

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dongeng

Dongeng adalah cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi, misalnya kejadian-kejadian aneh di jaman dahulu. Dongeng berfungsi menyampaikan ajaran moral dan juga menghibur (Trisna dalam <http://bai54ndy.blog.com/>: 2009)

Dongeng termasuk cerita tradisional. Cerita tradisional adalah cerita yang disampaikan secara turun temurun. Suatu cerita tradisional dapat disebarkan secara luas ke berbagai tempat. Kemudian, cerita itu disesuaikan dengan kondisi daerah setempat.

1. Ciri-ciri Dongeng:

Dongeng merupakan jenis prosa lama yang memiliki ciri-ciri:

- isinya khayal
- anonim (tanpa pengarang)
- milik bersama
- istanasentris (fokus ceritanya adalah para raja atau kerajaan)
- beredar dari mulut ke mulut (Maskurun, dkk, 2011: 2)

2. Tema Dongeng

Seperti halnya serita pendek maupun novel, dongeng memiliki tema cerita. Tema dalam dongeng, umumnya sama seperti tema dalam cerita

pendek atau novel. Temanya selalu berkaitan dengan sisi-sisi kehidupan manusia. Baik berkaitan dengan kemanusiaan, kasih sayang, kekuasaan, keagamaan, dan sebagainya (Nurhadi, dkk, 2007: 23)

3. Klasifikasi Dongeng

Menurut Maskurun, dkk (2011: 2), mengklasifikasi dongeng menjadi lima, yaitu:

a. Dongeng Mite

Mite adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah-kisah ajaib, tokoh/pelakunya dewa, roh halus atau peri dan sejenisnya. Misal: Nyai Roro Kidul, Kuntilanak, dan sebagainya.

b. Legenda

Legenda adalah dongeng yang dihubungkan dengan terjadinya suatu tempat. Misalnya Sangkuriang (dongeng terjadinya Gunung Tangkuban Perahu di Jawa barat), Si Malin Kundang (dongeng terjadinya sebuah batu besar di pantai Sumatra Barat), dan Loro Jonggrang (dongeng terjadinya Candi Prambanan).

c. Fabel

Fabel adalah dongeng yang pelaku-pelakunya binatang. Misalnya, Si Kancil mencuri timun.

d. Hikayat

Hikayat adalah dongeng yang ceritanya pengaruh arab yang banyak mengisahkan raja-raja sakti. Misalnya, cerita Seribu Satu Malam dan Aladin.

e. Cerita Berbingkai

Cerita berbingkai adalah dongeng yang menceritakan yang di dalamnya terdapat cerita lagi yang dituturkan oleh pelaku-pelakunya, misalnya, Seribu Satu Malam.

4. Tujuan Dongeng

Untuk memberi pesan-pesan moral yang baik, yang diharapkan bisa diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

B. Pembelajaran Dongeng

(Herman dalam <http://herpelangi.multiply.com>: 2007) jika dilihat dari jenis dan fungsinya, dongeng mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama anak-anak. Maka, bukan mustahil melalui ruang ini penulis menawarkan agar mendongeng dapat dimasukkan ke dalam salah satu metode pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah-sekolah, atau mungkin juga untuk perguruan tinggi.

Mendongeng dapat dimasukkan sebagai salah satu metode pembelajaran Bahasa dan Sastra, tidak tertutup kemungkinan untuk pelajaran lain bagi siswa di tingkat dasar. Dengan mendongeng, siswa akan berimajinasi sendiri untuk

memberikan penilaian terhadap sesuatu pelajaran yang diterimanya. Apalagi, jika mampu menghadirkan alat bantu. Mendongeng dengan menggunakan alat bantu serupa boneka atau bahan lainnya akan sangat berperan dalam penyampaian pesan pendidikan.

Bahasa dongeng lebih bermain pada imajinasi. Oleh karena itu, siswa tidak mudah mengantuk. Kalaupun ada nasehat pendidikan atau sindiran yang disampaikan melalui dongeng, orang tidak langsung merasa dinasehati atau disindir. Bahkan, siswa diminta menilai sendiri sebuah kebenaran atau pendidikan dalam dongeng yang didengarnya. Dalam pelajaran Bahasa dan Sastra semisal mengarang, ini tentu sangat membantu siswa. Bagaimana misalnya meneruskan sebuah cerita yang diperdengarkan kepada siswa, bagaimana siswa menemukan alur/ plot, tema, amanat, dan sebagainya, dalam metode mendongeng sangat dapat membantu.

