

# **PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMPARAFRASEKAN CERITA RAKYAT SISWA KELAS VII SMP NEGRI 14 BOGOR**

**Oleh:**

**Siti Rodiah**  
**Sitirodiah66@gmail.com**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor, serta mengetahui kendala yang dialami siswa dalam memparafrasekan cerita rakyat. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan teknik tes, angket dan observasi. Teknik tes digunakan untuk mengetahui keterampilan memparafrasekan cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kendala yang dialami siswa dalam memparafrasekan cerita rakyat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor berjumlah 301 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 67 siswa yaitu kelas VII A berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII B berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*. Berdasarkan hasil analisis data, hipotesis pertama terbukti kebenarannya, bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai memparafrasekan cerita rakyat di kelas eksperimen. Hasil pretes di kelas eksperimen diperoleh data bahwa siswa mempunyai tingkat keterampilan 44%, dengan rata-rata 43,94. Hasil postes di kelas eksperimen mempunyai tingkat 83% dengan rata-rata 82,91, dengan kata lain mengalami peningkatan 39% atau 38,97. Hal itu menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat. Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan mean dengan menggunakan rumus t-tes diperoleh harga  $t_{0,95} = 1,67$  dan harga  $t_{0,99} = 2,39$ ,  $t_{hitung}$  lebih lebih besar dari pada  $t_{tabel}$   $1,67 < 4,22 > 2,39$ .

Kata Kunci : Parafrase, Cerita Rakyat, Media Audiovisual.

## ABSTRACT

### **The Use of Audiovisual Media in Enhancing Ability to Paraphrase the People's Story of Grade VII SMP Negeri 14 Bogor**

This study aims to determine the use of audiovisual media in improving the ability paraphrasing folklore students of class VII SMP Negeri 14 Bogor, and know the obstacles experienced by students in paraphras folklore. The method used is experiment using test technique, questionnaire and observation. The test technique is used to know the paraphrasing ability of the folktale of the seventh grade students of SMP Negeri 14 Bogor, while the questionnaire is used to know the obstacles experienced by the students in paraphrasing the folkta

le. The population in this research is the students of class VII of SMP Negeri 14 Bogor totaling 301 students. The sample in this study were 67 students, namely class VII A amounted to 33 students as experimental class, and class VII B amounted to 34 students as control class. The sampling technique used Cluster Random Sampling. Based on the results of data analysis, the first hypothesis proved true, that the use of audiovisual media can improve the ability paraphrasing folklore. This can be seen from the increase in the value of paraphrasing the folktale in the experimental class. The result of prates in the experimental class showed that students had a 44% ability level, with an average of 43.94. The posttest in the experimental class had an 83% rate with an average of 82.91, in other words an increase of 39% or 38.97. It shows that audio-visual media can improve the ability paraphrasing folklore. Based on the calculation of mean comparison by using the t-test formula obtained the price too,  $95 = 1.67$  and the price too,  $99 = 2.39$ , tcount is greater than the t table  $1.67 < 4.22 > 2.39$ .

Keywords: Paraphrasing, Folklore, Audiovisual Media.

## PENDAHULUAN

Di era sekarang ini kemajuan teknologi berkembang begitu cepat. Perkembangan tersebut menyebabkan siswa mudah sekali tergerus ke dalam arus globalisasi sehingga sedikit demi sedikit siswa mulai meninggalkan budaya setempat dan beralih ke budaya barat. Saat ini siswa lebih senang bermain game online di warnet atau pergi nongkrong bersama teman-teman sebayanya dari pada harus belajar mengenai bahasa Indonesia terutama mengenai cerita rakyat yang mereka anggap kuno, ketinggalan zaman, dan tidak menyenangkan.

Dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam proses belajar. Keterampilan itu adalah keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dalam hal ini keterampilan menulis seringkali dianggap sulit karena menulis merupakan sebuah aktivitas kreatif, di mana pada saat menulis siswa diminta untuk menuangkan ide, gagasan atau pikiran yang dimilikinya ke dalam sebuah tulisan.

Dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tentunya tidak akan terlepas dari kegiatan menulis, karena menulis merupakan hasil (*output*) dari pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya yaitu memparafrasakan cerita rakyat melalui tulisan.

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dan berkembang di dalam masyarakat. Cerita rakyat biasanya diceritakan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam cerita rakyat biasanya mengandung ajaran budi pekerti atau pendidikan moral. Namun ada banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita tersebut, sehingga siswa tidak mampu untuk menguraikan kembali isi cerita tersebut dengan menggunakan bahasa mereka sendiri dan menuangkannya ke dalam sebuah tulisan. Hal itu juga membuat nilai-nilai atau ajaran yang terdapat dalam cerita rakyat tidak dapat tersalurkan dengan baik kepada siswa.

