

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan nasional yang bersumber pada kebudayaan daerah perlu dibina dan dipelihara. Usaha pembinaan dan pemeliharaan kebudayaan nasional tersebut harus dimulai dari usaha pemeliharaan unsur-unsur kebudayaan daerah. Cerita rakyat adalah suatu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah. Menurut Rismawaty (2017:18). Cerita rakyat adalah hasil sastra yang saling bersesuaian dengan berbagai hal seperti ilmu gaib, agama, perhubungan antara suku. Sedangkan, Quusy dalam Rismawaty (2017:18) menyatakan bahwa cerita-cerita rakyat adalah cerita-cerita yang kita warisi turun-temurun dari nenek moyang kita. Dengan demikian semua suku dan bangsa mestilah mempunyai cerita rakyatnya masing-masing.

Senada dengan pendapat di atas, Semi (1988:79) memberi pandangan bahwa cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya mestilah disampaikan secara lisan. Peranan cerita rakyat mencakup aspek sebagai penunjang perkembangan bahasa daerah, penunjang perkembangan bahasa dan sastra Indonesia, pengungkap alam fikiran beserta sikap, dan nilai-nilai kebudayaan masyarakat pendukungnya, serta penyampaian gagasan yang mengandung pembangunan manusia secara keseluruhan.

Cerita rakyat dalam masyarakat tidak perlu disangsikan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehubungan dengan itu, pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting, terutama dalam

menjaga kompleksitas dan eksistensi kebudayaan yang ada. Karena dari pendidikan terciptalah sumber daya manusia yang tangguh dan mampu mengadakan perubahan menuju pembangunan bangsa dan negara yang lebih maju. Selain itu pendidikan dapat membentuk manusia yang mampu menggunakan teknologi dan mampu menggunakan daya pikir tanpa meninggalkan nilai-nilai kepribadian bangsa, norma kemanusiaan yang hakiki, norma tradisi, budaya, dan norma agama yang dianut.

Kegiatan menulis dan memperkenalkan cerita rakyat kepada para siswa merupakan suatu usaha yang sangat produktif, yakni dalam artinya menyumbangkan warisan-warisan nenek moyang yang bernilai, artinya dapat membina kebudayaan Indonesia baru yang sehat dan kaya. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran berbasis literasi merupakan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu penyebab ketidak berhasilan proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru. Teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Sehingga kemajuan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pengenalan pada materi pembelajaran khususnya cerita rakyat yakni hikayat. Guru dituntut dalam mengembangkan materi pembelajaran harus dengan teknologi informasi, sehingga mau tidak mau seorang guru harus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengolah materi ke dalam media yang didukung oleh teknologi informasi, baik berupa jaringan maupun *software*. Begitu juga dengan pendidik yang berada di sekolah X SMA Al-Hidayah.

Buku teks yang digunakan di sekolah SMA Al-Hidayah dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih bersumber dari pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, cara penggunaan buku teks ini masih secara sederhana yaitu dengan cara memaparkan materi yang ada dalam buku teks tersebut kedalam bentuk presentasi melalui power point, meski media yang digunakan oleh guru SMA Al-Hidayah sudah merefleksikan suatu perkembangan dalam pembelajaran dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah tersedia.

Pembelajaran abad ke-21 adalah sebuah jawaban untuk permasalahan yang timbul di bidang pendidikan di tengah derasnya serbuan informasi dan kemajuan teknologi. Pembelajaran abad ke-21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad ke-21 agar mampu mengikuti arus perkembangan zaman.

Pengembangan desain pembelajaran abad ke-21 membantu pendidik merancang ulang kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dapat menjawab dan menghasilkan peserta didik-peserta didik yang siap menjawab tantangan zaman. Pada saat itu kemungkinan besar kita harus mendapatkan solusi atas banyak permasalahan yang saat ini belum muncul sehingga akan tercipta pula teknologi-teknologi baru yang sekarang belum terpikirkan dan belum dibutuhkan.

Pengembangan desain pembelajaran abad ke-21 membantu pendidik merancang ulang kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dapat menjawab dan menghasilkan peserta - peserta didik yang siap menjawab tantangan zaman. Pada saat itu kemungkinan besar kita harus mendapatkan solusi atas banyak permasalahan yang saat ini belum muncul sehingga akan tercipta pula teknologi-teknologi baru yang sekarang belum terpikirkan dan belum dibutuhkan.

Pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru mempunyai peranan penting yaitu sebagai fasilitator yang berupaya membantu peserta didik untuk dapat mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki dengan informasi baru yang akan dipelajarinya. Guru juga dapat mengarahkan peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing serta mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Guru juga dapat berperan sebagai pembimbing yang dapat membantu peserta didik ketika menemukan kesulitan dalam proses pembelajarannya.

Guru dituntut dapat mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terhubung dengan dunia nyata. Guru sangat berperan agar peserta didik dapat menemukan makna dan keyakinan atas apa yang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Guru juga harus terampil melakukan penilaian pada proyek peserta didik yang dikaitkan dengan dunia nyata.

Dengan menggunakan teknologi dan internet, peserta didik saat ini dapat melakukan hal yang lebih luas. Ruang gerak sosial menjadi terbuka lebar dan mudah diakses serta dapat menjangkau beragam lapisan masyarakat di berbagai belahan dunia. Peran guru dalam hal ini adalah membantu peserta didik menjadi warga dunia (termasuk dunia digital) yang bertanggung jawab.

Pada gilirannya, pembelajaran abad ke-21 yang berhasil akan melahirkan peserta didik yang menguasai keterampilan yang dikenal dengan 4C, yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan

masalah (critical thinking and problem solving), berkomunikasi (communication), dan berkolaborasi (collaboration). Pembelajaran abad ke-21 yang berhasil adalah juga keberhasilan guru yang tidak pernah takut dengan perubahan, mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, yg menguasai

Pembelajaran berdampak dan terhubung dengan dunia nyata dan terus menerus mengembangkan kompetensinya sepanjang hayat sehingga dapat melaksanakan sabda Rosulullah SAW : “ *tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat*”.

TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan system pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam Pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan 7 domain pengetahuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

Menurut Mishra, et al (2016: 2) TPACK adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktek pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran. Konsep dasar hadirnya TPACK adalah Sebagai berikut: TPACK diperkenalkan pertama kali oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006. Mereka mendiskusikan TPACK sebagai kerangka kerja guru/pendesain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Konsep TPACK muncul dalam teknologi pembelajaran didasarkan pada model *pedagogy content knowledge* (PCK) yang dipelopori oleh Shulman.

TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan system pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan 7 domain pengetahuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. TPACK terdiri dari : 1) Pengetahuan materi (*content knowledge/CK*) yaitu penguasaan bidang studi atau materi pembelajaran dalam hal ini kompetensi keahlian terutama pada diesel common rail, 2) Pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge/PK*) yaitu pengetahuan tentang proses dan strategi pembelajaran, yang paling optimum sehingga siswa terjadi kenaikan daya kreativitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. 3) Pengetahuan teknologi (*technological knowledge/TK*) yaitu pengetahuan bagaimana menggunakan teknologi digital. 4) Pengetahuan pedagogi dan materi (*pedagogical content knowledge/PCK*) yaitu gabungan pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran dengan proses dan strategi pembelajaran. 5) Pengetahuan teknologi dan materi (*technological content knowledge/TCK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan bidang studi atau materi pembelajaran. 6) Pengetahuan tentang teknologi dan pedagogi (*technological pedagogical knowledge/TPK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan mengenai proses dan strategi pembelajaran. 7) Pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi (*technological, pedagogical, content knowledge/TPCK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital, pengetahuan tentang proses dan strategi pembelajaran, pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran.

Menurut Stoilescu (2015:542-543) penggunaan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam praktik dan penelitian pembelajaran memiliki beberapa kelebihan penting, antara lain:

1. ***Technological Pedagogical Content Knowledge*** (TPACK) menunjukkan konsistensi dalam pengintegrasian penggunaan teknologi ke dalam konteks yang berbeda.
2. Dengan eksplorasi integrasi TIK di ruang kelas dengan menekankan keterkaitan antara teknologi, pedagogi dan konten, kerangka kerja ini memiliki fondasi teoretis yang cukup mapan.
3. Dengan terus menyadari tiga aspek utama (teknologi, konten, pedagogis) kegiatan di kelas dapat dilacak dan dianalisis.

