

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Indonesia menduduki peringkat 39 tingkat dunia dengan negara yang kaya akan budayanya (Ucu, 2012). Salah satu warisan budaya lisan yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan karya lisan kisah sejarah dan budaya masyarakat terdahulu yang disebarkan secara mulut ke mulut karena di dalamnya terdapat unsur nilai sosial dan norma sosial yang dapat dijadikan sebagai panutan. Menurut Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud, Indonesia memiliki 945 cerita rakyat di 34 provinsi. Tetapi sangat disayangkan banyaknya cerita rakyat yang berkembang di daerah masih banyak yang tersembunyi sehingga banyak siswa sekolah yang belum mengetahuinya (Nursuciati, 2020). Padahal cerita rakyat memiliki banyak fungsi baik dalam perkembangan siswa yaitu melatih ketrampilan kritis, menstimulus imajinasi, penanaman karakter, budaya, dan moral yang baik (Saifur R. d., 2015).

Saat ini banyak sekali kemerosotan moral bangsa dalam berperilaku khususnya generasi muda (Ruslan, 2016) maka dari itu perlunya penumbuhan moral dan karakter yang kuat pada peserta didik agar dapat mencerminkan ideologi suatu bangsa. Salah satu cara mudah yang dapat dilakukan yaitu dengan memperkenalkan cerita rakyat nusantara dalam pembelajaran. Melihat hal tersebut cerita rakyat patut untuk terus dilestarikan agar dapat memperkenalkannya kepada generasi bangsa untuk mendapatkan nilai karakter positif yang terkandung didalamnya dan dijadikan cermin kehidupan dalam bersikap dan bertingkah laku.

Anak usia rentang 0 - 8 tahun masih berada dalam fase anak usia dini. Pada usia tersebut merupakan periode awal yang paling mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangannya. Masa tersebut ditandai dengan periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya yang biasa dikenal dengan *golden ages* atau periode keemasan. Pengalaman dan stimulasi yang di dapatkan dapat menjadi pondasi yang kuat untuk mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Menurut Paul Laseau dalam (Istanto, 2000) mengatakan bahwa mata merupakan indera yang paling cepat dan lengkap dengan perkiraan 70% - 80% untuk menyebarkan informasi kepada indera lainnya. Sama halnya yang

dialami manusia, dalam sejarah dikatakan bahwa sebelum manusia dapat mengenal tulisan dan bahasa, manusia terlebih dahulu mengenal gambar. Bahkan saat jaman pra sejarah gambar digunakan sebagai alat komunikasi, maka dari itu gambar bercerita dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan anak dalam pembelajaran. Menurut C. Leslie Martin dalam (Istanto, 2000) mengatakan bahwa objek gambar dapat melengkapi bahasa lisan dan tulisan, karena bahasa lisan dan tulisan memiliki interpretasi yang beragam. Berbeda dengan gambar yang memiliki kemampuan untuk memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang intepetasi.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama pada bidang pendidikan menyebabkan proses pembelajaran yang terjadi saat ini tidak lagi hanya berpacu pada media buku saja, tetapi media pada bidang teknologi agar menghasilkan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Salah satu media bidang teknologi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat yaitu media audio visual, dikarenakan media audio visual mampu membangkitkan gairah siswa untuk memahami isi yang disampaikan dalam cerita. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur gambar dan suara. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena terdapat dua jenis media. Bentuk media audio visual yang akan diterapkan yaitu video rupa rungu. Video rupa rungu merupakan gambar deskriptif yang paling kompleks bahasa rupanya (Aprilliani, 2021).

Penelitian Sari,MP,dkk pada tahun 2019 dengan judul “Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara “Lok Sinaga” pada tahun 2019, video tersebut telah diuji cobakan secara terbatas pada anak usia 7-9 tahun sebanyak 5 orang anak. Uji coba video dilakukan dengan cara setiap anak menonton bersama video lalu menceritakan kembali cerita tersebut dengan kalimat sederhana. Dari hasil penuturan video, dikatakan bahwa setiap anak mampu menangkap isi cerita dengan baik sesuai dengan imajinasi masing – masing dan gambar tetap menjadi alih pesan dan alih makna.

