

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO RUPA RUNGU SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT NUSANTARA UNTUK
SISWA KELAS 1 – 3 SD LABORATORIUM UPI CIBIRU**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Salmatus Sauda

NIM 1808336

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Salmatus Sauda, 2022

*IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO RUPA RUNGU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA
RAKYAT NUSANTARA UNTUK SISWA KELAS 1 - 3 SD LABORATORIUM UPI CIBIRU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO RUPA RUNGU SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT NUSANTARA UNTUK
SISWA KELAS 1 – 3 SD LABORATORIUM UPI CIBIRU**

Oleh
Salmatus Sauda
1808336

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Multimedia

©Salmatus Sauda 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO RUPA RUNGU SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT NUSANTARA UNTUK
SISWA KELAS 1 – 3 SD LABORATORIUM UPI CIBIRU**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds

NIP. 920171219890103201

Pembimbing II



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



Avung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Penggunaan Video Rupa Rungu Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara Untuk Siswa Kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru” ini benar-benar karya saya dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kode etik ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran kode etik ilmiah atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2022



Salmatus Sauda

NIM. 1808336

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wataala yang telah memberikan rahmat-Nya kepada kita sehingga dapat menjalankan berbagai aktivitas dalam keadaan sehat jasmani dan rohani. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kita selaku umatnya. Dengan izin dan kehendak-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi Penggunaan Video Rupa Rungu Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara Di Sekolah Dasar” dengan tepat waktu. Tujuan penyusunan skripsi ini memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia. Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini penulis masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan kedepannya. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa syukur yang sebesar – besarnya pada Allah Subhanahu Wataala yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan ilmu sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Yth. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang sudah banyak sekali membantu dalam pembuatan skripsi hingga skripsi ini selesai, yang selalu memberi arahan, saran, motivasi, dan semangat yang tidak henti dalam pengerjaan juga ilmu – ilmu baru yang didapat oleh penulis.
2. Yth. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberi arahan, saran, motivasi, dan perbaikan dalam pengerjaan skripsi ini sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan.
3. Ibu Gusmarleni, Ibu Lia Winarni, Ibu Apink Apriliany Lian, dan seluruh siswa kelas 1 merkurius, 2 jasmine, dan 3 ahmad yani yang telah mengizinkan peneliti melakukan pengujian video rupa runggu sebagai bahan observasi.
4. Bapak Henu Dwi Prakoso dan Ibu Tri Ingawilis Sariayu selaku kedua orang tua tersayang, yang tidak pernah berhenti memberi doa, nasihat, semangat, support kepada peneliti agar peneliti bisa sabar dan kuat untuk menyelesaikan

skripsi ini. Teramat besar rasa terima kasih yang ingin disampaikan dari lubuk hati terdalam.

5. Abang Muhammad, Adik Abdullah dan Abdurrahman yang selalu mendukung dan mendoakan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ajeng Giri Anjani, Putriana Aulia Syafatulloh, Ananda Prasetyani, Azmi Fauziah Hamidah, Refia Lia Nisa, dan Nuha Cikal Azizah yang telah banyak membantu, menemani dalam pengerjaan skripsi, memberi saran dan masukan dalam penelitian ini.
7. Fauziyya Mufida Yasmin, Hertanti Nova, Annisa Puspita, Shanty Widi Yanti, dan Bella Iswara yang telah memberi semangat kepada peneliti.
8. Seluruh sahabat mahasiswa/i Pendidikan Multimedia 2018 yang sudah berjuang bersama – sama untuk menyelesaikan program studi ini dengan baik, semoga Allah selalu mudahkan langkah kita dalam menggapai cita – cita di masa depan.
9. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga seluruh bantuan, dorongan, dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti baik secara langsung maupun tidak, dapat mendapat balasan dari Allah Subhanahu Wataala. Dan semoga penulisan skripsi ini mudah – mudahan bisa bermanfaat dan menjadi bahan tambahan pengetahuan khususnya bagi penulis dan bagi pembaca dapat merasakan dampak manfaatnya.

Bandung, Juni 2022



Salmatus Sauda

NIM.1808336

ABSTRAK

Media rupa runggu merupakan karya visual yang mengandung unsur bahasa rupa di dalamnya. Media rupa runggu terdapat beberapa macam seperti film, televisi, video, dan wayang kulit. Penelitian ini mengimplementasikan video karena video merupakan media audio visual yang dapat membangkitkan gairah bagi yang menonton. Dalam video rupa runggu tidak terdapat teks cerita dan tokoh dalam video tidak berbicara. Menurut sejarah manusia sebelum mengenal bahasa kata dan tulisan, cara manusia berkomunikasi dengan menggunakan gambar bercerita maka dari itu tujuan penelitian ini untuk memastikan apakah siswa dapat menangkap isi video atau tidak melalui video rupa runggu. Salah satu cara pengimplementasiannya yaitu dengan memperkenalkan cerita rakyat. Karena cerita rakyat merupakan kisah sejarah dan budaya masyarakat yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa karena setiap ceritanya terkandung pesan moral yang baik sekaligus dapat meningkatkan imajinasi. Implementasi penggunaan video ini menggunakan metode kualitatif secara deskriptif. Tujuan peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai hasil uji coba implementasi video rupa runggu sebagai media pengenalan cerita rakyat untuk siswa kelas 1 – 3 SD Laboratorium UPI Cibiru juga mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video rupa runggu. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil implementasi penggunaan video rupa runggu pada siswa kelas 1 -3 SD Laboratorium UPI Cibiru yaitu siswa dapat menangkap isi cerita dari video dengan baik dapat dilihat dari kesesuaian gambar bercerita siswa terhadap alur cerita. Respon yang diberikan siswa melalui kuisioner dan wawancara terhadap penggunaan video rupa runggu juga mendapat respon yang baik.