Berdasarkan hasil peninjauan yang telah dilakukan, ada beberapa faktor yang membuat siswa kesulitan dalam memahami isi cerita rakyat. Pertama, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga

membuat siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran atau imajinasi yang dimilikinya. Ada pula faktor lain yang membuat siswa merasa kesulitan dalam proses belajar terutama dalam memparafrasekan cerita rakyat dalam bentuk tulisan yaitu penyampaian materi yang monoton yang mengakibatkan siswanya menjadi pasif. Penyebab berikutnya yaitu dalam proses pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran di kelas terasa membosankan dan membuat siswa tidak memiliki motivasi untuk melakukan proses belajar di kelas.

Permasalahan berikutnya yaitu terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah dan lemahnya pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Hal itu menjadikan proses pembelajaran tidak optimal. Permasalahan tersebut menuntut pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi dan menciptakan media-media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak pendidik yang tidak mampu memanfaatkan media pembelajaran ataupun teknologi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari kesulitan anak dalam proses belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Jika selama ini siswa hanya pasif ketika di kelas, dengan menggunakan media pembelajaran suasana pembelajaran di kelas tidak akan monoton dan membosankan sehingga minat belajar siswa akan meningkat, siswa menjadi lebih aktif dan proses pembelajaran di kelas akan lebih hidup. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual.

Media audiovisual merupakan sebuah media yang dapat dilihat dan juga dapat didengar oleh panca indra, karena media audiovisual memiliki unsur gambar dan unsur suara. Hal itu tentu akan memberikan manfaat dan kemudahan bagi siswa, karena dengan adanya media audiovisual siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung suatu kejadian atau peristiwa yang ditayangkan. Hal itu akan mempertajam ingatan siswa dan membuat siswa mempunyai gambaran yang lebih luas

untuk memparafrasekan cerita tersebut dengan menuangkan ide, gagasan, pikiran atau imajinasinya dalam bentuk tulisan yang baru tanpa keluar atau mengubah isi cerita tersebut. Dalam hal ini seorang pendidik juga harus melek teknologi, contohnya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran, agar pendidik dapat mengajarkan cerita rakyat kepada siswa secara baik dan dapat menarik minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media memegang peranan yang sangat penting karena dapat memotivasi minat belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran akan sangat berguna dan membantu pendidik ketika dihadapkan dengan bahan ajar yang rumit dan sulit dipahami. Pemahaman akan media yang cocok untuk suatu pembelajaran menjadi pertimbangan penting dalam penelitian ini. Untuk itu, akan diujicobakan penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Media Audiovisual

Berkenaan dengan media audiovisual Djamarah dan Zein (2013:124) mengatakan bahwa "media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar". Dalam hal ini media audiovisual merupakan sebuah perantara, pengantar, penyampai informasi atau pesan, yang mana pesan tersebut dapat diterima secara langsung oleh dua alat indra manusia yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran.

Penggabungan antara unsur suara dan unsur gambar membuat media audiovisual memiliki kemampuan yang lebih baik karena media audiovisual dapat menampilkan unsur gambar sebagai penyampai pesan dan unsur suara yang menceritakan secara sistematis urutan kejadian secara bersamaan, sehingga media ini akan memberikan gambaran yang sama dengan objek aslinya.

Media audiovisual juga dikatakan sebagai media yang lengkap karena dapat menampilkan unsur gambar dan unsur suara

secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Hal tersebut seperti dalam buku yang berjudul *Rencana Pengajaran*, menurut Ibrahim dan Syaodih (1996: 114), media audio-motoinvisual atau yang dikenal dengan media audiovisual merupakan "media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat." Menurutnya media semacam ini merupakan media yang paling lengkap. Adapun jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah film bergerak, video tape, dan televisi.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa media audiovisual merupakan media yang lengkap karena di dalamnya terdapat sebuah objek, yang mana objek tersebut tidak hanya dapat dilihat namun juga dapat didengar. Dengan demikian media ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah proses belajar. Dalam hal ini siswa dapat dengan cepat dan mudah dalam menangkap materi yang ditampilkan atau diberikan oleh guru.

Berkenaan dengan alat pembelajaran, dalam buku yang berjudul *Ragam Media Pembelajaran* Wati (2016:43) juga menyatakan bahwa "Media audiovisual adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran". Berdasarkan pendapat tersebut media audiovisual bukan hanya sebagai penyalur pesan atau informasi, melainkan juga sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi tersebut dapat berupa tulisan dan kata-kata, materi berupa tulisan dapat dilihat melalui gambar dan materi berupa kata-kata dapat didengar melalui suara.

Sejalan dengan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menarik kesimpulan mengenai media audiovisual. Media audiovisual (dengar dan gambar) adalah media gabungan dari media audio dan media visual, sehingga media ini terdiri atas unsur suara dan unsur gambar yang dapat dijadikan sebagai alat bagi guru yang untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa baik tulisan maupun kata-kata. Melalui media audiovisual pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena media

ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Meski demikian seorang guru perlu memperhatikan kondisi dan situasi ketika memilih dan menggunakan media ini, karena setiap media memiliki karakteristik masing-masing. Adapun alat-alat yang termasuk dalam kategori media audiovisual adalah televisi, video atau *CD*, dan film.

