

## PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* PEMBELAJARAN MENULIS NARASI UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

**Ulfiyah Anis, Achmad Taufiq, & Toha Mashudi**

Universitas Negeri Malang, Alamat: Jalan Semarang 5 Malang

e-mail: ulfiyahanis2@gmail.com

### **Abstrak**

Salah satu keterampilan berbahasa yang dibelajarkan di sekolah dasar yakni keterampilan menulis. Penelitian ini mengembangkan media *pop up book* untuk pembelajaran menulis narasi. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media *pop up book* yang efektif dan menarik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Media *pop up book* ini dapat dijadikan penunjang dalam pembelajaran menulis narasi kelas V sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media *Pop Up Book*, pembelajaran menulis narasi, kelas V SD

Bahasa merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses penyelenggaraan pendidikan, mengingat bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang wajib ada pada saat proses pembelajaran. Kemampuan siswa dalam berbahasa haruslah menjadi perhatian bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kemampuan siswa dalam berbahasa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengarah pada keterampilan berbahasa lisan dan tulis. Keterampilan berbahasa lisan terdiri dari keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan bahasa tulis terdiri dari keterampilan membaca dan menulis.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Olson (dalam Achmadi, Muchsin, 1988:7) bahwa bahasa tulis memegang peranan penting dan dominan di sekolah. Dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar, tugas-tugas menulis tidak ditujukan untuk membentuk siswa menjadi seorang penulis atau sastrawan, akan tetapi tugas menulis ditujukan untuk memberikan latihan-latihan bagi siswa agar mampu menunjang keterampilannya dalam menulis. Dalam kurikulum yang telah diterapkan di Indonesia baik kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) maupun Kurikulum 2013, pembelajaran menulis ini telah tercantum dalam Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai. Pada penerapannya siswa telah diajarkan untuk menulis sastra, salah satunya berbentuk cerita narasi. Melalui pembelajaran menulis narasi ini siswa diharapkan mampu mengembangkan daya kreatifitasnya terhadap pengolahan tata bahasa, perpaduan kosakata, serta mengembangkan daya imajinasinya. Namun demikian pada kenyataan di lapangan, peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis narasi.

Permasalahan-permasalahan ditemukan oleh peneliti melalui kajian terhadap artikel ilmiah dan penelitian terdahulu, serta observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Madyopuro I, SDN Madyopuro III, SDN Madyopuro V, dan SDN Madyopuro VI. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa masih terdapat kesulitan dalam pembelajaran menulis narasi. Kesulitan tersebut diantaranya belum tersedianya media pembelajaran tentang menulis narasi dan masih adanya kesalahan-kesalahan penulisan yang dilakukan oleh siswa. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam memotivasi siswa untuk menulis narasi.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut maka peneliti menemukan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kenyataan di lapangan. Oleh karenanya peneliti mengusulkan solusi pemecahan masalah berupa pengembangan media *pop up book* dalam pembelajaran menulis narasi kelas V sekolah dasar. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan

mampu mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis narasi dan mengatasi kesulitan guru dalam membelajarkan menulis narasi dengan pengadaan media.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah untuk menghasilkan produk berupa media *pop up book* pada pembelajaran menulis narasi siswa kelas V tema Sejarah Peradaban Indonesia yang efektif dan menarik. Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat yakni dapat dijadikan salah satu perangkat pembelajaran yang efektif dan menarik serta dapat membantu memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran menulis narasi.

## METODE

Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media *pop up book* ini yakni model prosedural dengan memodifikasi langkah-langkah dari Dick & Carey. Langkah-langkah oleh Dick & Carey terdiri dari 10 langkah (Setyosari, Punaji, 2015:284). Akan tetapi peneliti hanya melakukan 8 langkah yaitu (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis pembelajar atau siswa dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja, (5) mengembangkan instrumen atau alat tes, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif.

Alasan peneliti hanya menggunakan 8 langkah dari Dick & Carey yaitu dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga oleh peneliti. Selain itu, menurut Ardhana (2002:9), disebutkan bahwa dalam penelitian pengembangan, langkah dan prosedur yang telah ada bukanlah merupakan langkah yang baku yang harus diikuti secara kaku, namun masih dapat dimodifikasi atau dikembangkan oleh setiap peneliti.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *pop up book* untuk pembelajaran menulis narasi kelas V tema sejarah peradaban Indonesia. Media *pop up book* yang dikembangkan yakni dikhususkan untuk pembelajaran 5, akan tetapi pengguna media dapat menggunakannya sesuai dengan keinginan atau kreativitasnya. Dalam pengembangan produk peneliti menetapkan langkah-langkah uji produk yang terdiri dari desain uji produk, subjek coba dan evaluasi, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Desain uji produk dilakukan melalui beberapa tahapan. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektivan dan kemenarikan produk. Uji coba produk ini dilakukan dengan tahapan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi produk kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 ahli siswa (guru) guna mengetahui kualitas produk dan mendapatkan masukan atau saran dalam perbaikan produk.

Dalam memilih ahli media, ahli materi, dan ahli siswa (guru), peneliti menggunakan beberapa persyaratan. Sedangkan untuk uji coba oleh siswa, peneliti memilih siswa kelas V SDN Madyopuro I, SDN Madyopuro III, SDN Madyopuro V, SDN Madyopuro VI dengan banyaknya subyek uji coba terbatas. Peneliti hanya memilih keempat sekolah dasar ini dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian. Banyaknya siswa sebagai subyek uji coba yakni 3 siswa untuk uji coba perseorangan, 8 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 22 siswa untuk uji coba lapangan. Siswa sebagai subyek uji coba tersebut memiliki tingkat kemampuan yang heterogen yakni berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Jenis data yang diperoleh yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi tentang produk yang dikembangkan. Deskripsi tersebut berupa saran terhadap produk. Data kualitatif ini diperoleh peneliti dari pemberian saran oleh para ahli serta pada kegiatan observasi yang dilakukan peneliti pada saat uji coba. Sedangkan data kuantitatif diperoleh peneliti melalui penyebaran dan pengisian angket selama penelitian pengembangan.

