

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Tentang Kedudukan Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Berdasarkan Kurikulum 2013

Kehidupan dalam era global menuntut berbagai perubahan yang mendasar salah satunya menuntut perubahan dalam sistem pendidikan. Penyebab perlunya perubahan dalam bidang pendidikan dilihat dari permasalahan utama yang pemecahannya harus diutamakan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan, peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan, peningkatan relevansi pendidikan, sarana serta prasana dalam pendidikan, dan pendidikan karakter. Sistem pendidikan di Indonesia banyak sekali mengalami perubahan dari masa kemasa yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai upaya perbaikan kurikulum yang dianggap menjadi salah satu peran penting dalam perbaikan mutu pendidikan, pemerintah telah menerapkan Kurikulum baru, yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berisi tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik salah satunya satuan materi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Perubahan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas nilai mutu pendidikan di Indonesia serta mampu menghasilkan manusia yang cerdas, terampil, berbudi luhur, dan berakhlak baik. Salah satu perubahan sistem pendidikan di Indonesia yaitu perubahan Kurikulum. Menurut Tim depdiknas (2006, hlm. 3) “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum diharapkan mampu mengarahkan proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang jauh lebih baik.

Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan, perubahan Kurikulum yang baru terjadi di Indonesia yaitu perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 atau yang sering disebut dengan Kurikulum berbasis karakter. Kurikulum baru yang di

keluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Republik Indonesia yang mengutamakan pada kemampuan pemahaman, *skill*, dan pendidikan.

Peserta didik diuntut untuk mengidentifikasi materi pembelajaran, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi, serta memiliki sikap sopan, santun, dan sikap disiplin yang tinggi. Hal tersebut dikemukakan oleh Majid (2014, hlm. 63) sebagai berikut:

Pengembangan Kurikulum 2013 berupaya untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan masa depan yang semakin lama semakin rumit. Untuk menghadapi tantangan itu, kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi. Kompetensi global antara lain, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang baik, kemampuan untuk toleransi, kemampuan hidup dalam masyarakat global, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan minat serta bakat, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas mengenai Kurikulum terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaan yang ada adalah menurut Tim depdiknas Kurikulum lebih mengacu pada peraturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran. Menurut Majid Kurikulum lebih mengacu pada pembekalan peserta didik untuk menghadapi masalah yang terjadi pada era globalisasi ini. Menurut Mulyasa Kurikulum merupakan penataan standar pendidikan nasional yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Terdapat persamaan dari tiga pendapat di atas yaitu, Kurikulum di harapkan mampu menjadikan pendidikan nasional menjadi lebih baik di era globalisasi ini, melalui sikap, pengetahuan dan keterampilan setiap peserta didik.

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran dan hasil kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pembentukan budi pekerti yang berakhlak mulia, sopan, santun, bertanggung jawab, peduli dan responsif. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 22) “Kurikulum 2013 adalah terdapatnya penataan standar nasional pendidikan antara lain, standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan

standar penilaian. Isi Kurikulum 2013 mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan”.

Pendidikan karakter yang dimaksud Kurikulum 2013 dapat diterapkan dalam seluruh kegiatan pembelajaran pada tiap bidang studi yang terdapat dalam Kurikulum. Kompetensi Inti satu dan dua berisi aspek spiritual (religi dan sosial), Kompetensi Inti tiga dan empat berisi aspek pengetahuan serta keterampilan. Aspek-aspek yang dikemukakan dalam Kurikulum 2013 menurut Mulyasa (2013, hlm. 25) sebagai berikut:

1. Pengetahuan

Nilai dari aspek pengetahuan ditekankan pada tingkat pemahaman peserta didik dalam hal pelajaran yang bisa diperoleh dari ulangan harian, ulangan tengah atau akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Pada Kurikulum 2013, aspek pengetahuan bukanlah aspek utama seperti pada Kurikulum-Kurikulum yang dilaksanakan sebelumnya.

2. Keterampilan

Keterampilan adalah aspek baru yang dimasukkan kedalam kurikulum di Indonesia. Keterampilan merupakan upaya penekanan pada bidang *skill* atau kemampuan. Misalnya kemampuan untuk mengemukakan opini pendapat, berdiskusi, membuat laporan dan melakukan presentasi. Aspek keterampilan merupakan aspek yang cukup penting karena jika hanya dengan pemahaman, maka peserta didik tidak dapat menyalurkan pengetahuan yang dimiliki dan hanya menjadi teori semata.

3. Sikap

Aspek sikap merupakan aspek tersulit untuk dilakukan penilaian. Sikap meliputi sopan santun, adab dalam belajar, sosial, daftar hadir, dan keagamaan. Kesulitan dalam penilaian sikap banyak disebabkan karena guru tidak mampu setiap saat mengawasi peserta didiknya sehingga penilaian yang dilakukan tidak begitu efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana atau cara sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum merupakan upaya dari pihak sekolah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat belajar, baik dalam ruangan kelas maupun di luar sekolah berupa operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dirasa dapat membantu menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi di dunia pendidikan Indonesia saat ini. Persoalan-persoalan yang diharapkan mampu diselesaikan oleh Kurikulum 2013 yaitu, peningkatan mutu

pendidikan yang dilakukan dengan menetapkan tujuan dan standar kompetensi pendidikan, penataan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter, pendidikan berbasis masyarakat, pendidikan yang berkeadilan, pendidikan menumbuh kembangkan nilai filosofis.

Pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dalam Kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan sastra pada peserta didik baik secara lisan maupun tulisan. Kemendikbud (2013, hlm .45) “Kompetensi Inti untuk pembelajaran menceritakan kembali terdapat dalam “Isi legenda”. Kegiatan ini ditunjukkan agar peserta didik mampu menceritakan kembali isi legenda dengan mengenal para tokoh, alur dan makna dari legenda tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa Kurikulum merupakan bagian dari strategi yang diadakan oleh pemerintah untuk meningkatkan pencapaian pendidikan. Kedudukan pembelajaran menceritakan kembali khususnya, dalam isi legenda yang terdapat dalam Kurikulum 2013 merupakan salah satu kompetensi yang dituntut dalam Kompetensi Dasar. Kurikulum 2013 mewajibkan guru untuk menginformasikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran menceritakan kembali isi legenda diarahkan agar peserta didik lebih terampil bercerita dan berbicara secara santun, sopan dan baik sesuai dengan nilai moral yang berlaku dimasyarakat Indonesia.

1. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013 yang kedudukannya sama dengan Standar Kompetensi pada kurikulum terdahulu, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kompetensi inti menekankan kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan menjadi saling berkaitan atau terjalinnya hubungan antar kompetensi guna mencapai hasil yang diinginkan. Kompetensi Inti merupakan perubahan istilah dari Standar Kompetensi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke dalam Kurikulum 2013.

Hal tersebut dikemukakan oleh Majid (2014, hlm. 50) “Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari setiap peserta didik”.

Kompetensi Inti harus dimiliki semua peserta didik guna mencapai sebuah tujuan yang ditentukan. Kompetensi Inti merupakan gambaran pemahaman yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam tiap mata pelajaran yang diikuti. Senada dengan uraian tersebut Mulyasa (2013, hlm. 174) menjelaskan pengertian Kompetensi Inti adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti merupakan pengikat kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran; sehingga berperan sebagai *integrator horizontal* antarmata pelajaran. Kompetensi Inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi Inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi Kompetensi Inti. Kompetensi Inti merupakan operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas terdapat persamaan dan perbedaan mengenai Kompetensi Inti. Persamaannya yaitu dari kedua pendapat ahli sama-sama berfokus pada aspek kompetensi utama yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Perbedaannya yaitu, menurut Majid Kompetensi Inti lebih mengacu pada kualitas yang dimiliki peserta didik melalui aspek sikap, pengetahuan dan sikap. Berbeda dengan Mulyasa, Kompetensi Inti merupakan peningkatan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki peserta didik yang mengacu pada kompetensi utama yaitu aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan yang terdapat dalam Kompetensi Inti 1, sikap sosial yang terdapat dalam Kompetensi Inti 2, pengetahuan yang terdapat dalam

Kompetensi Inti 3, dan penerapan pengetahuan yang terdapat dalam Kompetensi 4. Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif.

Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi kelompok 3, dan penerapan pengetahuan yang terdapat dalam Kompetensi Inti kelompok 4. Senada dengan hal tersebut Tim Kemendikbud (2013, hlm. 6) menjelaskan:

Kompetensi Inti merupakan terjemahan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Rumusan Kompetensi Inti sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk Kompetensi Inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk Kompetensi Inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk Kompetensi Inti pengetahuan; dan
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk Kompetensi Inti keterampilan.

Keempat kompetensi tersebut menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Setiap jenjang pendidikan memiliki empat Kompetensi Inti sesuai dengan paparan peraturan pemerintah. Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) Kompetensi Dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar.

2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Majid (2014, hlm. 57) mengemukakan “Kompetensi Dasar berisi tentang konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik”.

Kompetensi Dasar akan memastikan hasil pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut kepada keterampilan serta bermuara kepada sikap. Mulyasa (2006, hlm. 109) mengemukakan “Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal serta ciri dari suatu mata pelajaran”. Kompetensi Dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik. Kompetensi Dasar sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran, karena Kompetensi Dasar merupakan pokok pembelajaran yang akan diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari peserta didik yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi Dasar dapat merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas, serta digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu.

Berdasarkan beberapa para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Kompetensi Dasar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik tidak hanya memberikan pengetahuan saja melainkan mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Kompetensi Dasar merupakan gambaran umum tentang apa saja yang dapat dilakukan peserta didik dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan oleh peserta didik dalam indikator hasil belajar. Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta

didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi Dasar dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan di kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara yaitu:

4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca/ didengar.

3. Alokasi Waktu

Alokasi waktu pada setiap Kompetensi Dasar dilakukan dengan memerhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu. Mempertimbangkan jumlah Kompetensi Dasar, keluasaan, kedalaman, tingkat kesulitan materi dan tingkat kepentingannya. Menurut Mulyana (2006, hlm. 206) “Setiap Kompetensi Dasar, keluasaan dan kedalam materi akan memerhatikan jumlah minggu efektif selama kegiatan pembelajaran berlangsung”.

Alokasi waktu diperlukan untuk mempersiapkan secara lebih mendalam mengenai pembahasan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, sehingga guru dapat memanfaatkan waktu dengan lebih tersusun dan terarah. Senada dengan itu, Majid (2009, hlm. 58) mengemukakan “Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan berapa lamanya peserta didik mengerjakan tugas di lapangan atau di dalam kehidupan sehari-hari. Alokasi waktu perlu diperhatikan padatahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran”.

Alokasi waktu ini digunakan oleh pendidik untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Alokasi waktu akan memperkirakan rentetan waktu yang dibutuhkan untuk setiap materi ajar agar pembelajaran dapat berjalan atau berlangsung dengan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas terdapat persamaan dan perbedaan antar kedua pendapat. Persamaannya yaitu, menginginkan keefektifan dalam pembelajaran dengan alokasi waktu yang cukup. Perbedaannya yaitu, pendapat Mulyana lebih memerhatikan jumlah minggu efektif dalam pembelajaran dengan

alokasi yang baik. Pendapat Majid yaitu, perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi dengan alokasi waktu yang efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan perkiraan berapa lama atau berapa kali tatap muka saat proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Alokasi waktu menuntun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas sehingga kegiatan selama proses pembelajaran lebih terarah, lebih inovatif dan tersusun baik. Memerhatikan alokasi waktu pada saat proses pembelajaran, pendidik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan menambah motivasi belajar peserta didik. Alokasi pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara yaitu 4 x 45 menit (1 kali pertemuan).

B. Pembelajaran

1. Pengertian Menceritakan Kembali

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, aspek keterampilan berbahasa yang lain yaitu: membaca, mendengarkan, dan menulis. Tarigan (2008, hlm. 16) “Berbicara berarti kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

Utari (2014, hlm. 2) dalam Hurlock (1978, hlm. 176) yang menjelaskan tentang berbicara dikutip oleh Utari sebagai berikut, “Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud tertentu karena bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif”.

Greene dan Petty dalam Tarigan (2008, hlm. 3-4) mengatakan “Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari”.

Selain pendapat di atas terdapat pendapat lain, Utari (2014, hlm. 15) mengemukakan “Menceritakan kembali isi cerita pada anak yaitu kesanggupan dan kecakapan anak dalam kegiatan menyusun kembali cerita yang telah disimak

dari proses penceritaan dengan tujuan memberikan informasi dan pengetahuan kepada orang lain secara lisan”.

