

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Gay dalam Fahrurrozi & Mohzana (2020) mendefinisikan pengembangan adalah upaya untuk menciptakan atau meningkatkan suatu produk agar dapat dimanfaatkan atau digunakan oleh konsumen, sedangkan Seals & Richey berpendapat bahwa pengembangan merupakan serangkaian prosedur atau langkah-langkah terstruktur untuk menilai desain, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan produk agar memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bermanfaat untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji efektivitas produk tersebut (Oktaviani & Ayu, 2021). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berfokus pada pembuatan produk yang efektif, dimulai dengan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan produk, serta tahap akhir yaitu uji coba produk tersebut. *National Science Board* mengatakan bahwa pengembangan adalah kajian terstruktur tentang pengetahuan ilmiah yang komprehensif dan pemahaman terhadap produk yang akan diteliti. Pengembangan juga diartikan sebagai proses atau tahapan dalam menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan ini berorientasi pada pengembangan suatu produk yang dapat diuji keefektifan dari produk tersebut (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai suatu proses, metode, serta kegiatan pengembangan. Dhulfiqar (2018) juga mendefinisikan pengembangan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui latihan dan pendidikan. Pengembangan adalah proses dalam merancang pembelajaran secara logis dan sistematis, yang bertujuan untuk menentukan segala hal yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik dengan mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan keberadaannya (Ritonga et al., 2022).

b. Model Pengembangan

Raiser dan Molenda merupakan dua pakar yang berpengaruh pada model pengembangan khususnya pada model ADDIE. Mereka memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkan ADDIE. Raiser merumuskan ADDIE dengan menggunakan kata kerja (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), sementara itu Molenda mendeskripsikan komponen ADDIE menggunakan kata benda Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Model ADDIE diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran. ADDIE adalah desain instruksional yang berorientasi pada individu, memiliki fase-fase yang terhubung secara langsung dengan jangka panjang dan bersifat sistematis. Model ADDIE menekankan pada pelaksanaan tugas yang otentik, pengetahuan yang mendalam, dan pemecahan masalah yang nyata (Hidayat & Nizar, 2021).

ADDIE adalah akronim dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang merupakan konsep dalam pengembangan produk yang diterapkan untuk menciptakan pembelajaran berbasis kinerja (Robert Maribe Branch, 2009). Menurut Barokati dan Annas (2013), model penelitian pengembangan ADDIE merupakan pedoman penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Tegeh & Kirna (2013) yang menyatakan bahwa model penelitian ADDIE adalah salah satu model pembelajaran sistematis yang disusun secara terencana dengan urutan kegiatan yang terstruktur. Model ini dirancang untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan menghubungkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kurnia et al., n.d.).

Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang umum digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2015), model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pengembangan dengan model ADDIE memerlukan beberapa kali pengujian dengan tim ahli, subjek penelitian secara individu, serta dalam skala terbatas maupun luas, diikuti dengan revisi untuk menyempurnakan produk akhir. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria produk yang baik dan telah teruji secara empiris (Kurniawan et al., 2022).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Hamijaya, media adalah segala jenis perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan ide,

gagasan, dan pendapat agar dapat diterima oleh *audiens* yang dituju. Sementara itu, pembelajaran diartikan sebagai kondisi yang memfasilitasi seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar (Tarial et al., 2022).

Association of Education and Communication Technology (AECT) di Amerika menyatakan bahwa media mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik agar mau belajar. Istilah media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*," yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung, yaitu penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan (O. F. Harahap et al., 2022).

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan, serta instrumen yang digunakan dalam berbagai kegiatan berlangsung, sedangkan Heinich dalam Nurfadhillah (2021) mendefinisikan media sebagai "*the term refer to anything that carries information between asource and a receiver*". Media dalam proses pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal.

Menurut Gerlach & Ely dalam Suparlan (2020), media secara umum mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Media bisa

diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. John D. Latuheru berpendapat bahwa media memiliki fungsi edukatif, yaitu dapat memberikan suatu informasi yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sari et al., 2019).