Instrumen pengumpulan data dibuat oleh peneliti berupa angket dan lembar catatan lapangan. Data dari angket tersebut nantinya akan digunakan sebagai referensi dalam perbaikan produk dan dapat digunakan sebagai bukti kemenarikan produk menurut siswa. Sedangkan lembar catatan lapangan digunakan oleh peneliti sebagai acuan keefektifan atau kemenarikan produk pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga memanfaatkan kamera untuk mendokumentasikan segala data yang dapat didokumentasikan sehingga data yang diperoleh akan dapat lebih dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

Dari data yang telah diperoleh peneliti, kemudian dilakukan analisis data. Analisis yang dilakukan yakni analisis tingkat kelayakan produk sebagai acuan perbaikan, analisis keefektifan produk, dan analisis kemenarikan produk. Kriteria yang digunakan untuk menentukan perbaikan produk media memodifikasi dari Akbar, Sa'dun (2013:82) yang terdiri dari sangat layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Instrumen dalam mengukur tingkat kelayakan produk ini memodifikasi dari instrumen tes formatif media cetak oleh Kustandi Cecep & Sutjipto Bambang (2011:145) yang terdiri dari aspek desain, materi, bahasa, ilustrasi, tipografi, dan *layout*. Selain itu peneliti juga memodifikasi instrumen tes formatif kualitas media oleh Musfiqon (2012:151) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, serta kualitas instruksional.

Pengelolaan data dalam analisis keefektifan produk merujuk pada Sugiyono (2012:418) bahwa peningkatan keefektifan dapat dilihat melalui persentase keefektifan setelah penggunaan media dikurangi persentase keefektifan sebelum penggunaan media. Persentase keefektifan tersebut diukur melalui dua aspek yakni kualitas hasil akhir dan kecepatan unjuk kerja (Degeng, I Nyoman Sudana, 1989:497). Selain itu keefektifan dapat pula dilihat dengan menghitung *gain score* atau *different score* pada pretes dan postes (Widhiarso, Wahyu, 2011:1). Pengelolaan data dalam analisis kemenarikan produk mengacu pada aspek keinginan lebih yang diperlihatkan oleh siswa (Degeng, I Nyoman Sudana, 1989:506). Kriteria dalam analisis kemenarikan produk ini memodifikasi dari Akbar, Sa'dun (2013:82) yang terdiri dari sangat menarik, cukup menarik, kurang menarik, dan tidak menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada pengembangan media *pop up book* ini peneliti melakukan beberapa tahapan. Salah satu tahapan yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Dalam tahapan ini peneliti membuat produk awal. Produk awal tersebut terdiri dari beberapa bagian dengan spesifikasi produk, yaitu (1) cover, (2) petunjuk penggunaan, (3) indikator pembelajaran, (4) uraian kegiatan siswa, (5) materi, (6) pengenalan tokoh, dan (7) glosarium. Sedangkan bagian utama dari media *pop up book* ini, yaitu (1) panduan menulis narasi, (2) contoh tulisan narasi, dan (3) latihan menulis narasi berdasarkan rangsangan visual.

Analisis data kelayakan produk dilakukan sebagai dasar dalam perbaikan atau revisi produk. Dari data yang diperoleh peneliti bahwa persentase tingkat kelayakan produk dari uji ahli media, ahli materi, dan ahli siswa yakni 92%, 75%, dan 81,8%. Dari persentase tersebut diambil persentase rata-rata yakni 82,9%. Menurut kriteria kelayakan produk dan perbaikan produk yang memodifikasi dari Akbar, Sa'dun (2013:82) maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan produk menurut uji ahli dinyatakan cukup layak, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah data pada pre-test yakni 138 dan jumlah data pada post-test yakni 196. Dari perhitungan telah terlihat adanya perbedaan efektifitas antara hasil menulis narasi siswa sebelum menggunakan media dengan hasil menulis narasi siswa sesudah

menggunakan media, dimana apabila dilihat pada aspek kualitas hasil akhir diperoleh kenaikan persentase dari 64,5% menjadi 75%. Dan pada aspek kecepatan unjuk kerja diperoleh kenaikan persentase dari 46,7% menjadi 83%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa efektivitas penggunaan media yang dikembangkan lebih tinggi daripada efektivitas tanpa menggunakan media yang dikembangkan. Rata-rata persentase efektivitas tanpa menggunakan media yakni 55,6% dan rata-rata persentase efektivitas setelah menggunakan media yakni 79% sehingga rata-rata persentase kenaikannya yakni 23,4%. Jadi kesimpulannya media yang dikembangkan efektif karena pembelajaran yang berlangsung menggunakan media yang dikembangkan lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media yang dikembangkan.

Selain itu berdasarkan penghitungan menggunakan *gain score* dapat diketahui bahwa dari 31 siswa terdapat 27 siswa yang mendapatkan kenaikan skor atau dengan kata lain sekitar 87% siswa mendapatkan kenaikan skor setelah menggunakan media yang dikembangkan dan hanya 4 siswa yang tidak mendapatkan kenaikan skor atau sekitar 13% siswa, namun demikian skor yang dicapai oleh keempat siswa tersebut cukup baik. Dari kenaikan skor ini maka dapat dilihat bahwa penggunaan media yang dikembangkan memberikan dampak terhadap 27 siswa dan dampak tersebut yakni berupa kenaikan skor yang berarti pula kenaikan atau peningkatan dalam hal pembelajaran.

Analisis kemenarikan produk dilakukan berdasarkan data hasil angket yang disebarkan kepada 31 siswa dari SDN Madyopuro I, SDN Madyopuro III, SDN Madyopuro V, dan SDN Madyopuro VI. Persentase kemenarikan produk yang diperoleh dari 31 siswa dengan banyaknya 15 pertanyaan yakni 89%. Menurut kriteria kemenarikan produk yang dimodifikasi dari Akbar, Sa'dun (2013:82) maka dapat disimpulkan bahwa kemenarikan produk menurut siswa masuk dalam kategori sangat menarik.

## Pembahasan

Dalam mengulas atau mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan pada kualitas dapat berdasarkan acuan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknik (Musfiqon, 2012:151). Evaluasi media berdasarkan pada kualitas isi dan tujuan dilakukan pada saat uji oleh ahli materi. Pada uji ahli materi ini diperoleh persentase kelayakan 75% yang berarti cukup layak, dapat digunakan dengan revisi kecil. Revisi kecil yang dilakukan berdasarkan uji ahli materi ini yakni berupa perbaikan dan penambahan materi tentang cara membuat kerangka karangan. Sedangkan evaluasi media berdasarkan pada kualitas teknik dilakukan pada saat uji ahli media. Pada uji ahli media diperoleh persentase kelayakan 92% yang berarti media sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi. Namun demikian pada saran dan komentar oleh ahli media dimungkinkan dilakukannya revisi atau perbaikan produk. Revisi tersebut diantara yakni mengganti beberapa bagian yang masih ditulis tangan menjadi cetakan, menambahkan judul cerita pada halaman Pop Up, menambahkan layout tentang Pop Up pada desain cover. Evaluasi media berdasarkan pada kualitas instruksional dilakukan pada saat uji ahli siswa (guru). Pada uji ahli siswa ini diperoleh persentase kelayakan 81,8% yang berarti cukup layak, dapat digunakan dengan revisi kecil. Revisi yang dilakukan yakni tampilan media yang tadinya dari berbagai arah (cara membuka/ membacanya) menjadi tampilan satu arah.

Pengukuran tingkat keefektifan media *Pop Up Book* dalam penelitian ini didasarkan pada hasil pembelajaran yang mengacu pada indikator-indikator diantaranya yaitu kecepatan unjuk kerja dan kualitas hasil akhir (Degeng, I Nyoman Sudana, 1989:496). Dari data tersebut diperoleh rata-rata persentase kenaikan produk antara sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media yakni naik 23,4%. Selain itu setelah dihitungnya *gain score*, disimpulkan bahwa pada 27 siswa ada perbedaan keefektifan antara sebelum dengan sesudah menggunakan media yang dikembangkan dimana perbedaan tersebut yakni pembelajaran

menggunakan media yang dikembangkan lebih efektif daripada pembelajaran tidak menggunakan media yang dikembangkan.

Pengukuran daya tarik dapat dilakukan dengan mengamati apakah siswa ingin terus belajar atau tidak (Degeng, I Nyoman Sudana, 1989:504). Selain itu dalam pengukuran kemenarikan ini mengacu kepada indikator yakni keinginan lebih yang diperlihatkan oleh siswa (Degeng, I Nyoman Sudana, 1989:506). Berdasarkan data dari angket yang dibagikan kepada siswa diperoleh persentase kemenarikan yakni 89% yang masuk dalam kategori sangat menarik. Selain itu tercantum pada catatan lapangan hasil observasi bahwa siswa nampak tertarik, aktif, dan terus penasaran terhadap pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book*.

Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan menarik sehingga dapat digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran menulis narasi siswa kelas V. Adapun kelebihan-kelebihan dari media *pop up book* dalam pembelajaran menulis narasi, yaitu (1) dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, (2) dapat meningkatkan minat baca siswa, (3) memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menulis, (4) membantu guru dalam pembelajaran menulis narasi siswa kelas V yang efektif dan menarik.

Selain dari kelebihan-kelebihan tersebut, terdapat pula kelemahan-kelemahan dari media *pop up book* yang dikembangkan, yaitu (1) hanya dapat digunakan pada materi tema sejarah peradaban Indonesia, (2) contoh penggunaan media *pop up book* yang dicantumkan dalam bentuk RPP hanya dapat digunakan pada satu pembelajaran, sedangkan apabila ingin digunakan dalam beberapa pembelajaran, guru harus mengembangkan kreativitas guru dalam pemanfaatannya.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Produk media *pop up book* telah dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan. Media *pop up book* ini terdiri dari beberapa bagian dengan spesifikasi produk, yaitu (1) cover, (2) petunjuk penggunaan, (3) indikator pembelajaran, (4) uraian kegiatan siswa, (5) materi, (6) pengenalan tokoh, dan (7) glosarium. Sedangkan bagian utama dari media *pop up book* ini, yaitu (1) panduan menulis narasi, (2) contoh tulisan narasi, dan (3) latihan menulis narasi berdasarkan rangsangan visual. Media *pop up book* ini dikembangkan sehingga dapat menjadi produk media pembelajaran yang efektif dan menarik digunakan pada pembelajaran menulis narasi kelas V tema sejarah peradaban Indonesia. Dengan penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran menulis narasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar menulis narasi. Selain itu penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran menulis narasi juga dapat memberikan dampak positif lain selama kegiatan belajar. Sedangkan kelemahan dari media *pop up book* yang dikembangkan yakni dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian oleh peneliti baik keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

### **Saran**

Saran dalam memanfaatkan media *pop up book* ini sebagai salah satu perangkat pembelajaran yakni sebaiknya guru mengembangkan lebih lanjut uraian kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran sehingga pemanfaatan media dapat menjadi lebih efektif sesuai dengan kondisi dan situasi guru, siswa, serta lingkungan sekolah. Selama penggunaan

media sebaiknya guru turut mendampingi siswa, apabila terdapat siswa yang bertanya atau mengajukan pertanyaan sebaiknya guru segera menjawabnya. Sebelum menggunakan media, sebaiknya guru membaca lampiran-lampiran yang disertakan pada media seperti matrik dan RPP. Lampiran-lampiran tersebut ditujukan agar guru mendapatkan gambaran cara pemanfaatan, namun lampiran tersebut tidak ditujukan agar guru menggunakannya karena dalam penggunaan media, guru diharapkan memanfaatkannya sesuai kreativitas, keinginan, dan kemampuan guru.

Dalam penelitian pengembangan ini, uji coba hanya dilakukan pada 4 sekolah dasar dalam satu gugus dengan subyek uji coba terbatas. Akan lebih baik apabila produk disebarluaskan lagi dan diteliti secara lebih luas. Dengan melakukan penelitian dan penyebaran secara lebih luas diharapkan produk media yang dikembangkan akan dapat menjadi lebih baik lagi.

Saran bagi peneliti lebih lanjut yaitu pada kajian telah dicantumkan bahwa produk yang dikembangkan menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa, akan tetapi produk hanya dapat digunakan pada tema sejarah peradaban Indonesia. Akan lebih baik apabila dikembangkan lagi produk berupa media *pop up book* namun untuk tema yang berbeda. Dengan adanya media *pop up book* dalam berbagai tema memungkinkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti tentang efektivitas dan kemenarikan produk. Akan lebih baik lagi apabila pada penelitian selanjutnya diteliti pula tentang keefisienan produk. Dengan ditelitinya keefisienan produk dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan dan menyebarluaskan produk ke lembaga pendidikan lainnya agar turut menggunakan dan memanfaatkan produk yang telah dikembangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achmadi, Muchsin. 1988. *Materi Dasar Pengajaran Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Ardhana, W. 2002. *Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Nasional Angkatan II, Jurusan Ilmu Keolahragaan P3-LP UM, Malang, 22 Maret.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Widhiarso, Wahyu. 2011. *Mengaplikasikan Uji-t untuk Membandingkan Gain Score antar Kelompok dalam Eksperimen*, (Online), (<http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/Mengaplikasikan%20Uji-t%20untuk%20Menguji%20Gain%20Score.pdf>, diakses 19 April 2016).

# MENEMUKAN LEGENDA MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR

**Abdul Aziz**

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang  
aziz.ardat@gmail.com

## **Abstrak**

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang pada masyarakat yang biasanya dituturkan secara lisan turun-temurun. Legenda dipandang memiliki nilai historis lebih, dengan adanya fakta sejarah yang mengikuti. Jenis legenda dibagi tiga dengan didasarkan pada aspek yang terlihat dominan. Ketiganya yaitu legenda tokoh, legenda tempat peninggalan dan legenda peristiwa.

Pembelajaran kontekstual adalah proses pembelajaran yang membantu siswa menemukan makna dan pesan pembelajaran melalui asimilasi materi pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan kehidupan siswa. Saat menemukan legenda siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil akhirnya berupa portofolio, pertunjukan (*role playing*). Guru tetap harus mendampingi siswa sembari melakukan penilaian autentik.

**Kata kunci:** legenda, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis proyek

Setiap daerah pasti memiliki ceritanya masing-masing. Nama tempat satu dengan lainnya tidak sama. Kota A dan B beda cerita, bahkan desa C dan D juga tak sama. Kebanyakan desa maupun kota di Indonesia menyimpan cerita yang belum terkuak secara tulisan. Cerita rakyat berkembang dengan hanya penuturan lisan. Meski mulai banyak yang tertulis namun itu hanya sebatas cerita yang terkenal misal legenda Candi Prambanan, Malin Kundang, dan Kota Yogyakarta.

Pada sekolah dasar pembelajaran tentang legenda dimuat dalam buku siswa kelas IV. Tepatnya pada tema 8 tentang Tempat Tinggalku, subtema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku, pembelajaran 3 dan pembelajaran 6. Cerita rakyat dan legenda yang dimuat berasal dari daerah di Indonesia, namun tidak semua siswa berasal dari daerah tersebut. Di sana legenda yang dipelajari sebagian besar siswa tidak kontekstual atau tidak sesuai dengan latar belakang siswa. Alangkah lebih indah bila guru dan siswa mengangkat cerita rakyat yang berasal dari lingkungan tempat tinggalnya.

Anak sedikit banyak pernah mendengar cerita dari orangtuanya atau masyarakat lingkungannya tentang legenda yang ada di sekitarnya. Entah itu asal-usul nama daerahnya, tokoh yang dianggap berpengaruh, maupun peristiwa yang pernah terjadi. Tak jarang ceritanya juga mengandung unsur magis dan supranatural. Beaty & Prat (2011) dalam Santrock (2012:282) setelah melakukan riset menemukan bahwa anak-anak harus menjadi partisipan yang aktif dan larut dalam berbagai pengalaman mendengar, berbicarakan, membaca, dan menulis yang menarik. Dari hal itu diperlukan pencarian legenda di sekitar tempat tinggal siswa oleh siswa secara berkelompok dengan fasilitas bimbingan dari guru agar pembelajaran kontekstual.

## PEMBAHASAN

### Sastra Tradisional

Sastra tradisional adalah suatu bentuk tuturan lisan yang muncul dan berkembang (secara turun-temurun) secara tidak disengaja untuk mengungkapkan berbagai gagasan yang sudah muncul sebelumnya yang pada umumnya lebih dimaksudkan sebagai sarana untuk memberikan pesan moral (Nurgiyantoro, 2005:165). Sastra tradisional adalah milik rakyat (terutama) masyarakat di sekitar sastra itu tumbuh. Tidak diketahui siapa pengarang dari tuturan tersebut, bila ditanyakan pada penutur maka jawabannya mayoritas dari kakek nenek dahulu. Cerita yang dituturkan dapat berkembang maupun berkurang akibat dari perbedaan redaksi dari penutur pada pendengar.

Cerita rakyat antara daerah satu dengan yang lain sedikit banyak memiliki perbedaan. Ada yang hampir sama ada pula yang sama sekali berbeda. Adapun yang hampir sama dengan kisah yang sama namun penutur menuturkan pada anaknya (generasi penerusnya) dengan redaksi yang ditambah maupun dikurangi lambat laun akan mengalami perubahan dari cerita awal. Tidak menutup kemungkinan dari penutur selanjutnya juga ditambah atau dikurangi akibat dari bahasa lisan yang tak jarang berubah tergantung kondisi penutur. Sedangkan sama sekali berbeda akibat dari perbedaan sosial budaya, pesan yang disampaikan, hingga kebutuhan lain.

Huck (dalam Nurgiyantoro, 2005:168) mengemukakan bahwa sastra tradisional adalah milik masyarakat yang menciptakannya dan dikisahkan baik kepada orang dewasa maupun anak. Hal ini tidak lain karena target utama dari sastra tradisional adalah penyampaian pesan moral. Santrock (2012:282) mengungkap bahwa perkembangan moral (*moral development*) mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Orang-orang dulu telah kreatif menyampaikan larangan dan tuntunan melalui cerita rakyat kepada generasi penerusnya. Hal-hal yang patut dan tidak patut dilakukan diceritakan dengan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami.