### **Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual**

Terdapat beberapa karakteristik atau ciri dari media pembelajaran berbasis audiovisual. Selain menggunakan perangkat keras seperti proyektor film, media audiovisual juga memiliki karakteristik yang lain, yaitu bersifat linier, sesuai petunjuk penggunaan, representasi fisik, dan variatif (Wati, 2016: 44).

Ciri yang pertama bersifat linear artinya media audiovisual biasanya menyajikan pesan atau informasi melalui indra penglihatan yang mudah menyesuaikan dengan keadaan. Ciri yang kedua yaitu sesuai petunjuk penggunaan, yang berarti media audiovisual ini digunakan berdasarkan pada tata cara atau langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh pembuatnya. Ciri yang berikutnya adalah representasi fisik, artinya media audiovisual ini merupakan wakil/bentuk dari sebuah gagasan atau ide, baik itu yang nyata ataupun yang tidak nyata mengenai materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Ciri yang terakhir yaitu variatif, artinya media audiovisual merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak variasi, karena setiap penyajiannya dapat menampilkan variasi yang berbeda.

### **Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual**

Dalam konteks komunikasi, media audiovisual memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi ekonomis, dan fungsi budaya (Wati, 2016: 51).

1) Fungsi edukatif, artinya media audiovisual dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan. Salah satunya yaitu mendidik siswa untuk berfikir kritis dalam berbagai hal, memberikan siswa pengalaman yang lebih bermakna dalam

proses pembelajaran serta dapat mengembangkan dan memperluas cakrawala berfikir siswa.

- 2) Fungsi sosial, artinya media audiovisual ini dapat memberikan informasi atau pesan yang dapat dipercaya dalam berbagai bidang kehidupan tanpa adanya perbedaan konsep diantara sesama manusia. Dengan demikian hal tersebut dapat memberikan pemahaman kepada seseorang mengenai tata cara bergaul dengan sesamanya, mengenal satu dengan yang lain beserta adat istiadatnya.
- 3) Fungsi ekonomis, artinya media audiovisual dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan. Dengan menggunakan media ini penggunaan biaya akan sedikit tertekan, selain itu tidak buang-buang tenaga dan waktu, tanpa mengurangi keefektif dalam mencapai tujuan..
- 4) Fungsi budaya, artinya media audiovisual dapat memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia. Selain itu media ini juga dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

### **Jenis Media Audiovisual**

Media audiovisual terbagi menjadi dua macam, yaitu audiovisual murni dan audiovisual tidak murni (Wati, 2016: 46).

- 1) Audiovisual murni atau audiovisual gerak merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Unsur suara dan unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber yang sama. Contohnya adalah :
  - a) Film bersuara, dalam proses pembelajaran film sering kali digunakan sebagai media pembelajaran karena film merupakan sebuah media yang memiliki kemampuan besar dalam membantu proses belajar mengajar. Namun tentunya tidak semua film dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena film yang baik adalah film yang berhubungan dengan apa yang dipelajari. Secara singkat apa yang telah dilihat oleh siswa dari sebuah film diharapkan dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Adapun ciri-ciri film yang baik yaitu, pertama film yang sesuai

- dengan tema pembelajaran, tingkat kematang siswa, menarik minat siswa, serta benar/dapat dipercaya. Kedua film tersebut harus *up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan. Ketiga film tersebut harus menggunakan bahasa yang benar.
- b) Video merupakan salah satu media audiovisual yang menampilkan unsur gerak. Saat ini video merupakan salah satu jenis media yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, tidak heran jika kini media ini semakin populer dalam masyarakat. Melalui video pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif, dan instruksional.
  - c) Televisi merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan pesan-pesan melalui gambar dan suara. Selain itu televisi merupakan sebuah media yang sudah berkembang dan diminati oleh masyarakat luas, karena dapat digunakan secara bersamaan tanpa batasan tempat dan waktu.
- 2) Audiovisual tidak murni merupakan sebuah media yang terdiri atas unsur suara dan unsur gambar. Unsur suara dan unsur gambar tersebut berasal dari sumber yang berbeda. Audiovisual tidak murni ini sering juga disebut juga dengan audiovisual diam *plus* suara, artinya media ini dapat menampilkan gambar diam dari suatu sumber dan mengeluarkan suara dari sumber yang lain.

Contonya seperti *sound slide* atau film bingkai suara. Dalam pembuatan *slide* bersuara kita dapat menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer, seperti *power point* atau *windows movie meker*. *Slide* yang ditambah dengan suara bukan alat audiovisual yang lengkap, karena suara dan gambar dalam keadaan terpisah. Walau demikian *slide* bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *slide* bersuara sebagai media pembelajaran menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat ketika proses pembelajaran berlangsung. Semakin banyak indra siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran maka siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep.

## Pengertian Cerita Rakyat

Menurut folklor, cerita prosa rakyat adalah salah satu bentuk folklor lisan. Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Cerita rakyat juga didefinisikan sebagai kesusastraan dari masyarakat “primitif” yang belum mengenal huruf. Definisi yang lebih lengkap diberikan oleh Macculloch (dalam Bunanta, 1998: 22) yaitu “cerita rakyat adalah bentuk tertua dari sastra romantik dan imajinatif, fiksi tak tertulis dari manusia masa lampau dan manusia primitif di semua belahan dunia”.