Maka hasil dari penelitian Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara tersebut yang dilakukan oleh Sari akan lebih baik jika digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat di sekolah dasar karena masih jarang digunakan

sebagai media pengenalan dalam pembelajaran. Sebagai penunjang melakukan pengembangan sebuah video maka akan dianalisis mengenai bagaimana implementasi penggunaan video cerita rakyat nusantara di sekolah dasar. Setelah dilakukan analisis dari hasil penelitian Sari, rancang bangun video yang telah dilakukan mengandung media rupa runggu yang digunakan. Media rupa runggu merupakan gambar yang deskriptif bukan hanya sekedar gambar abstrak, geometris, ragam hias, dan sebagainya (Tabrani, 2012). Penelitian serupa yang telah menganalisis media rupa runggu yaitu penelitian Apriliani, L,dkk, Komunikasi Gambar Bercerita pada Video Animasi Rupa Runggu pada Anak Usia 6-9 tahun. Penelitian ini melakukan uji coba video cerita rakyat nusantara “Lok Sinaga” dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak wimba yang dihasilkan oleh anak ketika mendapatkan stimulus dari video, uji coba video dengan menggunakan model komunikasi cerita 2 (pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) dan model komunikasi cerita 3 (tidak diawali dengan pengenalan tokoh).

Dari kedua penelitian tersebut yang membahas mengenai media rupa runggu, maka peneliti ingin menguji cobakan video cerita rakyat rupa runggu untuk digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat di sekolah dasar. Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan peneliti ingin mengetahui apakah siswa tetap dapat menangkap pesan dari video dan bagaimana respon siswa ketika menggunakan video rupa runggu, penelitian ini berjudul: Implementasi Penggunaan Video Rupa Runggu Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara Untuk Siswa Kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam peneliti ini adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan video rupa runggu pada siswa kelas 1 – 3 SD Labschool UPI Cibiru?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video rupa runggu sebagai media pengenalan cerita rakyat nusantara di sekolah dasar pada kelas 1-3 SD Laboratorium UPI Cibiru?

### **1.3.Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi penggunaan video rupa rungu pada siswa kelas 1 – 3 SD Labschool UPI Cibiru
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video rupa rungu sebagai media pengenalan cerita rakyat pada kelas 1 – 3 SD Labschool UPI Cibiru

### **1.4.Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam dunia pendidikan, khususnya pada bidang Bahasa Rupa sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai hasil implementasi video rupa rungu di sekolah dasar bagi yang membutuhkan.
  - b. Memberikan manfaat yang positif bagi pengembang ilmu bahasa rupa dalam membuat media digital untuk menghasilkan media lebih baik.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru  
Menambah pengetahuan baru terkait respon penggunaan video rupa rungu sebagai pengenalan cerita rakyat di siswa kelas 1 – 3 sekolah dasar.
  - b. Bagi Siswa  
Penggunaan video rupa rungu dapat menjadi salah satu media yang dapat mengembangkan imajinasi saat sedang menonton sehingga dapat menstimulus kosa rupa anak.
  - c. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya pada bidang yang sama.

### **1.5.Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berperan sebagai pedoman dalam penelitian skripsi, dalam penelitian ini mengacu kepada panduan Karya Tulis Ilmiah Universitas

Pendidikan Indonesia tahun 2019. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I berisi mengenai latar belakang yang menjelaskan mengapa penelitian ini dilaksanakan, rumusan dan batasan masalah pada penelitian, tujuan dari penelitian, serta manfaat yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab II berisi mengenai teori – teori atau kajian secara teoretis yang menjelaskan hal – hal yang berkaitan dengan penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi mengenai metodologi yang dilakukan pada penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif yang berisi tentang metode dan jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV berisi mengenai temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Bab V berisi mengenai kesimpulan dan rekomendasi. Simpulan berisi mengenai kesimpulan jawaban dan rumusan masalah yang telah dilaksanakan pada penelitian ini. Rekomendasi berisi mengenai saran untuk pihak lain apabila ingin melakukan penelitian yang sejenis ataupun ingin melanjutkan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini.