

MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI CERITA RAKYAT RAWA PENING PADA MATERI SATUAN WAKTU KELAS 3 SD

Agustin Aryani, Anis Indarto, Putri Adinda, Renita Nur Fadilah, Windy Anggraini
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
agustinaryani1708@gmail.com, anisindarto14@gmail.com, putriiadinda1@gmail.com,
renitanf06@gmail.com, ainindy04@gmail.com

Abstract

Folklore, apart from being a medium of entertainment, has important value for life because it is rich in positive ideas, noble thoughts and valuable soul experiences. As part of cultural wealth, folklore can be used as a learning medium by considering the functions contained in it. These functions can be contextualized or integrated into various subjects. Using folklore as a learning medium can also facilitate children's learning process.

Abstrak

Cerita rakyat selain sebagai media hiburan juga mempunyai nilai penting bagi kehidupan karena kaya akan gagasan positif, pemikiran luhur dan pengalaman jiwa yang berharga. Sebagai bagian dari kekayaan budaya, cerita rakyat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan mempertimbangkan fungsi yang terkandung di dalamnya. Fungsi-fungsi ini dapat dikontekstualisasikan atau diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran juga dapat memperlancar proses belajar anak.

Article History

Received: Juli 2024
Reviewed: Juli 2024
Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234
DOI : 10.8734/Trigo.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Trigonometri



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam sejarah Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, kaya akan keragaman budaya, bahasa, dan tradisi. Salah satu aspek budaya yang menonjol adalah cerita rakyatnya yang beragam dan mencerminkan kebijaksanaan serta nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakatnya. Cerita rakyat ini telah diwariskan dari generasi ke generasi, mengandung pelajaran moral, mitos, legenda, dan kisah-kisah heroik yang menggambarkan kehidupan masyarakat di berbagai daerah di Indonesia.

Cerita rakyat Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan tradisi yang penting. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyatnya sendiri, yang mencerminkan ciri dan kekayaan budaya lokal. Misalnya, cerita "Sangkuriang" dari Jawa Barat menceritakan tentang asal mula Gunung Tangkuban Perahu, sedangkan "Malin Kundang" dari Sumatera Barat yang mengisahkan tentang pentingnya berbakti kepada orang tua.

Cerita dongeng dari luar negeri menyajikan imajinasi yang tidak terbatas serta didukung dengan visualisasi yang sangat menawan dan media yang jauh lebih menarik seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi (Wijaya, 2018). Sebagai contoh yaitu *Cinderella*, *Sleeping Beauty*, *Snow White* yang merupakan sebagian dari deretan dongeng yang sangat populer di luar negeri termasuk Indonesia. Akan sangat disayangkan apabila anak-anak Indonesia sebagai penerus bangsa justru lebih mengidolakan cerita dongeng dari luar negeri. Tidak hanya dongeng, berbagai cerita yang berasal dari luar Indonesia semakin menutupi cerita rakyat Indonesia yang penyajiannya dinilai sangat kuno dan biasa saja.

Salah satu cerita rakyat yang cukup dilupakan dan banyak tidak diketahui oleh penerus bangsa Indonesia adalah Rawa Pening yang artinya rawa dengan air yang bening. Rawa Pening adalah sebuah danau yang merupakan objek wisata air di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Danau ini tepatnya berada di cekungan terendah antara Gunung Merbabu, Telomoyo, dan Ungaran. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita rakyat Rawa Pening tersebut adalah sifat

angkuh, sombong dan tidak menghargai orang lain adalah sifat yang tidak terpuji. Saling membantu dan saling tolong menolong merupakan perbuatan baik dan patut untuk dicontoh, tanpa memandang latar belakang status sosial, agama, asal, dan kondisi fisik orang yang ditolong.

Kemajuan zaman dan teknologi bisa menjadi ancaman sekaligus sarana untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia, tergantung pada cara penggunaannya. Generasi muda, terutama anak-anak masa kini, lebih banyak menghabiskan waktu dengan media dan teknologi baru. Media dan teknologi baru dapat menjadi metode yang cepat dan praktis untuk menyajikan cerita rakyat. Penulis ingin menggunakan potensi media dan teknologi baru untuk menampilkan cerita rakyat yang selama ini terlupakan, dengan harapan dapat menghidupkannya kembali. Salah satu media yang digunakan untuk menyajikan dan melestarikan cerita rakyat Indonesia adalah animasi.