Selain pendapat di atas terdapat pendapat lain, Mustika (2010, hlm. 63) mengemukakan,

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang yang menyajikannya dengan menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, di temukan persamaan dan perbedaan. Persamaannya setiap pendapat mengemukakan bahwa bercerita memberikan informasi kepada orang lain. Perbedaannya yaitu, pendapat Utari bercerita lebih mengacu pada penyusunan cerita yang disimak, sedangkan menurut Mustika bercerita lebih mengacu pada sebuah informasi yang menyenangkan dan disajikan dengan menarik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali yaitu, suatu proses membaca atau menyimak yang diperoleh dari novel, koran, majalah, atau media elektronik lainnya yang berubah menjadi proses berbicara baik lisan atau tulisan, yang mengungkapkan sesuatu yang didengar atau dibaca kepada orang lain sehingga orang lain mengetahui informasi yang kita sampaikan.

2. Teks Legenda

a. Pengertian Legenda

Kita telah mempelajari apa itu media, sekarang kita akan membahas mengenai pengertian legenda, yang sebelumnya kita sudah tau bahkan mengenal kata legenda. Legenda merupakan salah satu cerita rakyat lama, yang masih banyak dipercayai oleh masyarakat bahwa benar adanya. Bahkan legenda menjadi buah bibir yang menarik untuk diceritakan oleh nenek atau ibu kita.

Mustika (2010, hlm. 8) dalam Nurgiantoro (2005, hlm. 182) yang dikutip oleh Lukes yang menjelaskan tentang legenda yang dikutip oleh Mustika sebagai berikut, “Legenda sama halnya dengan mitos, legenda juga termasuk bagian dari cerita rakyat. Perbedaan antara mitos dan legenda tidak pernah jelas. Keduanya

sama-sama menampilkan cerita yang menarik dengan tokoh-tokoh yang hebat yang berada di luar batas-batas kemampuan manusia lumrah”.

Mustika (2010, hlm. 8) dalam Danandjaja (1984, hlm. 50) yang dikutip oleh Bascom yang menjelaskan tentang membagi cerita prosa rakyat kedalam tiga golongan besar yang dikutip oleh Mustika, sebagai berikut;

Mite (*myth*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa, peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Legenda (*legend*) prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip seperti mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga di bantu makhluk- makhluk gaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal ini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Dongeng (*folktalea*) cerita rakyat yang tidak di anggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita rakyat dan dongeng tidak berkaitan oleh waktu maupun tempat.

Legenda dapat dibedakan kedalam beberapa jenis. Jenis tersebut sebenarnya berbicara tentang bagian mana yang terlihat dominan dalam sebuah legenda terkait tokoh, tempat atau peristiwa. Nurgiantoro (2010, hlm. 183-188) mengatakan “Membagi legenda kedalam tiga jenis yaitu, legenda tokoh, legenda tempat peninggalan, dan legenda peristiwa”.

Mustika (2010, hlm. 9) dalam Danandjaja (1984, hlm. 67) yang dikutip oleh Brundvand yang menjelaskan tentang mengolongkan legenda menjadi empat kelompok, yang dikutip oleh Mustika, sebagai berikut;

Legenda keagamaan (*religious legends*), Legenda alam gaib (*supernatural legends*), Legenda perseorangan (*personal legends*) dan Legenda setempat (*local legends*). Perbedaan jenis legenda bukan berdasarkan tokoh, tempat dan peristiwa, melainkan berdasarkan pertimbangan bagian atau aspek yang lebih mendominasi cerita. Jika yang lebih menonjol adalah aspek tokoh, legenda tersebut termasuk ke dalam legenda tokoh. Jika aspek yang lebih menonjol adalah aspek tempat, legenda tersebut termasuk kedalam legenda tempat. Begitupun jika aspek yang lebih menonjol aspek peristiwa, legenda tersebut masuk kedalam legenda peristiwa.

Legenda tidak mengaitkan tokoh-tokoh atau sebagai dewa-dewa atau yang berkekuatan supranatural, melainkan dengan tokoh, peristiwa, atau tempat-tempat nyata yang mempunyai kebenaran sejarah Nurgiantoro (2010, hlm. 182) “Legenda

dianggap sebagai cerita yang bersifat historis meskipun fakta kesejarahannya masih harus ditelusuri kebenarannya”.

Nadjua (2012, hlm. 209) mengatakan “Legenda yaitu dongeng tentang asal-usul kejadian suatu tempat, setengah dari legenda ada yang berbentuk sejarah”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, ditemukan persamaan dan pebedaannya. Persamaanya yaitu, legenda beranggapan cerita yang benar-benar terjadi. Perbedaannya yaitu, pendapat Nadjua legenda merupakan asal-usul suatu tempat yang berbentuk sejarah, sedangkan Nurgiantoro beranggapan bahwa legenda yaitu, cerita yang bersifat fakta kesejarahan yang harus ditelusuri kebenarannya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita sejarah kolektif yang memiliki kemiripan dengan mite sebagai salah satu genre cerita anak yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi serta dibagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan aspek mana pada cerita yang lebih mendominasi.

b. Jenis-jenis Legenda

Legenda merupakan cerita sejarah kolektif yang memiliki kemiripan dengan mite sebagai salah satu genre cerita anak yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi serta dibagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan aspek mana pada cerita yang lebih mendominasi.

Mustika (2010, hlm. 9) dalam Danandjaja (1984, hlm. 67) yang di kutip oleh Brundvand yang menjelaskan tentang jenis- jenis legenda yang dikutip oleh Mustika sebagai berikut:

1. Legenda Keagamaan (*religious legends*)
Legenda keagamaan adalah Legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan disebut dengan legenda keagamaan. Tokoh-tokoh tersebut seperti Syekh Abdul Muhyi, Syekh Siti Jenar, Sunan Geseng, Ki Pandan Arang, Pangeran Panggung, dan lain-lain.
2. Legenda Alam Gaib (*supernatural legends*)
Legenda alam gaib adalah legenda berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi legenda semacam ini adalah untuk meneguhkan kebenaran “*takhyul*” atau kepercayaan rakyat. Jadi, legenda alam gaib adalah cerita-cerita pengalaman seorang dengan makhluk-makhluk gaib, hantu-hantu, siluman, gejala-gejala alam gaib, dan sebagainya.
3. Legenda Perorangan (*personal legends*)

Legenda perseorangan adalah cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi. Di Indonesia legenda semacam ini banyak sekali, misalnya Sabai nan Aluih dan Si Pahit Lidah dari Sumatra, Si Pitung dan Nyai Dasima dari Jakarta, Lutung Kasarung dari Jawa Barat, dan sebagainya.

