

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA DALAM MEMPELAJARI CERITA RAKYAT PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 5 SDN 7 KURIPAN PURWODADI
PADA TAHUN AKADEMIK 2015-2016**

Sri Bintari

SDN 7 Kuripan Purwodadi

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya peranan mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi para siswa peserta didik di sekolah khususnya tingkat SD. Peneliti yang juga merupakan guru SD melakukan PTK ini pada siswa didiknya sendiri yaitu seluruh siswa kelas 5 SDN 7 Kuripan Purwodadi pada tahun akademik 2015-2016. Salah satu rumusan masalah seperti yang disampaikan pada artikel ini adalah “Sejauhmana penggunaan media video animasi dalam memperbaiki keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat pada siswa kelas 5 SDN 7 Kuripan Purwodadi pada tahun akademik 2015-2016?”. Peneliti mengeksplorasi penggunaan video animasi untuk memperbaiki kondisi belajar dengan materi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Pada kedua siklus, pengajaran cerita rakyat dilakukan dengan menggunakan video animasi dengan durasi 4 sampai 9 menit. Inti temuan dan analisa bahwa penggunaan media video animasi sangat efektif dalam memperbaiki keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan materi cerita rakyat pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Video Animasi, Keaktifan Siswa, Cerita Rakyat

Abstract

The background of this research is the importance of Indonesia language subject for elementary student level. As a class teacher of elementary school, researcher conducted this classroom action research to her own entire students. They are 5th grade students of SDN 7 Kuripan Purwodadi in the academic year 2015-2016. One of research questions published in this article is “to what extent the use of animation video media to improve students’ liveliness in following folklore teaching learning to fifth grade students of SDN 7 Kuripan Purwodadi in the academic year 2015-2016?”. The researcher explored the use of animation video to improve the learning condition of folklore on the Indonesia language subject. The researcher did it on 2 cycles. On both cycles, the teaching of folklore is conducted by using animation videos in the duration 4-9 minutes. The main finding and analysis related with the research question is “the use of animation video media is very effective to improve students’ liveliness to follow Indonesia language subject with the material of folklore”.

Key words: *Animation Video, Improvement, Students’ liveliness, folklore, fifth grade students of SDN 7 Kuripan Purwodadi 2015-2016*

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah mata pelajaran penting di tingkat SD ataupun di atasnya lagi secara praktek maupun secara administrative. Secara praktek, ada satu pehnomena unik yaitu jika seorang siswa telah menguasai keterampilan dan pengetahuan Bahasa Indonesia, maka dengan sendirinya penguasaan mata pelajaran lain juga akan menjadi baik. Secara administrative, pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu syarat utama seorang siswa untuk dapat dinyatakan telah berhasil menyelesaikan satu pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan satu-satunya bahasa pengantar dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat SD.

Berangkat dari fakta pentingnya posisi dan peranan pelajaran Bahasa Indonesia seperti telah diuraikan di atas dan selebihnya, peneliti memutuskan untuk menggali salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Peneliti yang juga merupakan guru kelas subjek penelitian, mengeksplorasi penggunaan media video animasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Keputusan peneliti dalam memilih topik akan diuraikan lebih lanjut di bawah ini.

Sebelum memutuskan mengangkat materi cerita rakyat, peneliti menemukan

adanya keadaan yang tidak ideal pada saat pengajaran materi cerita rakyat. Peneliti melihat adanya sikap yang kurang aktif pada siswa dan juga adanya kemampuan yang kurang pada siswa dalam memahami unsur-unsur cerita rakyat. Para siswa terlihat tidak maksimal seperti halnya pada masa pelajaran yang lain pada saat kegiatan belajar mengajar secara normal di dalam kelas. Peneliti kemudian menganalisa keadaan, dan mendeskripsikan berbagai permasalahan yang ada di dalam kelas pada pengajaran materi cerita rakyat.