C. Keterampilan Apresiasi Dongeng

Apresiasi teks sastra dapat diartikan sebagai kegiatan untuk memahami suatu karya bermedium bahasa dengan sungguh-sungguh sehingga timbul penghargaan terhadap karya itu karena sadar akan keindahan dan kehalusannya. Keindahan suatu karya itu antara lain terwujud oleh adanya makna, rasa, atau amanat yang disampaikan secara terselubung dengan memanfaatkan struktur tata bahasa dan pilihan kata/ungkapan tertentu sehingga melahitkan majas, rima, ritma, peribahasa, imaji (daya bayang), asosiasi, dan sebagainya.

Apresiasi dapat bersifat verbal, dapat pula kinetik. Verbal artinya berhubungan dengan kata atau ucapan, sedangkan kinetik artinya berhubungan

dengan gerak. Apresiasi dapat bersifat tulis, dapat pula lisan. Selain itu, apresiasi bersifat reseptif. Apresiasi reseptif seperti membaca, mendengarkan, atau menonton sehingga memahami dan menikmati karya tersebut (Maskurun, dkk, 2011: 35).

Mengapresiasi bentuk tulisan atau tontonan bisa berupa bentuk sastra atau teks ilmiah. Salah satu mengapresiasi bentuk sastra bisa mengambil objek dongeng yang termasuk prosa lama. Seperti halnya sastra lainnya, mengapresiasi dongeng bisa dari segi intrinsik maupun ekstrinsik. Unsur intrinsik dongeng meliputi tokoh, alur, tema, sudut pandang, amanat, dan seting.

Latar atau seting adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, suasana, dan situasi terjadinya peristiwa dalam cerita. Sudut pandang adalah cara memandang dan menghadirkan tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu. Alur cerita adalah Alur adalah urutan atau rangkaian peristiwa dalam cerita. tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, sesuatu yang menjiwai cerita, atau sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita. Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya (Maskurun, dkk, 2011: 11).

Dalam kegiatan apresiasi karya sastra dilakukan dengan sungguh-sungguh akan memperoleh kenikmatan. Menikmati karya sastra kita akan memperoleh kepuasan karena dapat menikmati sesuatu yang bernilai dalam karya sastra yang kita baca. Untuk dapat menikmati karya sastra dengan sebenar-benarnya terlebih dahulu memahami tentang keadaan apresiasi itu sendiri.

Menurut Baribin (1985: 27), keadaan apresiasi pada kenyataannya bertingkat – tingkat. Tingkat – tingkat apresiasi sastra tersebut adalah:

1. Apresiasi tingkat pertama terjadi apabila seseorang mengalami pengalaman yang ada dalam sebuah karya. Ia terlibat secara intelektual, emosional, dan imajinatif dengan karya itu. Dalam peristiwa seperti itu, pikiran, perasaan, dan khayal seseorang untuk melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinginkan oleh penciptanya.
2. Apresiasi tingkat kedua terjadi apabila daya intelektual pembaca bekerja lebih giat. Pada tingkat ini pembaca mulai bertanya pada dirinya sendiri tentang makna pengalaman yang didapatnya dari karya sastra itu.
3. Apresiasi tingkat ketiga, pembaca menyadari bahwa suatu karya sastra adalah gejala yang bersifat historis. Karya sastra yang diciptakan tidak lepas dari faktor waktu dan tempat, bahkan merupakan ungkapan dari jalinan pengaruh faktor itu yang berlaku terhadap jiwa dan kepribadian sastrawan.

Berdasarkan tingkat – tingkat apresiasi tersebut Baribin memberikan definisi tentang apresiasi sastra ialah perbuatan yang dilakukan dengan sadar menumbuhkan kegairahan kepadanya dan memperoleh kenikmatan daripadanya. Kegiatan apresiasi sastra dilakukan untuk memberikan bekal pengalaman berkenaan dengan sastra. Pengalaman dengan sastra itu menimbulkan perubahan dan penguatan tingkah laku. Jadi kegiatan apresiasi akan memberikan pengalaman belajar apresiasi yang hasilnya terdapat perubahan atau penguatan tingkah laku terhadap nilai yang terkandung dalam karya sastra.

Kegiatan mengapresiasi dongeng berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, perwatakan dan daya khayal serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan sekitar. Sedangkan kegiatan mengapresiasi dongeng bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami menghayati dan menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam dongeng.

Secara garis besar keterampilan berbahasa manusia dapat digolongkan menjadi 4 macam, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan penelitian Donald E. Bird aktivitas hidup manusia didominasi aktivitas menyimak (42%), sementara aktivitas berbicara (25%), aktivitas membaca (15%), aktivitas (18%). Realitas tersebut hampir sama keadaanya dengan di Indonesia (Tarigan, 1994:48). Karena itulah, kurikulum 2004 dan 2006 menitikberatkan pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia pada empat ketrampilan berbahasa tersebut.