4. Legenda lokal/ Setempat (*local legends*)

Legenda lokal/ setempat adalah legenda yang berhubungan dengan nama tempat terjadinya gunung, bukit, danau, dan sebagainya.

Nurgiantoro (2010, hlm. 183-188) mengatakan “Membagi legenda kedalam tiga jenis yaitu, legenda tokoh, legenda tempat peninggalan, dan legenda peristiwa”. Jadi, berdasarkan pendapat ahli di atas ditemukan persamaan dan perbedaan mengenai jenis-jenis legenda. Persamaannya yaitu, legenda terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, legenda perorangan/ tokoh, legenda setempat/ lokal, legenda keagamaan. Perbedaan dari keduanya terlihat dari bahasa yang digunakan, menurut Danandjaja lebih jelas, sedangkan menurut Nurgiantoro lebih rinci dan singkat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa legenda adalah cerita kolektif yang memiliki kemiripan dengan mite, dan legenda termasuk prosa lama yang dianggap sebagai suatu kejadian yang benar terjadi. Selain itu legenda terbagi ke dalam empat jenis,

- 1) legenda keagamaan adalah legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan;
- 2) legenda alam gaib adalah legenda berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang;
- 3) legenda perorangan adalah legenda mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi; dan
- 4) legenda lokal/ setempat adalah legenda yang berhubungan dengan nama tempat.

c. Unsur-unsur Intrinsik Legenda

Unsur-unsur pembangunan sebuah legenda yang kemudian secara bersama membentuk sebuah totalitas itu, di samping unsur formal bahasa, masih banyak lagi macamnya. Pembangunan unsur yang dimaksud adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua unsur inilah yang sering disebut para kritikus dalam rangka

mengkaji dan membicarakan legenda atau karya sastra pada umumnya. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri. Hidayati (2009, hlm. 96) dalam Aminudin (2002, hlm. 76) yang menjelaskan tentang unsur intrinsik dikutip oleh Hidayati sebagai berikut “Unsur intrinsik adalah gaya, penokohan dan perwatakan, alur, titik pandang dan tema”.

Hidayati (2009, hlm. 96) dalam Hidayati (2000, hlm. 24) yang menjelaskan tentang unsur intrinsik dikutip oleh Hidayati sebagai berikut, “Unsur intrinsik pembentuk prosa fiksi adalah, cerita, plot, penokohan, latar, sudut pandang, gaya dan nada cerita, serta tema”.

Terdapat pendapat lain mengenai unsur intrinsik, Hidayati (2009, hlm. 96) dalam Nurgiantoro (2002, hlm. 12) yang menjelaskan tentang unsur intrinsik dikutip oleh Hidayati sebagai berikut, “Garis besar unsur intrinsik prosa fiksi adalah plot, tema, penokohan dan latar”. Pemahaman mengenai isi suatu karya sastra secara keseluruhan dapat dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap mengidentifikasi isi karya sastra secara struktural (unsur intrinsik) dan nilai moral (unsur ekstrinsik).

1) tema

Mempertanyakan makna sebuah karya sebelumnya, juga mempertanyakan tema. Setiap karya fiksi tentulah mengandung atau menawarkan tema, namun apa isi tema itu sendiri tak mudah ditunjukkan. Ia haruslah dipahami dan ditafsirkan melalui cerita dan data-data yang lain, dan itu merupakan kegiatan yang sering tidak mudah dilakukan. Nurgiantoro (2007, hlm. 67) dalam Stanton dan Kenny (1966, hlm. 88) yang menjelaskan tentang tema dikutip oleh Nurgiantoro sebagai berikut, “Tema (*theme*) adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita”.

Istiqomah (2015, hlm. 21) dalam Supriyadi (2006, hlm. 59) yang menjelaskan tentang tema dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Tema merupakan pondasi atau inti dalam sebuah cerita. Tema berfungsi sebagai topik sentral yang dikembangkan oleh pengarang. Tema juga berfungsi sebagai pedoman pengarang dalam menyusun dan mengembangkan cerita”.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan antara kedua pendapat tersebut. Persamaannya tema merupakan suatu

hal yang penting dalam sebuah cerita. Perbedaannya, pendapat pertama lebih melihat tema berdasarkan maknanya, sedangkan pendapat kedua lebih mengacu pada inti dari cerita tersebut. Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa tema merupakan ide atau gagasan dalam sebuah cerita yang harus ada di setiap cerita.

2) alur/ plot

Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara berbagai orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara fiksi lainnya. Tinjauan struktural terhadap karya fiksi pun sering lebih ditekankan pada pembicaraan plot, waktu mungkin mempergunakan istilah lain.

Nurgiyantoro (2007, hlm. 113) dalam Staton (1965, hlm. 14) yang menjelaskan tentang plot dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Cerita yang berisi urutan kejadian, namun kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain”.

Istiqomah (2015, hlm. 21) dalam Supriyadi (2006, hlm. 60) yang menjelaskan tentang plot dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Alur atau plot didefinisikan sebagai rangkaian yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat.”

Nurgiyantoro (2007, hlm. 113) dalam Foster (1970 (1927, hlm. 93) yang menjelaskan tentang plot dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas”.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan mengenai alur/plot. Persamannya yaitu, plot merupakan sebuah urutan peristiwa-peristiwa yang ada dalam sebuah cerita. Perbedaannya yaitu, pendapat pertama melihat plot merupakan urutan sebab akibat yang terjadi. Pendapat kedua, plot merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara logis. Pendapat ketiga, plot merupakan penekanan peristiwa cerita yang memiliki penekanan.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa plot atau alur merupakan urutan kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam cerita, disusun secara logis oleh si pengarang.

3) tokoh/ penokohan

Tokoh merupakan yang disajikan pengarang dalam susunan cerita. Sama halnya dengan unsur plot dan pemplotan, tokoh dan penokohan merupakan unsur yang penting dalam karya naratif. Pembicaraan dalam sebuah fiksi, sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi menunjukkan pengertian yang hampir sama.

Nurgiyantoro (2007, hlm. 165) dalam Jones (1968, hlm. 33) yang menjelaskan tentang penokohan dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita”.