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Menurut Ramli dalam Fatmala & Hartati (2020), mengatakan bahwa jenis Media pembelajaran dapat dibagi menjadi lima kategori, diantaranya :

- 1) Media Visual
Merupakan alat yang menyajikan informasi melalui gambar, grafik, atau diagram untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik.
- 2) Media Audio
Alat yang memanfaatkan suara, seperti rekaman atau podcast, untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 3) Media Audio-Visual
Gabungan antara gambar dan suara, seperti video atau film, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.
- 4) Media Interaktif
Alat yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, seperti perangkat lunak pendidikan atau simulasi online.
- 5) Media Cetak
Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan, seperti buku, majalah, dan brosur.

Menurut Arief S. Sadiman dalam Sari et al. (2019), Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi :

- 1) Media Grafis
Merupakan media visual yang menyampaikan pesan melalui komunikasi visual yang dapat dilihat, seperti gambar.
- 2) Media Audio
Media pembelajaran yang dirancang khusus untuk panca indera pendengaran, seperti radio, tape recorder, dan alat sejenisnya.
- 3) Media Proyeksi Diam
adalah jenis media yang mirip dengan media grafis, namun membutuhkan alat penampil seperti proyektor untuk penggunaannya, contohnya adalah OHP.
- 4) Media Audio-Visual
Merupakan media pembelajaran yang menggabungkan panca indera penglihatan dan pendengaran, di mana suara dan gambar

berasal dari sumber yang sama, seperti film, video, dan sejenisnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam (Fadilah et al., 2023) Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) **Alat Penyampaian Pesan**
Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar.
- 2) **Memberikan Pengalaman Belajar Langsung**
Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui media yang digunakan erat kaitannya dengan kehidupan mereka.
- 3) **Meningkatkan Minat dan Perhatian Peserta Didik**
Penggunaan beragamnya media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan yang dipelajarinya.
- 4) **Meningkatkan Ingatan Peserta Didik**
Penyajikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, hal ini dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat dan menginternalisasi materi yang diajarkan telah dipelajari dengan lebih baik.
- 5) **Meminimalisir Miskonsepsi**
Peserta didik mungkin memiliki penafsiran yang beragam mengenai suatu hal. Dengan adanya media pembelajaran, maka dapat meminimalisir terjadinya miskonsepsi pada peserta didik.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Heinich dalam (A. P. Wulandari et al., 2023) terdapat beberapa kriteria penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu :

- 1) **Keselaran dengan Tujuan Pembelajaran**
Media harus bisa mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan penyampaian materi yang relevan.
- 2) **Kesesuaian dengan Ciri-ciri Peserta Didik**
Media pembelajaran yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter peserta didik, sesuai kebutuhan, gaya belajar, kemampuan, dan termasuk usia mereka.
- 3) **Keselaran dengan Materi**
Media pembelajaran harus sesuai dengan jenis dan konten materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 4) **Efisiensi Biaya**
Media pembelajaran yang dikembangkan harus mempertimbangkan biaya, termasuk biaya pembelian,

pemeliharaan, dll. Media yang telah dibuat harus bisa bermanfaat yang sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.

5) Keamanan dan Kesehatan

Media pembelajaran harus dibuat dari bahan yang aman untuk digunakan tanpa adanya resiko terhadap kesehatan fisik maupun mental peserta didik.

3. Media 3D

a. Pengertian Media 3D

Daryanto dalam Purba & Sihombing (2021) mengatakan bahwa media 3D adalah media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi/ketebalan, serta dapat dilihat dari berbagai arah. Media 3D ini tidak diproyeksikan, melainkan ditampilkan secara langsung dalam bentuk tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berupa objek nyata, baik yang hidup maupun yang mati, atau benda palsu yang dapat mempresentasikan wujud asli tersebut. Jika objek nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat langsung dibawa ke dalam kelas peserta didik dapat diajak keluar untuk melihat media tersebut secara langsung. Namun, jika tidak memungkinkan untuk menampilkan benda nyata dikelas, maka dapat menghasilkan sebuah miniatur yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efisien.