Ada beberapa teknik pembelajaran menyimak, yaitu : (a) dengar-ulang ucap, (b) dengar tulis (dikte), (c) dengar kerjakan, (d) dengar terka, (e) memperluas kalimat, (f) menemukan benda, (g) seseorang bilang, (h) bisik berantai, (i) menyelesaikan cerita, (j) identifikasi kata kunci, (k) identifikasi kalimat topik, (l) menyingkat / merangkum, (m) parafrase, dan (n) menjawab pertanyaan. Dalam menyimak, ada empat ketrampilan khusus yang dituntut, yaitu:

- a. penyimak harus melibatkan diri secara total.
- b. penyimak harus menguasai seni mencatat dengan tepat
- c. penyimak harus mencari dan menganalisis sarana penunjang

d. penyimak harus mencari pola organisasi dan struktur keseluruhan (Tarigan, 1994 : 87-89).

D. Media Pengajaran

Belajar adalah suatu yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad, 2009: 16).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Jadi media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membawa / menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Heinich : 1982 dalam dinbakir 2009, <http://dinbakir.wordpress.com>).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan sumber belajar yang penting dalam kegiatan instruksional, karena mampu berkomunikasi dengan siswa untuk menyampaikan informasi atau pesan yang telah dimilikinya suatu sumber belajar yang dirancang untuk kegiatan instruksional. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya

tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya (Arsyad, 2009:48).

1. Fungsi dan Nilai Media Pengajaran

Ada enam fungsi pokok dari media pengajaran dalam proses belajar-mengajar, keenam fungsi tersebut adalah: (1) penggunaan media pengajaran dalam proses belajar-mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif, (2) penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru, (3) dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi mengandung pengertian bahwa penggunaan media harus melihat kepada tujuan dan materi pelajaran, (4) penggunaan media pengajaran 16 dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa, (5) penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, dan (6) penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar (Sudjana, 2005:99).

Di samping enam fungsi diatas penggunaan media pengajaran dalam proses belajar-mengajar mempunyai nilai-nilai seperti di bawah ini: (1)

dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme, (2) dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar, (3) dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap, (4) memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri kepada setiap siswa, (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, (6) membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa, dan (7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna (Sudjana, 2005:100).

Sedangkan menurut Sudrajat (2008: 34), Media memiliki beberapa fungsi diantaranya :

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

2. Jenis Media Pengajaran

Menurut Sardiman (2009:71) sumber belajar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu :

- a. Jenis orang (people)

- b. Pesan atau informasi (message),
- c. Jenis bahan (materials), ke dalam jenis ini sering disebut perangkat lunak (software) yang di dalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan dengan alat bantu atau tanpa alat bantu, misalnya : modul, majalah, OHP, compact disk (CD) program atau data.
- d. Alat (device) atau hardware yang menyajikan pesan, misalnya : projector film, video, TV, Komputer, dan lain-lain.
- e. Teknik adalah prosedur rutin atau acuan untuk menggunakan alat, bahan, atau orang dan lingkungan untuk menyajikan pesan, misalnya teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya-jawab, dan sejenisnya.
- f. Lingkungan (setting), yaitu tempat yang memungkinkan siswa belajar. Misalnya : gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, museum, taman, kebun binatang, rumah sakit, pabrik, dan sejenisnya.
- g. Sementara itu media teknologi mutakhir, terdiri dari :
- h. Media berbasis telekomunikasi, misalnya : teleconference, kuliah jarak jauh, dan sebagainya.
- i. Media berbasis mikroprosesor, misalnya : game komputer, hypermedia, CD / DVD, Computer Assisted Instructional, hypertext, dsb.

Menurut Sudrajat (2008: 36), Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya

- c. *Projected still media* : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- d. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