Menurut Koehler, Hall, Bouck, & Wolf (2011) meskipun memiliki beberapa kelebihan, TPACK juga memiliki dua tantangan antara lain:

1. Teknologi baru sering menciptakan peluang baru yang dapat merepresentasikan konten dan pedagogi yang tidak ada sebelumnya.
2. Kebanyakan teknologi yang digunakan guru, biasanya tidak dirancang untuk tujuan pendidikan misalnya digunakan untuk perkantoran, bisnis dan lain-lain.

Dengan rancangan pembelajaran tersebut diharapkan terjadi kenaikan signifikan dari peserta didik sehingga peran pembimbing atau guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai pendamping, pelatih, pengkoordinir dapat dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan pada kompetensi. Guru juga harus bisa memberikan solusi atas berbagai masalah yang muncul sehingga kendala-kendala yang membuat motivasi siswa menurun, hambatan peserta didik

dalam pembelajaran dapat diminimalisir sehingga diharapkan memberikan efek yang baik pada pengembangan diri.

Menurut Ernawati (2017:196-197), Berfikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (Hots) merupakan cara berfikir yang tidak hanya menghafal secara verbalistik saja namun juga memaknai hakikat dari yang terkandung diantaranya, untuk mampu memaknai makna dibutuhkan cara berfikir yang integralistik dengan analisis, sintesis, mengasosiasi hingga menarik kesimpulan menuju penciptaan ide-ide kreatif dan produktif.

Tujuan utama dari HOTS adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016:91-92).

Peran multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya. Pembelajaran menulis cerita rakyat di sekolah membutuhkan metode dan media yang baru agar pembelajaran cerita rakyat bergairah dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar cerita rakyat, melalui multimedia interaktif pembelajaran cerita rakyat di sekolah diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian tersebut, Peneliti memilih menerapkan media audio visual berupa Capcut karena di SMAS Al-Hidayah Medan, khususnya di kelas X SMA, Media tersebut belum pernah digunakan sebagai sarana penyaluran ilmu kepada peserta didik dijelaskan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X , bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh sekolah khususnya pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan LCD dan Laptop. Diharapkan setelah penggunaan media tersebut, terjadi perubahan yang signifikan terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia di kelas tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bisa disebut dengan suatu proses terpenting dalam penelitian yang harus diterapkan. Jika penelitian tidak memiliki suatu identifikasi masalah maka penelitian tersebut tidak dapat berjalan dengan semestinya. Arikunto (2013 :80) Menyatakan bahwa “ Identifikasi masalah merupakan penelitian yang dapat berasal dari berbagai sumber yaitu : dari pengalaman sehari-hari seperti membaca atau menelaah buku”. Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relepan, jelas dan tepat serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran menulis cerita rakyat yang ada disekolah membuat siswa dan guru mengalami kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran.

2. Pemilihan media pembelajaran menulis cerita rakyat kurang efektif akibatnya siswa kurang memahami pembelajaran menulis cerita rakyat.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajran yang menarik agar tidak monoton dan memudahkannya dalam memahami materi pembelajaran menulis cerita rakyat.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Arikanto (2006 : 55) menyatakan bahwa “ Batasan masalah ialah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya”. Agar peneliti ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membantu cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan yang digunakan ialah pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat berbasis literasi.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita rakyat dengan menggunakan media Capcut.
3. Penelitian di fokuskan pada kompetensi dasar KD 3.7 Mendeskripsikan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis. KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan di baca. dengan unsur pembangunnya yaitu unsur intrinsik yang terdiri dari (tema, alur/plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut

pandang, gaya bahasa dan amanat) dan unsur ekstrinsik yaitu terdiri dari (budaya pengarang dan adat istiadat).

4. Objek penelitian ini ialah siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian rumusan masalah bisa dikatakan upaya untuk menyatakan secara tersirat dan pertanyaan - pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya, perumusan masalah bisa dijadikan penuntun bagi langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam penelitian tersebut. Arikanto (2013:89) Menyatakan bahwa “ Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya, namun demikian tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dari maksud peneliti ”.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X SMA A-Hidayah Medan?
2. Bagaimanakah Validasi dan kelayakan materi dan desain Capcut pada Pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan dapat dikatakan layak sebagai media belajar ?
3. Bagaimanakah kelayakan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Capcut dalam menulis cerita rakyat (hikayat) untuk siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan peneliti itu tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis.

Arikunto (2013:97) Menyatakan bahwa'' Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai''.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X SMA Al- Hidayah Medan.
2. Mendeskripsikan kelayakan validasi ahli desain produk dan ahli materi terhadap pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan.
3. Mendeskripsikan produk berupa media pembelajaran nmenulis cerita rakyat berbasis literasi dengan menggunakan aplikasi Capcut.

1.6 Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang diperkuat oleh manusia tentu diharapkan memiliki manfaat bagi dirinya atau lingkungannya. Apabila suatu penelitian mampu memberikan kemudahan bagi peneliti dan orang lain yang membutuhkan, maka

penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil. Arikunto (2006:60) Menyatakan bahwa “ Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil yang diharapkan dan dapat menyumbangkan hasil tersebut kepada negara atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti ”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti merupakan persyaratan yang mengarahkan kepada ilmiah agar dapat menjadi penelitian yang baik. Sehingga hasil penelitian yang diharapkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti dan menjadi luar biasa serta termotivasi untuk tetap memberikan karya ilmiah yang relevan dan mengandung arti. Adapun manfaat penelitian ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menurut Soekidjo (2010:6) Menyatakan bahwa “ Manfaat penelitian merupakan aspek teoritis yakni manfaat penelitian pengembangan ilmu”. Manfaat penelitian tersebut harus dapat menambah khasanah dalam ilmu bahasa, khususnya terkait bidang Bahasa yang diteliti terhadap kemampuan menulis cerita rakyat (hikayat) dengan menggunakan media aplikasi Capcut berbasis literasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan berkreasi dalam mengembangkan Multimedia Interaktif di SMA yang sesuai dengan kebutuhan kebutuhan siswa dan pendidik serta sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Guru yang memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan akan mampu pula untuk menciptakan kondisi

pembelajaran yang kondusif.

- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan proses pembelajaran di SMA Al-Hidayah Medan. Khususnya untuk siswa kelas X SMA dalam hal memberikan inovasi atau pembaharuan pada materi menulis cerita rakyat.
- c. Bagi sekolah, dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran akan menjadi bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) pada siswa X SMA Al-Hidayah Medan.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dijadikan sebagai pelengkap terutama dalam hal bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis literasi untuk pembelajaran cerita rakyat (hikayat).
- e. Manfaat bagi bidang studi PBSI, Penelitian ini diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis merupakan hasil teori yang digunakan dalam memecahkan masalah penelitian, baik yang diperoleh melalui kajian literatur maupun penelitian sebelumnya, Sugiyono (2017:8) Menyatakan bahwa “ Kajian teoritis ialah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsisi yang disusun secara sistematis “. Djojuroto Kinayati dan M.L.A Sumaryati (2018:76) Menyatakan bahwa “ Kajian teori ialah serangkaian asumsi, konsep, konstruk dan proporsisi untuk menerangkan suatu fenomena social secara sistematis dengan cara merumuskan hubungan hubungan antar konsep ”. Neuman (2028:79:80) Menyatakan bahwa “ Kajian teori ialah seperangkat konstruk (konsep), defenisi dan proporsisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis melalui spesifikasi hubungan antar variabel , sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa , suatu teori ialah suatu konseptualitas antara asumsi, konstruk dan proporsisi untuk menerangkan suatu fenomena yang diperoleh melalui proses sistematis dan harus di uji kebenarannya. bila tidak maka itu bukan teori.

2.1 Pengertian Pengembangan

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64) Mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Asim melalui (Irfandi, 2015:64) Menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. *National Science Board* dalam Putra, (2012:70) Mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Menurut Seels & Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey dalam Prasetyo, (2014:7) Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Sugiyono (2015:5) Menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka

memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.

2.2 Pengertian Multimedia

Menurut Munir (2015:2) Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Vaughan (2008:1), Multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi

dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video.

Menurut Zainiyati (2017:172), Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Pembelajaran yang sudah dirumuskan. Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2010:51), Multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial atau berurutan, contohnya adalah TV dan film. Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.

Menurut Sutopo (2012:112), Multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi apabila multimedia dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-linier yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan.

