

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu dari warisan kebudayaan tersebut yang dapat terlihat jelas secara tradisional menggambarkan tradisi dan kehidupan suatu daerah adalah sastra lisan. Sastra lisan merupakan suatu kebudayaan yang berkembang di tengah masyarakat dan diwariskan secara turun temurun secara lisan (Juwati, 2018). Salah satu jenis sastra lisan adalah cerita rakyat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Astika dan Yasa (2014: 67) yaitu “Indonesia sangat kaya akan cerita rakyat atau cerita lisan”. Cerita rakyat terdiri dari tradisi-tradisi yang berasal dari kebudayaan di Indonesia yang kemudian dituangkan ke dalam kesusastraan dalam bentuk lisan. Banyak jenis pengemasan cerita rakyat yang kadang tidak dapat diterima oleh logika karena mengandung hal-hal ajaib ataupun goip. Cerita rakyat juga memiliki berbagai versi hal ini terjadi karena penyebarannya dilakukan secara lisan. Meskipun terdiri dari versi yang berbeda-beda cerita rakyat tetap saja memiliki dasar cerita yang sama, terutama pada cerita rakyat yang bersifat sakral. Penyebaran cerita rakyat dilakukan melalui mulut ke mulut, cerita rakyat biasanya bersifat anonim atau nama pencipta cerita tersebut tidak pernah diketahui.

Cerita rakyat bertumbuh dan berkembang dengan baik diberbagai daerah di Indonesia berdasarkan masyarakat penuturnya. Banyak sekali cerita rakyat di Indonesia rakyat yang sarat akan nilai-nilai yang sesuai jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai adalah poin-poin yang memiliki

manfaat bagi manusia dan kemanusiaan yang diperoleh dari mendalami sebuah karya sastra (Akbar2019:18). Sejalan dengan itu Arijarkora (dalam Akabar 2019:18) berpendapat bahawa nilai merupakan sebuah dasar kehidupan yang harus diterapkan dalam kehidupan manusia. Jadi dapat dikatakan nilai adalah pedoman dasar dalam menjalani hidup yang berkaitan dengan hal-hal yang baik yang berusaha diamalkan oleh manusia agar mencapai penghdupan yang bahagia. Nilai-nilai dalam cerita rakyat dikaitkan dengan kebaikan, keluhuran, dan kebajikan yang harus dihargai dan berusaha diamalkan oleh manusia dalam kehidupan agar mendapatkan kebahagiaan. Tetapi, tidak semua generasi di masyakat memiliki ketertarikan dan kepedulian terhadap keberlangsungan cerita rakyat sebagai bagian dari kebudayaan. Generasi muda kurang memiliki ketertarikan terhadap keberlangsungan kebudayaannya sendiri. Rasa bangga serta kepedulian terhadap kelestarian budaya kurang tertanam pada generasi muda di Indonesia saat ini. Karena sedikitnya ketertarikan sebagian generasi muda terhadap kebudayaan, maka sangat memungkinkan warisan budaya akanhilang siring berkembangnya zaman.

Dewasa ini perkembangan zaman akan terus berlangsung seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi yang awalnya berkembang sangat lambat berubah menjadi sangat cepat. Dampak positif teknologi ini membuat pekerjaan manusia semakin lebih praktis. Meskipun perkembangan teknologi sangat membantu kehidupan yang serba praktis tetap saja memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatif terjadi akibat perkembangan teknologi adalah penurunan kepedulian masyarakat terutama pada generasi muda.

Peserta didik atau siswa pada era digital memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan era saat pendidik atau guru hidup di zamannya. Era teknologi ini generasi muda lebih tertarik untuk bermain game karena hal tersebut menjadi hiburan bagi mereka. Dimana mereka hidup dikelilingi dengan teknologi, sehingga mereka bahkan tidak mengenal budayanya sendiri. Komputer dan internet dapat dijadikan sarana yang efektif bagi siswa untuk belajar, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun demikian, tidak bisa dipungkiri adanya kenyataan bahwa para siswa dan generasi muda banyak membelanjakan waktu mereka untuk sekadar “ngobrol” melalui berbagai media sosial (medsos) yang ada, seperti face book, whatsApp, twitter, instagram, dan path. Berdasarkan penelusuran terbatas pengguna medsos di kalangan siswa, masih banyak di antara mereka yang belum memanfaatkan media tersebut untuk menambah atau memperkaya ilmu pengetahuan. Aktivitas membaca mereka belum terarah pada bacaan-bacaan yang bermutu. Hal ini lah yang membuat Generasi muda semakin kurang memperhatikan kelestarian kebudayaannya sendiri sehingga kebudayaan di Indonesia mengalami pergeseran yang signifikan.

