

MEDIA SEBAGAI FAKTOR DETERMINAN KEBERHASILAN PEMBELAJARAN FOLKLOR DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN PATI

Luthfa Nugraheni

Universitas Pancasakti Makassar, Sulawesi Selatan

luthfa.nugraheni@unpacti.ac.id

Abstrak: Media pembelajaran merupakan sebuah alat penunjang dalam proses belajar mengajar sehingga pendidik dapat mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi. Peran media sangat penting dalam meningkatkan pembelajaran terutama dalam materi cerita rakyat tingkat sekolah dasar (SD) di Kabupaten Pati. Pada dasarnya media berfungsi sebagai instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi pembelajaran dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini akan membahas peran media dalam pembelajaran cerita rakyat pada peserta didik tingkat sekolah dasar (SD) yang ada di Kabupaten Pati.

Kata Kunci: *media, pembelajaran, folklore*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi sangat berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Teknologi yang sangat pesat perkembangannya sangat berpengaruh pula dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Sunarti (2016) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2010:3). Sumantri (2001:154) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, terintegrasi dan kondusif.

Sanaky (2013) menyebutkan jenis media menjadi empat yakni media grafis, media audio, visual, dan audio visual. Ting (2013) menyatakan bahwa video dapat bermanfaat untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa ke konteks kehidupan nyata peserta didik di luar ruang kelas. Hal ini dikarenakan agar peserta didik dapat menikmati kemajuan teknologi informasi (IT) sehingga dapat membantu meningkatkan daya imajinasinya dalam menerima materi cerita rakyat. Nugent (2005) juga mengemukakan bahwa guru lebih banyak menggunakan media video untuk memperkenalkan topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan.

Peran media sangat besar untuk belajar dan media digunakan sebagai alat pendukung guruan apabila proses pembelajaran tersebut berpusat pada guru, teknologi (Smaldino, 2011:14). Oemar (1990:34) menjelaskan bahwa ada lima komponen yang tertuang dalam sebuah proses belajar mengajar, di antaranya adalah tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, peran media pembelajaran dalam materi cerita rakyat sangat penting bagi guru dan peserta didik. Bascom (1965:4), Danandjaja (1772:2) cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang menyangkut kebudayaan kemudian diceritakan secara turun temurun dari nenek moyang.

Media juga berfungsi sebagai alat bantu bagi guru agar peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran. Media juga berperan penting sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memperuncing efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan guruan. Materi yang dikemas melalui media terlihat menarik dan proses guruan tidak berpusat pada guru. Di sini peserta didik akan dapat mengembangkan pengetahuannya terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Agar kemajuan teknologi sejajar atau seimbang dengan pembelajaran

tentang kearifan lokal, dalam makalah ini mencoba mengombinasikan materi cerita rakyat yang berasal dari Pati kemudian dikemas menggunakan media pembelajaran. Hal ini berfungsi agar media pembelajaran menjadi dapat menjadi faktor untuk meningkatkan pembelajaran cerita rakyat yang berasal dari Pati. Peserta didik juga dapat mengetahui dan melestarikan cerita rakyat tersebut agar tidak musnah termakan zaman.

Cerita rakyat pada dasarnya disebarluaskan secara lisan dari mulut ke mulut yang bersifat tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini dikarenakan agar peserta didik dapat mengetahui cerita rakyat dari daerahnya masing-masing sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga akan cerita sejarah yang telah terukir oleh nenek moyang. Sarumpaet (2009:5) pengalaman masa kanak-kanak sebagai sesuatu yang penting dalam menunjang perkembangan seorang anak, selanjutnya Piaget (2010) perkembangan psikologi anak terbagi tiga antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sarumpaet (2009:14) menjelaskan bacaan untuk peserta didik sekolah dasar adalah buku huruf, buku berhitung, buku tentang konsep, buku tanpa kata, buku bacaan bergambar, kisah-kisah tradisional (cerita binatang, cerita rakyat, mitos, dan legenda).

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan cerita rakyat juga telah dilakukan oleh beberapa Negara. Penelitian semacam ini telah dilakukan di Indonesia oleh Minarsih (2018), Fatmawati (2018), Nugraheni (2017), Ghufron (2017), Sunarti (2016), Permana (2016), Setiartin (2016), Pratiwi (2016), Ilminisa (2016), Husain (2016), Hapsari (2015). Selanjutnya di Negara Malaysia ada Nassir (2017) dan Zolotova (2017). Negara Amerika dilakukan oleh Anilan (2019), Hobbs (2018), Ahi (2016), Seriff (2016), Panc (2015), Ucus (2015), Gunindi (2015), Aisyah (2013), Iwai (2013), Hidayati (2012), Kostelecka (2010), Dawson (2009), Cati (2000). Selanjutnya di Negara Filipin ada Casanova (2019), Lim (2015), Rupp (2016).