Pendapat di atas menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan suatu bentuk karya sastra yang paling tua. Cerita rakyat berasal dari manusia zaman dahulu yang belum mengenala tulisan, sehingga cerita rakyat disebut sebagai sastra murni lisan karena cerita rakyat disampaikan secara lisan dan turun temurun dari satu orang ke orang yang lainnya sehingga tersebar hingga keseluruhan dunia. Cerita rakyat juga bersifat rekaan atau khayalan yaitu tidak sesuai dengan kenyataan karena sering kali peristiwa ataupun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat itu berada di luar daya nalar manusia.

Masih berkenaan dengan cerita rakyat Batttelheim (dalam Bunata, 1998:22) menyatakan bahwa “dalam banyak hal dari seluruh bentuk sastra anak-anak, tak ada yang dapat memperkaya dan memuaskan, baik anak maupun orang dewasa, selain cerita rakyat”. Dalam hal ini, meskipun cerita rakyat hanya sedikit mengajarkan keadaan kehidupan masa kini, namun berdasarkan batas pemahaman anak dalam cerita rakyat lebih banyak dipelajari inti masalah umat manusia serta pemecahan yang tepat dari keadaan yang sukar dibandingkan dengan cerita lain.

Hal itu lebih diperkuat oleh Batttelheim (dalam Bunanta, 1998: 22) dengan menyatakan bahwa “cerita rakyat mengajarkan pada anak perkembangan manusia dan masalah-masalah manusia. Selain itu, tidak saja menawarkan berbagai cara untuk memecahkan masalah, juga menjanjikan pemecahan yang memuaskan”. Jadi dalam cerita rakyat tidak hanya terkandung bagaimana cara-cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk memecahkan suatu masalah

dalam kehidupannya, melainkan juga terkandung janji bagaimana caranya menciptakan pemecahan masalah yang dapat memberikan kepuasan pada manusia itu sendiri.

Menurut pendapat di atas dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai kehidupan yang melekat di dalam manusia. Nilai kehidupan yang dapat dijadikan sebagai pelajaran ataupun cerminan untuk anak-anak ataupun orang dewasa dalam menjalankan kehidupan. Dari nilai-nilai tersebut anak-anak ataupun orang dewasa dapat belajar mengenai masalah-masalah yang terjadi pada manusia serta bagaimana caranya untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan tepat. Meskipun dalam cerita rakyat terdapat sedikit pelajaran tentang kehidupan masa kini, namun tidak ada jenis karya sastra yang lain yang mampu memberikan nilai kehidupan mulai dari permasalahan sampai dengan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut (Fauzi, 2011: 62) “cerita rakyat adalah cerita yang tumbuh dan berkembang dari masyarakat atau suatu daerah tertentu”. Jadi cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang berasal dari suatu masyarakat yang terus mengalami perkembangan di masyarakat atau suatu daerah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah suatu jenis karya sastra tertua yang berasal dari satu masyarakat dan terus berkembang dalam masyarakat tersebut, cerita rakyat bersifat rekaan dan diceritakan secara langsung dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam cerita rakyat tercermin nilai-nilai kehidupan yang melekat pada manusia yang dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak atau orang dewasa mengenai permasalahan-permasalahan manusia dan juga pemahaman tentang bagaimana cara untuk memecahkan masalah tersebut.

### **Jenis-Jenis Cerita Rakyat**

Cerita rakyat terbagi menjadi beberapa jenis, seperti yang dikatakan oleh seorang ahli yaitu Bascom (dalam Danandjaja, 1986: 50) “Cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu : (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*)”.

- 1) Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau mahluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang dan terjadi pada masa lampau.
- 2) Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite legenda ditokohi oleh manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering kali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau.
- 3) Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait oleh waktu maupun tempat.

### **Karakteristik Cerita Rakyat**

Cerita rakyat memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang membedakannya dengan teks lain. Berikut ciri-ciri cerita rakyat menurut Fuadi, dkk (2016: 307)

- 1) Anonim, artinya cerita rakyat merupakan karya yang tidak diketahui pengarangnya.
- 2) Berkembang turun temurun, maksudnya cerita rakyat terbentuk di tengah-tengah masyarakat yang kemudian disampaikan secara turun temurun dari mulut ke mulut.
- 3) Berisi nasihat, artinya cerita rakyat memuat pelajaran moral yang berisi nasihat-nasihat untuk mengajarkan moral yang baik kepada anak melalui sebuah cerita.

### **Struktur dan Ciri Kebahasaan Cerita Rakyat**

#### **Struktur Cerita Rakyat**

Struktur cerita rakyat menurut Priyatni, dkk (2017: 205) terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi dan koda.

- a) Orientasi merupakan bagian yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, waktu dan suasana dalam cerita tersebut.

- b) Komplikasi merupakan bagian yang berisi konflik atau permasalahan yang terjadi antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya dalam cerita tersebut. Dari awal munculnya konflik, konflik berkembang hingga sampai ke klimaks.
- c) Resolusi merupakan bagian yang berisi pemecahan atau penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi dalam cerita tersebut,
- d) Koda merupakan bagian akhir yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dalam cerita tersebut. Biasanya pada bagian ini terdapat pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut. Bagian ini sifatnya mana suka artinya boleh ada boleh tidak.

### **Ciri Kebahasaan Cerita Rakyat**

Ciri Kebahasaan cerita rakyat menurut Priyatni, dkk (2017: 205) adalah sebagai berikut.

- a) Menggunakan kata atau frasa yang menunjukkan waktu lampau  
Dalam cerita rakyat biasanya menggunakan kata atau frase yang menunjukkan waktu lampau sebagai pembuka cerita. Contohnya pada suatu hari atau pada zaman dahulu dan lain sebagainya.
- b) Menggunakan kata hubung yang menunjukkan urutan waktu  
Peristiwa dalam cerita rakyat terjadi dalam waktu tertentu, dengan demikian digunakanlah kata hubung atau konjungsi temporal untuk mengaitkan peristiwa yang satu dengan yang lainnya. Contohnya seperti kemudian, akhirnya, setelah itu tiba-tiba dan lain sebagainya.
- c) Menggunakan ragam bahasa lisan (tidak baku)  
Ragam bahasa lisan adalah ragam bahasa yang biasa digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Contoh bahasa lisan yang biasa digunakan dalam cerita rakyat seperti bisa dan tak.

## **METODELOGI PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 14 Bogor yang dilaksanakan pada semester

genap tahun pelajaran 2017/2018 tepatnya tanggal 03 - 13 April 2018.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

### **Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor yang terdiri atas sembilan kelas kelas yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, dan VII I.

### **Sampel Penelitian**

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah Tes, Angket dan Observasi.

### **Tes**

Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis yaitu prates dan postes. Prates merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran sedangkan postes merupakan tes yang dilakukan setelah pembelajaran.

### **Angket (Kuesioner)**

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada kelas eksperimen guna mengetahui kendala-kendala apa saja yang terjadi dalam memparafrasekan cerita rakyat dengan menggunakan media audiovisual.

### **Observasi**

Dalam penelitian ini teknik observasi yang digunakan yaitu observasi nonpartisipan yaitu observer tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen.

**Kriteria Penilaian Keterampilan Meparafrasekan Cerita Rakyat**

1. Isi, yaitu keterpahaman tentang subjek, fakta/data/rincian pendukung, pengembangan gagasan/pikiran/tesis yang cermat, sesuai dengan topik yang dibahas.
2. Organisasi, yaitu kelancaran pengungkapan, ide dibatasi dan didukung secara jelas, ringkas, susunannya baik, urutan logis, dan padu (kohesif).
3. Kosa kata, yaitu keakuratan, pemilihan dan penggunaan kata secara efektif, penguasaan bentuk kata, laras bahasa yang sesuai.
4. Penggunaan bahasa, yaitu bangun kalimat kompleks yang efektif, penggunaan unsur-unsur kalimat, jenis kalimat, kata bilangan, urutan/fungsi kata.
5. Mekanik, yaitu tata bahasa, ejaan, punctuation, paragraf, dan tulisan tangan.

**Teknik Analisis Data**

Data tes yang telah terkumpul akan diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menjumlahkan setiap hasil tes untuk menentukan nilai siswa dengan menggunakan rumus :

$$N = \frac{Skor}{STI} \times 100$$

(Arikunto, 2015: 272)

Keterangan :

N = Nilai

STI = Skor Total Ideal

2. Menentukan nilai rata-rata prates dan postes di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

(Arikunto, 2015: 299)

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

3. Menghitung nilai standar dengan menginterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86 – 100	4	A	Baik Sekali
76 – 85	3	B	Baik
56 – 75	2	C	Cukup
10 – 55	1	D	Kurang

(Nurgiyanto, 2016: 277)

4. Menghitung perbedaan mean dengan menggunakan rumus t-tes

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[ \frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2} \right] \left[ \frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right]}}$$

(Arikunto, 2013: 354)

Keterangan :