Menurut Munir (2015:110), Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

Dasar penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Sedangkan di dalam praktik penggunaan Multimedia pembelajaran diterangkan didalam Al-Quran yang menyinggung mengenai praktik penggunaan multimedia dalam pembelajaran sebagai berikut :

Surat An-Nahl Ayat 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Arab-Latin: Bil-bayyināti waz-zubur, wa anzalnā ilaikaz-zikra litubayyina lin-nāsi mā nuzzila ilaihim wa la'allahum yatafakkarun

Artinya: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al- Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan,

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor tersebutlah yang justru menjadi sasaran Multimedia pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa peserta didik atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Adapun firman Allah SWT dalam Surat An-Nahl ayat 125: Arab, Latin, dan Arti.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِلَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Arab Latin: Ud'u ilā sabīli rabbika bil-ḥikmati wal-mau'izatil-ḥasanati wa jādil-hum billatī hiya aḥsan, inna rabbaka huwa a'lamu biman ḍalla 'an sabīlihī wa huwa a'lamu bil-muhtadīn

Artinya:” Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Dalam ayat ini sudah dijelaskan bahwa, penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan ialah bersifat positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian media dalam penyampaian pesan tersebut ialah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Dalam penjelasan di atas tentang penerapan media pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan perkembangan jiwa atau psikologis peserta didik agar dalam penulisan karena faktor tersebut merupakan sasaran dari media pembelajaran.

b. Jenis - Jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto dalam Benardo, (2011:12) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a) Multimedia Interaktif Online adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs Web, Yahoo Messengers, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.

b) Multimedia Interaktif Offline adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

c. Penggunaan Multimedia

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia menurut Binato

(2010:2) adalah sebagai berikut :

a. Bisnis

Aplikasi multimedia untuk meliputi presentasi, pemasaran, periklanan, demo produk, katalog, komunikasi jaringan, dan pelatihan. Penggunaan multimedia akan membuat kelancaran dan kemudahan transaksi bisnis.

b. Sekolah

Multimedia sebenarnya sangat dibutuhkan disekolah karena multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik.

Multimedia dapat menjadi alat pelajaran pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar.

c. Rumah

Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan dan teman dirumah , misalnya seperti *game*.

d. Tempat Umum

Saat ini sudah banyak tempat-tempat umum memasang “Kios”, yaitu produk multimedia yang berfungsi sebagai pemberi informasi mengenai tempat yang dikunjungi, kuliner, dan sebagainya.

Peneliti mengambil media Capcut Karena mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan

kemudian diimport ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

2.3 Pengertian Menulis

Menulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:968) adalah Melahirkan pikiran atau perasaan. Nurgiyantoro (2001:298) Menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menurut Tarigan (1986:21) Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang-orang dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Menulis merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif merupakan kegiatan yang menuntut adanya kegiatan encoding, yaitu kegiatan untuk menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain melalui bahasa. Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan oleh pihak penutur, dalam hal ini adalah penulis, dalam kegiatan menulis, penulis harus memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosakata melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Aktivitas menulis merupakan salah satu manifestasi keterampilan berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, membaca dan berbicara Nurgiyantoro, (2001:296). Selanjutnya, Nurgiyantoro juga menyatakan jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai oleh pembelajar bahasa. Hal tersebut karena, keterampilan berbahasa menghendaki penguasaan berbagai aspek lain diluar bahasa untuk menghasilkan karangan yang padu dan utuh. Dari beberapa

definisi menulis di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mentranformasikan pikiran atau gagasan menjadi simbol-simbol yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain.

a. Tujuan Menulis

Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Rini Kristiantari (2004:101) mengungkapkan bahwa tujuan yang jelas akan membimbing seseorang dalam usahanya membuat tulisan yang baik. Menulis untuk sekedar menyelesaikan tugas atau memenuhi kewajiban tidak dapat dikatakan sebagai tujuan menulis yang nyata.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Reinking dan Rini Kristiantari, (2004:101)

mengungkapkan bahwa Tujuan menulis secara umum adalah menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, dan menghibur. Lebih lanjut Suparno dan Mohamad Yunus (2009:3.7), Mengungkapkan bahwa Tujuan yang ingin dicapai seorang penulis adalah menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan, menjadikan pembaca beropini, menjadikan pembaca mengerti, membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan, dan membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai tujuan menulis, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

a. Menulis sebagai suatu keterampilan

Tarigan (1994:3-4), ‘‘Menulis’’ merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Dalam kehidupan modern ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan.

b. Menulis sebagai suatu cara berkomunikasi

Tarigan (1994:19), secara luas dapat dikatakan bahwa ‘‘ Komunikasi ‘‘ adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan yang pasti terjadi sewaktu-waktu bila manusia atau binatang-binatang ingin berkenalan dan berhubungan erat satu sama lain. Seperti hewan-hewan lainnya, maka manusia berkomunikasi melalui gerak-gerak refleks yang sederhana dan bunyi-bunyi yang tidak berupa bahasa. Akan tetapi, hanya manusia saja yang telah mengembangkan bahasa. Peristiwa komunikasi berlangsung melalui tiga media :

- a) Visual (nonverbal)
- b) Oral (lisan)
- c) Written (tulisan)

c. Ciri-ciri tulisan yang baik

Tarigan (1994:6), Agar maksud dari tujuan penulis tercapai, yaitu agar pembaca memberikan responsi yang diinginkan oleh penulis terhadap tulisannya, harus menyajikan tulisan yang baik pula. Berikut ciri-ciri tulisan yang baik.

- a) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi. Disimpulkan bahwa, seorang penulis dikatakan memiliki tulisan

yang baik apabila menggunakan kosa kata dan pemilihan kata yang tepat dan mudah dimengerti oleh pembaca.

- b) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh, disimpulkan bahwa kualitas seorang penulis terlihat dai tulisannya.
- c) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh sehingga maknanya sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis.
- d) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara menyakinkan, menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemostrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat, teliti mengenai hal itu.
- e) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama dan memperbaikinya.
- f) Tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah kemudian mempergunakan ejaan dan tanda-tanda baca secara seksama, memeriksa makna kata dan hubungan keterbahasaan dalam kalimat-kalimat serta memperbaikinya sebelum menyajikannya kepada para pembaca.

d. Langkah-langkah menulis

Seorang penulis perlu menyiapkan beberapa langkah untuk menulis agar tulisan yang dihasilkan dapat menghibur pembaca, berikut langkah-langkah menulis menurut Alex dan Achmad (2010:107).

- 1) Persiapan (Preparation).
 - Buat kerangka tulisan (outline)
 - Temukan idiom yang menarik (eye catching).
 - Temukan kata kunci (key word).
- 2) Menulis (writting)
 - Ingatkan diri agar tetap logis
 - Baca kembali setelah menyelesaikan satu paragraf
 - Percaya diri akan apa yang telah ditulis.
- 3) Editing
 - Perhatikan kesalahan kata, tanda baca, dan tanda hubung.
 - Perhatikan hubungan antar paragraf.

e. Manfaat Menulis

Fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Menulis juga dapat menolongsesorang berpikir kritis. Menurut D'Angelo dan Henry Guntur Tarigan, (2008:23), Situasi yang harus diperhatikan dalam menulis adalah maksud dan tujuan sang penulis, pembaca atau pemirsa, dan waktu atau kesempatan.

Lebih lanjut Mohamad Yunus dan Suparno (2009:1.4) Mengemukakan manfaat menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kecerdasan,
- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas,
- 3) Menumbuhkan keberanian, dan
- 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah mengembangkan kreativitas, yaitu dengan menemukan ide dan gagasan, mengumpulkan bahan-bahan serta memperjelas suatu masalah.

Manfaat dari menulis yang lain adalah mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, yaitu dengan membangkitkan pengetahuan yang pernah diketahui sebelumnya.

2.4 Pengertian Cerita Rakyat

Menurut Danandjaya, (1984:2). Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk folklor. Folklor itu sendiri merupakan sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun diantara banyak jenis kolektif, Secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*memonic device*).

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk folklor yang banyak dijumpai di Indonesia. Pada mulanya cerita rakyat disampaikan melalui budaya lisan berupa cerita kepahlawanan yang digambarkan melalui wayang, bentuk-bentuk lainnya berupa pertunjukan. Cerita rakyat disebarkan melalui budaya lisan, bukan budaya tulis. Cerita-cerita rakyat ini biasanya terdapat di daerah-daerah Indonesia. Hakikat cerita rakyat tersebut sesuai dengan pernyataan Hagar (2006:14) yang menyebutkan:

“folklore is a form of folklore found in Indonesia. It’s origins are probably an oral culture, with a range of stories of heroes associated with Wayang and other forms of theatre, transmitted outside of a written culture. Usually tied in with a district or region of Indonesia.”