### Legenda

Mitos dan legenda adalah bagian dari cerita rakyat. Namun perbedaan antara mitos dan legenda tidak begitu jelas. Legenda dipandang memiliki nilai historis lebih, dengan adanya fakta sejarah yang mengikuti. Misalnya yakni legenda Ken Arok dan Ken Dedes, cerita tersebut mengisahkan awal mula berdirinya Kerajaan Singasari yang sekarang masih sering dituturkan terutama warga Malang dan sekitarnya. Fakta sejarah yang ditemukan yakni adanya tempat Pemandian Ken Dedes yang konon digunakan mandi olehnya. Sedangkan mitos yakni salah satu jenis cerita lama yang sering dikaitkan dengan dewa-dewa atau kekuatan-kekuatan supranatural yang lain yang melebihi batas-batas kemampuan manusia (Nurgiyantoro, 2005:172). Contohnya mitos tentang Dewi Sri seorang dewi kesuburan tanaman padi pada masyarakat Jawa.

### Jenis Legenda

Nurgiyantoro (2005:182-190) membagi legenda menjadi tiga jenis, antara lain ke dalam legenda tokoh, tempat, dan peristiwa. Namun ia juga menyadari bahwa perbedaan itu hanya berdasarkan pertimbangan dari aspek yang terlihat dominan. Pada gilirannya tetap yang diutamakan dalam pemilihan bacaan bagi anak lebih mementingkan pesan moral dan yang dapat digunakan anak untuk menjalani kehidupannya, bukan kategorisasi legenda.

## Legenda tokoh

Legenda tokoh dimaksudkan sebagai sebuah cerita legenda yang mengisahkan ketokohan seorang tokoh. Kebanyakan menceritakan tentang kehebatan atau kisah kepahlawanan dari seorang tokoh. Seringkali kehebatan itu disertai dengan kekuatan yang tidak dapat dijangkau akal manusia biasa, seperti terbang, berjalan di atas air, maupun menghilang. Tokoh yang menjadi legenda atau diledgendakan juga tersebut dalam sejarah dan dianggap pernah ada dalam kehidupan masyarakat sekitar.

Contohnya kisah Jaka Tingkir yang mampu mengalahkan sejumlah buaya. Dikisahkan, sewaktu Jaka Tingkir bermaksud pergi ke Demak ia harus melewati sungai yang ternyata dihuni banyak buaya, dan buaya-buaya itu menyerang *getek* (perahu) yang dinaikinya. Maka, terjadilah pertempuran yang seru antara Jaka Tingkir dengan buaya-buaya tersebut dan dapat dimenangkan oleh Jaka Tingkir. Buaya-buaya yang dikalahkan itu akhirnya menjadi penyangga *getek* yang dinaiki Jaka Tingkir. Cerita Jaka Tingkir ini mengandung pesan moral antara lain perlunya keberanian dan rasa percaya diri untuk menghadapi musuh atau penghalang tujuan.

## Legenda tempat peninggalan

Legenda tentang tempat-tempat peninggalan atau cerita asal-usul dimaksudkan sebagai cerita yang berkaitan dengan adanya peninggalan-peninggalan tertentu atau asal-usul terjadinya sesuatu dan penamaan tempat-tempat tertentu. Tempat-tempat dan penamaan-penamaan tertentu di Jawa, juga di daerah lain dan ini bersifat universal, kebanyakan memiliki latar belakang cerita yang menyebabkan terjadinya tempat dan penamaan-penamaan itu. Misal asal-usul Telaga Ngebel, Kota Surabaya, Malang, dll.

Contoh legenda tentang asal-usul Telaga Ngebel. Dikisahkan bahwa ada sebuah desa di kaki Gunung Wilis, di Jawa Timur, yang biasa melakukan tradisi *bersih desa*. Untuk melakukan kegiatan itu semua warga harus menyetorkan hasil panen kepada kepala desa. Salah seorang warga desa itu, Nyai Lantung yang sudah amat tua, tidak mampu memberikan hasil panennya karena miskin. Maka, ketika pesta bersih desa berlangsung, Nyai Lantung ditolak masuk ke balai desa. Selain makan daging binatang buruan, warga desa juga makan daging ular yang dibunuhnya ketika sedang bertapa. Ketika pulang, Nyai Lantung melihat seorang anak kecil kelaparan yang minta tolong, maka ia pun kembali ke tempat pesta untuk meminta makanan. Namun, warga desa menolak, bahkan Nyai Lantung ditampar dengan *centong* oleh Nyai Kepala Desa.

Si anak kemudian meminta kepada Nyai Lantung untuk masuk ke dalam lesung dan tidak keluar apa pun yang terjadi. Si anak itu rupanya adalah jelmaan ular yang dibunuh beramai dan dagingnya dimakan warga itu. Ia kemudian menantang warga desa untuk sayembara mencabut centong yang sengaja ditancapkan di tengah halaman. Namun, tidak ada seorang yang mampu menyabutnya. Centong itu kemudian dicabutnya sendiri dan sekonyong-konyong keluarlah sangat deras dan menggenangi desa itu. Maka, tenggelamlah desa itu menjadi telaga, dan telaga itu dinamai telaga Ngebel karena mengeluarkan bau menyengat. Telaga itu kini berada di Kabupaten Ponorogo. Legenda ini mengajarkan kepada kita bahwa keangkuhan dan kezaliman akan mendapat balasan. Selain itu, kita juga tidak boleh berbuat semena-mena kepada orang lain, apalagi terhadap orang tua dan orang miskin.

## Legenda peristiwa

Legenda peristiwa adalah adanya peristiwa –peristiwa besar tertentu yang kemudian menjadi legenda karenanya. Legenda yang berkaitan dengan peristiwa besar tersebut tidak dapat dipisahkan dengan tokoh-tokoh besar yang diledgendakan. Namun, demikian, peristiwa besar itu tidak harus dilakukan oleh tokoh, melainkan juga karena alam atau kehendak yang Maha Kuasa.

Contoh legenda peristiwa yakni legenda Cindelaras dan Ayam Jagonya yang diceritakan kembali oleh Mayari (2010:229-230). Dikisahkan pada jaman Kerajaan Jenggala (di sekitar Jawa Timur) dipimpin oleh raja bernama Raden Putra. Ia didampingi oleh seorang permaisuri yang baik hati dan seorang selir yang cantik. Sayangnya selir itu memiliki sifat iri dan dengki. Hingga sang selir bersekongkol dengan tabib istana untuk memfitnah permaisuri. Selir berpura-pura sakit. Tabib mengadakan pada Raden Putra bahwa orang yang meracuni selir adalah permaisuri. Raja pun marah dan memerintahkan patih untuk membuang dan membunuh permaisuri yang sedang hamil di hutan.

Di hutan patih tak tega membunuh permaisuri dan hanya meninggalkannya sendirian. Setelah beberapa bulan ia melahirkan anak laki-laki yang diberi nama Cindelaras. Beberapa tahun kemudian seekor burung rajawali menjatuhkan telur kepada Cindelaras. Setelah tiga minggu telur pun menetas dan tumbuh menjadi ayam jago yang kuat. Bunyi ayam jago itu sungguh aneh “Kukuruyuk... Tuanku Cindelaras, rumahnya tengah rimba. Ayahnya, Raden Putra”. Mendengar hal itu Cindelaras menanyakan pada ibunya dan diceritakan asal-usulnya.

Cindelaras bertekad membeberkan kejahatan selir, ia pun berjalan menuju istana. Di tengah perjalanan ia ikut menyabung ayam dan selalu menang aduan. Berta kehebatan ayam Cindelaras pun sampai ke istana. Dan ia ditantang Raden Putra, Cindelaras menjawab tantangan itu dengan syarat bila Cindelaras menang maka harta raja yang separuh untuknya. Raden Putra menyetujui, namun ayam raja kalah dengan ayam Cindelaras. Raden Putra bertanya asal-usul Cindelaras, namun di luar dugaan ayam Cindelaras yang menjawab dengan suara yang aneh dapat bicara.

Cindelaras akhirnya menceritakan keadaan ibunya. Patih pun dipanggil sebagai saksi dan selir dihukum pengasingan. Akhirnya permaisuri dijemput hingga hidup bahagia bersama Raden Putra dan Cindelaras. Lalu setelah Raden Putra meninggal, Cindelaras menggantikan ayahnya menjadi raja. Pesan moralnya yakni jadilah anak yang pintar dan pemberani. Sebab, anak yang pintar dan pemberani, akan mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tidak boleh memfitnah orang, karena pasti ada balasannya dari Sang Kuasa.

## **Hakikat Pembelajaran Kontekstual**

### ***Pengertian Pembelajaran Kontekstual***

Pembelajaran kontekstual atau sering disebut *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka (Johnson, 2014:67). Komalasari (2010:7) melanjutkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Jadi pembelajaran kontekstual adalah proses pembelajaran yang membantu siswa menemukan makna dan pesan pembelajaran melalui asimilasi materi pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan kehidupan siswa.

### **Karakteristik Pembelajaran Kontekstual**

Johnson (2014:65-66) mengungkapkan 8 komponen pembelajaran kontekstual, yakni: a) membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, b) melakukan pekerjaan yang berarti, c) melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, d) bekerja sama, e) berpikir kritis dan kreatif, f) membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, g) mencapai standar yang tinggi, dan h) menggunakan penilaian autentik.

Lebih lanjut Johnson (2014:68-89) menjelaskan tiga prinsip ilmiah dalam CTL, antara lain:

- a) Prinsip kesaling-bergantungan  
Kesaling-tergantungan mewujudkan diri, misalnya ketika para siswa bergabung untuk memecahkan masalah dan ketika para guru mengadakan pertemuan dengan rekannya. Hal ini tampak jelas ketika subjek yang berbeda dihubungkan, dan ketika kemitraan menggabungkan sekolah dengan dunia bisnis dan komunitas.
- b) Prinsip diferensiasi  
Diferensiasi menjadi nyata ketika CTL menantang para siswa untuk saling menghormati keunikan masing-masing, untuk menghormati perbedaan-perbedaan, untuk menjadi kreatif, bekerja sama, untuk menghasilkan gagasan dan hasil baru yang berbeda, dan untuk menyadari bahwa keragaman adalah tanda kemantapan dan kekuatan.
- c) Prinsip pengaturan-diri  
Pengorganisasian diri terlihat ketika para siswa mencari menemukan kemampuan dan minat mereka sendiri yang berbeda, mendapat manfaat dari umpan balik yang diberikan oleh penilaian autentik, mengulas usaha-usaha mereka dalam tuntunan tujuan yang jelas dan standar yang tinggi, dan berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa yang membuat hati mereka bernyanyi.

## Model Pembelajaran Kontekstual

Bern dan Erikson (dalam Komalasari 2010:23-24) mengemukakan lima strategi dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual, yaitu:

- a) Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pendekatan yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Pendekatan ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, mempresentasikan penemuan.
- b) *Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), pendekatan yang mengorganisasikan pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- d) Pembelajaran pelayanan (*service learning*), pendekatan yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- e) Pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*), pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti tempat kerja, kegiatan terintegrasi dengan materi di kelas.

Sedangkan Komalasari (2010:58-106) sendiri membagi model-model pembelajaran kontekstual menjadi tujuh model besar yang masih bisa dikembangkan menjadi banyak model lain, ketujuh model itu yakni: a) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), b) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), c) pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), d) pembelajaran pelayanan (*service learning*), e) pembelajaran berbasis kerja, f) pembelajaran konsep (*concept learning*), dan g) pembelajaran nilai (*value learning*).

Kosasih (2014:83) menyarankan tiga jenis model pembelajaran yang dapat digunakan pada Kurikulum 2013 (dalam hal ini kontekstual). Perbedaan dari ketiga model yang diajukan terletak pada tujuannya, adapun tujuan dari masing-masing model sebagai berikut.

- a) Model pembelajaran penemuan bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep, ataupun objek-objek pembelajaran lainnya.
- b) Model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar tertentu.

- c) Model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk mengerjakan karya atau kegiatan tertentu berkenaan dengan kompetensi dasar tertentu.

### **Penilaian autentik**

Seperti yang diterangkan Johnson (2014:288-299) penilaian autentik mengajak para siswa untuk menggunakan pengetahuan akademik dalam konteks dunia nyata untuk tujuan yang bermakna. Penilaian autentik berfokus pada tujuan yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan bekerja sama dengan temannya, dan diimbangi dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Misal, siswa membuat penjabaran tentang informasi yang telah didapat dari cerita rakyat yang digali di lingkungan tempat tinggalnya dan ditampilkan dalam bentuk dram atau *role playing*.

### **Jenis-jenis penilaian autentik**

#### **Portofolio**

Portofolio yang mengaitkan pembelajaran dengan apa yang dilakukan orang dalam dunia nyata, dan akibatnya menumbuhkan prestasi akademik yang tinggi. Portofolio sama uniknya dengan siswa yang membuatnya. Karena portofolio memberi para siswa pilihan, membiarkan mereka menggunakan gaya belajar mereka sendiri, dan memberikan kesempatan untuk maju, portofolio mendorong dan memotivasi semangat belajar.

#### **Proyek**

Proyek penilaian autentik didasarkan pada konteks dan mengangkat permasalahan dan persoalan aktual. Para siswa melakukan tugas autentik memenuhi tenggat waktu, menerima tanggung jawab, membuat keputusan, mengelola bahan dan waktu, mempraktikkan pemikiran dalam tingkatan yang lebih tinggi, dan menilai kualitas pekerjaan mereka sendiri. Hal-hal tersebut menjadikan pekerjaan mereka bermakna dan memotivasi mereka agar menjadi lebih unggul.

#### **Pertunjukan**

Seperti halnya pembuatan proyek dan portofolio, pertunjukan juga bisa dipakai sebagai alat ajar sekaligus alat penilaian. Dalam pertunjukan, para siswa mempertontonkan di hadapan khalayak bahwa mereka telah menguasai tujuan belajar tertentu. Sekelompok siswa mungkin menulis narasi drama (dalam hal ini *role playing*), tertulis atau lisan, yang menjelaskan hubungan pertunjukan tersebut dengan materi yang sedang dipelajari. Para penonton sering kali membantu memberikan penilaian.

#### **Tanggapan tertulis lengkap**

Tanggapan tertulis lengkap memungkinkan para siswa mempertunjukkan penguasaan mereka atas tujuan belajar sambil mempertajam keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi. Tanggapan tertulis bisa diwujudkan dalam berbagai format, di antaranya surat persuasi, buku pedoman pelatihan teknis, brosur, studi kelayakan, esai penelitian, dan esai pendek.

Sedangkan Komalasari (2010:153-168) yang mengadopsi dari Depdikbud menunjukkan tujuh teknik penilaian autentik, antara lain: penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, portofolio, dan penilaian diri.

## **Pembelajaran Berbasis Proyek**

### ***Pengertian***

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa melakukan pembelajaran disertai dengan pembuatan proyek yang menghasilkan produk di akhir pembelajaran. Titik berat model ini yakni proses pengumpulan informasi oleh siswa dengan diolah sedemikian rupa hingga menghasilkan karya/produk. Guru perlu mendampingi siswa dari awal perencanaan proyek hingga evaluasi hasil kegiatan.

### **Karakteristik**

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek menurut Kosasih (2014:97) yakni:

- a) Ada sesuatu yang dibutuhkan siswa, baik berupa kegiatan ataupun berwujud karya, terkait dengan KD yang sedang dipelajarinya;
- b) Memerlukan pendalaman terhadap materi utama sehingga siswa menemukan kebermaknaan dari materi tersebut dengan keperluan mereka sehari-hari;
- c) Keperluan yang dihadapi siswa dinyatakan dalam rumusan masalah yang menggambarkan suatu rancangan kegiatan yang dapat dilakukan siswa melalui proses pembelajaran, baik itu di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran;
- d) Siswa merancang kegiatan ataupun produk yang akan mereka hasilkan, melalui perencanaan, proses kegiatan, sampai pada produknya;
- e) Siswa melakukan kegiatan itu secara kolaboratif ataupun perseorangan dengan memanfaatkan pengalaman ataupun materi pelajaran utama serta informasi-informasi lainnya; dan
- f) Penilaian pembelajaran dilakukan sejak kegiatan perencanaan, proses kegiatan, hingga hasilnya, yang mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa.

Lebih lanjut Kosasih (2014:98) menguraikan tujuan pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut.

- a) Siswa memperoleh kebermaknaan ataupun manfaat yang bisa dirasakan langsung dari pelajaran yang mereka ikuti bagi kehidupan sehari-harinya;
- b) Siswa bisa berkreasi, berinovasi, dan mengembangkan potensinya sendiri dalam bentuk kegiatan dan karya dari proses pembelajaran yang telah dilakoninya, baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok;
- c) Potensi siswa bisa lebih aktif dan teroptimalkan, tidak hanya potensi intelektual, tetapi juga fisik, emosi, sosial, dan spiritualnya; dan
- d) Siswa juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya di dalam mengelola dan memanfaatkan sumber, bahan, dan potensi-potensi lingkungan, masyarakat, dan budayanya untuk menjadi sesuatu yang bermakna bagi dirinya dan orang lain (kehidupan bersama).

## **Langkah-langkah pembelajaran**

### ***Penentuan proyek***

Guru bersama siswa melakukan kesepakatan atas proyek yang akan dilakukan. Tawaran dari guru yakni siswa mencari informasi legenda yang ada di sekitar tempat tinggalnya secara berkelompok (misal satu kelas dibagi tiga kelompok). Tidak harus mengambil cerita rakyat dari buku siswa, karena isi cerita rakyat dari buku siswa seringkali tidak kontekstual dengan kehidupan siswa. Hal ini tidak bermaksud mengerdilkan peran cerita rakyat nasional (dalam buku siswa), melainkan mencoba menemukan keunikan dan cerita tersendiri yang selanjutnya

dapat dituliskan oleh siswa. Sehingga legenda yang beredar pada lingkungan tempat tinggal siswa tidak hanya berupa cerita lisan saja.

