

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian dan Pengembangan

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji **keefektifannya**. Pengembangan juga merupakan penelitian yang bisa digunakan untuk mengembangkan produk atau perbaikan produk. Produk bisa berupa benda atau perangkat keras seperti buku, modul atau alat pembelajaran di dalam kelas.²⁵

Menurut Haviz, penelitian pengembangan adalah studi secara sistematis tentang proses perancangan, pengembangan, dan mengevaluasi model, program, strategi pembelajaran beserta perangkatnya, produk, dan system sebagai solusi terhadap masalah yang kompleks dalam pendidikan praktis, dan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik dari model, program, strategi pembelajaran beserta perangkatnya, produk, dan sistem tersebut.²⁶

Sedangkan menurut Hanafi, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut.²⁷ Sementara itu Sigit juga mengemukakan bahwa

²⁵ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD, (Bandung: Alfabeta, 2011), cet. 14, 297.

²⁶ M Haviz, "Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna," *Ta'dib*, Vol. 6, No. 1 (2013): 31–32.

²⁷ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4, No. 2 (2017): 130.

penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).²⁸

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah sebuah jenis penelitian yang dilakukan melalui beberapa proses yang sistematis untuk menghasilkan suatu produk-produk tertentu dalam pendidikan

2. Model Penelitian dan Pengembangan

a. Thiagarajan (1974)

Thiagarajan mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. *Define* (pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

²⁸ Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan," *Literasi*, Vol. 4, No. 1 (2013): 21.

b. Model *Planing, production and evaluation* (PPE)

Dalam hal ini Richey dan Klein menyatakan bahwa fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. *Planning* (perancangan), berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (memproduksi), adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (evaluasi), merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

c. Model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE)

Robert Maribe Branch mengembangkan instruksional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. *Analyze*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Desigh*, merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk. *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Menurut Endang Mulyantiningsih, langkah-langkah

pengembangan produk, model penelitian, dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data dan inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.²⁹

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya adalah tengah, perantara atau pengantar. Namun lebih khusus lagi pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung dimaknai sebagai grafis, fotografis, atau secara elektronik untuk menangkap, memproses, dan memasang kembali informasi visual atau verbal.³⁰

Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan motivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.³¹ Penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran akan meningkatkan kesuksesan untuk peserta pendidikan. Penggunaan

²⁹ Andi Tia Astria, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash di SMA Negeri 8 Model Bulukumba" (Skripsi, Makassar, Universitas Negeri Makassar, 2017), 26-28.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 3.

³¹ Angkowo R dan A Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 10.

media sangat memungkinkan bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah media berupa alat grafis, fotografi atau elektronik yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, minat dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar sehingga diharapkan dapat mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan proses pembelajaran media sangat penting sebagai sarana pembelajaran untuk interaksi dalam presentasi. Peran media pendidikan sebagai alat untuk kegiatan belajar sesuai dengan kondisi belajar dan kondisi siswa sesuai dengan dengan serangkaian tujuan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Dengan media pembelajaran ini, peserta didik akan lebih semangat untuk mempelajari materi yang menarik perhatian peserta didik.³²

Penggunaan media pembelajaran khususnya untuk peserta didik sekolah dasar, mereka akan bersemangat dalam pembelajaran jika media yang digunakannya sangat menarik. Media yang menarik akan merangsang pembelajaran, meningkatkan pengetahuan mereka dan memberikan pengalaman belajar. Namun dengan media pembelajaran, pendidik harus memilih media yang dapat menarik minat siswa, minat belajar mereka sesuai dengan tingkat perkembangannya.

³² Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 54.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat bahan ajar adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dikatakan lebih efektif dan efisien.³³ Berikut manfaat media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas arti atau makna materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.
- c. Menggunakan media pembelajaran akan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Dengan media pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, namun mereka belajar dengan cara mengamati, mencoba, melakukan dan lain-lain.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menerapkan media untuk peserta didik agar tidak bosan dan belajar tidak hanya dilakukan secara verbal tetapi peserta didik dapat belajar untuk mencoba, mengamati dan melakukan.

4. Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis media pembelajaran dan pengelompokannya. Berbagai jenis media pembelajaran secara umum yaitu media audio, media visual dan media audiovisual. Yang pertama adalah visual dan media

³³ Rostina Sundayana, *Media pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 11-12.

³⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

visual adalah jenis media yang dapat dilihat secara langsung tanpa suara apapun. Media pembelajaran visual bisa dikelompokkan menjadi dua bagian, media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh media visual meliputi: media gambar, foto, grafik, sketsa, poster, patung, globe. Yang kedua adalah media audio, media audio adalah satu-satunya media yang dapat melakukan itu mendengar tanpa melihat gambar. Misalnya di radio, tape recorder, lab bahasa. Berikut ini adalah media audio visual, audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar.³⁵

Media ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu media audio visual gerak dan audio visual diam. Contoh media audio visual meliputi: proyektor LCD, televisi, DVD, dan film audio. Dalam pemilihan media harus adanya pertimbangan-pertimbangan yang matang untuk digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

C. Literasi

1. Pengertian Literasi

Dapat dikatakan bahwa literasi merupakan landasan kemampuan siswa untuk belajar dan berprestasi baik di sekolah maupun kehidupan setelah lulus. Literasi di zaman sekarang ini yang dimaksudkan sebagai pengalaman belajar siswa, memiliki keunggulan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Ketika siswa membaca suatu bacaan tertentu, maka secara otomatis akan terekam

³⁵ Susilana rudi, dan Riyana Cepi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV wacana prima, 2009), 12

dalam ingatannya, yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman setiap siswa terhadap sesuatu. bacaan dari buku, makalah, dan tulisan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Baik latihan membaca maupun pembentukan proses berpikir siswa sendiri akan sangat membantu. abad ke-21 dalam periode waktu ini.³⁶

Dalam istilah literasi dimaknai dalam beragam versi antara lain (a) kemampuan membaca, (b) kemampuan performansi membaca dan menulis sesuai dengan kebutuhan, (c) kompetensi seorang akademisi dalam memahami wacana secara profesional, (d) kemampuan mengintegrasikan empat aspek keterampilan berbahasa dan kemampuan berpikir kritis, (e) kemampuan siap pakai guna menguasai gagasan baru atau cara mempelajarinya, (f) kemampuan sebagai penunjang keberhasilan dalam lingkungan akademik atau sosial.³⁷

2. Jenis-Jenis Literasi

Mengembangkan literasi informasi berdasarkan pendapat Clay dan Ferguson yang meliputi literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual.

a. Literasi Dini (*Early Literacy*), yaitu kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di rumah. Pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi fondasi perkembangan literasi dasar.

³⁶ Febrilio, "Pengembangan Media Pembelajaran...", 8705.

³⁷ Iis Lisnawati and Yuni Ertinawati, "LITERAT MELALUI PRESENTASI" 1, no. 1 (2019): 3.

- b. Literasi Dasar (*Basic Literacy*), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.
- c. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.
- d. Literasi Media (*Media Literacy*), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
- e. Literasi Teknologi, yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga

pemahaman menggunakan komputer yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.

- f. Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.³⁸

D. Media Berbasis Wayang

Media pendidikan adalah alat untuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan dan keterampilan siswa serta merangsang proses belajar siswa. Media pendidikan sebagai wadah pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pendidikan dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Penggunaan media

³⁸ Ibid., 4-5.

secara kreatif akan meningkatkan potensi siswa untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang mereka pelajari dengan baik dan meningkatkan kinerja dalam mengimplementasikan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.³⁹ Ada banyak media pembelajaran yang digunakan guru dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Di antaranya adalah media audiovisual, media visual, *flash card*, gambar berseri, *puzzle*, foto, komik, manipulasi, boneka, wayang, dll.

Wayang berfungsi sebagai media informasi, pendidikan dan komunikasi massa yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat dengan tujuan akhir membangun karakteristik yang baik.

1. Sejarah Wayang

Ada tiga teori berbeda tentang dari mana wayang berasal. Yang pertama berpendapat bahwa wayang awalnya lahir di pulau Jawa. Kedua, wayang diklaim berasal dari India dan dibawa ke Indonesia oleh agama Hindu. Cendekiawan dari Inggris, negara Eropa yang pernah menaklukkan India, merupakan mayoritas dari kelompok ini. Ketiga, berbagai penulis buku telah menegaskan bahwa wayang adalah penemuan Cina. Pertunjukan wayang adalah bagian dari budaya Tiongkok kuno, menurut buku Prof. G. Schel Chineseche Brauche Und Spiele di Europa. Ada pertunjukan wayang kulit pada masa pemerintahan Kaizar Wu Ti, sekitar 140 SM, untuk

³⁹ Erwan Puji Rahayu, (2015). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul*. Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Kreatif Tadulako. Vol 3 No. 4: 40-42.

menguatkan hal ini. Acara ini segera menjadi populer di India, dan dari India dibawa ke Indonesia.⁴⁰

Kesimpulannya adalah bahwa meskipun ada banyak kesamaan antara wayang yang berbeda dari negara-negara Asia yang berbeda, ada juga banyak perbedaan. Perbedaan tersebut meliputi nama wayang, bahasa, dan cerita yang diambil dari Ramayana dan Mahabharata. Budaya wayang diyakini telah tiba setidaknya selama kerajaan Jawa Timur makmur Raja Airlangga, juga dikenal sebagai Raja Kahuripan (976-1012). Dalam tradisi Jawa, kisah-kisah Maha Barata dan Ramayana yang dibawakan oleh dalang atau situasi pewayangan sering dituturkan. Wayang dari Mahabharata memiliki pemahaman yang kompleks, dan lengkap tentang sifat manusia yang hampir setiap orang alami dalam situasi yang juga dialami dalam cerita.

2. Pengertian Wayang

Wayang merupakan salah satu jenis pertunjukan teater yang umum di Indonesia. Dipentaskan oleh berbagai etnis (Jawa, Bali, Sasak, Sunda, dan Banjar), dan memiliki banyak bentuk ekspresi yang berbeda. Namun, semuanya memiliki seperangkat karakteristik dalam hal yang membentuk karakter cerita digunakan. Boneka, baik datar maupun tiga dimensi, dan boneka dimainkan oleh seorang dalang sebagai alat peraga. Wayang merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang menggambarkan kisah seseorang atau kerajaan dari alam semesta wayang. Wayang berasal dari

⁴⁰ Anjar Mukti Wibowo and Prisqa Putra Ardany, "Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk," *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA* 5, no. 02 (July 10, 2015): 190–91.

kata Ma Hyang, yang berarti dewa, makhluk spiritual, atau Yang Mahakuasa.

Wayang adalah sebuah “bayangan” yang dapat bergerak sesuai dengan pertunjukan yang diberikan oleh seorang dalang adalah bagaimana wayang kadang-kadang digambarkan sebagai seni pertunjukan dalam budaya Jawa. Berdasarkan alur novel, bayangan juga dapat dilihat sebagai potret karakter manusia dan karakter sebagai potret kehidupan. Wayang kulit adalah model wayang Jawa yang terkenal. Produk sampingan dari upacara keagamaan Jawa adalah seni wayang. Banyak orang Indonesia pernah menganggap animisme dan dinamisme itu benar. Menurut agama ini, setiap benda memiliki kehidupan dan kekuatan, termasuk arwah orang yang meninggal. Akibatnya, mereka terus disembah dan didoakan.⁴¹

3. Macam-Macam Wayang

Kesenian wayang terdapat bermacam macam wayang diantaranya: Wayang Kulit, Wayang Purwa, Wayang Parwa, Wayang Madya, Wayang Gedog Wayang Beber, Wayang Calonarang, Wayang Krucil, Wayang golek, Wayang Menak, Wayang, Wayang Klithik, Wayang Suket, Wayang Gung, Wayang Potehi, Wayang Orang.⁴²

4. Media Pembelajaran Berbasis Wayang

Dalam menerapkan media pembelajaran pendidik perlu akrab dengan konsep desain saat menggunakan media pembelajaran wayang. Bisa sederhana memahami ide, atau pada besarnya yang telah mencapai penelitian. Namun, jika pendidik dapat membuat bahan ajar berbasis

⁴¹ Ibid., 190.