Media 3D adalah suatu dimensi yang memiliki ruang. Ketika mengacu pada “objek 3D” itu berarti media tersebut memiliki volume ruang (Cahyani, 2020). Media pembelajaran 3D adalah jenis media yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi, sehingga menyerupai bentuk obyek aslinya. Sebagian besar, media 3D ini berupa obyek nyata yang bukan berupa foto, gambar, atau bahkan lukisan (Tarial et al., 2022).

Menurut Oktavia (2012) penggunaan media pembelajaran yang berbentuk 3D sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam aktivitas guru dan

keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil pembelajaran peserta didik. Hal ini juga didukung oleh Septian (2015) dengan menemukan bahwa mengajarkan sesuatu kepada peserta didik lebih baik menggunakan media tiga dimensi. Jonkenendi (2017) juga mengatakan bahwa media 3D dapat digunakan oleh guru dengan membawa benda asli atau miniatur dimasukkan ke dalam kelas, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media 3D membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (E. Sari et al., 2019).

b. Karakteristik Media 3D

Beberapa karakteristik media 3D antara lain sebagai berikut :

- 1) Mampu menampilkan objek secara diam dan cocok untuk mengajarkan keterampilan tertentu.
- 2) Media 3D mendukung metode pembelajaran baik dilakukan secara berkelompok maupun individu.
- 3) Mampu mengintegrasikan teori & praktik.
- 4) Dapat disimpan secara praktis.
- 5) Media 3D cenderung lebih mahal dibandingkan dengan media grafis.
- 6) Media 3D praktis digunakan untuk semua jenis ukuran (Asmoro & Pramono, 2019).

Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh Tarial,(2022) bahwa karakteristik yang dimiliki oleh media 3D diantaranya :

- 1) Memiliki dimesi panjang, lebar, serta tinggi.
- 2) Mempunyai volume dan ruang.
- 3) Keindahannya dapat dinikmati dari berbagai arah.

c. Manfaat Media 3D

Media 3D ini memiliki manfaat seperti yang dikatakan oleh Edgar Dale dalam (Purba & Sihombing, 2021) antara lain :

- 1) Peserta didik dapat melihat serta berinteraksi dengan bantuan media.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk cepat memahami bentuk dari media tersebut karena mendekati benda aslinya.

- 3) Peserta didik merasa termotivasi untuk belajar berkat media 3D yang menarik.
- 4) Mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan Media 3D

Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbentuk 3D :

- 1) Menyuguhkan pengalaman belajar yang langsung pada peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi secara konkret.
- 3) Mampu menghindari verbalisme.
- 4) Mampu menampilkan objek secara keseluruhan, baik dari segi struktur maupun fungsinya.
- 5) Fleksibilitas pandangan.
- 6) Mampu digunakan untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik (Tarial et al., 2022).

e. Kekurangan Media 3D

Disamping kelebihan media pembelajaran 3D, media pembelajaran 3D juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya :

- 1) Membutuhkan biaya produksi yang tinggi.
- 2) Keterbatasan akses.
- 3) Memerlukan banyak waktu.
- 4) Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup dan perawatan agar kondisi media 3D tetap baik (Meilindawati et al., 2023).

4. Boneka Tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2015) boneka tangan ialah objek imitasi yang menyerupai bentuk manusia atau hewan. Gunarti (2014) juga beranggapan bahwa boneka tangan merupakan jenis boneka yang berukuran lebih besar dibandingkan dengan boneka jari yang digunakan sebagai sarana atau alat bantu oleh guru dalam proses pembelajaran. Widowati (2016) mengatakan bahwa boneka tangan merupakan sebuah objek yang sangat disenangi oleh para anak dan mampu menarik perhatian mereka (Roswita et al., 2024).

Sulianto (2014) mendefinisikan boneka tangan sebagai alat perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran yang memiliki ukuran besar daripada boneka jari dan dimasukkan ketangan.

Bachri dalam Afrianto & Ash-Shiddiqy, (2020) juga mengatakan bahwa boneka tangan adalah perwujudan dari berbagai objek yang sangat diminati oleh anak-anak (Afrianto & Ash-Shiddiqy, 2020).