Siswa bisa melakukan wawancara dengan sesepuh, pejabat RT, RW, kelurahan atau orang lain yang dianggap tahu seluk beluk tentang legenda seputar tokoh, tempat peninggalan, maupun peristiwa yang pernah terjadi di daerahnya. Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara, wawancara terstruktur atau tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang telah diperoleh (Sugiyono, 2012:194). Saat menggunakan jenis wawancara ini siswa harus menyusun instrumen pertanyaan terlebih dahulu. Cara wawancara kedua yakni wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2012:197) menjelaskan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Johnson (2014:91) mengatakan bahwa ketika murid dapat mengaitkan isi dari mata pelajaran akademik seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, atau sejarah dengan pengalaman mereka sendiri, mereka menemukan makna, dan makna memberi mereka alasan untuk belajar. Alasan siswa untuk belajar menemukan legenda di daerahnya adalah mereka akan menemukan sendiri (berkelompok) hal-hal yang selama ini belum diketahui, yang awalnya hanya tutur lisan, akan diubah menjadi tulisan di akhir pembelajaran, dan bisa juga dimainkan sebagai permainan peran (*role playing*) berupa produk lain selain tulisan.

## Perancangan proyek

Bisa dikatakan bahwa pengaitan yang paling ampuh adalah pengaitan yang mengundang siswa untuk membuat pilihan, menerima tanggung jawab, dan memberikan hasil yang penting bagi orang lain (Johnson, 2014:100). Siswa merancang semua tahapan yang akan dilakukan dalam menyelesaikan proyek yang telah disepakati bersama. Siswa tetap boleh berkonsultasi dan meminta guru melakukan pendampingan dalam perencanaan. Tahapan yang dimaksud antara lain.

Tahap awal:

Meliputi perencanaan segala kebutuhan yang kiranya diperlukan seperti alat, bahan, ketersediaan waktu, banyak anggota kelompok, peran masing-masing (pembagian tugas) dan lainnya. Misal ada siswa yang bertugas menyiapkan keperluan, pewawancara, pencatat hasil wawancara, pembuat laporan (portofolio), pembuat naskah *role playing*, hingga pada akhirnya penampilan dari semua anggota kelompok untuk bermain peran bersama.

Tahap pelaksanaan:

Tugas yang telah dibagi hendaknya dilaksanakan sebaik mungkin. Apabila pada saat pelaksanaan ada gangguan maka sebagian/semua anggota kelompok harus siap mengatasi dan mencari alternatif penyelesaian masalah yang dihadapi.

Tahap akhir:

Tindak lanjut dari terlaksananya proyek yakni pembuatan laporan (portofolio) kegiatan dan penampilan *role playing* oleh semua anggota kelompok.

## Penyusunan jadwal

Guru membimbing siswa menentukan penjadwalan waktu dari mulai persetujuan penentuan proyek dengan siswa sampai unjuk hasil di akhir pembelajaran. Waktu yang diberikan guru bisa dibatasi 1 bulan. Misal minggu pertama setelah penentuan proyek siswa melakukan perencanaan dan penyusunan jadwal, minggu kedua penyelesaian proyek dengan melakukan wawancara dan pembuatan laporan, minggu ketiga pembuatan naskah *role playing*

dan minggu keempat penyampaian laporan, memainkan permainan peran, juga evaluasi proses dan hasil kegiatan.

### **Penyelesaian proyek**

Pembagian tugas dan segala perancangan dilaksanakan di tahap ini. Setiap siswa bertanggungjawab pada tugasnya dan sangat diperkenankan membantu satu sama lain. Guru diharuskan melakukan pengawasan pada aktivitas siswanya guna penilaian yang telah ditetapkan indikator-indikatornya, mencakup aspek afektif, psikomotor, dan kognitif.

### **Penyampaian hasil kegiatan**

Hasil kegiatan berupa laporan (portofolio) tentang legenda yang telah didapat dari hasil wawancara juga *role playing* temuan legenda di lingkungan siswa. Pada abstrak penelitian yang telah dilakukan Ariyanti (2010) menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman teks cerita rakyat siswa kelas V di SDN Tegalweru Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,6%, peningkatan prosentase ketuntasan belajar kelas yang menunjukkan tingkat pemaahan siswa terhadap teks cerita rakyat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,7%.

Dapat juga guru melibatkan orangtua untuk menyaksikan anaknya melakukan penyampaian hasil kegiatannya melalui presentasi dan *role playing*. Johnson (2014:105) mengatakan mereka menyampaikan penemuan-penemuan tersebut di depan khalayak yang terdiri dari teman sekelas dan para orangtua. Agar menjadi kenangan tersendiri, para orangtua diperbolehkan merekam penampilan anaknya saat pendemonstrasian hasil. Orangtua dan siswa lain juga diberikan kesempatan untuk menilai penampilan dari siswa.

### **Evaluasi proses dan hasil kegiatan**

Guru mengajak siswa merefleksikan proses dan hasil kegiatan. Setelah siswa mengemukakan kesan-kesannya dalam rangkaian proses pembelajaran dan kesulitan yang sempat dihadapi. Guru selanjutnya memberikan pesan dan saran yang membangun untuk dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

## **PENUTUP**

Siswa secara berkelompok dengan pembelajaran kontekstual menggunakan model pembelajaran berbasis proyek diberikan waktu satu bulan untuk menemukan legenda di daerahnya. Melalui wawancara dengan pihak yang dianggap mengetahui seluk beluk daerahnya siswa menggali beragam informasi. Pada akhirnya siswa melaporkan hasil kegiatan pencariannya melalui portofolio dan pertunjukan. Guru juga mendampingi setiap ksli siswa memerlukan bantuan juga melakukan penilaian autentik terhadap proyek yang dikerjakan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ariyanti, Rika Evalia. 2010. *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Johnson, Elaine B. 2014. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Mayari, Sitta. 2010. *365 Dongeng Dunia Sepanjang Masa*. Jakarta: Wahyu Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santrock, John W. 2012. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.