Utari (2015, hlm. 24) dalam Nurgiyantoro (2005, hlm. 72) yang menjelaskan penokohan dikutip oleh Utari sebagai berikut, “Tokoh adalah pelaku cerita lewat berbagai aksi yang dilakukan, dapat berupa manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus, dan objek lain”.

Hidayati (2009, hlm. 31) dalam Foster (1989, hlm. 137) yang menjelaskan tentang tokoh dikutip oleh Hidayati sebagai berikut, “Tokoh merupakan salah satu yang disajikan pengarang dalam susunan ceritanya.”

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan mengenai tokoh/ penokohan. Persamannya yaitu, penokohan merupakan gambaran seseorang yang ada dalam cerita. Perbedaannya yaitu, pendapat pertama mengatakan tokoh adalah seseorang yang di tampilkan dalam sebuah cerita. Pendapat kedua yaitu, tokoh merupakan pelaku yang diceritakan dalam sebuah cerita baik itu seseorang, binatang, tumbuhan dan objek lain. Pendapat ketiga yaitu, seorang manusia yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa tokoh/ penokohan adalah seseorang atau pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

4) *latar/ setting*

Tahap awal karya fiksi pada umumnya berisi penyituasian, pengenalan terhadap berbagai hal yang diceritakan. Namun, ini tidak berarti bahwa pelukisan dan penunjukan latar hanya dilakukan pada tahap awal cerita. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini, penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca.

Nurgiyantoro (2007, hlm. 216) dalam Abrams (1981, hlm. 175) yang menjelaskan tentang latar dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Latar atau *setting* yang disebut juga landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”.

Utari (2015, hlm. 25) dalam Nurgiyantoro (2005, hlm. 75) yang menjelaskan tentang latar dikutip oleh Utari sebagai berikut, “Latar merupakan tempat dan waktu kejadian dalam sebuah cerita”.

Istiqomah (2015, hlm. 21) dalam Supriyadi (2006, hlm. 59) yang menjelaskan tentang latar dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Latar atau *setting* adalah situasi tempat, ruang dan waktu yang digunakan para tokoh suatu cerita”.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas peneliti hanya menemukan persamannya saja dalam memahami latar. Persamannya yaitu, latar terdiri dari tempat, waktu dan kejadian dalam sebuah cerita. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan dalam latar terdiri dari waktu, tempat dan ruang yang digunakan dalam sebuah cerita agar, cerita menjadi lebih menarik.

5) *sudut pandang*

Sudut pandang merupakan salah satu unsur fiksi yang digolongkan sarana cerita. Walau demikian, hal ini tidak berarti bahwa peranan dalam fiksi tidak penting. Sudut pandang dalam fiksi mempersoalkan: siapa yang menceritakan, atau: dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan itu dilihat.

Nurgiyantoro (2007, hlm. 248) dalam Abrams (1981, hlm. 142) yang menjelaskan sudut pandang dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Sudut pandang menyoroti pada acara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan

pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca”.

Nurgiyantoro (2005, hlm. 249) dalam Stevick (1967, hlm. 89) yang menjelaskan tentang sudut pandang dikutip oleh Nurgiyantoro sebagai berikut, “Sudut pandang merupakan teknik yang dipergunakan pengarang untuk menemukan dan menyampaikan makna karya artistiknya, untuk sampai dan berhubungan dengan pembaca”.

Istiqomah (2015, hlm. 21) dalam Supriyadi (2006, hlm. 59) yang menjelaskan sudut pandang dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Dalam cerita pendek, tokoh cerita ada kalanya menggunakan kata ganti “Aku atau saya, dia atau ia” atau dengan menyebutkan langsung nama tokoh tersebut. Model atau cara pengarang dalam bercerita seperti contoh tersebut merupakan sudut pandang atau cara pengisahan”.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan perbedaan dan persamaan mengenai sudut pandang. Persamannya yaitu, pengarang dapat menggantikan dirinya menggunakan sudut pandang keberapa dalam cerita yang pengarang tulis. Perbedaannya yaitu, pendapat pertama mengenai sudut pandang ialah, cara atau pandangan yang digunakan pengarang untuk menyajikan tokoh dalam cerita. Pendapat kedua, mengenai sudut pandang yaitu, teknik yang digunakan pengarang untuk menyampaikan teknik atau makna sebuah cerita. Pendapat ketiga, mengenai sudut pandang yaitu, dalam cerita menggunakan kata ganti aku atau saya, dia atau ia, dan menggunakan nama langsung dalam tokoh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa, sudut pandang ialah cara pengarang memperkenalkan tokohnya dalam sebuah cerita, dengan menggunakan kata ganti, aku/ saya, dia/ ia dan nama langsung agar pembaca mudah memahami isi cerita.

C. Media Boneka

1. Pengertian Media Boneka

Media pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik lebih aktif yaitu, media boneka tangan yang lebih memberikan penekanan pada keaktifan

peserta didik, menciptakan suasana dan keterampilan baru saat pembelajaran. Media ini juga membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses pembelajaran. Selain itu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh menjadi sangat pribadi dan melekat pada peserta didik dan pendidik sama-sama berperan aktif dalam menjalani proses pembelajaran.

Sulianto (2014, hlm. 95) dalam Arsyad (2000, Hlm. 76) yang dikutip oleh Gagne dan Briggs yang menjelaskan tentang media yang dikutip oleh Sulianto sebagai berikut, “Media adalah komponen belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”.

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gealach dan Ely dalam Hamdani, (2010, hlm. 243) mengatakan,

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas media adalah manusia, materi atau kejadian yang digunakan sebagai alat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu media diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istiqomah (2015, hlm. 22) dalam Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991, hlm. 8) yang menjelaskan media dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan”. Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan perbedaan dan persamaan mengenai definisi media pembelajaran. Persamaannya media memberikan kemudahan pada peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya menurut Arsyad media lebih mengacu pada respon peserta didik mengenai sumber belajar atau medianya. Menurut Grelach dan Ely media lebih mengacu pada peserta didik

agar memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui media. Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti media adalah pembawaan pesan kepada penerima pesan berupa orang atau benda.

Berdasarkan pendapat tersebut, media dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Pada berbagai media pembelajaran kita mengenal ada salah satu media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis alat praga, menggunakan media boneka tangan. Pembelajaran berbasis alat praga merupakan media pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang berpusat pada keterampilan peserta didik.

Istiqomah (2015, hlm. 24) dalam Daryanto (2013, hlm. 33) yang menjelaskan tentang boneka dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut “Menyatakan boneka merupakan salah satu model perbandingan. Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang, sebagai media pendidikan, boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka”.