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Creswell (2015:4), penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *grounded theory*, yakni penulis mengambil teori umum dan abstrak dari suatu peran dan proses dalam media pembelajaran cerita rakyat tertentu dari pandangan-pandangan partisipan, Creswell (2015:19). Data dalam penelitian ini berupa media pembelajaran, dan cerita rakyat. Selanjutnya, sumber datanya berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi, Creswell (2015:261).

PEMBAHASAN

Peran Media sebagai Faktor Determinan Pembelajaran Foklor di Sekolah Dasar Kabupaten Pati

Media pembelajaran bahwa media adalah orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian tersebut, guru atau dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah media. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Sehingga informasi seperti ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, microfilm, dan sebagainya. Sanaky (2009:37) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Sanaky juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Dengan menggunakan

media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dengan pengalaman suara (audio), penglihatan (visual), dan pengalaman gerakan dapat diatasi sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran tidak serta merta ditentukan oleh guru, namun juga ditentukan dari berbagai faktor, antara lain (1) tujuan guru, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar, (4) tersedia alat yang dibutuhkan, (5) pribadi mengajar, (6) minat dan kemampuan peserta didik, (7) situasi guru yang sedang berlangsung. Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan konsidi peserta didik, harus menjadi perhatian dan pertimbangan guru, untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, akan tetapi terikat dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek di atas. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan perkembangan pada tahap kognitif, peserta didik sekolah dasar kelas lima mampu masuk ke dalam tahap pre operational dan tahap concrete-operational. Syah (2005) menjelaskan pada tahap ini, anak dapat memperoleh kemampuan kesadaran terhadap eksistensi ketetapan adanya benda berasal dari munculnya kapasitas kognitif baru yang disebut representasi. Dalam tahap ini, anak juga diperkenalkan dengan lingkungan terdekatnya yang berupa cerita rakyat sehingga anak mampu mengenal dan mencintai tradisi lokal yang ada di daerahnya masing-masing. Mengapa media dipilih dalam meningkatkan pembelajaran cerita rakyat? Cerita rakyat merupakan cerita mengenai sebuah kejadian pada masa lampau sehingga wajib dilestarikan melalui cerita mulut ke mulut. Apabila pengemasan materi cerita rakyat hanya dipaparkan atau diceritakan secara lisan oleh guru, maka peserta didik yang ada akan merasa jenuh, bosan bahkan ada yang mengantuk, karena baginya seperti mendengarkan dongeng pengantar tidur. Sebaiknya dalam pengemasan materi ini harus dikaitkan dengan media. Macam-macam mengenai jenis-jenis media sudah dijelaskan di atas, kemudian dalam makalah ini akan memnerikan contoh pengemasan media inovatif dalam pembelajaran cerita rakyat.

Guru dapat menampilkan media gerak ataupun tidak gerak. Media gerak dapat berupa video animasi cerita rakyat dan media tidak gerak dapat ditampilkan dalam bentuk cerita gambar berseri. Pemilihan kedua media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, karena peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya dalam menulis dan berbahasa. Sebelum guru memberi tugas, peserta didik dapat diarahkan untuk membuat peta konsep atau mind mapping kemudian ditulis ke dalam bentuk narasi dan diceritakan kembali olehnya. Cerita rakyat yang sudah ditampilkan menggunakan media, peserta didik secara otomatis dapat mengingat alur cerita dan mengembangkan kemampuan berimajinasi.

SIMPULAN

Sesuai dengan pemaparan di atas mengenai peran media sebagai faktor determinan pembelajaran folklore di Sekolah Dasar Kabupaten Pati dapat dirincikan sebagai berikut, (1) pengemasan materi folklore lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) ilustrasi materi cerita rakyat akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, (3) metode peserta didik bervariasi (*mind mappinng*), tidak semata-mata hanya berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Ahi, Berat. 2016. "A Study to Determine the Mental Models in Preschool Children's Conceptualization of a Desert Environment". *Jurnal: IEJEE Volume 8 Issue 3*
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bascom, William R. 1965. *The Form of Folklore: Prose Narrative*. The Hague: Mouton.
- Briggs, L. 1977. *Instruktional Media*. Pittsburg: AIR
- Brunvand, Jan Harold. 1968. *The Study of American Folklore: An Introduction*. New York: W. W. Norton & Company In
- Cati, Coe. 2000. *The Education of the Folk: Peasant Schools and Folklore Scholarship*
- Casanova, RacioOrtuno. 2019. "Drawing Spaniards in the Philippines". *Jurnal: Kritika Kultura Volume 33-34 Tahun 2019*
- Creswell, J. W. 2015. *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Danandjaja, James. 1977. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti
- Fatmawati, Laila. 2018. "Buku Cerita Edukatif Berbasis Karakter Toleransi sebagai Inovasi Mengenalkan Pendidikan Multikultural". *Jurnal: Penelitian Pendidikan Volume 35 Nomor 2 Tahun 2018*
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hapsari, Sangaji Niken. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Narasi". *Jurnal: Dialektika Volume 2 Nomor 2 Tahun 2015*
- Hidayati, Nur. 2012. "Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level". *Jurnal: Elsevier Volume 67 Tahun 2012*
- Hobbs, Renne. 2019. "Transgression as Creative Freedom and Creative Control in the Media Production Classroom". *Jurnal IEJEE: Volume 11 Issue 3*
- Husain, Balqis. 2016. "Penggunaan Media Audio-Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Menanamkan Sikap Nasionalisme". *Jurnal: Pendidikan Dototo Volume 12 Nomor 12 Desember 2016*
- Ilminasa dkk. 2016. "Bentuk Karakter Anak melalui Dokumentasi Foklor Lisan Kebudayaan Lokal". *Jurnal Pendidikan, Volume 1 No.6*
- Iwai, Yuko. 2013. "Multicultural Children's Literature and Teacher Candidates' Awareness and Attitudes Toward Cultural Diversity". *Jurnal: IEJEE Volume 5 Issue 2*
- Miraso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Minarsih, Lilik. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Pembelajaran Menulis Teks Petunjuk di Kelas III SDN Babatan 1 Surabaya". *Jurnal: PGSD Unesa Volume 06 Nomor 12 tahun 2018*
- Nasir, Normadiyah. 2017. "Elements of Local Beliefs and Wisdom in the Traditional Healing Memorates of the Tahol Murut of Sabah". *Jurnal: Kemanusiaan Volume 24 Nomor 2 Tahun 2017*
- Ghufron, Anik dkk. 2017. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Budaya Yogyakarta di Sekolah Dasar". *Jurnal: Cakrawala Pendidikan Juni 2017 Tahun XXXVI Nomor 2*
- Nugraheni, Farida. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Sastra Berbasis Film yang Mendukung Pendidikan Karakter". *Jurnal: Cakrawala Pendidikan Oktober 2017 Tahun XXXVI Nomor 3*

- Panc, Ioana. 2015. "Why Children Should Learn to Tell Stories in Primary School". Jurnal: Elsevier Volume 187 Tahun 2015
- Permana, Adi, dkk. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Menengah Permana (SMP)". Jurnal: Dialektika P-ISSN: 2407-506X, E-ISSN: 2502-5201
- Pratiwi, Yuni. 2016. "Film Animasi Cerita dengan Konteks Multibudaya untuk Mendukung Pengembangan Kekritisn Penalaran Anak Usia Dini". Jurnal: Litera Volume 15 Nomor 2 Oktober 2016
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- R, Aisyah A. 2013. "The Development of Working Design through Characterized Technology Pedagogy and Content Knowledge in the Elementary Schools' Instructional". Jurnal: Procedia - Social and Behavioral Sciences 103 (2013) 1016 - 1024
- Ruppin, Dafna. 2016. "Komedi Within Komedi". Jurnal: Kritika Kultura Volume 27 Tahun 2016
- Sanaky, Hujair A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2009. *Rahasia Mendidik Anak*. Bandung: Indonesia Publishing House
- _____ 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media*. London : Sage Public-Baverly Hills
- Setiartin, Titin R, dkk. 2016 dengan judul "Transformasi Teks Cerita Rakyat ke dalam Bentuk Cerita gambar berberseri sebagai Model Pembelajaran Membaca Apresiatif". *Jurnal Litera*, Volume 15 No.2
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L.2008. *Instruksional Technology and Media for Learning*. New Yersey: Person Prentice Hall.
- Sunarti, dkk. 2016. "Pengembangan Game Petualangan Si Bolang sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Presentasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar". Jurnal: Cakrawala Pendidikan Februari 2016 Tahun XXXV Nomor 1
- Ucus .2015. "*Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method*". Jurnal: Procedia (Social and Behavioral Sciences) 186 (2015) 401-409
- Zolotova, Tatiana A. 2017. "Fairy Tale Traditions in Amateur and Professional Young Writers' Creativity". Jurnal: Gemaonline Journal of Language Studies Volume 17 Nomor 4 Tahun 2017