Boneka tangan adalah boneka yang dimainkan dengan cara dimasukkan ke dalam tangan untuk bisa menggerakkan kepala boneka tersebut. Boneka tangan (*Hand Puppet*) adalah boneka yang digerakkan oleh tangan ini dimainkan dengan cara memasukkan tangan seseorang ke dalam pakaian boneka, sesuai dengan namanya, yaitu "Boneka Tangan.". Bercerita dengan boneka tangan bersama anak merupakan salah satu alat peraga edukatif yang efektif untuk mendidik anak, karena secara alami boneka tangan menarik perhatian mereka. Ini termasuk boneka tangan yang berbentuk binatang, berbagai tokoh kartun kesayangan anak, dan lain-lain (Marwah, 2022).

b. Manfaat Boneka Tangan

Manfaat pemanfaatan media boneka tangan dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Menarik Keterlibatan Peserta Didik
Boneka tangan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik berpartisipasi langsung dengan media boneka tangan tersebut.
- 2) Mengembangkan Keterampilan Berbahasa
Melalui media boneka tangan, peserta didik dapat berlatih berbicara dengan cara bercerita, berdialog, bermain peran, dll.
- 3) Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas
Boneka tangan memungkinkan peserta didik untuk berimajinasi dan menciptakan sebuah cerita melalui pikirannya sendiri, yang membantu dalam mengembangkan kreativitas mereka.
- 4) Meningkatkan Rasa Percaya Diri
Anak-anak yang pemalu atau takut berbicara didepan kelas dapat merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika dibantu dengan menggunakan media boneka tangan, karena perhatian dapat teralihkan keboneka tangan.
- 5) Mengajarkan Nilai Moral
Boneka tangan dapat digunakan untuk menyampaikan nilai moral dan sosial. Misalnya, cerita dengan boneka tangan dapat mengajarkan tentang kejujuran, kerjasama, dll (Aisnaini et al., 2022).

5. Keterampilan Berbahasa

a. Pengertian Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan setiap orang dalam menggunakan bahasa secara efektif dan tepat dalam berbagai bidang komunikasi. Keterampilan berbahasa sangat penting untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan pendidikan, maupun di lingkungan pekerjaan, karena hal tersebut memungkinkan seseorang mampu untuk berkomunikasi dengan efektif, mampu memahami informasi, serta mengekspresikan diri dengan jelas dan tepat (Santika & Nasution, 2021).

Tarigan (2008) berpendapat bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah meliputi 4 hal, diantaranya :

- 1) Keterampilan berbicara
- 2) Keterampilan membaca
- 3) Keterampilan menulis
- 4) Keterampilan menyimak

Keterampilan berbahasa saling terkait satu sama lain dengan keterampilan berbahasa yang lain. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, setiap individu pasti mengikuti urutan tertentu, seperti diawali dari belajar menyimak bahasa, kemudian dilanjutkan dengan berbicara, lalu kemudian ketahap membaca, dan yang terakhir pada tahap menulis. Menyimak dan berbicara biasanya telah dipelajari sebelum masuk kesekolah atau prapendidikan, sedangkan membaca dan menulis dipelajari oleh setiap individu saat telah memasuki dunia pendidikan. Keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya memiliki keterhubungan atau keterkaitan dengan kemampuan berpikir yang mendasari penggunaan bahasa (Pamuji & Setyami, 2021).

b. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah tahap kedua setelah keterampilan menyimak, jika setiap individu memiliki keterampilan menyimak yang baik, maka hal ini dapat menunjang keterampilan

berbicaranya. Berbicara dapat dilakukan oleh siapa saja, tetapi hanya sebagian yang dapat berbicara dengan terampil sehingga dapat menarik perhatian pendengarnya. Sunardi dalam Pamuji & Setyami (2021) mengatakan bahwa keterampilan berbicara diartikan sebagai pengungkapan maksud, gagasan, dan pemikiran, maupun perasaan yang dimiliki oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh semua orang. Keterampilan berbicara adalah salah satu komponen paling penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dimiliki oleh setiap pendidik dan peserta didik. keterampilan berbicara dapat melatih dan menuntut peserta didik untuk mampu berkomunikasi dengan baik. Supriyadi dalam (Ilham & Wijati, 2020) mengatakan bahwa sebagian besar peserta didik yang ada di Indonesia belum lancar dalam berbicara dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Peserta didik yang belum lancar berbicara dengan Bahasa Indonesia cenderung menunjukkan sikap pasif dan enggan untuk berbicara didepan umum, oleh karena itu penting bagi seorang guru untuk mampu menumbuhkan minat keterampilan berbicara peserta didik ketika mengajar dikelas. Keterampilan berbicara ini bisa dipraktikkan dalam materi pidato, berpuisi, drama, bercerita, atau kegiatan lain yang bisa meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

6. Tinjauan Materi Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan karya sastra yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi (Nova & Putra, 2022). Cerita rakyat merupakan cerita yang mencerminkan budaya, nilai-nilai, kepercayaan, serta tradisi masyarakat dimana cerita tersebut berkembang. Cerita rakyat mampu untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, serta aspek afektif pada anak. Cerita rakyat

menyampaikan amanat yang tidak hanya dialami oleh tokohnya saja, namun juga dibagikan ja;an cerita yang mengandung gagasan tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Ramdhani et al., 2019).

Menurut Maryatin (2018) mengatakan bahwa cerita rakyat adalah suatu kisah yang tumbuh dalam masyarakat dan termasuk dalam kategori cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu serta memiliki ciri khas sesuai dengan daerah dimana cerita tersebut berasal. Sejalan dengan pengertian tersebut. Maryanti & Mukhidin (2017) juga berpendapat mengenai cerita rakyat adalah kisah yang telah ada sejak zaman dulu dan dikenal serta berkembang di kalangan masyarakat dari daerah asal cerita tersebut. Pengaruh cerita rakyat sangat signifikan bagi kehidupan masyarakat, karena kisah-kisah ini dapat berfungsi sebagai pedoman dan ajaran bagi kehidupan mereka (Ahmadi et al., 2021).

Karya sastra lisan yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anak-anak dikenal sebagai cerita rakyat. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai luhur budaya bangsa, sehingga memiliki manfaat dalam dunia pendidikan, karena dalam kisah cerita rakyat memuat pesan moral yang maksudnya sangat erat dengan kehidupan bermasyarakat dan nilai kebudayaan (Merdiyatna, 2019). Cerita rakyat merupakan karya sastra lisan yang telah ada sejak lama dalam masyarakat, cerita rakyat menyajikan kisah-kisah dari suatu daerah, tokoh, dan binatang. Cerita rakyat memiliki struktur yang mendukung, sehingga menjadi karya sastra yang bermakna. Contoh dari cerita rakyat ini adalah paling terkenal di Indonesia adalah Bawang Merah, Timun Mas, Malin Kundang, Keong Mas. Cerita rakyat tidak hanya menjadi hiburan , namun juga mampu berfungsi sebagai alat dalam proses pendidikan serta cara untuk melestarikan budaya (Merdiyatna, 2019).

b. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Menurut Nurgiyantoro dalam Harahap (2019), ada 3 jenis cerita rakyat diantaranya :

- 1) Mitos
Mitos adalah cerita suci yang menceritakan tentang kisah yang berhubungan dengan masa lalu. Mitos ini biasanya mitos menyajikan penafsiran tentang asal usul alam semesta, manusia, dan bangsa itu sendiri. Mitos berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai budaya, pemikiran, dan pengetahuan tertentu. Selain itu, mitos juga berperan sebagai pendorong bagi perkembangan kreativitas dalam berpikir.
- 2) Legenda
Merupakan suatu kisah yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang dipercayai oleh masyarakat setempat. Cerita atau kisah yang terkandung didalam legenda seringkali dianggap sebagian dari kepercayaan kolektif suatu Masyarakat, meskipun dalam cerita legenda mengandung elemen fantasi dan supranatural yang tidak bisa ditangkap oleh akal manusia. Legenda merupakan bagian terpenting dalam keberadaan suatu budaya tertentu dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Dongeng
Dongeng merupakan cerita yang disampaikan secara lisan maupun tulisan dengan tujuan sebagai hiburan dan biasanya isi cerita dongeng merupakan suatu kejadian yang bersifat fiktif, yang mengandung ajaran moral.

Fungsi utama dari cerita rakyat adalah sebagai sarana hiburan bagi para pendengar dan pembacanya, selain itu cerita rakyat juga bertujuan untuk mewariskan nilai-nilai dan pesan moral yang dipercayai oleh masyarakat dikala itu. Biasanya ada dua tokoh dalam cerita yang menjadi fokus utama, yaitu tokoh protagonis dan antagonis.

c. Unsur- unsur Cerita Rakyat

Unsur- unsur dongeng terdiri dari beberapa elemen penting yang membentuk keseluruhan cerita, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tema
Pokok atau gagasan utama yang menjadi dasar cerita. Tema biasanya berkaitan dengan nilai-nilai moral kebaikan melawan kejahatan, kecerdikan, keberanian, serta petualangan.
- 2) Tokoh/Penokohan
Peran yang ada dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita bisa berupa manusia, binatang, makhluk ajaib, atau obyek lainnya. Penokohan dalam cerita merupakan penggambaran sifat,

perilaku, serta peran tokoh dalam cerita, baik protagonis maupun antagonis.

3) Alur (*Plot*)

Berisi tentang rangkaian kejadian dari pengenalan, konflik antar tokoh, klimaks, sampai ke penyelesaian masalah.

4) Latar (*setting*)

Latar berisi mengenai waktu, tempat, serta suasana cerita berlangsung. Latar ini biasanya bersifat nyata atau imajinatif, yang sering kali mengandung unsur magis atau fantastis dalam cerita rakyat.

5) Amanat

Pesan moral yang terkandung dalam cerita. Disampaikan oleh penulis kepada para pembaca melalui cerita. Amanat biasanya berisi pesan moral atau etika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Krisanti et al., 2020).

d. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Menurut Brunvard, Carvalho, dan Neto dalam Harahap (2019), ciri-ciri dari cerita rakyat sebagai berikut:

- 1) Disebarluaskan secara Verbal
Yaitu disampaikan secara lisan, melalui ucapan, dan diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.
- 2) Cerita rakyat disampaikan di kalangan kelompok tertentu dalam periode waktu yang cukup Panjang.
- 3) Cerita rakyat hadir di berbagai jenis yang berbeda. Hal ini terjadi akibat metode penyebaran yang dilakukan secara lisan.
- 4) Cerita rakyat bersifat tanpa penulis, yang berarti nama penciptanya sudah tidak dikenali lagi.
- 5) Kisah ini bersifat tradisional.
- 6) Cerita rakyat mengandung nilai luhur kemasyarakatan.

e. Manfaat Cerita Rakyat

Manfaat cerita rakyat sangat beragam dan memberikan dampak positif pada berbagai aspek perkembangan anak serta kehidupan sosial. Berikut beberapa manfaatnya:

- 1) Merangsang Imajinasi dan Kreativitas
Cerita rakyat membangkitkan imajinasi anak-anak dengan cerita-cerita fantastis dan dunia khayalan, mendorong mereka berpikir kreatif dan inovatif.
- 2) Mengajarkan Nilai-Nilai Moral dan Etika
Banyak cerita rakyat menyampaikan pelajaran moral penting seperti kebaikan, kejujuran, keberanian, dan kerja keras, yang membantu dalam pembentukan karakter anak.
- 3) Meningkatkan Kemampuan Bahasa
Mendengarkan dan membaca cerita rakyat dapat memperkaya kosakata anak-anak, memperbaiki tata bahasa, dan meningkatkan kemampuan mendengarkan serta berbicara.