Sulianto (2015, hlm. 95) dalam Gunarti (2010. Hlm. 5-20) yang menjelaskan tentang media boneka tangan dikutip oleh Sulianto sebagai berikut, “Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka”.

Sulianto (2014, hlm. 95) mengatakan “Media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai medi atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan”.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan mengenai pengertian media boneka tangan. Persamaanya yaitu, media boneka tangan yang digunakan pada tangan dengan tujuan memberikan kreatif baru dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu, menurut Daryanto media boneka tangan lebih mengacu pada benda tiruan yang

dimasukkan kedalam tangan lalu di mainkan dengan sandiwara. Menurut Gunarti media boneka tangan yaitu, boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dimasukkan ke tangan. Menurut Sulianto media boneka tangan yaitu, boneka yang di gunakan sebagai media atau alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari pada jari dan bisa dimasukkan ke dalam tangan. Bertujuan agar peserta didik memiliki pengalaman baru saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran lebih aktif, menarik dan peserta didik lebih memahami pembelajaran.

2. Media Boneka dan Langkah-langkah

Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari pada jari dan bisa dimasukkan ke dalam tangan. Istiqomah (2014, hlm. 26) dalam Daryanto (2012, hlm. 25) yang menjelaskan jenis boneka tangan dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut;

- a. Boneka jari
Boneka jari adalah boneka yang dimainkan dengan jari tangan;
- b. Boneka tongkat
Boneka tongkat adalah boneka yang dimainkan dengan tongkat seperti wayang;
- c. Boneka tali
Boneka tali adalah boneka dengan cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki;
- d. Boneka bayang-bayang
Boneka bayang-bayang adalah boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayang;
- e. Boneka tangan
Boneka tangan adalah boneka yang dimainkan dengan cara menggerakkan tangan, satu tangan memainkan satu boneka, boneka tangan ukurannya lebih besar dari pada boneka jari.

Istiqomah (2014, hlm. 26) dalam Daryanto (2013, hlm. 33) yang menjelaskan jenis boneka tangan dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut;

- a. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan;
- b. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka;

- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan;
- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki;
- e. Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara memertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan antara kedua pendapat. Persamaannya yaitu, jenis boneka tangan terdapat lima jenis, yang masing-masing memiliki kekhasannya. Perbedaannya yaitu, pendapat yang pertama lebih rinci dan jelas, sedangkan pendapat yang kedua lebih singkat dan mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media boneka terdapat lima macam, yang setiap macamnya memiliki ciri khas sendiri-sendiri. Boneka tangan memiliki ciri khas lebih mudah digunakan dan lebih sederhana untuk digunakan, dibandingkan dengan macam media yang lainnya.

Sulianto (2014, hlm. 95-96) dalam Gunarti (2010, hlm. 25) yang menjelaskan langkah-langkah menggunakan media boneka tangan, dikutip oleh Sulianto sebagai berikut;

- a. Hendaknya guru/ pencerita hafal isi cerita;
- b. Ada baiknya menggunakan skenario cerita;
- c. Latihlah suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misal suara anak-anak, suara nenek-nenek, suara ibu-ibu, suara binatang dan lain-lain;
- d. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak;
- e. Boneka yang digunakan bisa lebih dari satu, dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita;
- f. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru;
- g. Apabila menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Anak menyimak percakapan dan jalan cerita yang disajikan; dan
- h. Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar jalan cerita terdengar indah, dipermanis dengan alunan musik.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas mengenai langkah-langkah dalam menggunakan media boneka tangan terdiri dari delapan cara, langkah-langkah itu

bertujuan agar pementasan berjalan dengan baik atau media dapat digunakan dengan baik dan benar.

Istiqomah (2014, hlm 28-29) dalam Cakra (2012, hlm. 64) yang menjelaskan tentang langkah-langkah memainkan boneka dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut;

1. Tanpa panggung:

- a. Boneka cukup dua buah;
- b. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas;
- c. Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja
- d. Intonasi wajib diperhatikan; dan
- e. Waktu dan misi.

2. Dengan panggung

- a. Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik. Antara lain:
 - 1) panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
 - 2) tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
 - 3) tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan, dan
 - 4) pemakaian *background* sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.
- b. Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.
- c. Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.
- d. Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.
- e. Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.
- f. Misi dan waktu.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dari kedua pendapat. Persamannya yaitu, sebelum melaksanakan praktik atau pentas menggunakan boneka tangan sebaiknya mempersiapkan semuanya terlebih dahulu, belajarliah berbagai jenis suara pada dialog atau teks, agar pendengar memahami alur cerita. Perbedaanya yaitu, pendapat pertama lebih memfokuskan pada apa saja yang harus dilakukan pendongeng, sedangkan pendapat kedua lebih memfokuskan pada alat bantu/ penunjang saat pentas.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan, bahwa langkah-langkah dalam penggunaan media boneka tangan terdapat delapan poin. Sebelum pembelajaran dimulai, sebaiknya menghafal cerita yang akan di ceritakan, lalu belajar menirukan setiap tokoh yang terdapat dalam cerita, agar memudahkan kita dalam menggunakan boneka tangan dan berlatih menguasai setiap tokoh atau peran yang akan di perankan.

3. Keuntungan Menggunakan Media Boneka

Media boneka tangan terdapat beberapa keuntungan, yang dapat mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Istiqomah (2014, hlm. 27) dalam Daryanto (2013, hlm. 33) yang menjelaskan keuntungan menggunakan boneka tangan dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; Tidak memerlukan keterampilan yang rumit; Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira”.