3. Penggunaan VCD Sebagai Media Pembelajaran

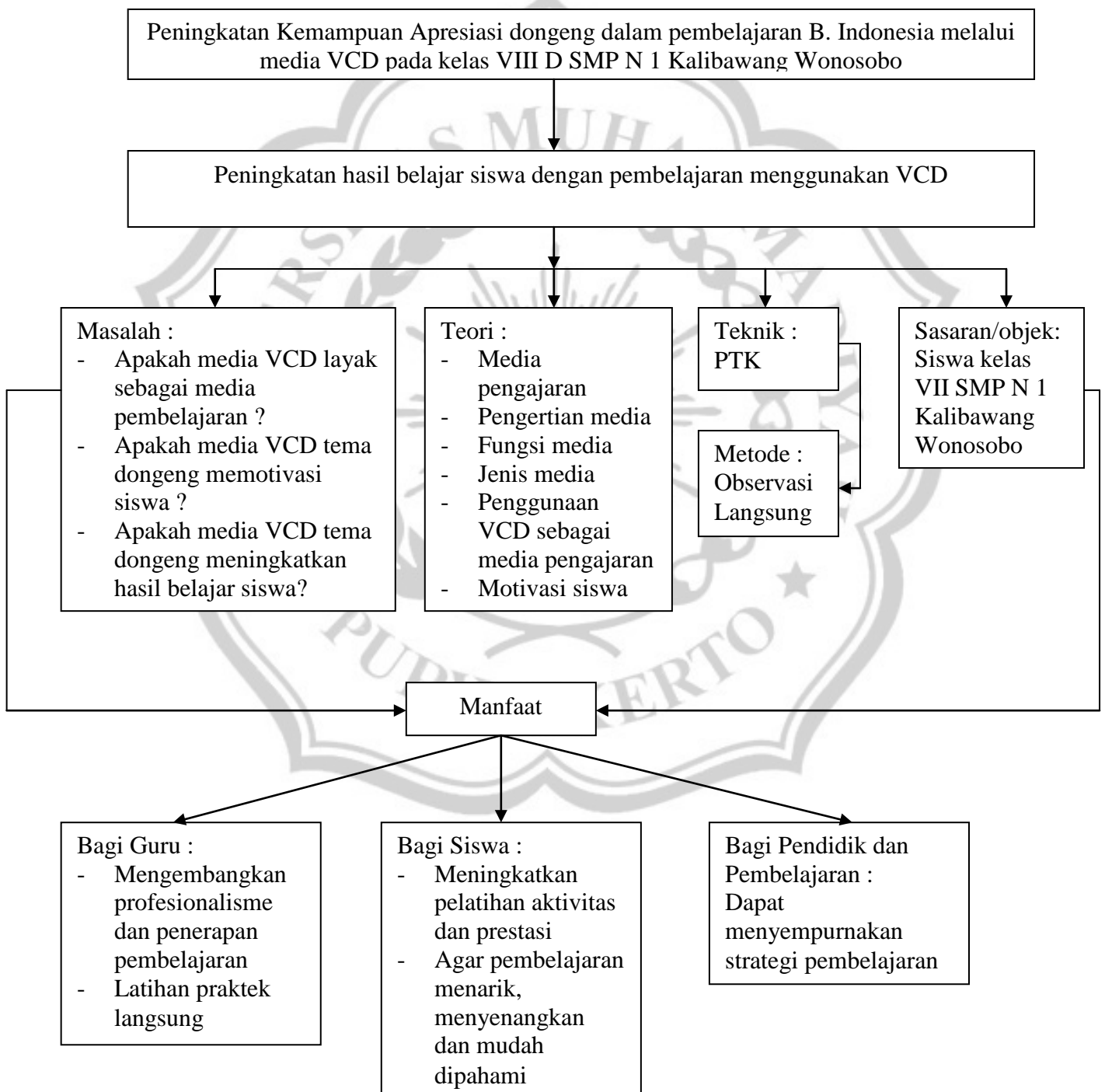
VCD adalah media komunikasi audio visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk gambar dan suara. Beberapa keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain: (1) dengan video/film seseorang dapat belajar sendiri, (2) sebagai media pandang dengar video/film menyajikan situasi yang kompetitif dan dapat diulang-ulang, (3) dapat menampilkan sesuatu yang detail dari benda yang bergerak kompleks yang sulit dilihat dengan mata, (4) video dapat diproses maupun dipercepat maupun diperlambat, dapat diulang pada bagian tertentu yang perlu lebih jelas, dan bahkan data diperbesar, (5) memungkinkan pula untuk membandingkan antara dua adegan berbeda diputar dalam waktu bersama, dan (6) video juga dapat digunakan sebagai tampilan nyata dari suatu adegan, promosi suatu produk, interview, dan menampilkan suatu percobaan yang berproses.

Kekurangan dari program video adalah proses pembuatannya yang memerlukan waktu relatif lama dan biaya besar. Namun demikian, jika diproduksi oleh organisasi tertentu dan dalam jumlah yang besar, maka harganya akan menjadi lebih murah apalagi dibandingkan dengan kemanfaatannya. Apa lagi film yang memerlukan proses lebih rumit dibandingkan dengan video, sehingga saat ini sudah jarang sekali diproduksi (Majid, 2006:180).



E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir dapat digambar secara sistematis seperti di bawah ini :



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan VCD. Masalah yang timbul yaitu, apakah pembelajaran dengan menggunakan VCD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan metode observasi langsung.. sasaran/objek penelitian adalah siswa kelas VII B SMP N 1 Kalibawang Wonosobo. Setiap variabel dan sistem penelitian dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan pendidik serta dalam pembelajaran.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media VCD dapat meningkatkan kemampuan apresiasi dongeng pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kalibawang, Kabupaten Wonosobo.