proses pembelajaran materi; (3) materi yang berkesan menimbulkan ingatan jangka lama; (4) mewujudkan suasana humanis dalam proses pembelajaran; dan (5) peran pendampingan guru menyempurnakan fungsi media audio humoris.

Belajar membutuhkan ketahanan fisik dan psikis untuk mencapai tujuan belajar. Istilah fisik dalam hal ini adalah hubungan hal yang sedang dipelajari dengan tubuh seseorang yang sedang belajar, sedangkan psikis berhubungan dengan mental, minat, dan kecerdasan. Kondisi internal peserta didik ini dapat diwujudkan berdasarkan minat positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Pendapat Chatib (2011:33) pemertahanan suasana menyenangkan yang

digambarkan dalam gelombang *alfa* pada otak peserta didik.



Gambar 4.5 Siswa Mendengarkan Media audio Humoris menggunakan Hand phone

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan nuansa humoris terkadang melebihi rencana yang telah diperkirakan. Proses belajar yang berkesan memiliki efek yang lebih panjang untuk dilupakan. Menulis *crita cekak* dengan baik tidak cukup dilakukan sekali saja. Perlu berkali-kali untuk mendapatkan pengalaman menulis. Menanamkan kesan yang baik dalam proses pembelajaran, mampu menumbuhkan minat yang baik atas kegiatan menulis *crita cekak*. Minat belajar yang tinggi berpengaruh atas usaha peserta didik untuk menerjemahkan dan memahami teknik menulis. Bahkan, mereka secara suka rela mempelajari pelajaran tersebut melalui sumber-sumber autentik, seperti mencari kata sulit pada *crita cekak* oleh penuli profesional, *browsing* informasi mengenai menulis *crita cekak*, dan bertanya kepada orang yang dianggap berkompeten dibidang menulis *crita cekak*. Hal tersebut bertujuan untuk melengkapi rasa penasaran dan ketertarikan peserta didik atas pelajaran tersebut.

Media pembelajaran audio visual lebih rumit dipahami dibanding media audio. Indera yang digunakan dalam memahami media pembelajaran audio visual adalah indera pendengaran dan penglihatan. Setelah mendengar dan melihat, peserta didik baru mampu memahami isi media tersebut. Berbeda dengan media audio, karena media tersebut hanya mengandalkan indera pendengaran. Tingkat konsentrasi akan lebih terfokus. Selain itu, tenaga fisik yang digunakan juga lebih ringan. Oleh karena itu, peserta didik menjadi lebih mampu berkonsentrasi atas pemahaman materi.

Meteri yang dirangkai menggunakan humor dalam media pembelajaran audio humoris berkesan bagi peserta didik. Hal utama yang menimbulkan kesan berbeda adalah peserta didik baru pertama kali mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media audio humoris. Mereka merasa tertarik. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkah laku mereka yang senantiasa memutar media audio humoris secara mandiri dan berulang-ulang.

SIMPULAN

Model pembelajaran menggunakan humor mampu menciptakan suasana menyenangkan, sehingga siswa mampu membuat cerita cekak dengan optimal. Beberapa simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media audio humor keterampilan menulis *crita cekak* bermuatan konservasi budaya dibuat berdasarkan kecenderungan kebutuhan siswa dan guru. Kecenderungan tersebut merupakan cerminan ideal atas media yang akan diciptakan. Penyesuaian media dan kecenderungan tersebut mengakibatkan siswa maupun guru nyaman dalam menggunakan media audio humoris.
- 2) Prinsip dan ciri-ciri media audio humor dibuat berdasarkan kecenderungan kebutuhan siswa dan guru. Kegiatan ini sangat berguna bagi perkembangan pembuatan media yang memuat materi berbeda. Prinsip pembuatan media terdiri atas 41 poin. Poin tersebut mampu digunakan sebagai pedoman pembuatan media audio humoris keterampilan menulis *crita cekak* bermuatan konservasi budaya. Selain itu, pembuatan prinsip juga dapat dikembangkan dalam pembuatan materi lainnya.
- 3) Media audio humoris adalah media berwujud program MP3 dan buku panduan menulis *crita cekak* bermuatan konservasi budaya. Masing-masing bentuk media ini bersifat saling melengkapi. Isi buku panduan keterampilan menulis memiliki urutan yang sama dengan rekaman MP3.
- 4) Pembelajaran yang berangsur meningkat merupakan identifikasi keberhasilan media audio humoris keterampilan menulis cerita cekak. Nilai yang semula hanya mencapai 53.3 mampu meningkat menjadi 80.2. Persentase kelulusan dengan kriteria nilai lebih dari 75 hanya meluluskan 2 siswa

(dalam prapembelajaran), dalam tahap pascapembelajaran mampu meloloskan 23 dari 30 siswa. Rata-rata hasil pembelajaran yang telah mencapai angka 80, 2 diindikasikan sebagai pembelajaran yang berhasil. Angka signifikansi menggunakan rumus cochrane's Q adalah 0.000 kurang dari 0.050.

Media pembelajaran audio humoris ini hanya salah satu media yang mengajak siswa belajar secara menyenangkan. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah terciptanya suasana menyenangkan antara kedua belah pihak (guru dan siswa).

Media pembelajaran ini tidak berwujud statis. Oleh karena itu, media semacam ini perlu dikembangkan dalam berbagai materi pembelajaran bahasa Jawa, bahkan materi pembelajaran yang lainnya, sehingga siswa mampu menikmati pembelajaran menggunakan rasa. Terciptanya suasana harmonis dalam proses pembelajaran merupakan cita-cita yang perlu dikembangkan oleh guru, melalui proses penyadaran kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Dr. Subyantoro, M. Hum. dan Dr. Teguh Supriyanto, M. Hum. yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, motivasi, menyisihkan waktu, dan doa, untuk kelancaran penelitian.

DAFTAR ISI

- Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budi, Tito S. dan Wisnu Sri Widodo. 2007. *Wasis Basa Jawa*. Sragen: Genta Mediatama.
- Darmasyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Danandjaya, James. 1999. *Humor dan Rumor Politik Masa Reformasi*. Depok: Permata Ad.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Nurgiantoro, Burhan. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.

Thahar, Effendi Haris. 2007. *Kiat Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Angkasa.