Istiqomah (2014, hlm. 27) dalam Daryono (2012, hlm. 25) yang menjelaskan keuntungan menggunakan boneka tangan dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut;

Keuntungan menggunakan media boneka tangan efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan yang rumit dapat mengembangkan imajinasi dari aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaannya menjadi efektif maka harus memperhatikan hal-hal, seperti; merumuskan tujuan pengajaran secara jelas, didahului dengan pembuatan naskahnya, lebih banyak mementingkan gerak dari pada verbal, dimainkan dekatar 10-15 menit, diselangi nyanyian, cerita disesuaikan dengan anak, diikuti dengan tanya jawab dan siswa diberi peluang memainkannya.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menemukan persamaan dan perbedaan antara keduanya. Persamaannya yaitu, menggunakan media boneka tangan lebih menghemat waktu, membantu peserta menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu, pendapat pertama lebih singkat, tidak bertele-tele, sedangkan pendapat kedua lebih rinci dan jelas mengenai keuntungan media boneka.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa beberapa keuntungan yang telah dipaparkan, terlihat jelas bahwa keuntungan media boneka sangat membantu kita dalam proses pembelajaran dan media boneka juga dapat lebih menarik peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

D. Komperatif Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Kemudian dikomperasi oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan yang peneliti ajukan, peneliti menemukan judul yang hampir sama pada penelitian

terdahulu yang pertama Penelitian yang dilakukan oleh Yani Candra Dewanti (2013) berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Gambar Berseri Pada Siswa Kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta” dengan subjek berjumlah 28 anak terdiri dari 16 anak perempuan dan 12 anak laki-laki.

Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan 28,57% anak berkriteria baik dalam menceritakan kembali isi cerita, 39,29% anak berkriteria cukup dalam menceritakan kembali isi cerita, dan 32,14% anak berkriteria kurang dalam menceritakan kembali isi cerita. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menceritakan kembali isi cerita masih dalam kriteria kurang sehingga 37 apabila dilihat dari data tersebut maka anak dalam kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak masih perlu ditingkatkan. Pada Siklus I mengalami peningkatan mencapai 53,57% anak berkriteria baik, 25% anak berkriteria cukup, dan 21,43% berkriteria kurang. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menceritakan kembali isi cerita belum mencapai kriteria keberhasilan.

Kriteria keberhasilan dicapai jika rata-rata presentase anak dalam menceritakan kembali isi cerita tersebut mencapai $\geq 75\%$ berkriteria baik. Dilanjutkan pada Siklus II meningkat menjadi 75% anak berkriteria baik dalam menceritakan kembali isi cerita, 14,29% anak berkriteria cukup, dan 10,71% anak berkriteria kurang. Dengan adanya peningkatan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui gambar berseri pada anak Kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yani Candra Dewanti dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai cara menceritakan kembali. Perbedaannya yaitu Yani Candra Dewanti menggunakan cerita dalam menceritakan kembali sedangkan peneliti menggunakan legenda dalam menceritakan kembali. Yani Candra Dewanti berupaya meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi cerita melalui gambar seri, sedangkan peneliti menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan. Yani

Candra Dewanti sebanyak 28 anak, sedangkan subjek penelitian peneliti sebanyak 38 anak.

Berdasarkan judul yang penulis ajukan, penulis menemukan judul yang hampir sama pada penelitian terdahulu yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah 2015/ melalui eksperimen berupa *Quasi Experiment Design Type Nonequivalent Control Group Design* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kota Gede 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” Dapat diperoleh hasilnya sebagai berikut.

Menyimpulkan hasil penelitiannya sebagai berikut yang berjumlah 47 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t hitung (2,612) > t tabel (2,021), serta nilai sig (0,012) < 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, t hitung > t tabel dan sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu kelompok eksperimen sebesar 91,82 dan kelompok kontrol sebesar 84,22.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan media boneka tangan. Perbedaannya yaitu Titik Nur Istiqomah menggunakan kemampuan menyimak dongeng sedangkan peneliti menggunakan legenda dalam menceritakan kembali menggunakan media boneka tangan. Titik Nur Istiqomah sebanyak 47 peserta didik sedangkan subjek penelitian peneliti sebanyak 38 peserta didik.

Berdasarkan judul yang penulis ajukan, penulis menemukan judul yang hampir sama pada penelitian terdahulu. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ricky Satria Maliki/ 2014 melalui metode *pra-eksperimen* dengan teknik tes awal-akhir kelompok tunggal dengan judul “Pembelajaran Berdialog Teks Anekdote dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas X

SMAN 1 Majalaya Tahun Pelajaran 2013/2014” dapat diperoleh hasilnya sebagai berikut.

Menyimpulkan hasil penelitiannya sebagai berikut. Penulis mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran berdialog teks anekdot dengan menggunakan media boneka tangan. Hasil nilai rancangan sebesar 3,77 dan pelaksanaan sebesar 3,8. Rata-rata sebesar 3,78 dan masuk kategori sangat baik. Siswa kelas X SMAN 1 Majalaya mampu berdialog teks anekdot. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata pretes yaitu, 6,95 dan nilai rata-rata postes yaitu 8,16. Jadi selisih pretes dan postes adalah 1,21 dengan presentase 4,84%. Media boneka tangan efektif digunakan hal ini terbukti dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yakni $12,2 \geq 2,04$ dalam tingkat kepercayaan 95% dan db sebesar 24.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ricky Satria Maliki dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan media boneka tangan dan metode yang digunakan sama yaitu metode *pra-eksperimen*. Perbedaannya yaitu Ricky Satria Maliki menggunakan pembelajaran berdialog dan menggunakan teks anekdot sedangkan peneliti menggunakan menceritakan kembali menggunakan media boneka tangan dengan teks legenda.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu memberikan gambaran pada peneliti mengenai hasil penelitian yang relevan.