Salah satu cerita rakyat yang terkenal adalah Legenda Rawa Pening, sebuah kisah yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Legenda ini tidak hanya menggambarkan keindahan alam Indonesia tetapi juga mengandung nilai-nilai moral dan pelajaran hidup yang berharga. Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Salah satu aspek penting dari warisan budaya Indonesia adalah cerita rakyatnya, yang telah diwariskan dari generasi ke generasi (Turyani et al., 2024). Cerita rakyat ini mencerminkan nilai-nilai, norma, dan tradisi yang ada di masyarakat, serta memberikan gambaran tentang kehidupan dan pandangan dunia nenek moyang kita.

Cerita rakyat di Indonesia beragam dan mencakup berbagai bentuk, mulai dari mitos, legenda, dongeng, hingga fabel. Setiap daerah memiliki cerita khasnya sendiri yang unik, seperti cerita Malin Kundang dari Sumatra Barat, legenda Danau Toba dari Sumatra Utara, hingga kisah Roro Jonggrang dari Jawa Tengah. Melalui cerita-cerita ini, kita dapat memahami cara pandang masyarakat terhadap alam, kekuatan supranatural, hubungan antarmanusia, serta moralitas. Penelitian tentang cerita rakyat di Indonesia tidak hanya penting untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga untuk memahami identitas bangsa. Cerita-cerita ini seringkali sarat dengan pesan moral yang dapat menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita rakyat juga berperan dalam memperkuat rasa kebersamaan dan identitas kolektif di tengah masyarakat yang beragam.

Cerita rakyat adalah bagian dari sastra tradisional yang kehadirannya untuk memberikan pengajaran dan dapat pula dipandang sebagai memahami akar eksistensi manusia dan kemanusiaan serta hidup dan kehidupan pada masa lalu yang menjadi akar kehidupan masa kini (Azis, 2014). Di samping itu, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat memberikan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan ini. Dalam kapasitasnya sebagai kekayaan budaya, cerita rakyat sarat pula dengan ide-ide yang positif, buah pikiran yang luhur, dan pengalaman jiwa yang berharga.

Legenda Rawa Pening menceritakan tentang asal-usul terbentuknya danau Rawa Pening, sebuah danau besar yang terletak di Kabupaten Semarang. Kisah ini berpusat pada seorang anak laki-laki bernama Baru Klinthing, yang memiliki kekuatan ajaib. Melalui perjalanan hidupnya, legenda ini menggambarkan bagaimana kebaikan, kejujuran, dan keberanian bisa mengatasi ketidakadilan dan keserakahan. Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi cerita Legenda Rawa Pening secara lebih mendalam, mulai dari latar belakang sejarah, tokoh-tokoh utama, hingga pesan moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu, kita juga akan melihat bagaimana legenda ini mempengaruhi budaya dan tradisi masyarakat di sekitar Rawa Pening hingga hari ini. Mari kita mulai dengan memahami lebih jauh tentang latar belakang dan asal-usul legenda yang memukau ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Video adalah media elektronik yang dapat menghasilkan tayangan yang dinamis dan menarik dengan menggabungkan teknologi audio dan visual. Namun, menurut Setyosari, video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti media audio visual atau pandang dengar. Video dapat disimpan dalam bentuk VCD, DVD, atau sebagai media internet seperti YouTube, yang membuatnya mudah dibawa dan digunakan di mana saja. Selain itu, sangat umum dan mudah digunakan (Ulfah, 2020).

Terdapat berbagai jenis video yang dapat digunakan untuk mengajar, seperti animasi pembelajaran, video di mana guru menjelaskan topik, tulisan dengan suara, dan lainnya. Anima adalah kata Yunani yang berarti "memberi nyawa". Animasi sendiri adalah film yang menggambarkan benda yang seolah hidup yang dibuat dari fotografi, gambar, boneka, atau tulisan dengan perbedaan kecil antar frame untuk memberi kesan bahwa benda itu bergerak saat diproyeksikan. Menurut Agus Suheri, animasi adalah kumpulan gambar yang telah diolah sehingga dapat menghasilkan gerakan. Animasi juga dapat meningkatkan konsistensi pembelajaran multimedia, menurut Mayer dan Moreno dalam Review Psikologi Pendidikan, berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning*, mengusulkan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan konsistensi sesuai dengan teori kognitif tentang pembelajaran multimedia. Pendapat ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran melalui media, terutama media animasi, dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah-olah olah hidup seperti karate. Ini terdiri dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Menurut (Zada Juansyah et al., n.d.) mendefinisikan media video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga memberi kesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Siswa dapat menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, yang dapat membantu mereka tetap fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, sehingga siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama dan menerima informasi yang sama. Selain itu, media video animasi ini dapat menghemat waktu dan tenaga karena guru tidak perlu menampilkan objek nyata (Yudianto, 2017). Seperti proses atau jenis tanah, tanah yang berbeda harus ditunjukkan kepada peserta didik. karena media video animasi ini sangat baik untuk menyampaikan informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan kesalah pahaman bagi siswa, isi media diselingi dengan gambar asli materi yang disampaikan dan diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan di depan kelas melalui layar LCD proyektor, yang memungkinkan semua siswa melihatnya.

Penggunaan video animasi di dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yang terdapat dalam jurnal Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung (2021) Oka Negara yang mengutip dalam jurnal Ayuningsih yaitu a) Menarik perhatian dan fokus siswa, b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar, c) Mempermudah susunan pembelajaran, d) Mempermudah pemahaman siswa dan e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit. Selain itu mengutip jurnal Komang Sukarni dan Ida Bagus Surya Manuba menyatakan bahwa dalam temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.

METODOLOGI

Dalam rangka mencapai tujuan, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan strategi berfikir fenomenologis yang terbuka dan fleksibel. Bentuk analisis dilakukan secara induksi sebagai modal guna memahami dan menyimpulkan fakta yang ditemukan, kemudian mengikuti desain yang fleksibel sesuai dengan konteks. Sehingga desain yang dihasilkan tidak kaku sifatnya sehingga memberi peluang untuk menyesuaikan diri dengan konteks yang ada.

HASIL PENELITIAN

Di Semarang terdapat sebuah danau yang bernama Rawa Pening. Danau yang kaya akan ikan ini, memiliki kisah legenda yang masih diceritakan secara turun temurun hingga sekarang.

Pada zaman dahulu, terdapat sebuah desa yang bernama Desa Ngasem yang terletak di kaki gunung Telomoyo. Kabupaten Semarang. Provinsi Jawa Tengah. Desa Ngasem yang dipimpin

oleh seorang kepala Desa bernama Ki Sela Gondang. Ia memiliki seorang putri bernama Endang Sawitri yang berusia 28 tahun.

Endang Sawitri berusia 28 tahun, jika usia Endang Sawitri diubah dalam satuan bulan, maka berapa bulan usia Endang Sawitri?

Suatu hari, agar acara bersih desa berjalan lancar, ia diutus sang ayah untuk meminjam pusaka sakti yang sudah ada sejak 4 abad yang lalu milik Ki Hajar Salokantra. Ki Hajar Salokantra pun meminjamkan pusaka yang dimaksud. Sebelum Endang Sawitri pulang, Ki Hajar Salokantra berpesan jangan sampai pusaka itu diletakan di atas pangkuan.

Jika diubah dalam bentuk Tahun, maka pusaka sakti tersebut sudah ada sejak berapa Tahun lamanya?

Namun, di tengah perjalanan Endang Sawitri tanpa sengaja melanggar pesan tersebut. Akibatnya, Endang Sawitri hamil. Ki Sela Gondang kemudian memohon Ki Hajar Salokantra untuk menikahi putrinya. Saat lahir ternyata anak tersebut berwujud naga yang diberi nama Baru Klinting Untuk melepas kutukan pusaka, Baru Klinting harus bertapa di Gunung Telomoyo selama 1 tahun.

Baru klinting bertapa selama 1 tahun, jika diubah ke hari maka berapa hari Baru Klinting bertapa?

Suatu hari, Baru Klinting akhirnya berubah menjadi manusia. Ia pergi ke Desa Pathok untuk mencari makan. Tapi penduduk desa itu mengusirnya karena penampilannya yang penuh luka dan mengeluarkan bau tak sedap. Hanya seorang janda tua bernama Nyi Latung yang bersedia membantunya. Baru Klinting menyuruh Nyi Latung membuat perahu untuk melarikan diri sebelum Desa Pathok di landa banjir. Untuk membuat perahu Nyi Latung membuat perahu membutuhkan waktu selama 1 bulan.

Jika dalam membuat perahu Nyi Lantung memerlukan waktu 1 bulan, maka berapa hari waktu yang diperlukan Nyi Lantung dalam membuat perahu?

Baru Klinting kemudian menancapkan lidi di tengah keramaian sembari meminta warga untuk mencabut lidi itu. Ternyata tidak ada yang dapat mencabutnya. Baru Klinting pun mencabut lidi tersebut, seketika keluar air dari bekas tancapan lidi itu. Lama-kelamaan, air tersebut menenggelamkan seluruh desa.

Apabila desa tersebut tenggelam seluruhnya selama 5 hari, kemudian 1 bulan terdapat 30 hari. Maka sisa hari dari 1 bulan tersebut berapa?

Terkecuali Baru Klinting dan Nyi Latung yang selamat berkat naik keatas perahu. Desa itu pun akhirnya berubah menjadi genangan luas yang kini dikenal dengan Rawa Pening.

PEMBAHASAN

Dalam memilih pelajaran yang tepat untuk diberikan kepada anak-anak, aspek penting untuk dipertimbangkan adalah dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan. Karya sastra adalah pelajaran yang cocok untuk diberikan karena membaca karya sastra dengan hati dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menggembirakan. Karya sastra juga mengajarkan anak-anak nilai-nilai dan cara hidup yang baik. Selain itu, karek sastra dapat digunakan sebagai refleksi langsung dari kehidupan anak-anak karena mereka dapat mencurahkan pengalaman hidup mereka melalui karya sastra dan pada akhirnya menemukan nilai-nilai dari pengalaman tersebut.

Sangat penting bagi calon guru, baik guru kelas rendah maupun kelas tinggi, untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra. Antara nilai-nilai yang dia tanamkan termasuk pemahaman tentang dunia, pengembangan sikap positif yang terdiri dari kesadaran akan harga diri, toleransi terhadap orang lain, dan kesadaran akan hubungan manusiawi.

Dengan demikian, cerita rakyat dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran sastra anak lintas kurikulum karena tokoh-tokohnya meningkatkan apresiasi siswa. Ini akan menumbuhkan imajinasi siswa, mendorong mereka untuk mempertimbangkan dan mempertimbangkan pengalaman atau gagasan dunia nyata dengan berbagai cara, menumbuhkan pemahaman mereka tentang perilaku kemanusiaan, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kehidupan.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini sebagai penutup dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat sarat dalam makna dan dapat dijadikan sebagai media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi matematika. Kemudian, karakter tokoh dalam cerita tersebut terintegrasi dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika, serta agama. Selain itu, pengetahuan apresiasi sastra, perlu dipahami oleh calon guru dan guru sekolah dasar sebagai pembentukan karakter siswa, karena melalui cerita rakyat siswa dapat mengetahui dan membedakan karakter baik dan tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Wijaya, Valiana Sandra (1264085) (2018) *Perancangan Film Animasi Cerita Rakyat Rawa Pening Untuk Anak Sekolah Dasar*. Undergraduate thesis, Universitas Kristen Maranatha.
- Azis, S. A. (2014). Cerita rakyat salah satu media pembelajaran sastra anak lintas kurikulum. *Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 97–104.
- Turyani, I., Sugiarto, E., & Naam, M. F. (2024). Nilai-Nilai Seni, Budaya, Dan Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Patih Sampun Asal Kabupaten Pemasang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 139–148.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.
- Zada Juansyah, E., Safitri, D., Arya Putri, F., Yuniarti, G., Aries Ananda, T., Cakrayana, I., & Karim, A. (n.d.). *Cendikia Cerita Rakyat Roro Jongrang Salah Satu Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar*.