⁴² Ibid., 191.

wayang akan lebih handal dan akurat. Semua pendidik sudah familiar dengan definisi media pembelajaran. Namun jika alat pembelajarannya berbasis wayang tentu akan berbeda karena menurutnya wayang atau pertunjukan yang mirip wayang merepresentasikan gagasan secara luas. Wayang adalah alat belajar yang sangat serbaguna yang dapat digunakan dengan berbagai bahan, termasuk karton, kertas, rumput atau suket, atau boneka asli seperti yang digunakan oleh dalang.⁴³

Proses pembelajaran terhambat oleh penggunaan media yang tidak efektif atau tidak sesuai dengan unsur-unsur tujuan pembelajaran yang harus dicapai, dan akibatnya penguasaan siswa terhadap unsur-unsur tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi setelah menyelesaikan pembelajaran. proses pembelajaran di bawah standar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah wayang kulit yang secara fisik hampir mirip dengan media visual. Namun, gambar itu lebih dari sekadar foto; dibuat menggunakan media wayang dan digambar di atas kertas tebal sehingga menjadi gambar wayang. Seperti halnya media pewayangan lainnya, wayang berbasis gambar ini bisa jadi merupakan salah satu jenis wayang. Wayang, wayang kulit, wayang golek, dan wayang rumput, dan sebagainya.⁴⁴

⁴³ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2007), 66.

⁴⁴ *Ibid.*, 44-47.

5. Media Wayang Kayu

Wayang dalam bahasa Jawa, istilah “wayang” diartikan sebagai “bayang” dalam bahasa Jawa, dan mengacu pada jenis teater lisan yang menggabungkan efek bayangan dan cahaya dan disertai dengan musik gamelan. Wayang itu sendiri sering disebut sebagai wayang. Sedangkan wayang dalam pengertian luas dapat merujuk pada foto, boneka manusia palsu yang terbuat dari kulit, karton, seng, mungkin fiberglass, atau bahan lain dengan dua dimensi, serta potongan kayu datar atau bulat dengan desain tiga dimensi.⁴⁵

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti ingin menyatukan dua media yaitu media wayang dan kayu menjadi satu media. Materi pembelajaran wayang kayu sangat menarik. Media wayang kartun ini mengambil bentuk gambar tiruan karakter yang menarik. Sebuah representasi visual dari karakter dari sebuah cerita. Tokoh dan nama mereka dapat dibuat sendiri oleh peneliti, atau mereka dapat mengadopsi kepribadian dan tokoh yang sudah ada dari dongeng yang akan mereka baca.

E. Unsur Intrinsik

1. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa persatuan Republik Indonesia. Bahasa Indonesia resmi dikarenakan bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi, sedangkan bahasa persatuan dikarenakan alat komunikasi yang kedudukannya dapat mempersatukan negara Indonesia.

⁴⁵ Dita Akmaliah, Peningkatan keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa kelas Vii A SMP Negeri 1 Kangkung, (Skripsi S1 Fakultas Bahas dan Seni Universitas Negeri Semarang), 52.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI dilakukan dengan implementasi materi pelajaran sesuai tingkatan peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu dari pendekatan pengajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah difokuskan pada empat aspek ketrampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar.⁴⁶

2. Pengertian Unsur-Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik ialah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud meliputi tema, alur/plot, tokoh dan penokohan, setting/latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.⁴⁷

3. Jenis-Jenis Unsur Intrinsik

a. Tema

Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, tema dapat bersinonim dengan ide atau tujuan utama cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan terkandung di dalam teks sebagai struktur semantic, serta menyangkut persamaan-

⁴⁶ Rully Rezki Saputra, Bahasa Indonesia (Banjarmasin: Poliban Preess, 2020).