Analisa awal terhadap keadaan belajar mengajar dengan materi cerita rakyat dari peneliti mengerucut pada satu bidang yaitu media pembelajaran. Peneliti melihat permasalahan disebabkan oleh tidak efektifnya media pembelajaran. Pada tahap pengajaran awal atau sebelum penelitian dimulai, peneliti mengajar materi cerita rakyat dengan media dan metode konvensional yaitu buku paket, LKS, dan berbagai arahan yang ada di syllabus dan RPP yang telah dibuat oleh peneliti sebelum mengajar. Keadaan tersebutlah yang membuat peneliti menyimpulkan dan memutuskan untuk mengeksplorasi penggunaan media alternative yaitu video animasi untuk memperbaiki keadaan belajar mengajar di dalam kelas pada materi cerita rakyat pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini sebagai satu bentuk Penelitian Tindakan Kelas atau PTK juga mengikuti sistem siklus selayaknya PTK pada umumnya. Secara gambaran besar ada 3 tahapan utama yang telah dilakukan. Setelah memutuskan masalah penelitian, peneliti melakukan studi kasus awal yang dilanjutkan dengan siklus 1 dan siklus 2. Setiap tahap dilakukan secara berkesinambungan yang artinya tidak terputus satu sama lain. Pelaksanaan yang selesai hingga siklus 2 tidak dilakukan atau diputuskan sekedarnya saja tapi telah melalui prosedur yang jelas. Penjelasan lebih lanjut tentang pelaksanaan dan hasil dari mulai studi kasus awal, siklus 1 hingga siklus 2 dapat dilihat pada bagian pembahasan.

Ada beberapa permasalahan yang telah diselesaikan dalam PTK ini, namun hanya salah satu aspek permasalahan, proses, dan temuannya yang disampaikan dalam artikel ilmiah ini yaitu; “Sejauhmana penggunaan media video animasi dalam memperbaiki keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat pada siswa kelas 5 SDN 7 Kuripan Purwodadi pada tahun akademik 2015-2016?”

Ada sejumlah teori yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian. Sebagian merupakan teori inti yang digunakan, dan sebagian

lagi merupakan teori pendukung. Pemilihan semua teori dilakukan melalui kajian yang mendalam. Peneliti melakukan review atau ulasan pada setiap teori yang dikutip. Pengulasan mengedapankan kebernalaran. Ulasan teori-teori tersebut dapat dilihat dibawah ini.

Pengajaran cerita rakyat dapat digolongkan dalam pengajaran sastra karena pada dasarnya cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra. Pengajaran cerita rakyat dapat dijadikan sebagai satu tahapan awal dalam menanamkan pengetahuan sastra kepada anak didik di usia dini khususnya tingkat SD. “Melalui bacaan cerita itu anak akan belajar bagaimana mengelola emosinya agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain” (Nurgiyantoro, 2010: 37). Hal lain yang dikemukakan adalah bahwa “Hubungan yang dibangun dalam pengembangan alur pada umumnya berupa hubungan sebab akibat. Hal itu berarti secara langsung atau tidak langsung anak "mempelajari" hubungan yang terbangun dan bahkan juga ikut mengkritisnya” (Nurgiyantoro, 2010: 37-38).

Pengajaran sastra pada anak SD dapat ikut mengembangkan aspek kognitive, afektive, dan psikomotorik. Hal tersebut senada dengan pernyataan “Ketika membaca cerita, pada hakikatnya anak dibawa untuk melakukan sebuah eksplorasi, sebuah perjelajahan, sebuah

petualangan imajinatif, ke sebuah dunia relatif yang belum dikenalnya yang menawarkan berbagai pengalaman kehidupan” (Nurgiyantoro, 2010: 41-42).

Cerita rakyat dapat digolongkan dalam kategori sastra lama karena pada umumnya cerita rakyat tidak diketahui siapa penciptanya dan diwariskan turun-terumurun. Bahkan kesamaan cerita rakyat dapat dijumpai pada daerah bahkan negara yang berbeda. Eko Sugiantoro (2015:159-216) menjelaskan jenis-jenis sastra lama yang terbagi dalam kategori dongeng, fabel, legenda, mite atau mitos, sage, cerita jenaka, hikayat, cerita berbingkai, cerita pelipur lara, dan epos atau epik. Semua jenis prosa sastra lama tersebut dapat masuk kategori dalam cerita rakyat, namun hanya beberapa saja yang sering terdengar dan didapati seperti dongeng, fabel, legenda, mite atau mitos, dan cerita jenaka. Jenis sastra lama lainnya jarang atau hampir tidak pernah terdengar lagi keberadaannya.

Dongeng merupakan jenis cerita rakyat yang paling sering ditampilkan untuk level pembelajar dini termasuk anak usia SD. Menurut Surana (dalam Kanzunudin, 2013: 264) dongeng adalah cerita-cerita zaman purba yang berbentuk prosa yang berisi tentang cerita khayal dan penuh keajaiban. Hal tersebut karena karakteristik dongeng yang bersifat universal dan cenderung aman untuk usia

anak-anak termasuk anak SD. Guru atau pendidik atau orang dewasa harus cermat dalam memilih jenis dan materi sastra yang akan disampaikan kepada anak-anak karena karya sastra memiliki unsur-unsur yang harus sesuai dengan level usia pembaca.

Secara umum cerita rakyat merupakan satu bentuk cerita yang tidak diketahui siapa pengarangnya dan diwariskan secara turun-temurun. Maka dari itu kadang terjadi sedikit perbedaan isi sekalipun tidak sampai melenceng antara satu daerah dengan daerah lain dengan jenis dan topik cerita rakyat yang sama. Proop (1987:4) menyatakan, cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung kejadian-kejadian yang ajaib, dan ceritanya tentang kehidupan sehari-hari dan tentang kehidupan binatang. Berbeda dengan Propp, Danandjaja (2007:21) menyatakan, cerita rakyat merupakan bagian kebudayaan yang diwariskan turun temurun dan bentuknya lisan. Jadi, penyebarannya dilakukan secara lisan. Somad, dkk (2007:171) menambahkan, cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung berbagai hal yang menyangkut hidup dan kehidupan masyarakat misalnya mengenai sistem nilai, kepercayaan dan agama, kaidah-kaidah sosial, dan etos kerja.

Cerita rakyat juga memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dengan yang membedakannya dengan jenis cerita lain yang buan jenis cerita rakyat. Propp (1987:4) menyatakan ciri cerita rakyat yaitu, ceritanya berkaitan dengan kejadian-kejadian yang ajaib dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain Propp, Danandjadja (2007:3-4), Purwadi (2009:5-6) juga merumuskan beberapa ciri cerita rakyat. Ciri pertama yaitu, cerita rakyat disebarkan secara lisan. Cerita rakyat disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut. Cerita rakyat juga hanya disebarkan di masyarakat kolektif tertentu dan bersifat tradisional. Ciri kedua yaitu, penyebarannya dilakukan dari waktu-kewaktu dan jarang mengalami perubahan. Ciri ketiga yaitu cerita rakyat bersifat anonim yaitu nama pengarang pertama tidak diketahui. Ciri keempat yaitu, cerita rakyat merupakan milik bersama dari masyarakat kolektif. Hal tersebut karena ciri cerita rakyat yang anonim, sehingga setiap masyarakat dalam kolektif tertentu berhak mengembangkan cerita tersebut.

Rujukan konsep media animasi sendiri merupakan media yang dapat memberikan visualisasi atau simulasi secara nyata yang dapat ditampilkan dengan fasilitas audio-visual. Media animasi dapat berupa gambar mati, gambar gerak tanpa suara, gambar gerak dengan

suara yang berbentuk video, power point, dan lain-lain. Satu syarat satu media dapat disebut sebagai media animasi adalah adanya satu kenuikan tampilan dengan berbasis iptek dan dapat terlihat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan design Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang telah dilakukan dalam 2 siklus. Berikut ini rincian singkat metode penelitian;

Kerangka Penelitian

Seperti telah dijelaskan di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan design Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Wardhani (2007:1.4) menyampaikan “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”.

Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 7 Kuripan Purwodadi pada tahun akademik 2015-2016. Penelitian ini dilakukan diawali pada minggu ke-5 bulan Agustus 2015 dan berakhir hingga penulisan laporan pada minggu ke-3 bulan Oktober 2015. Subjek penelitian adalah seluruh siswa-siswi kelas 5 SDN 7 Kuripan Purwodadi pada tahun akademik 2015-2016 yang berjumlah total

20 orang. Peneliti menggunakan populasi sehingga tidak ada sample. Peneliti sendiri merupakan guru kelas subjek penelitian.

Instrument Penelitian

Berikut ini merupakan instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam menjalankan penelitian yang meliputi:

- 1) Beberapa buku penelitian: Yang dimaksud disini adalah sejumlah buku referensi yang dikutip untuk kajian teori dan metode penelitian. Mengingat artikel ini adalah salah satu luaran penelitian, maka tidak semua dimunculkan dalam artikel ini. Adapun daftar buku yang dikutip dapat dilihat pada bagian daftar pustaka.
- 2) Buku pegangan guru dan LKiTiS: Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti yang merupakan guru kelas pada objek penelitian tetap berpegangan pada buku pegangan guru dan LKS. Hal ini dilakukan supaya penelitian tidak keluar dari rambu-rambu kurikulum. Bahkan pengangkatan tema penelitian juga berasal dari buku pegangan guru.
- 3) Media animasi: Media animasi disini merupakan media utama dalam penelitian. Media animasi berbentuk video animasi. Video-video tersebut didapat dengan cara didownload dari internet. Video animasi yang dipakai

ada 4 yaitu video buaya ajabi 1, tangkuban perahu, keong emas, dan legenda candi prambanan yang semuanya memiliki durasi tayang 4-9 menit.

- 4) Fasilitas multimedia berupa laptop, LCD, dan mini sound system atau pengeras suara kecil: Fasilitas-fasilitas berupa laptop, LCD, dan pengeras suara merupakan satu rangkaian peralatan untuk menjalankan video animasi yang telah didapat sebelumnya.
- 5) Buku catatan: Buku catatan berbentuk seperti halnya buku saku dipakai oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung untuk mencatat seketiak waktu terjadi satu keadaan yang dianggap cukup esensial. Hal ini ditempuh Karena ditakutkan jika peneliti mencatat terjadi-kejadian yang terjadi setelah penelitian, maka ditakutkan sebagian telah lupa. Hasil dari catatan di buku penelitian diungkapkan sebagai bahan observasi.
- 6) Kamera: Kamera disini digunakan untuk mengambil dokumentasi pada saat penelitian berlangsung.
- 7) Test: Test yang diberikan kepada siswa dalam bentuk instruksi penugasan untuk mengidentifikasi materi video animasi yang telah ditunjukkan dalam proses penelitian.

Prosedure Penelitian

Prosedure penelitian meliputi 3 tahap utama yaitu preliminary atau studi kasus awal, siklus 1 dan siklus 2. Hal penting lainnya adalah subjek yang terdiri dari 20 siswa dibagi dalam 5 kelompok belajar dan kerja berlaku dari awal hingga akhir pelaksanaan PTK. Berikut penjelasan singkatnya:

Tahap preliminary atau studi kasus awal; Pada tahap ini peneliti mengulang pengajaran cerita rakyat seperti halnya pada saat identifikasi masalah awal. Subjek tidak diberitahu tentang kegiatan bahwa mereka sedang diobservasi keadaan kelasnya. Materi pelajaran adalah cerita Putri Gisela yang dibawakan tanpa menggunakan media animasi, hanya berupa buku LKS saja. Mereka juga diberi pre-test dalam bentuk tugas.

Tahap Siklus 1; Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yang semuanya menggunakan video animasi dalam pengajaran. Pertemuan pertama, bahan materi ajarnya adalah video animasi buaya ajaib 1. Pertemuan kedua menggunakan video animasi cerita tangkuban perahu. Pertemuan kedua diakhiri dengan post-test 1.

Tahap Siklus 2: Siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pengajaran. Pertemuan pertama menggunakan video animasi cerita rakyat keong emas. Pertemuan kedua

menggunakan video animasi cerita legenda candi prambanan. Pada pertemuan kedua diakhiri dengan pemberian post-test 2.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik yaitu observasi, test, dan dokumentasi:

- 1) Observasi: Observasi dilakukan sebelum siklus 1 dan pada saat siklus 1 dan 2. Pada tahap sebelum siklus 1, kegiatan dengan mengobservasi keadaan pembelajaran di dalam kelas. Pada tahap siklus 1 dan 2 juga dilakukan observasi keadaan pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Tes: Tes diberikan pada siklus 1 dan 2 yaitu dengan membagi siswa secara berkelompok untuk ditugaskan menganalisa materi video animasi yang telah dipertunjukkan
- 3) Dokumentasi: Dilakukan dengan meminta bantuan pada pihak ke-3 untuk mengambil beberapa foto pada saat peneliti melakukan penelitian di dalam kelas.

HASIL dan PEMBAHASAN

Sesuai dengan satu rumusan masalah di dalam penelitian ini, maka peneliti memaparkan temuan dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap perbaikan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat tahap demi tahap penelitian:

Tahap Preliminary atau Studi Kasus

Awal

Pada tahap studi kasus awal ini, berikut temuan peneliti terhadap keaktifan awal siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat:

- a. Sebagian siswa masih asyik dan sibuk sendiri dengan buku pelajarannya saat diterangkan tentang materi cerita rakyat
- b. Sebagian siswa sibuk memainkan pensil mereka-reka sendiri cerita rakyat
- c. Hanya sebagian siswa yang tertarik terhadap diskusi tentang cerita rakyat di kabupaten Grobogan
- d. Sebagian siswa masih mengobrol dengan temannya sendiri sekalipun tidak sampai menimbulkan kebisingan
- e. Ada siswa yang melamun sendiri tidak focus pada materi pelajaran
- f. Ada siswa yang masih mencoba bermain dengan temanya yang beda kelompok belajar
- g. Tiap kelompok baru aktif jika didekati oleh guru

Tahap Siklus 1

Berikut ini temuan peneliti tentang keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan

media video animasi dengan materi cerita rakyat pada siklus 1:

- a. Siswa mulai ada ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dipakai yaitu video animasi
- b. Sebagian besar siswa sangat antusias bahkan pada saat peneliti masih memasang atau merangkai peralatan untuk mengajar
- c. Semua siswa hanya sepenuhnya fokus ke papan tulis pada saat penayangan video animasi
- d. Pada saat sebelum dan sesudah penayangan video animasi, sebagian siswa masih ada yang asyik perhatiannya terbagi ke peralatan tulisnya
- e. Pada saat video selesai ditayangkan, sebagian siswa kembali langsung mengobrol dengan temannya sehingga tidak langsung fokus ke materi
- f. Pada saat pengerjaan tugas kelompok, sebagian siswa masih terlihat kurang aktif dalam berdiskusi bersama dengan teman satu timnya

Tahap Siklus 2

Berikut ini temuan peneliti tentang keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi dengan materi cerita rakyat pada siklus 2:

- a. Dengan penjelasan yang lebih mendalam tentang materi cerita rakyat dan siswa yang lebih paham sebelum pemutaran video animasi maka siswa lebih siap dalam menyimak materi dalam bentuk video animasi
- b. Seluruh siswa memusatkan perhatian kepada media video animasi yang diputar
- c. Seluruh siswa menghadap ke depan menyimak video yang ditayangkan sekalipun mereka duduk berkelompok secara melingkar atau leter L
- d. Semua siswa meletakkan buku dan alat tulis pada waktu menyaksikan video animasi
- e. Terlihat sebagian siswa yang khususnya bertugas menulis pekerjaan dalam tiap kelompok mencatat hal-hal yang dirasakan penting yang dilihat pada video animasi yang ditayangkan
- f. Tidak ada siswa yang terlihat melamun atau menoleh ke belakang pada saat pemutaran video animasi
- g. Suasana di dalam kelas hening dari siswa dan hanya ada suara dari video animasi pada saat video animasi ditayangkan

Dari temuan di atas dapat dijabarkan bahwa penggunaan media video animasi

sangat efektif dalam memperbaiki keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Mendapatkan ketertarikan siswa adalah salah satu kunci penting yang dapat dikembangkan dalam memperbaiki kondisi belajar termasuk keaktifan siswa. Satu hal lain yang menjadi keberhasilan terselubung adalah adanya perbaikan pada sikap sosial siswa. Dengan membagi semua siswa atau subjek secara acak maka terdapat siswa yang terpisah dari teman-teman akrabnya selama ini. Hal tersebut yang selama ini merupakan tvariable intervening atau tidak kelihatan tapi terasa efeknya dan terasa sedikit sulit teratasi. Peneliti dapat membuktikan bahwa penyajian pembelajaran dengan media berkualitas dapat mengalahkan sikap egoisme siswa dalam pertemanan di dalam kelas.

KESIMPULAN dan SARAN

KESIMPULAN

Terkait dengan rumusan masalah, temuan, dan analisa terhadap perbaikan keaktifan siswa dalam mempelajari cerita rakyat dengan menggunakan media video animasi, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Kondisi awal:

- a. Kondisi awal kegiatan belajar cerita rakyat di dalam kelas sebelum penelitian yaitu tahap

preliminary atau studi kasus awal dapat dikategorikan rata-rata atau tidak terlalu buruk

- 2) Kondisi Proses penelitian:
 - a. Penggunaan peralatan multimedia seperti laptop, LCD, sound system, dan lain-lain dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran
 - b. Sisi negative yang harus dihindari dalam penggunaan peralatan multimedia adalah ketergantungan.
 - c. Video animasi sangat membantu guru dalam menjelaskan materi cerita rakyat karena materi lebih mudah dipahami secara audio-visual
 - d. Penggunaan video animasi dapat memperbaiki keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat
- 3) Kondisi akhir penelitian:
 - a. Penggunaan video animasi dapat membuat kondisi kelas menjadi lebih kondusif
 - b. Penggunaan video animasi sangat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sekaligus juga meningkatkan antusiasme mereka

SARAN

Berikut ini beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan dari PTK ini:

- 1). Kepada para guru SD disarankan untuk tidak berhenti melakukan inoasia melalui pelaksanaan PTK. Kewajiban dalam menjalankan PTK bukanlah satu hal yang perlu ditakuti, tapi merupakan satu hal yang harus disambut sebagai tantangan dalam meningkatkan kualitas SDM guru dan siswa.
- 2). Kepada pada pemanngku kebijakan seperti kepala sekolah, pengawas sekolah, hingga kepala dinas pendidikan di setiap kabupaten atau kota sekira semakin dapat memberikan motivasi dan memfasilitasi para guru SD untuk terus mengembangka diri dalam pelaksanaan PTK.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. 2007. Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kanzunnudin, Mohammad. 2013. Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. Kudus: Yayasan Adhigama.
- Nurgiyantoro Burhan. 2010. Sastra Anak. Yogyakarta: Gadhah Mada University Press.

Propp, V. 1987. Morfologi Cerita Rakyat. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Kementrian Pendidikan Malaysia.

Purwadi. 2009. Folklor Jawa. Jogjakarta. Pura Pustaka Yogyakarta.

Somad, Adi Abdul, dkk. 2007. Aktif dan Kreatif Berbahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiantoro, Eko. 2015. Mengenal Sastra Lama. Yogyakarta: Andi Offset.

Wardani, I G.A.K. 1995. Studi Tentang Penyelenggaraan Paket B yang Efektif Biaya, Relevan, dan Berkesinambungan di Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) Propinsi Nusa Tenggara Timur. Jakarta: Universitas Terbuka.