Kata Kunci : Implementasi, Video Rupa Runggu, Cerita Rakyat

ABSTRACT

Deaf visual media is a visual work that contains elements of visual language in it. There are several kinds of deaf visual media such as film, television, video, and shadow puppets. This research implements video because the video is an audio-visual medium that can arouse passion for those who watch. In the deaf visual video, there is no story text and the characters in the video do not speak. According to human history, before knowing the language of words and writing, the way humans communicate using pictures tells stories, therefore the purpose of this study is to determine whether students can capture video content or not through deaf video. One way to implement it is by introducing folklore. Because folklore is a story of the history and culture of the community that can be used as a medium of learning for students because each story contains a good moral message and can increase imagination. The implementation of the use of this video uses descriptive qualitative methods. The purpose of the researcher is to use qualitative methods to describe in detail the results of the trial implementation of deaf visual video as a medium for introducing folklore to students in grades 1 – 3 of SD Laboratorium UPI Cibiru. Research data was obtained from observations, interviews, and questionnaires. The results of the implementation of the use of deaf video for students in grades 1 -3 SD Laboratory UPI Cibiru, namely students can capture the content of the story from the video well, it can be seen from the suitability of the student's storytelling image to the storyline. The responses given by students through questionnaires and interviews on the use of deaf video also received a good response.

Keyword: Implementation, Deaf Video, Folklore

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Video Rupa Rungu.....	6
2.2 Perkembangan Anak 6 - 8 Tahun	7
2.2.1 Perkembangan Motorik.....	7
2.2.2 Perkembangan Intelektual.....	8
2.2.3 Perkembangan Bahasa	9
2.3 Cerita Rakyat Nusantara.....	9
2.3.1 Ragam Cerita rakyat.....	10
2.3.2 Manfaat Cerita Rakyat.....	11

2.4 Model Komunikasi Cerita	13
2.5 Penelitian Terdahulu	14
2.6 Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Sumber Data.....	21
3.3 Tempat Penelitian.....	22
3.4 Instrumen Penelitian.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.6 Teknik Analisis Data.....	26
3.7 Uji Keabsahan Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Data Hasil Implementasi Penggunaan Video Rupa Rungu Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru	29
4.1.1 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Semangka Emas Pada Kelas 1 SD Laboratorium UPI Cibiru	30
4.1.2 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Semangka Emas Pada Kelas 2 SD Laboratorium UPI Cibiru	34
4.1.3 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Semangka Emas Pada Kelas 3 SD Laboratorium UPI Cibiru	39
4.1.4 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Topeng dan Pesta Roh Pada Kelas 1 SD Laboratorium UPI Cibiru	43
4.1.5 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Topeng dan Pesta Roh Pada Kelas 2 SD Laboratorium UPI Cibiru	47
4.1.6 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Topeng dan Pesta Roh Pada Kelas 3 SD Laboratorium UPI Cibiru	50