Cerita rakyat disamakan pengertiannya dengan *folklore* yang merupakan pengindonesiaan dari kata Inggris *folklore* yang berasal dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* berarti masyarakat, yaitu sekelompok orang yang mempunyai ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok lainnya, sedangkan *lore* merupakan tradisi *folk*, yaitu kebudayaan. *Folklore* adalah suatu istilah yang diadaptasi untuk menyebutkan istilah cerita rakyat.

Fang (1982:1) Menyatakan bahwa kesusastran rakyat adalah kesusastran yang hidup di tengah-tengah rakyat. Sastra rakyat dituturkan oleh ibu kepada anak-anaknya sejak dalam buaian. Sastra rakyat biasanya juga dituturkan oleh tukang cerita kepada penduduk kampung yang tidak bisa membaca dan menulis. Atas kehendak pihak istana, ada beberapa cerita yang ditulis dan dibukukan. Dengan demikian sastra lisan lahir lebih dahulu daripada sastra tulis yang berkembang di istana. Penanda sebagai ciri keberbedaan tersebut adalah tradisi yang mereka miliki, yakni kebudayaan yang telah mereka warisi sedikitnya dua generasi.

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra daerah yang dalam pengungkapannya menggunakan bahasa setempat, berkembang dari masa lalu sejak bahasa-bahasa tulis belum dikenal. Cerita rakyat diwariskan secara lisan, sehingga banyak tambahan yang dikembangkan tergantung pencerita, sehingga muncul beberapa versi yang berbeda meskipun ceritanya sama. Di Indonesia sastra lisan masih sangat kurang mendapatkan perhatian jika dibandingkan dengan sastra tulis. Hartoko (1986:1-2) Menyatakan bahwa sastra lisan dimaksudkan sebagai kesusastran yang mencakup ekspresi kesusastran warga suatu

kebudayaan yang disebar dan diturunkan secara lisan. Namun sebenarnya, baik kesusastraan lisan maupun kesusastraan tulis adalah dunia ciptaan pengarang yang diciptakan menggunakan medium bahasa.

Brown (2007:3) Menyatakan: *The New Zealand folklore society was a small organization that emerged from the folk revival scene in Wellington, New Zealand, in 1996. Members ainet to collect folklore (mainly songs)*. Dalam pendapatnya Brown, menyatakan bahwa terdapat kebangkitan kembalinya sastra rakyat Walington, Selandia Baru tahun 1996. Dengan mengarahkan anggota dan mengumpulkan dongeng-dongeng yang bersifat nyanyian rakyat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan. Karena diwariskan secara lisan, seringkali ceritanya mendapat variasi atau tambahan. Hal ini sangat bergantung pada kemahiran tukang cerita atau pawang cerita. Sehingga cerita yang sama kerap kali diceritakan dalam versi yang berbeda.

a. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Musfiroh (2008:70) Membagi ciri-ciri cerita rakyat sebagai berikut: (a) penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebar dan diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya; (b) cerita rakyat disebar dan diwariskan dalam bentuk yang standar, dalam kolektif tertentu (masyarakat yang memiliki cerita rakyat tersebut) dan dalam waktu yang cukup lama (setidak-tidaknya dua generasi).

Danandjaya (1997:3-4) Menambahkan 9 ciri pengenal utama dalam cerita rakyat. Kesembilan ciri pengenal itu yakni: (a) penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebar dan diwariskan melalui tutur kata dari mulut ke mulut (atau dengan suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat dan alat bantu

peringat); (b) bersifat tradisional, yakni disebarakan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar. Disebarakan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama (paling sedikit dua generasi); (c) ada (*exist*), dalam versi- versi yang berbeda lantaran tersebar secara lisan, folklor dengan mudah mengalami perubahan, namun perubahan ini hanya terletak pada bagian luarnya saja, bentuk dasarnya tetap dapat bertahan; (d) bersifat *anonym*, nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi; (e) biasanya memiliki bentuk berumus atau berpola memiliki formula tertentu dan memanfaatkan bentuk bahasa klise; (f) mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif (alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan yang terpendam); (g) bersifat *pralogis*, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum (ciri ini berlaku baik bagi folklor lisan maupun folklor sebagian lisan); (h) menjadi milik bersama (*collective*) dari kolektif tertentu, hal ini disebabkan oleh pencipta pertama sudah tidak diketahui lagi; (i) umumnya bersifat polos dan sangat lugu sehingga seringkali kelihatannya kasar dan terlalu spontan, hal demikian itu dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak folklor merupakan proyeksi emosi manusia-manusia yang paling jujur manivestasinya.

Ciri-ciri cerita rakyat di atas menggambarkan bahwa cerita rakyat berkaitan dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat maupun lingkungan alam. Masyarakat kolektif (pemilik cerita) kadang mempercayai cerita tersebut dan mempengaruhi tingkah laku dalam kehidupan masyarakat.

b. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Para ahli sastra menggolongkan cerita rakyat secara berbeda-beda, namun ditemukan banyak kesamaan. Cerita rakyat memiliki beberapa perbedaan tentang penggolongannya. Namun, perbedaan penggolongan cerita rakyat tersebut bukanlah suatu hal yang penting. Hal-hal yang berbeda tersebut akhirnya ditemukan kesamaan pada unsur edukatifnya, maupun unsur religinya.

1. Mite(*Myth*)

Menurut Danandjaja, J, (1985:50), Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta suci oleh yang memiliki cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa.

2. Legenda (*Legend*)

Menurut Danandjaja, J, (1984:66). Legenda adalah cerita prosa rakyat yang

dianggap oleh yang memiliki cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (Keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Legenda sering kali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (*folk history*), walaupun “sejarah” itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa legenda memang erat dengan sejarah kehidupan dimasa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni.

Secara lebih terperinci, Brunvand menggolongkan legenda ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) legenda keagamaan (*religious legend*), (2) legenda alam gaib (*supernatural legend*), (3) Legenda perseorangan (*personal legend*), (4) legenda setempat (*local legend*).

3. Dongeng (*folktale*)

Menurut Nurgiantoro, (2005:198) Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh.

Menurut KBBI, (2007:274). Senada dengan Lezin dalam bukunya bibliocollège Charles Perrault yang mengatakan bahwa « *Le conte est un court récit d'aventures imaginaires mettant en scène des situations et des personnages surnaturels.* » Dongeng adalah cerita pendek tentang petualangan khayal dengan

situasi dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan gaib.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa/goib.

2.5 Unsur Instrinsik Cerita Rakyat

Nurgiantoro (2010:23) Menyatakan, bahwa unsur instrinsik adalah unsur- unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur instrinsik tersebut terbagi dari:

a. Tema

Tema atau topik adalah ide pokok yang mendasari penulisan cerita dan cuplikan kehidupan yang melatarbelakangi terjadinya suatu cerita baik cerita rakyat, legenda, mite, fable atau cerpen. Tema haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya bagian-bagian tertentu cerita.

b. Alur

Alur adalah jalan cerita yang dipakai penulis dalam menceritakan kisahnya. Pada umumnya alur ada tiga macam, yaitu: alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

- 1) Alur maju merupakan peristiwa-peristiwa yang disajikan secara berurutan dari peristiwa pertama ke peristiwa selanjutnya.
- 2) Alur mundur merupakan peristiwa yang diceritakan kembali.
- 3) Alur campuran merupakan gabungan dari alur maju dan alur mundur.

c. Latar

Latar disebut juga sebagai landas tumpu, menyorankan pada pengertian tempat, suasana, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar terbagi menjadi empat yaitu, latar tempat, latar waktu, latar suasana, dan latar sosial.

1) Latar Tempat

Latar tempat merupakan keterangan dalam cerita yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh: latar tempat dalam cerita misalnya di hutan, di sungai, di suatu kerajaan, di desa atau di gunung. Jadi, latar tempat me-nyarankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

2) Latar Waktu

Latar waktu merupakan waktu terjadinya peristiwa dalam dongeng, misalnya pagi hari, malam hari, saat matahari terbit, setahun yang lalu, atau beberapa tahun yang lalu. Jadi, latar waktu itu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

3) Latar Suasana

Latar suasana merupakan penjelasan mengenai suasana saat peristiwa dalam dongeng terjadi. Contoh: latar suasana misalnya suasana menyedihkan,

4) Latar Sosial

Latar sosial merupakan penjelasan mengenai gambaran kehidupan dalam sebuah cerita. Contoh: adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, dan sebagai-nya. Jadi, latar sosial menyorankan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan

dalam karya fiksi.

d. Tokoh

Menurut Aminuddin (2012:79), “Tokoh merupakan pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita”. Tokoh adalah pelaku dalam cerita.

Dalam dongeng tokoh dapat berupa manusia, tumbuhan, hewan, maupun benda-benda mati seperti sandal, sepatu, balon, dan sebagainya.

1) Peran

Pengertian peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal.

a) Jenis-Jenis Peran

Dalam sebuah cerita ada dua jenis peran yang harus kita ketahui, diantaranya sebagai berikut.

(1) Peran Utama

Peran Utama adalah peran yang menjadi *central character* dan *main character* yang paling banyak diceritakan dan berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. peran utama selalu hadir sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian dan konflik, penting yang mempengaruhi plot.

Peran Utama adalah peran yang menjadi *central character* dan *main character* yang paling banyak diceritakan dan berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. peran utama selalu hadir sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian dan konflik, penting yang mempengaruhi plot.

(2) Peran Tambahan

Peran tambahan adalah peran yang dalam keseluruhan cerita tidak banyak diceritakan. Dalam kata lain, peran tambahan tidak begitu penting dalam keseluruhan cerita dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama.

3) Karakter

Dalam sebuah cerita, setiap tokoh tentu memiliki karakter yang berbeda-beda. Hal itu tergantung kepada tuntutan peran yang diberikan dalam suatu cerita. Macam-macam karakter tersebut sebagai berikut.

a. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki watak yang baik sehingga disenangi pembaca.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh adalah tokoh yang tidak disenangi karena memiliki watak yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembaca.

c. Tokoh Tritagonis

Tokoh tritagonis adalah tokoh yang menjadi penengah dan pendamai antara tokoh protagonis dan antagonis. Penokohan adalah watak yang dimiliki oleh tokoh-tokoh yang berperan. Penokohan dapat bersifat stabil (tidak berubah) namun dapat juga berubah tergantung situasi, lokasi, atau kejadian yang menimpa sang tokoh. Jadi, setiap tokoh memiliki sifat yang berbeda-beda, misalnya baik, jahat, pemalas, rajin, suka berbohong, jujur, licik, pemaarah, sabar, atau pendendam. Tokoh yang sifatnya baik, biasa disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang sifatnya jahat, disebut tokoh anta-gonis.

e. Amanat

Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Dalam karya sastra modern amanat ini biasanya tersirat maupun tersurat. Jadi, amanat merupakan gagasan yang mendasari karya sastra baik tersirat maupun tersurat.

1. Unsur Ekstrinsik Cerita Rakyat

Nurgiantoro (2010:23) Menyatakan, bahwa unsur ekstrinsik adalah unsur- unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau system organisme. Jadi, unsur ekstrinsik merupakan unsur luar cerita yang turut mempengaruhi jalannya cerita dan dapat memberikan hal positif yang dapat ditarik oleh pembaca yang disebut sebagai nilai-nilai.

Menurut Iis Sariska (dalam situs yang diakses Selasa, 17 November 2015) Menyatakan, bahwa unsur ekstrinsik dalam cerita rakyat terdiri dari:

a. Nilai sosial

Dalam cerita rakyat nilai sosial yang dimaksud adalah pesan tentang perilaku yang sebaiknya dimiliki dalam masyarakat, seperti gotong royong, mau membantu teman, dan menghormati tetangga.

b. Nilai budaya

Nilai budaya mengenai pesan tentang tradisi atau kebiasaan yang berlaku di suatu masyarakat.

c. Nilai moral

Nilai moral yang dimaksud adalah pesan tentang akhlak yang baik,

seperti pentingnya menjaga kejujuran, keikhlasan, dan kesungguhan dalam melakukan sesuatu.

d. Nilai agama

Nilai agama berisikan pesan tentang perilaku sebaiknya dimiliki atau dilakukan berkaitan dengan Allah atau Tuhan kita.

Contoh hikayat Malin Kundang Anak Durhaka

MALIN KUNDANG ANAK DURHAKA

Dahulu kala, tersebutlah sebuah keluarga miskin yang terdiri dari ibu dan seorang anaknya yang bernama Malin Kundang. Karena ayahnya telah meninggalkannya, sang ibu pun harus bekerja keras sendiri untuk bisa menghidupi keluarganya.

Ketika dia beranjak dewasa, Malin merasa kasihan pada ibunya yang sedari dulu bekerja keras menghidupinya. Kemudian Malin meminta izin untuk merantau mencari pekerjaan di kota besar.

“Bu, saya ingin pergi ke kota. Saya ingin kerja untuk bisa bantu ibu di sini.” pinta Malin. “Jangan tinggalkan ibu sendiri, nak. Ibu hanya punya kamu di sini.” kata sang ibu menolak. “Izinkan saya pergi, bu. Saya kasihan melihat ibu terus bekerja sampai sekarang.” kata Malin.

“Baiklah nak, tapi ingat jangan lupakan ibu dan desa ini ketika kamu sukses di sana” Ujar sang ibu berlinang ari mata.

Keesokan harinya Malin pergi ke kota besar dengan menggunakan sebuah kapal. Setelah beberapa tahun bekerja keras, dia berhasil di kota rantauannya. Malin sekarang menjadi orang kaya yang bahkan mempunyai banyak kapal

dagang. Dan Malin pun sudah menikah dengan wanita cantik di sana. Berita tentang Malin yang menjadi orang kaya sampai lah ke ibunya. Sang ibu sangat senang mendengarnya. Dia selalu menunggu di pantai setiap hari, berharap anak si mata wayangnya kembali dan mengangkat drajat ibunya. Tetapi Malin tak pernah datang.

Akhirnya pada suatu waktu, Malin pun datang ke desanya beserta istri dan anak buahnya. Mendengar kedatangan Malin, sang ibu merasa sangat gembira. Dia bahkan berlari menuju pantai untuk segera melihat anak yang disayanginya pulang.

“Apa itu kamu Malin, anak ku? Ini ibu mu, kamu ingat” Tanya sang Ibu.

"Malin Kundang, anakku, mengapa kau pergi begitu lama tanpa mengirim kabar?"

Katanya sambil memeluk Malin Kundang.

Sang istri yang terkejut melihat kenyataan bahwa wanita tua, bau, dan kotor yang memeluk suaminya, berkata:

"Jadi wanita tua, bau, dekil ini adalah ibu kamu, Malin"

Karena rasa malu, Malin Kundang pun segera melepaskan pelukan ibunya dan mendorongnya hingga jatuh.

“Saya tidak kenal kamu wanita tua miskin” kata Malin.

"Dasar wanita tua tak tahu diri, Sembarang saja mengaku sebagai ibuku." Lanjut Malin membentak.

Mendengar perkataan anak kandungnya seperti itu, sang ibu merasa sedih dan marah. Ia tidak menduga, anak yang sangat disayanginya berubah menjadi anak durhaka.

"Oh Tuhan ku yang kuasa, jika dia adalah benar anakku, Saya mohon berikan azab

padanya dan rubah lah dia jadi batu." doa sang ibu murka.

Tidak lama kemudian angin dan petir bergemuruh menghantam dan menghancurkan kapal Malin Kundang. Setelah itu, Tubuh Malin Kundang kaku dan kemudian menjadi batu yang menyatu dengan karang.

Contoh teks hikayat diatas dapat membantu Anda untuk lebih paham dengan sebuah Hikayat. Berdasarkan contoh diatas, dapat disimpulkan bahwa Kesimpulan dari cerita rakyat Malin Kundang adalah Malin kundang adalah seorang anak laki-laki yang pekerja keras dan rajin yang memiliki sebuah mimpi untuk membantu ibunya suatu hari. Tetapi, ia lupa dengan mimpi dan janjinya untuk membuat ibunya bahagia. Kekayaannya membuatnya mengacuhkan ibunya, bahkan malu mengakui ibunya di depan istrinya. Ibunya sangat sedih dan marah, dan kemudian mengutuknya menjadi sebuah batu.

2. Fungsi Cerita Rakyat

Secara umum fungsi sastra termasuk cerita rakyat, hampir sama dengan karya sastra lainnya. Kosasih (2003:222) Menyatakan fungsi sastra yang di dalamnya termasuk cerita rakyat dapat digolongkan dalam lima kelompok besar, yaitu: 1) fungsi rekreatif, yaitu memberikan rasa senang, gembira, serta menghibur; 2) fungsi didaktik, yaitu mendidik para pembaca karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang ada di dalamnya; 3) fungsi estetis, yaitu memberikan nilai-nilai keindahan; 4) fungsi moralitas, yaitu mengandung nilai moral yang tinggi sehingga para pembaca dapat mengetahui moral yang baik dan yang buruk; 5) fungsi religiusitas, yaitu mengandung ajaran yang dapat dijadikan teladan bagi para pembacanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat selain sebagai sarana hiburan atau dongeng pengantar tidur juga berfungsi sebagai sarana untuk mengetahui nenek moyang, keteladanan, silsilah, dan sejarah pada masa lampau.

2.6 Pengertian Literasi

Literasi yang dalam bahasa Inggris *literacy* berasal dari bahasa Latin yaitu *litera* (huruf) sering diartikan sebagai keaksaraan. Jika dilihat dari makna hurufiah literasi berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Seringkali orang yang bisa membaca dan menulis disebut literat, sedangkan orang yang tidak bisa membaca dan menulis disebut iliterat atau buta aksara. Kern (2000:3) Menjelaskan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan.

Romdhoni (2013:90) Menyatakan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan-keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kern (2000:16) yang mendefinisikan :

“literasi secara lebih komprehensif sebagai berikut: *Literacy is the use of socially, historically, and culturally-situated practices of creating and interpreting meaning through texts. It entails at least a tacit awareness of the relationship between textual conventions and their contexts of use and, ideally, the ability to reflect critically on those relationships. Because it is purpose-sensitive, literacy is dynamic-not static-and variable across and within discourse communities and cultures. It draws on a wide range of cognitive abilities, on*

knowledge of written an spoken language, on knowledge of genres, and on cultural knowledge. (Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, dan situasi kebudayaan untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antar konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan maksud/tujuan, literasi itu bersifat dinamis tidak statis dan dapat bervariasi diantara dan didalam komunitas dan kebudayaan. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kebudayaan).”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas pada dasarnya dapat dijelaskan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang dilengkapi keterampilan-keterampilan untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan.

Lalu senada dengan itu Iriantara (2009:5) Menjelaskan bahwa kini literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis teks saja, karena kini “teks” sudah diperluas maknanya sehingga mencakup juga “teks” dalam bentuk visual, audiovisual dan dimensi-dimensi kompiterisasi, sehingga di dalam “teks” tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif, dan intuitif.

Dalam era teknologi seperti sekarang ini, konteks tradisi intelektual suatu masyarakat bisa dikatakan berbudaya literasi ketika masyarakat tersebut sudah

memanfaatkan informasi yang mereka dapat untuk melakukan komunikasi sosial dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa literasi merupakan suatu tahap perilaku sosial yaitu kemampuan individu untuk membaca, menginterpretasikan, dan menganalisa informasi dan pengetahuan yang mereka dapat untuk melahirkan kesejahteraan hidup (peradaban unggul).

1. Jenis-Jenis literasi

Menurut Ibnu Adji Setyawan (2018:1) Istilah literasi sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan membaca serta menulis. Intinya, hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan literasi ini adalah dengan melalui pendidikan.

1. Literasi Digital merupakan kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media

Literasi Digital merupakan kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media digital dan bisa merancang konten komunikasi.

Menurut Waskim (2017:1) dijelaskan bahwa jenis-jenis literasi meliputi :

- 1) Literasi Dasar (Basic Literacy), literasi jenis ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan

untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (counting) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (calculating), mempersepsikan informasi (perceiving), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (drawing) berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi

Sesuai uraian di atas kiranya dapat ditarik benang merahnya bahwa jenis- jenis literasi sekolah pada dasarnya mencakup aspek-aspek perkembangan baik terkait dengan teknologi, informasi, elektronik, kesehatan, literatur akademik dan lain sebagainya. Semuanya bermuara pada bagaimana mengembangkan potensi individu untuk lebih tertarik dalam proses pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.

2.7 Pengertian Aplikasi Capcut

Dalam penelitiannya, Pertiwi (2012:16) ByteDance Ltd., sebuah perusahaan developer dan teknologi internet asal China, mendesain dan mengembangkan aplikasi *CapCut*. Mengingat *CapCut* adalah aplikasi buatan China, tidak mengherankan jika *CapCut* terhubung ke Tik Tok. Pada 10 April 2020, aplikasi *CapCut* pertama kali tersedia, dan sejak itu diperluas.

Dengan bantuan aplikasi ini, pengguna dapat mengedit video dan membuat konten menarik dengan berbagai fitur dan efek. Sebelum diubah namanya menjadi *CapCut* oleh pengembangnya, perangkat lunak tersebut dikenal sebagai Viamaker. Aplikasi *CapCut* sendiri menghadirkan fitur-fitur yang mudah dipahami oleh banyak pengguna. Berdasarkan kemampuan editing aplikasi *CapCut*, salah satu alasan editor memilih program ini adalah karena memiliki estetika artistik dan menawarkan berbagai filter yang bermanfaat.

memiliki berbagai fitur khusus dan emoji yang dapat menghasilkan efek lucu. Fitur-fitur ini ditampilkan secara internal sebagai video animasi atau animasi bergerak dengan berbagai bentuk dan efek suara selama pemutaran.

Fariska dan kawan-kawan dalam jurnal (2022:3) Software untuk mengolah video bernama *CapCut* banyak digunakan dan dihargai karena kecanggihannya. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh YouTuber karena fiturnya yang luas dan kemampuan pemrosesan video yang luar biasa, yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit berbagai video dengan mudah, termasuk video instruksional. *CapCut* biasanya digunakan untuk mengedit film, tetapi Anda juga dapat menggunakannya untuk membuat animasi digital untuk mendukung pembelajaran online.

Ada sepuluh program edit video yang bisa digunakan di perangkat Android, menurut Nofriansyah dalam jurnal Hatubarat (2022:1): *CapCut*, *FilmoraGo*, *Adobe Premier Clip*, *Video Show*, *Power Director*, *KineMaster*, *KineMaster Diamond*, *VivaVideo*, *Movie Maker*, dan *Gerakan Ninja*. Meskipun semua program pengeditan video ini dapat diunduh secara gratis dari *Google Play Store* dan mudah dipelajari oleh pemula, tidak semuanya menawarkan fitur menarik yang dapat digunakan secara gratis. *CapCut* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan, menurut Taqi. Banyaknya fitur yang tersedia yang mungkin tidak dimiliki aplikasi lain menjadi penyebabnya. Akibatnya, inilah yang meningkatkan popularitas aplikasi ini. Conney Stephanie menulis artikel serupa tentang aplikasi yang paling banyak diunduh di awal tahun 2021. Conney Stephanie memasukkan aplikasi *CapCut* ke dalam daftar 10 aplikasi seluler teratas untuk awal tahun 2021. Untuk smartphone Android, ada program

pengeditan video bernama *CapCut*. Karena menawarkan beragam efek, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengedit video untuk membuat konten yang menarik.

Karena gratis digunakan, aplikasi *CapCut* semakin populer. *CapCut* juga memiliki antarmuka yang ramah pengguna, yang merupakan komponen penting dalam memastikan popularitas dan keunggulan program. Pengguna fitur *CapCut* dapat dengan cepat memotong dan mengubah kecepatan video. *CapCut* menciptakan hasil video berkualitas tinggi dan menyertakan filter canggih dan efek kecantikan.

Aplikasi ini menawarkan musik latar jika pengguna memintanya, dan luar biasa bahwa lagu atau musik yang disediakan memiliki hak cipta eksklusif. Manfaat lainnya adalah tersedianya sejumlah besar stiker dan font populer, serta fitur-fitur top trending, yang semuanya memudahkan untuk menambahkan teks pada video dan membuat pembuatan konten video menjadi lebih kreatif tanpa perlu memperbarui akun pengguna. akun berbayar atau premium.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa aplikasi *CapCut* merupakan salah satu media hybrid yang menggabungkan media audio dan visual, memiliki animasi atau efek yang menarik, dan memiliki dampak yang khas, khususnya bagi siswa. Itu dapat menyajikan objek secara detail dan membantu dalam pemahaman materi yang menantang berdasarkan pemahaman tersebut di atas.

a. Kegunaan Aplikasi Capcut

Sebagai aplikasi edit video yang mudah digunakan, Capcut menawarkan hampir semua alat pengeditan video dalam antarmuka pengguna yang bersih.

Dari membelah hingga menggabungkan banyak klip, dari mengubah format video hingga menambahkan kanvas, dari mempercepat hingga membalikkan klip, dapat menyelesaikan semua hal di atas dalam beberapa ketukan pada garis waktu magnetiknya.

Selanjutnya, dalam rilis terbarunya, kurva kecepatan tersedia, yang dengannya dapat menambahkan tanjakan untuk membuat transisi yang mulus dari video.

Adapun fitur overlay yang bisa digunakan untuk layar hijau dan menambahkan latar belakang di CapCut.

2. Pengeditan Audio

CapCut menyertakan perpustakaan musik yang kaya dengan lagu-lagu berhak cipta eksklusif. Jika tidak puas dengan musik yang ditawarkan, content creator dapat mengimpor lagu dari perangkat Anda dan mengekstrak audio dari video yang ada. Selain itu, ia menyediakan banyak efek suara.

3. Teks

Teks bisa informatif; video dengan teks bisa menawan. Itulah alasan mengapa banyak Aplikasi pengeditan video mencoba menawarkan alat

pengeditan teks yang berlebihan untuk memastikan bahwa membuat teks yang menakjubkan itu mungkin.

Ini adalah poin yang bagus, tetapi dengan itu muncul pertanyaan, Bagaimana cara cepat mengintegrasikan alat-alat itu untuk membuat pola yang kita inginkan.

CapCut secara kreatif mengatur template untuk pengeditan teks, seperti menyesuaikan ukuran font, mengubah gaya yang berbeda, dan mencoba beberapa gelembung, dan dengan demikian prosesnya akan menjadi lebih efisien.

Selain itu, jika bosan menambahkan teks secara manual, coba sulih suara di bagian pengeditan audio dan alat teks otomatis bersama-sama.

4. Stiker dan Efek Khusus

1) Stiker

CapCut memiliki keunggulan dalam memungkinkan kita untuk mengedit video kita seperti yang kita lakukan pada foto kita, dan hal yang sama berlaku dengan stiker.

Ini mengkategorikan stiker sesuai dengan tema mereka. Selain emoji yang paling sering digunakan, kami memiliki stiker termasuk kepingan salju, bintang, panah, dan beberapa fitur waktu atau bertema, seperti vlog, Natal, dan Hari Tahun Baru.

Bisa juga mengimpor gambar dari perangkat sebagai stiker, tetapi hanya dalam format JPG dan PNG.

2) Efek Khusus

CapCut hadir dengan ratusan efek video khusus seperti CapCut 3D zoom , CapCut blur , dan lainnya.

Pengguna dapat melapisi beberapa efek pada klip video yang sama dan membuat penyesuaian secara terpisah untuk membuat video terlihat hidup.

5. Filter dan transisi

1) Filter

CapCut memiliki berbagai filter yang telah ditentukan, yang dapat disesuaikan dengan preferensi.

Dibandingkan dengan membuat yang baru sendiri, menggunakan filter membutuhkan lebih sedikit waktu dan dengan demikian mempercepat alur kerja. Klip utama dan overlay dapat ditambahkan filter.

2) Transisi

Transisi, klip sepersekian detik dengan mulus menghubungkan satu bidikan ke bidikan lainnya, adalah fitur lain yang ditawarkan CapCut.

Ini memiliki berbagai opsi transisi dari dasar, kamera, MG hingga efek dan topeng, yang membantu menyembunyikan potongan dengan mulus ke klip lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Video Capcut* memiliki banyak kegunaan yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai hal sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

b. Kriteria Kelayakan Pengembangan Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) Pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

- 1) Tipe Materi, media video cocok untuk materi yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
- 2) Durasi Waktu, durasi video pembelajaran berada diantara 3-5 menit. Para ahli pendidikan sepakat bahwa video paling baik ditampilkan dalam segmen yang singkat sehingga bias memaksimalkan konsentrasi peserta didik.
- 3) Format Sajian Video, film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.
- 4) Ketentuan Teknis, media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu *editing*, dan suara. pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan

pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. misalnya: penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*, terdapat beberapa ketentuan dalam penggunaan music dalam video pembelajaran yaitu: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *latar belakang* sebaiknya musik instrumen, hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

6) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*, terdapat beberapa ketentuan dalam penggunaan music dalam video pembelajaran yaitu: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *latar belakang* sebaiknya musik instrumen, hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media video, harus mempertimbangkan kriteria dalam mengembangkan media video itu sendiri, diantaranya adalah tipe materi, durasi, format penyajian video, dan sebagainya, sehingga video yang dikembangkan bisa

sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

- 7) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*, terdapat beberapa ketentuan dalam penggunaan music dalam video pembelajaran yaitu: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *latar belakang* sebaiknya musik instrumen, hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media video, harus mempertimbangkan kriteria dalam mengembangkan media video itu sendiri, diantaranya adalah tipe materi, durasi, format penyajian video, dan sebagainya, sehingga video yang dikembangkan bisa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

2. Kegunaan Video Capcut

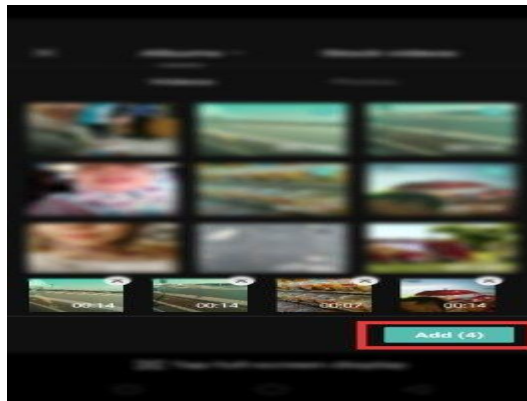
Video Capcut mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

3. Langkah – langkah membuat Aplikasi Capcut

1. Buka aplikasi Capcut.
2. Klik ikon + di menu New project.



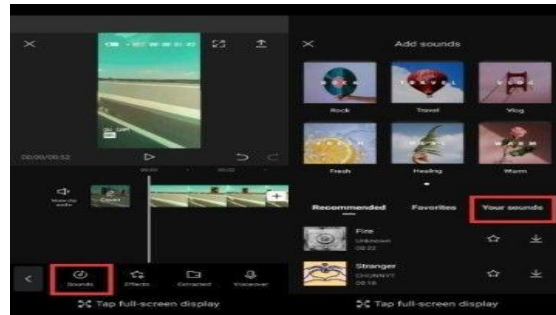
3. Pilih foto atau video yang ingin diedit dengan klik satu-satu filenya, jika sudah tekan **Add**. Tunggu hingga proses selesai.



4. Kamu akan memasuki halaman editor dengan berbagai fitur. Jika masih ada video yang diinginkan, klik ikon +.
5. **Tambahkan audio** dengan klik pada ikon **Audio**.



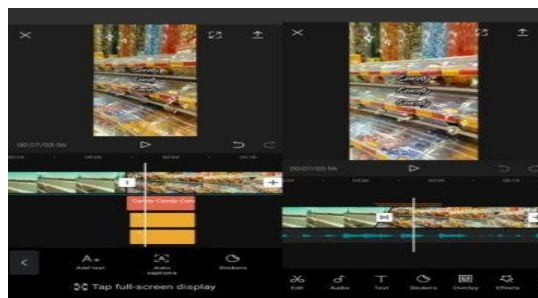
6. Klik **Sounds** untuk memilih berbagai lagu yang tersedia, atau gunakan lagu yang ada di HP mu dengan menu **Your sounds**.



7. Atur **timeline** lagu yang telah dipilih dengan meng-klik musik tersebut.



8. Jangan lupa **mute audio asli** dari video agar suaranya tidak bentrok. Kamu juga bisa memilih **lebih dari satu lagu**.
9. Sudah selesai menambahkan lagu? Sekarang coba menambahkan teks, stiker, efek, dan menu lainnya menggunakan pilihan yang tersedia, deh.



10. Kalau kamu tak suka *ending* default yang menampilkan logo CapCut, klik pada bagian tersebut dan pilih **Delete**.



11. Jika sudah rampung mengedit, klik ikon **Export** di kanan atas layar.
12. Tentukan **resolusi video** dan **frame rate**, lalu klik **Export**. Tunggu hingga proses selesai.