M = Nilai rata-rata per kelas

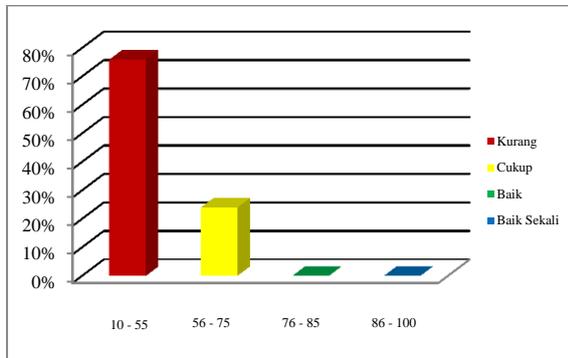
N = Banyaknya subjek

X = Deviasi setiap  $x_2$  dan  $x_1$

Y = Deviasi setiap  $y_2$  dan  $y_1$

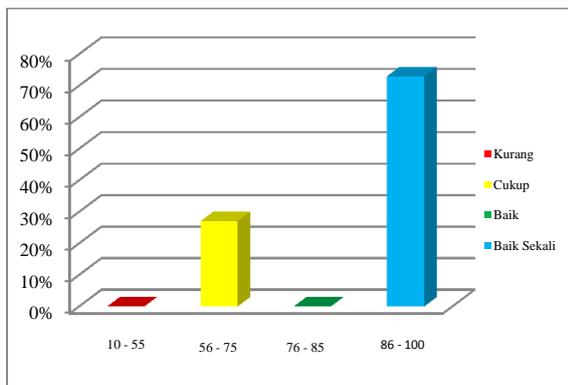
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Anlisis Data Prates Pengetahuan Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik analisis data prates pengetahuan di kelas eksperimen dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *kurang* mencapai 76% dan tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 24%. Nilai rata-rata siswa pada prates pengetahuan yaitu 34,21 atau mencapai tingkat interval penguasaan 34% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *kurang*.

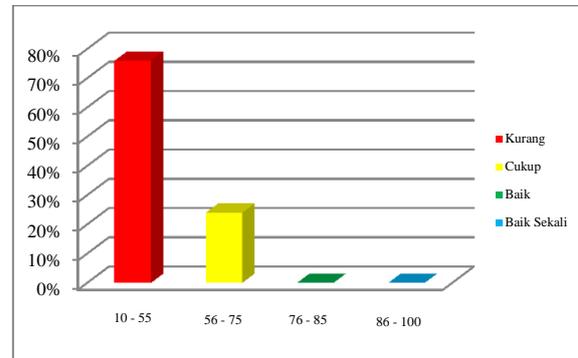
### Anlisis Data Postes Pengetahuan Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik analisis data postes pengetahuan di kelas eksperimen dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 27% dan tingkat kemampuan siswa kategori *baik sekali* mencapai 73%. Nilai rata-rata siswa pada postes pengetahuan yaitu 83,12 atau mencapai tingkat interval penguasaan 83% yang berarti

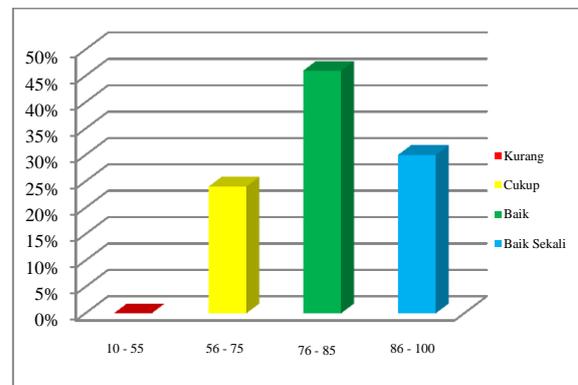
kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *baik*.

### Anlisis Data Prates Keterampilan Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik analisis data prates keterampilan di kelas eksperimen dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 24% dan tingkat kemampuan siswa kategori *kurang* mencapai 76%. Nilai rata-rata siswa pada prates keterampilan yaitu 49,18 atau mencapai tingkat interval penguasaan 49% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *kurang*.

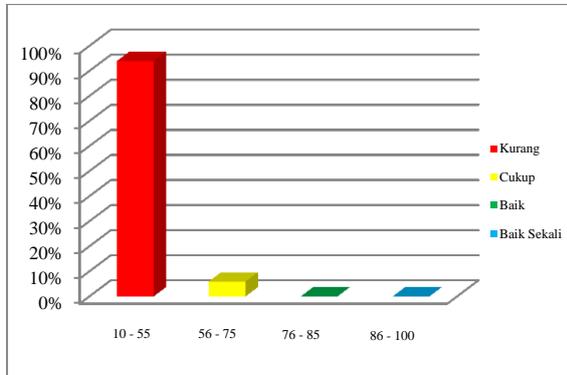
### Anlisis Data Postes Keterampilan Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik analisis data postes keterampilan di kelas eksperimen dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 24%, tingkat kemampuan siswa kategori *baik* mencapai 46% dan tingkat kemampuan siswa kategori *baik sekali* mencapai 30%. Nilai rata-rata siswa pada postes keterampilan yaitu 82,80 atau

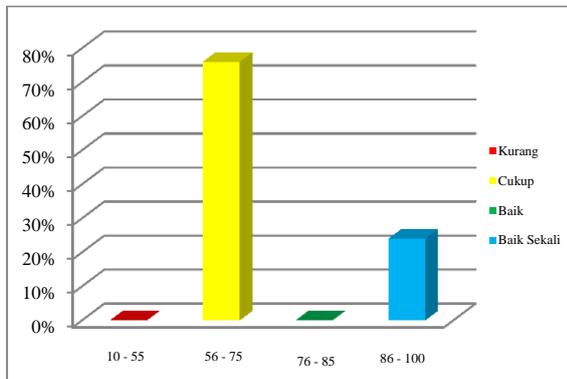
mencapai tingkat interval penguasaan 83% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *baik*.