E. Kerangka Pemikiran

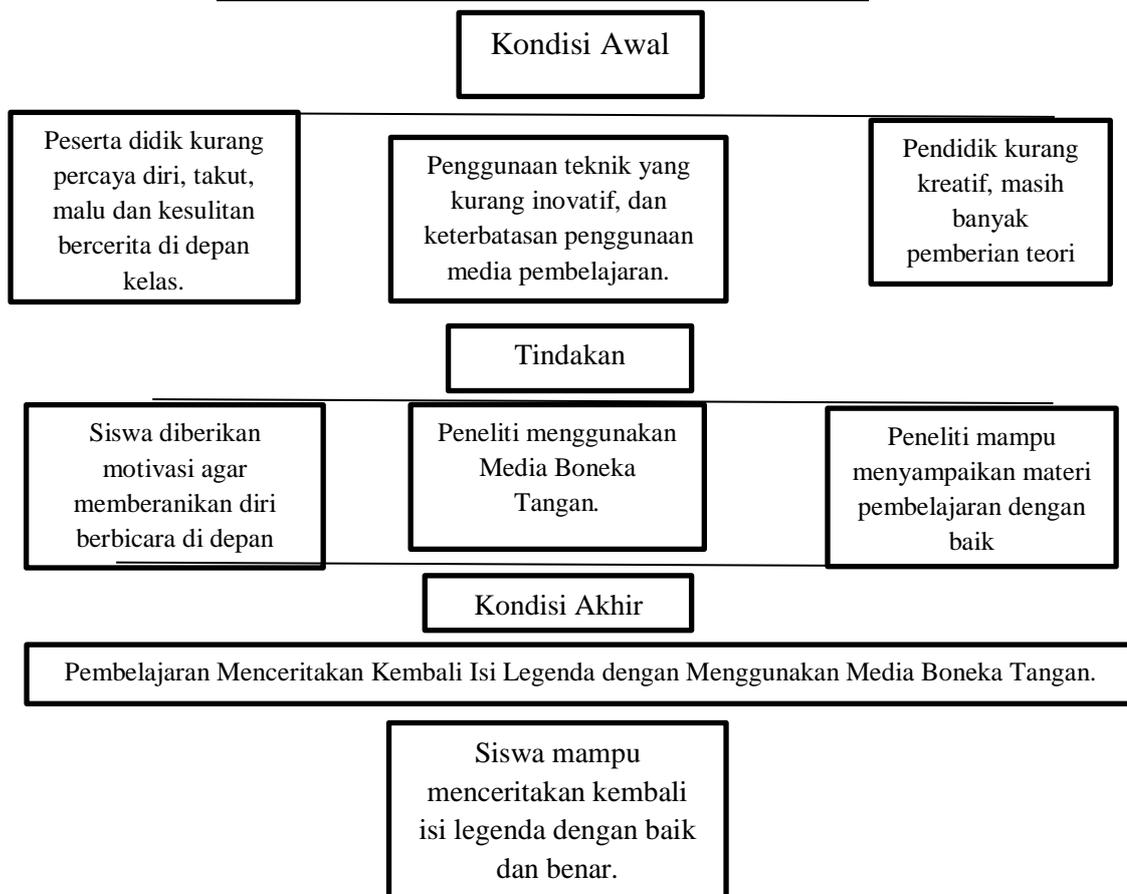
Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran. Pendidik menjadi salah satu peran penting dalam pendidikan selain menjadi pengajar pendidik juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik saat di kelas. Seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana yang baik dan menyenangkan saat proses belajar mengajar agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran. Pendidik dituntut agar bisa membuat proses pembelajaran semenarik mungkin agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran. Kerangka pemikiran adalah suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya

sebuah penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 91) mengatakan “Kerangka berpikir menjelaskan secara teoretis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Permasalahan yang dihadapi saat ini bahwa banyak peserta didik yang menganggap keterampilan menulis yang membosankan dan dianggap sulit”.

Anggapan tersebut membuat peserta didik tidak termotivasi untuk meningkatkan kemampuan menulis bahkan tidak semangat jika ada tugas yang berhubungan dengan menulis, dibalik itu semua menulis adalah kegiatan yang menyenangkan, karena dapat menyalurkan ide dan emosi peserta didik dalam bentuk tulisan sehingga mendapatkan hasil yang bermanfaat. Upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu adanya penerapan metode yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, yaitu media menceritakan kembali yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda.

Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menduduki masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu, yang menangkap, menerangkan dan menunjukkan perspektif terhadap masalah penelitian. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh pendidik harus mampu membuat peserta didik merasa nyaman berada di kelas. Selain itu peserta didik juga harus menjadi aktif saat di dalam kelas. Selain itu, khusus dalam aspek membaca, guru harus pintar-pintar memilih metode atau teknik untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai kompetensi yang digunakan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, karena dalam aspek membaca sangat rentang sekali membuat peserta didik merasa jenuh dan mengantuk saat di dalam kelas. Berdasarkan uraian tersebut peneliti mendeskripsikan dalam bentuk bagan dari mulai masalah yang terjadi dalam pembelajaran mengenal materi menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik yang kurang tepat atau pemilihan media yang kurang tepat. Hal-hal tersebut yang dapat menghambat peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan aspek berbicara.

Kondisi Pembelajaran Bahasa Indonesia



Kerangka pemikiran yang telah peneliti rencanakan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran tersebut berfungsi sebagai titik tolak dan garis pembatas bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian supaya tidak keluar dari hal yang sudah direncanakan.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini merupakan suatu kebenaran, teori atau pendapat yang disajikan dasar hukum penelitian. Berdasarkan penelitian di atas peneliti merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

- a. Peneliti telah lulus Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), di antaranya: Pancasila, Agama Islam, dan Pendidikan Kewarganegaraan; lulus Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), di antaranya: Menyimak; Teori dan Praktik Komunikasi Lisan; Teori dan Praktik Menulis; Telaah Kuikulum dan Bahan Ajar; lulus Mata Kuliah Keahlian

Berkarya (MKB), di antaranya: Strategi Belajar Mengajar (SBM), Analisis Berbahasa Indonesia; Perencanaan Pengajaran; Penilaian Pembelajaran Bahasa; Metode Penelitian; lulus Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB), di antaranya: Pengantar Pendidikan; Psikologi Pendidikan; Belajar dan Pembelajaran, Profesi Pendidikan; lulus Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), di antaranya: Kuliah Praktik Bermasyarakat (KPB) sebanyak 135 SKS dan dinyatakan lulus.

- b. Pembelajaran menceritakan kembali isi legenda merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia untuk SMP.
- c. Model boneka tangan menuntut peserta didik agar lebih kreatif dan terampil dalam pembelajaran.

Berdasarkan asumsi di atas, peneliti layak melakukan penelitian, karena telah selesainya beberapa mata pelajaran yang memang harus selesai dan di katakan lulus oleh pihak kampus. Peneliti juga menemukan bahan penelitian yaitu, pembelajarana menceritakan kembali isi legenda pada Kurikulum 2013. Peneliti juga telah menemukan media yang akan digunakan untuk menunjang penelitian berlangsung, yaitu media boneka tangan.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara, seperti halnya yang di kemukan oleh Sugiyono (2013, hlm. 96) “Hipotesis merupakan jawab sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Peneliti mampu melaksanakan Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/ 2017.
- b. Peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara mampu menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan secara tepat.

- c. Media Boneka Tangan efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi dalam legenda pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan di atas peneliti dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi legenda. Media boneka tangan yang digunakan peneliti juga diuji. Sehingga dapat disimpulkan hipotesis adalah jawaban sementara yang ditentukan oleh peneliti, maka dari itu kebenaran jawabannya masih harus dibuktikan atau diuji.