Setelah saya menjelaskan pengertian dan kegunaan Aplikasi Capcut, selanjutnya saya akan menjelaskan langkah-langkah bagaimana cara mengoperasikan atau menggunakan Aplikasi Capcut tersebut.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual yang akan dikembangkan dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan penelitian yang pengembangan media pembelajaran menulis cerita rakyat berbasis video scribe. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi, pesan, atau materi kepada siswa. Ketika seorang guru tidak dapat membuat sebuah media pembelajaran maka siswa yang akan merasa bosan dan guru yang cenderung lebih banyak ceramah. Permasalahan utama adalah kurangnya pengetahuan guru tentang kreativitas dan inovasi tentang penggunaan media, sedangkan di zaman yang serba canggih ini, guru dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif mengembangkan media pembelajaran. Kecenderungan guru menggunakan media

seadanya membuat siswa merasa bosan dan pasif SMA Al-Hidayah Medan merupakan salah satu sekolah SMA Al-Hidayah Medan dengan fasilitas yang cukup memadai justru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

SMA Al-Hidayah Medan belum pernah menggunakan multimedia audio visual, dalam hal ini video scribe, sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Pemahaman para guru akan penggunaan IT tentunya menjadi hal yang sangat penting ketika hendak menciptakan media pembelajaran sebagai sarana menyalurkan materi kepada peserta didik di kelas. Tentu saja dengan media yang terbatas, akan membuat suasana kelas menjadi menonton, dan siswa akan merasa bosan, imbasnya akan berpengaruh pada nilai peserta didik itu sendiri. Peneliti hendak membuat sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual yaitu Aplikasi Capcut sebagai alternatif pembelajaran di kelas X SMA Al-Hidayah Medan.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap :

- A. Penilaian yang dilakukan oleh dosen pembimbing Universitas Islam Sumatera Utara dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Al-Hidayah Medan dan
- B. Uji lapangan tahap terakhir adalah revisi, dilakukan berdasarkan uji coba peneliti melakukan penelitian dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN. Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:
 - a) Media,
 - b) Media Pembelajaran
 - c) Multimedia

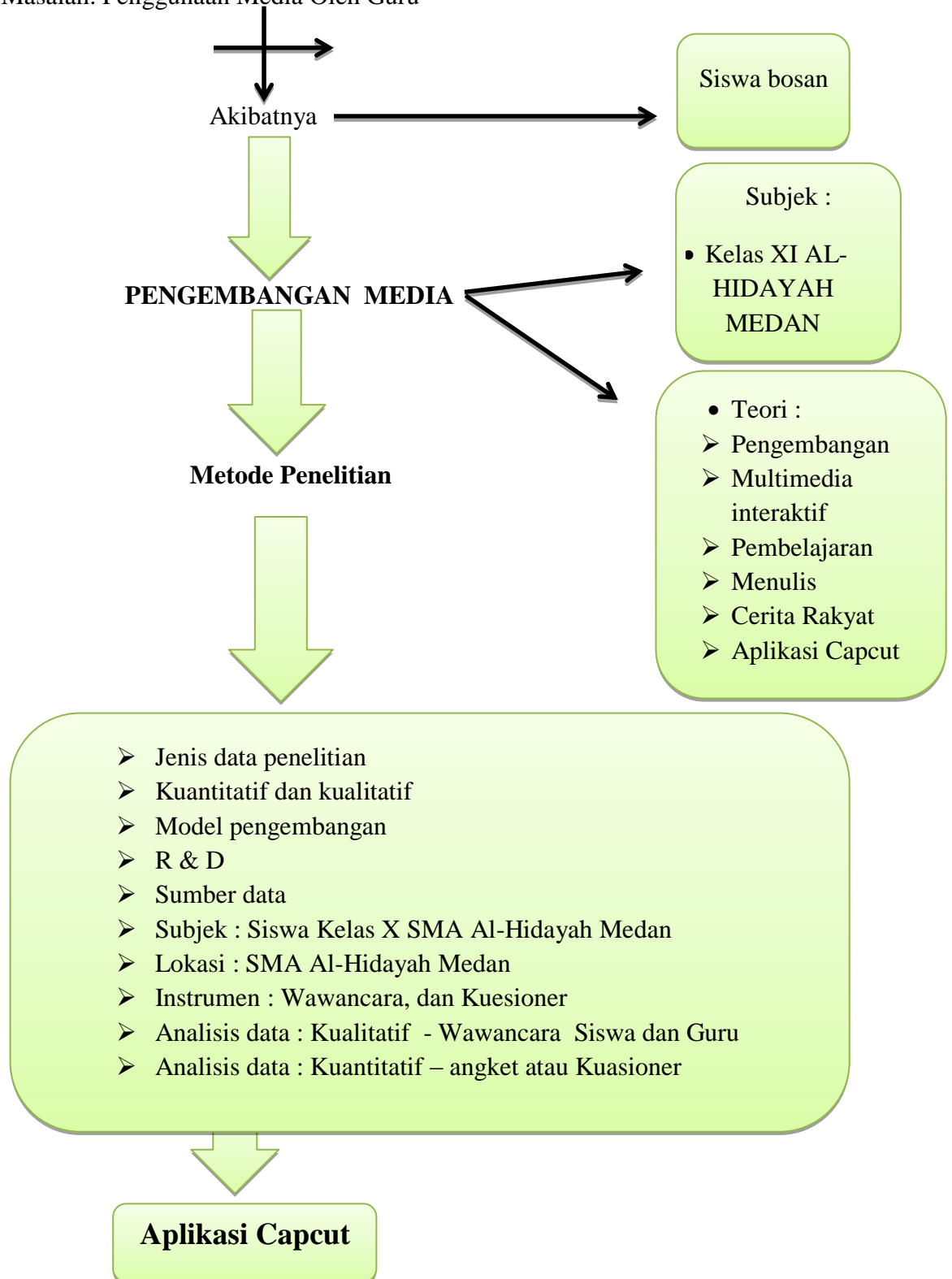
a) Multimedia Interaktif

e) Aplikasi Capcut

Menulis cerita rakyat. Peneliti menggunakan teori tersebut atas dasar relevansi dari pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif di SMA AL-HIDAYAH MEDAN. Berikut kerangka konseptual dalam bentuk bagan.

KERANGKA PIKIR

Masalah: Penggunaan Media Oleh Guru



C. Penelitian Relevan

Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut ialah :

1. Penelitian Eka Ayu Andriyani (2012) dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X.2 SMA Negeri 1 Kretek, Bantul, Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik *Mind Mapping*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan teknik *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Kretek, Bantul, Yogyakarta. Siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil karya cerpen siswa juga menunjukkan peningkatan. Skor rata-rata yang dicapai siswa pada pratindakan adalah 62,21. Selanjutnya, setelah diberi tindakan pada siklus I, skor rata-rata siswa menjadi 68,91 dan pada siklus II skor rata-rata siswa 75,62. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 13,41 dari pratindakan hingga siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa telah meningkat. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan ini telah mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama membahas tentang peningkatan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X di SMA. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Ayu Andriyani terletak pada strategi yang digunakan. Strategi yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *mind mapping*.

2. Hasil penelitian Maria Tina Septiani dan Muakibatul Hasanah (2019) dalam jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, vol.3 tahun (2019) yang berjudul “Media Audio Visual Untuk Pembelajaran

Musikalisasi Puisi” Pembelajaran harus menggunakan media yang menarik, efektif dan praktis. Sadiman (2008:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam pembelajaran, mengingat tujuan pembelajaran adalah tersampainya pesan dari pengajar kepada peserta didik. Pesan-pesan tersebut diharapkan mampu ditangkap oleh siswa sehingga kompetensi belajar siswa bisa tercapai melalui komunikasi dua arah.

3. Penelitian Esti Banowati (2013) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Strategi Story Writing Map dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Temanggung”.

Hasil pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMA PGRI Temanggung dengan menggunakan strategi story writing map lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan strategi story writing map. Hal tersebut diketahui dari hasil Uji-t skor pretes dan postes kelompok eksperimen menghasilkan thitung sebesar -20,420, df 25. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $p = 0,000$ dari taraf signifikansi 5%. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama membahas tentang keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X di SMA dengan strategi story writing map. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Esti Banowati terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Banowati merupakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

4. Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Aliansyah pada tahun 2013 yang berjudul “Keefektifan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran Menulis Argumentasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Godean Yogyakarta.”

Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menulis argumentasi menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji-t untuk sampel bebas berupa t_{hitung} sebesar 2,608 dengan 61 dan nilai P sebesar 0,011 sehingga nilai P lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$).