⁴⁷ Josilia Lotto Limbong dan Suparman, "KEMAMPUAN MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK CERPEN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 10 KOTA PALOPO", *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, no 1 Vol.2: 16.

persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu.⁴⁸

b. Alur/Plot

Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap urutan kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.

Macam-macam alur:

- 1) Alur maju adalah peristiwa-peristiwa diutarakan mulai awal sampai akhir/masa kini menuju masa datang.
- 2) Alur mundur/sorot balik/flash back adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi bagian penutup diutarakan terlebih dahulu/masa kini, baru menceritakan peristiwa-peristiwa pokok melalui kenangan/masa lalu salah satu tokoh.
- 3) Alur gabungan/campuran adalah peristiwa-peristiwa pokok diutarakan. Dalam pengutaraan peristiwa-peristiwa pokok, pembaca diajak mengenang peristiwa-peristiwa yang lampau.

Alur meliputi beberapa tahap:

- 1) Pengantar, yaitu bagian cerita berupa lukisan, waktu, tempat atau kejadian yang merupakan awal cerita.
- 2) Penampilan masalah, yaitu bagian yang menceritakan masalah yang dihadapi pelaku cerita.

⁴⁸ *Ibid.*, 16-17.

- 3) Puncak ketegangan/klimaks, yaitu masalah dalam cerita sudah sangat gawat, konflik telah memuncak.
- 4) Ketegangan menurun/antiklimaks, yaitu masalah telah berangsur-angsur dapat diatasi dan kekhawatiran mulai hilang.⁴⁹

c. Latar/*setting*

Latar merupakan hal-hal yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana dalam cerita tersebut. *Setting* atau latar biasanya berhubungan erat dengan tema cerita misalnya jika cerita itu bertemakan pendidikan maka *settingnya* atau latarnya berada di sekolahan, jika cerpennya bertemakan agama maka *settingnya* tentu saja berada di tempat ibadah, pesantren, dan sebagainya.⁵⁰

d. Tokoh

Tokoh merupakan pelaku pada sebuah cerita. Setiap tokoh biasanya mempunyai karakter tersendiri mulai dari watak, sikap, perilaku, sifat, dan kondisi fisik. Karakter tokoh dalam sebuah cerita dapat juga disebut dengan perwatakan. Dalam sebuah cerita dapat digolongkan karakter dalam tiga jenis yaitu:

- 1) Tokoh protagonis yaitu tokoh utama dalam sebuah cerita atau tokoh yang memerankan peran menjadi orang baik.
- 2) Tokoh antagonis yaitu lawan dari tokoh utama dan memerankan peran sebagai orang jahat.

⁴⁹ Ibid., 18-19.

⁵⁰ Mirya Anggrahini Nimpuno, "Analisis Unsur Intrinsik dan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Cerpen Mirror, Mirror On The Wall Karya Dewi Lestari", *NUSA*, no 3 (Agustus 2018) Vol. 13: 455.

- 3) Tokoh figuran yaitu tokoh pendukung untuk cerita atau tokoh yang mendampingi tokoh protagonis.⁵¹

e. Penokohan

f. Sudut Pandang

Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun, semuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh dan lewat kaca mata tokoh cerita. Sudut pandang adalah cara memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu.⁵²

g. Amanat

Amanat adalah pesan atau hikmah yang dapat diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan sebagai cermin maupun panduan hidup. Pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya kepada pembaca atau pendengar. Pesan ini berupa harapan, nasehat, kritik, dan sebagainya.⁵³

⁵¹ Ibid., 455.

⁵² Limbong, "KEMAMPUAN MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK.", 19.

⁵³ Ibid., 19.