- 4) Memperkuat Hubungan Emosional
Membacakan cerita rakyat bisa menjadi momen berharga antara orang tua dan anak, memperkuat ikatan emosional dan komunikasi antar anggota keluarga.
- 5) Mengembangkan Empati & Pemahaman Sosial
Empati dan pemahaman sosial dapat berkembang melalui tokoh dan situasi dalam dongeng, anak-anak belajar untuk mengembangkan jiwa sosial dengan memahami perasaan orang lain.
- 6) Membangkitkan Minat Membaca
Cerita rakyat dapat menumbuhkan minat baca sejak dini, menjadikan membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.
- 7) Mengajarkan Pemecahan Masalah
Cerita rakyat berisi konflik dan penyelesaian masalah, membantu anak-anak belajar bagaimana menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Fitriani, 2019).

f. Cerita Rakyat Timun Mas

Dahulu, ada wanita janda tua bernama Mbok Sрни yang sangat mendambakan seorang anak. Suatu hari, ia pergi mencari kayu bakar dan bertemu dengan buto ijo jahat yang sedang kelaparan. Mbok Sрни ketakutan karena buto ijo ingin memakannya, lalu memberinya biji mentimun. Buto ijo itu mengatakan bahwa jika biji tersebut ditanam, akan muncul seorang bayi perempuan, tetapi ada syarat: ketika anak itu berusia 6 tahun, ia harus diserahkan kepada buto ijo. Mbok Sрни menanam biji mentimun, dan ternyata tumbuh seorang bayi cantik bernama Timun Mas. Seiring waktu, Timun Mas beranjak dewasa menjadi gadis yang rendah hati.

Ketika Timun Mas mendekati usia 6 tahun, Mbok Sрни merasa cemas dan mencari cara untuk melindungi putrinya. Ia mendapatkan saran dari seorang pertapa untuk memberikan Timun Mas empat kemasan kecil yang berisi biji timun, jarum, garam, dan terasi sebagai bentuk perlindungan.

Di hari yang telah dijanjikan, buto ijo datang untuk menagih janji. Timun Mas melarikan diri dan buto ijo mengejarnya. Saat terdesak, Timun Mas membuka bungkusan pertama dan menaburkan biji timun, yang berubah menjadi hutan mentimun yang lebat, menghalangi buto ijo. Namun, buto ijo berhasil keluar dan terus mengejar. Timun Mas lalu menaburkan jarum, yang berubah menjadi hutan bambu runcing. Buto ijo terluka, tetapi tetap bisa meloloskan diri. Kemudian, Timun Mas menaburkan garam yang berubah menjadi lautan luas, namun buto ijo mampu menyeberangnya. Terakhir, Timun Mas menaburkan terasi, yang menjadi lautan lumpur mendidih. Buto ijo terjebak dan tenggelam dalam lumpur, tidak bisa keluar lagi. Akhirnya, Timun Mas kembali ke rumah dengan selamat dan hidup bahagia bersama ibunya. (Waryanti et al., 2021).

g. Karakteristik Cerita Rakyat Timun Mas

Karakteristik yang terdapat pada cerita rakyat yang berjudul

“Timun Mas” antara lain :

- 1) Tema Moral dan Kebaikan

Cerita rakyat ini menekankan bahwa kebaikan dan kesabaran akan selalu mendapat balasan yang baik.

- 2) Tokoh dengan Kekuatan Supernatural
Cerita ini Timun Mas dibantu oleh benda-benda ajaib. Ini merupakan elemen umum dalam cerita rakyat, dimana tokoh protagonis akan mendapat bantuan supernatural dalam melewati rintangan.
- 3) Nilai Moral dan Pendidikan
Cerita ini mengajarkan keberanian, ketekunan, serta kecerdikan. Timun Mas berhasil melarikan diri dari buto ijo dengan kecerdikan dan bantuan benda ajaib.
- 4) Latar (*Setting*)
Latar yang ada dalam cerita rakyat ini berupa pedesaan dengan elemen alam seperti hutan dan sungai.
- 5) Pesan Tentang Harapan dan Doa
Mbok Sрни terus berharap dan berdo'a agar Timun Mas selamat dari kejaran Buto Ijo. Hal ini menunjukkan pentingnya kekuatan doa dalam menghadapi kesusahan.
- 6) Penyebaran lisan
Cerita rakyat bermula dengan disebarkan dari mulut kemulut sebelum akhirnya dicatat dalam bentuk tulisan. Hal ini memungkinkan cerita rakyat dapat diubah dan berkembang sesuai dengan konteks budaya dan sosial masyarakat yang berbeda-beda (Waryanti et al., 2021).

B. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa temuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Krisanti et al., (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” Hasil evaluasi media mencapai 94%, sementara kelayakan materi dari validator pertama adalah 88,3% dan validator kedua 86%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan cocok digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi menyimak dongeng bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Jaya et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Boneka Tangan Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pendidikan Antikorupsi pada Anak Usia Dini.” Diperoleh hasil Penilaian dari validator ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%, sehingga penilaian tersebut masuk dalam

kategori “Sangat Valid” tanpa perlu revisi. Sementara itu, hasil validasi dari penilaian guru mencapai persentase kelayakan 94%, yang juga dinyatakan “Sangat Valid.” Dari keseluruhan penilaian, diperoleh nilai rata-rata 91%, yang menyimpulkan bahwa boneka tangan berbasis kearifan lokal mendapatkan kategori yang “Sangat Layak.”

3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Jari terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV” yang diteliti oleh (Anjeli & Latifah, 2021). Diperoleh hasil penelitian berupa media boneka jari layak digunakan berdasarkan penilaian dari para ahli, dengan kriteria masing-masing mencapai 4,5 dan 4,2. Hasil uji coba menunjukkan respons positif dengan kriteria kelayakan sebesar 4,7, terlepas dari penelitian sebelumnya.
4. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B TK Asmaul Husan Desa Embung” yang dilakukan oleh (G. R. Sari et al., 2022). Hasil dari penelitian ini adalah pada hasil perkembangan tahap observasi awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti tanpa menggunakan media boneka tangan pada kelima indikator rata-rata capaian perkembangan termasuk pada kriteria “Belum Berkembang (BB)” sebesar 45,82%. Karena pada beberapa aspek, anak masih belum bersedia untuk menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali cerita yang sudah disampaikan guru. Sedangkan pada hasil perkembangan observasi akhir (*posttest*) hasil perkembangan terhadap pengaruh metode bercerita termasuk pada kriteria “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)” dengan rata-rata capaian perkembangan sebesar 88,48% pada anak, oleh sebab itu perkembangan berbicara pada anak sesudah berkembang dengan sangat baik setelah diberi perlakuan (*treatment*). Penggunaan metode bercerita dengan media boneka

tangan dapat diterapkan guna meningkatkan perkembangan dan kemajuan berbicara pada anak kelompok B TK Asmaul Husna.

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Azmi et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini” diperoleh hasil nilai hasil uji kelayakan oleh tim ahli validasi. Berdasarkan ahli materi dengan persentase 82,8%, ahli instrumen dengan persentase 96% dan ahli media dengan persentase 83,6%, mendapatkan “Sangat Layak” untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan terhadap media boneka jari setelah dilakukan uji coba pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Syafaatul Ikhwan, memperoleh hasil pada tahap pertama yaitu berada pada kategori “Cukup Baik” dengan skor persentase 74,59% dan pada tahap kedua yaitu masuk dalam kategori “Baik” dengan skor persentase 88,74%.
6. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Shadow Puppets* untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fabel pada Peserta Didik Kelas II SD.” Yang dilakukan oleh Aminatu Zuhro (2021), memperoleh hasil Berdasarkan uji coba media shadow puppets untuk keterampilan menyimak cerita fabel, menunjukkan bahwa hasilnya sangat layak sehingga bisa digunakan untuk proses pembelajaran pada materi cerita fabel.

C. Kerangka Berpikir

LATAR BELAKANG

Peserta didik dikelas II UPT SDN 18 Gresik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Sebab, media tersebut terbatas hanya menggunakan buku dan video saja, sehingga peserta didik kurang antusias saat proses pembelajaran.



SOLUSI

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk 3D berupa boneka tangan yang dilengkapi dengan panggung sandiwara untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat berjudul “Timun Mas”.



HASIL

Sebuah produk pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang valid dan mendapatkan respons positif, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.