4.1.7 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Ular Ndaung Pada Kelas 1 SD Laboratorium UPI Cibiru	54
4.1.8 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Ular Ndaung Pada Kelas 2 SD Laboratorium UPI Cibiru	57
4.1.9 Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Ular Ndaung Pada Kelas 3 SD Laboratorium UPI Cibiru	59
4.2 Respon siswa terhadap penggunaan video rupa runggu sebagai media pengenalan cerita rakyat nusantara di sekolah dasar pada kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru	63
4.3 Pembahasan.....	75
4.3.1 Pembahasan Hasil Implementasi Video Rupa Rungu Cerita Rakyat Pada Kelas 1 -3 SD Laboratorium UPI Cibiru.....	75
4.3.2 Pembahasan Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Rupa Runggu Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara Di Sekolah Dasar Pada Kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4.1 Hasil Gambar Bercerita Fatta Kelas 2D Jasmine	36
Gambar 4.2 Hasil Gambar Bercerita Damar Kelas 2D Jasmine	36
Gambar 4.3 Gambar Bercerita Ahdan Kelas 3D Jenderal Ahmad Yani.....	41
Gambar 4.4 Hasil Gambar Bercerita Bima Kelas 1A Merkurius.....	45
Gambar 4.5 Hasil Gambar Bercerita Evan Kelas 3D Jenderal Ahmad Yani.....	52
Gambar 4.6 Hasil Gambar Bercerita Hunaifa Kelas 3D Jenderal Ahmad Yani ...	61
Gambar 4.7 Hasil Gambar Khinara Kelas 3D Jenderal Ahmad Yani.....	61
Gambar 4.8 Diagram Perasaan Siswa Menonton Cerita Rakyat Dengan Video Rupa Rungu.....	71
Gambar 4.9 Diagram Pemahaman Siswa Terhadap Pengenalan Cerita Rakyat Dengan Video Rupa Rungu	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara	23
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuisisioner	23
Tabel 4.1 Hasil Gambar Bercerita Semangka Emas Kelas 1A Merkurius	32
Tabel 4.2 Hasil Gambar Bercerita Semangka Emas Kelas 2D Jasmine	36
Tabel 4.3 Hasil Gambar Bercerita Semangka Emas Kelas 3D Ahmad Yani.....	41
Tabel 4.4 Hasil Gambar Bercerita Topeng dan Pesta Roh Kelas 1A Merkurius ..	45
Tabel 4.5 Hasil Gambar Bercerita Topeng dan Pesta Roh Kelas 2D Jasmine.....	48
Tabel 4.6 Hasil Gambar Bercerita Topeng dan Pesta Roh Kelas 3D Ahmad Yani	52
Tabel 4.7 Hasil Gambar Bercerita Ular Ndaung Kelas 1A Merkurius	55
Tabel 4.8 Hasil Gambar Bercerita Ular Ndaung Kelas 2D Jasmine	58
Tabel 4.9 Hasil Gambar Bercerita Ular Ndaung Kelas 3D Ahmad Yani	61
Tabel 4.10 Kesesuaian Gambar Bercerita Dengan Video Semangka Emas	63
Tabel 4.11 Kesesuaian Gambar Bercerita Dengan Video Topeng dan Pesta Roh	66
Tabel 4.12 Kesesuaian Gambar Bercerita Dengan Video Ular Ndaung	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian	82
Lampiran 2. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	83
Lampiran 3. Tampilan Video Rupa Rungu Topeng dan Pesta Roh	84
Lampiran 4. Tampilan Video Rupa Rungu Ular Ndaung	86
Lampiran 5. Tampilan Video Rupa Rungu Semangka Emas	90
Lampiran 6. Dokumentasi	93

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliani, L. d. (2021). *Komunikasi Gambar Bercerita Pada Video Animasi Rupa Rungu pada Anak Usia 6-9 Tahun*.
- Arief S. Sadiman, d. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* . Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Sleman: ReferensiCetakan.
- Bentacourt, M. (2012). *The Origins of Motion Graphic*.
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain - Lain*. Jakarta: Grafiti.
- Djam'an, S. (2010). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Dr. Hujair AH Sanaky, M. (2011). *Media Pembelajaran Interaktif - Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Dr. Rusman, M. (2018). *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok: PT Rajagrafinfo Persada.
- Drs.Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Sleman: Gava Media.
- Drs.Kuntjojo, M. (2009). *Metodologi Penelitian*, 46.
- Febriana, I. (2019). *Efektifitas Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran*.
- Fiske, J. (2018). *Curtural and Comunnication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hadi, S. (2019). *Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* . Yogyakarta: Diva.
- Istanto, F. H. (2000). Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual. *NIRMANA*, 23 - 35.
- Leni Aprilliani, R. D. (2021). *Komunikasi Gambar Bercerita Pada Video Animasi Rupa Rungu pada Anak Usia 6-9 Tahun*.

- Martiya, H. (2020). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Muaro Jambi*.
- Maya Purnama Sari, D. R. (2019). *Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara "Lok Si Naga"*.
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muhammad Nasrullah, d. (2021). Dale's Theory dan Bruner's Theory (Analisis Media Dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman*.
- Mutiaz, I. d. (2009). Cara Wimba Dan Tata Ungkap Bumber MTV: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis. *Wimba Jurnal Komunikasi Visual*, 37 -59.
- Nursuciati, I. (2020). Cerita Rakyat Sebagai Penunjang Pembelajaran. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Rita L. Atkinson, R. C. (1999). *Pengantar psikologi jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Ruslan, d. (2016). Penanaman Nilai - Nilai Moral Pada Siswa Di SD Negeri Lampeuneurut. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD*.
- Saifur, E. d. (2015). *Teori dan Pengajaran Sastra*. Sleman: RajaGrafindo Persada.
- Setiati, d. (2013). Komunikasi Gambar Bercerita pada Buku Belajar Baca Anak Taman Kanak-Kanak. *ITB J.Vis. Art&Des Vol.5, No.1*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method) Cetakan Kelima*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, S. (2014). *Jurnal FSRD ITB. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda - Pemuda*.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ucu, K. R. (2012, Juni 22). *Republika.co.id*. Retrieved from [Republika.co.id: https://www.republika.co.id/berita/m60kx2/kebudayaan-indonesia-nomor-39-dunia](https://www.republika.co.id/berita/m60kx2/kebudayaan-indonesia-nomor-39-dunia)