### Anlisis Data Prates Pengetahuan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik analisis data prates pengetahuan di kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *kurang* mencapai 94% dan tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 6%. Nilai rata-rata siswa pada prates pengetahuan yaitu 28,57 atau mencapai tingkat interval penguasaan 29% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *kurang*.

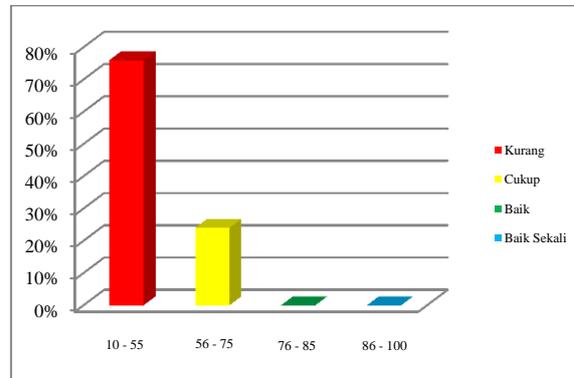
### Anlisis Data Postes Pengetahuan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik analisis data postes pengetahuan di kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 76% dan tingkat kemampuan siswa kategori *baik sekali* mencapai 24%. Nilai rata-rata siswa pada postes pengetahuan yaitu 70,17 atau mencapai tingkat interval penguasaan 70% yang berarti kemampuan rata-

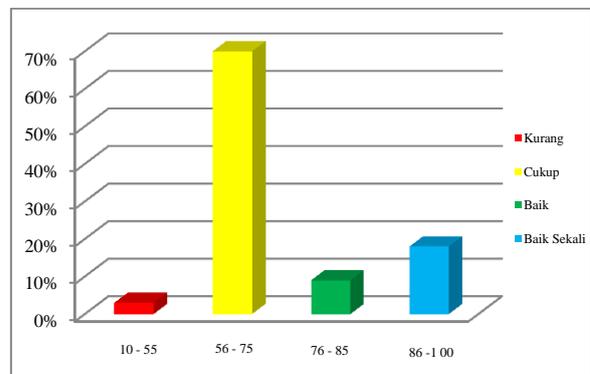
rata siswa berada pada tingkat kemampuan *cukup*.

### Anlisis Data Prates Keterampilan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik analisis data prates keterampilan di kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *kurang* mencapai 76% dan tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 24%. Nilai rata-rata siswa pada prates keterampilan yaitu 48,55 atau mencapai tingkat interval penguasaan 49% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *kurang*.

### Anlisis Data Postes Keterampilan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik analisis data postes keterampilan di kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa kategori *kurang* mencapai 3%, tingkat kemampuan siswa kategori *cukup* mencapai 76%, tingkat kemampuan siswa kategori *baik* mencapai 9% dan tingkat kemampuan siswa kategori *baik sekali* mencapai 24%. Nilai rata-rata siswa pada postes keterampilan yaitu 72,85 atau mencapai

tingkat interval penguasaan 73% yang berarti kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat kemampuan *cukup*.

### Perbandingan Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam materi memparafrasekan cerita rakyat adalah sebagai berikut.

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$\sum X_1 = 1450$ (Total nilai prates kelas eksperimen)	$\sum Y_1 = 1413$ (Total nilai prates kelas kontrol)
$\sum X_2 = 2736$ (Total nilai postes kelas eksperimen)	$\sum Y_2 = 2445$ (Total nilai postes kelas kontrol)
$\sum X = 1286$ (Beda di kelas eksperimen)	$\sum Y = 1032$ (Beda di kelas kontrol)
$\sum X^2 = 53090$ (Beda di kuadratkan di kelas eksperimen)	$\sum Y^2 = 32944$ (Beda di kuadratkan di kelas kontrol)

### Menentukan Mean

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum X}{N} \\
 &= \frac{1268}{33} \\
 &= 38,97 \\
 \\ 
 \sum X^2 &= \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \\
 &= 53090 - \frac{(1286)^2}{33} \\
 &= 53090 - \frac{1653796}{33} \\
 &= 53090 - 50115,03 \\
 &= 2974,97
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_y &= \frac{\sum Y}{N} \\
 &= \frac{1032}{34} \\
 &= 30,35 \\
 \\ 
 \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} \\
 &= 32944 - \frac{(1032)^2}{34} \\
 &= 32944 - \frac{1065024}{34} \\
 &= 32944 - 31324,23 \\
 &= 1619,77
 \end{aligned}$$

Dimasukan ke dalam rumus:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[ \frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[ \frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

$$t = \frac{38,97 - 30,35}{\sqrt{\left[ \frac{2974,97 + 1619,77}{33 + 34 - 2} \right] \left[ \frac{1}{33} + \frac{1}{34} \right]}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{\left[ \frac{4594,74}{65} \right] [0,030 + 0,029]}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{[70,68] [0,059]}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{[4,17]}}$$

$$t = \frac{8,62}{2,04}$$

$$t = 4,22$$

$$d.b = (N_x + N_y - 2) = 33 + 34 - 2 = 65$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh harga  $t_{hitung} = 4,22$  dan hasil d.b = 65. Selanjutnya dilakukan pengtesan dalam tabel nilai “t” dalam lampiran V (Arikunto, 2011: 406). Nilai d.b = 65 tidak terdapat dalam tabel, maka dicari d.b yang mendekati ke d.b 60 dan diperoleh harga  $t_{0,95} = 1,67$  dan harga  $t_{0,99} = 2,39$ . Dengan demikian  $t_0$  lebih lebih besar dari pada  $t_t$  atau harga  $t_0$  signifikan karena  $t_t < t_0$ , yaitu  $1,67 < 4,22 > 2,39$ .

### Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis pertama yaitu penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan memparafrasekan cerita rakyat dapat teruji kebenarannya dengan menggunakan instrumen prates dan postes. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya data prates kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata kelas 43,94 dapat diketahui kemampuan siswa *kurang* mampu dalam memparafrasekan cerita rakyat. Sedangkan hasil postes rata-rata nilai kelas eksperimen dalam memparafrasekan cerita rakyat mengalami peningkatan menjadi 82,91 dengan taraf kemampuan *baik*. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audiovisual.

Sementara itu, hasil prates kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 41,56 dengan kategori kemampuan siswa *kurang* mampu, sedangkan hasil postes memparafrasekan cerita rakyat di kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 71,91 dengan kategori kemampuan siswa *cukup*. Berdasarkan data tersebut diketahui terdapat peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio.

Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan *mean* dengan menggunakan rumus t-tes diperoleh  $t_0$  lebih besar daripada harga  $t_t$  baik di harga  $t_{0,99} = 2,39$  dan harga  $t_{0,95} = 1,67$ . Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media audiovisual dengan kelas yang menggunakan media audio. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat.

Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan mean kelas eksperimen dan kelas

kontrol dengan menggunakan rumus uji t, diperoleh data harga  $t_{hitung} = 4,22$  dan d.b = 65, selanjutnya dilakukan pengtesan dalam tabel nilai “t” dalam lampiran V (Arikunto, 2011: 406). Nilai d.b = 65 tidak terdapat dalam tabel, maka dicari d.b yang mendekati yaitu d.b 60 dan diperoleh harga  $t_{0,95} = 1,67$  dan harga  $t_{0,99} = 2,39$ . Dengan demikian  $t_0$  lebih lebih besar dari pada  $t_t$  atau harga  $t_0$  signifikan karena  $t_t < t_0$ , yaitu  $1,67 < 4,22 > 2,39$ .

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan data dan hasil penelitian mengenai penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor maka simpulan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil analisis prates dan postes siswa yang menunjukkan adanya peningkatan saat pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Hasil prates yang diperoleh siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 43,94 dapat diketahui siswa berada pada kategori kurang, sedangkan hasil postes yang diperoleh siswa kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata nilai 82,91 yang menunjukkan kemampuan siswa berada pada kategori baik. Sementara itu, hasil prates kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 41,56 dengan kategori kemampuan siswa kurang, sedangkan hasil postes kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 71,91 dengan kategori kemampuan siswa cukup.
2. Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan mean kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus t-tes diperoleh data  $t_{hitung} = 4,22$  dan d.b = 65. Selanjutnya dilakukan pengtesan dalam tabel nilai “t”. Nilai d.b = 65 tidak terdapat dalam tabel, maka dicari d.b yang mendekati yaitu d.b 60 dan diperoleh harga  $t_{0,95} = 1,67$  dan harga  $t_{0,99} = 2,39$ . Dengan demikian  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  atau harga  $t_{hitung}$  signifikan karena nilai  $t_{tabel} < t_{hitung}$ , yaitu  $1,67 <$

4,22 > 2,39. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan memparafrasekan cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bogor.

### Saran

Setelah penelitian dilakukan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan memparafrasekan cerita rakyat dengan menggunakan media audiovisual yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat. Maka peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru bahasa Indonesia hendaknya mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah memahaminya dan guru hendaknya lebih sering lagi memberikan tugas harian kepada siswa sebagai bentuk latihan siswa dalam membuat parafrase cerita rakyat.
2. Siswa disarankan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran cerita rakyat yang mereka anggap kuno dan untuk membuat tulisan yang lebih baik siswa hendaknya sering berlatih lagi dalam mengidentifikasi waktu kejadian, tempat kejadian dan memahami nilai-nilai dalam cerita rakyat.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama dengan menggunakan media audiovisual hendaknya melakukan persiapan seperti pemilihan video dan pengecekan alat yang akan digunakan serta konsep yang matang sebelum melaksanakan penelitian agar proses kegiatan penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Cetakan 15. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Bunata, Murni. 1998. *Problemataika Penulisan Cerita Rakyat Untuk Anak di Indonesia*. Jakaarta: Balai Pustaka
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Cetakan 2. Jakarta: PT. Temprint
- Djamarah Syaiful Bahri, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan 5. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauzi, Ahmad. 2011. *Pintar Bahasa Indonesia*. Jawa Timur :Mahirsindo Utama
- Fuadi, Deti Syamrotul, dkk. 2016. *Intisari dan Bank Soal Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Priyatni, Endah Tri, dkk. 2017. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wati, Egi Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.