Internet merupakan produk teknologi yang kini diterapkan oleh masyarakat khususnya generasi muda sebagai alternatif dalam berinteraksi sosial (Shiefti, 2016). Saat internet muncul manusia dapat terhubung dari ujung belahan Dunia manapun, umumnya internet digunakan oleh masyarakat untuk mengakses media sosial. Media sosial berasal dari dua kata yaitu “media” dan “sosial”. Kata “media” merujuk pada sarana yang disertai dengan teknologi, sedangkan kata “sosial” merujuk pada komunitas atau sebuah

kebersamaan dalam kelompok (Rulli, 2018: 3-8). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sarana komunikasi yang dipakai oleh masyarakat untuk terhubung anantara satu dengan yang lainnya.

Usaha yang dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat tentunya sudah sangat banyak dilakukan. Membuat cerita rakyat menjadi materi pembelajaran di sekolah adalah salah satu upaya yang banyak dilakukan untuk menjaga kelestarian cerita rakyat. Materi cerita rakyat diterapkan pada sekolah dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan cerita rakyat di sekolah mulai dari Sekolah Dasar ini diharapkan mampu menjadi cara untuk memperkenalkan cerita rakyat yang sarat akan kebudayaan di Indonesia serta nilai-nilai luhur kepada peserta didik yang menempati kedudukan sebagai generasi muda penerus kebudayaan. Karena memiliki peranan yang sangat penting dalam melestarikan cerita rakyat, pembelajaran cerita rakyat ini memerlukan perhatian khusus. Oleh karena itu perlu dirancang media pembelajaran yang menarik, kreatif, bervariasi serta relevan untuk generasi sekarang yang umumnya banyak menggunakan teknologi. Dengan begitu cerita rakyat akan tetap lestari meskipun berada di tengah-tengah perkembangan teknologi.

Karena kepopulerannya banyak masyarakat memanfaatkan *YouTube* untuk membuat kanal *YouTube*. Salah satu Kanal *YouTube* yang memiliki konten video yang menarik adalah “Dongeng Kita”. Di tengah-tengah terkikisnya kebudayaan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” hadir sebagai akun *YouTube* yang

membagikan video-video animasi menarik yang berkaitan dengan kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia seperti cerita rakyat, pakaian adat, lagu daerah, rumah adat dan sebagainya. Saat ini Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” telah memiliki 1,68 juta pengikut dengan jutaan penayangan di setiap videonya.

Unggahan video di Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” selain bermanfaat untuk melestarikan sebuah kebudayaan, penyampaian konten-kontennya pun dikemas dengan sangat menarik dengan menggunakan video animasi. Video animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan ketentuan waktu yang sudah ditetapkan. Selain cocok digunakan sebagai hiburan video animasi juga sangat relevan digunakan sebagai bahan pembelajaran. Melalui video animasi ini seseorang mampu mengetahui sesuai secara detail dengan cara yang menarik. Berdasarkan artikel yang dimuat pada animasistudio.com, video animasi memiliki kelebihan bila diterapkan dalam pembelajaran. Pertama, video animasi dapat menggambarkan objek secara jelas dan memberikan gambaran yang baik bagi peserta didik. Kedua, dengan video animasi materi-materi yang kompleks dapat dengan mudah untuk dipahami. Ketiga, video animasi dapat diputar kapan saja dan dimana saja. Keempat, peserta didik juga dapat menonton video animasi berulang kali untuk meningkatkan pemahamannya terhadap suatu materi. Sehingga video animasi sangat cocok bila digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Adanya kanal *YouTube* “Dongeng Kita” yang mengunggah video-video animasi menarik tentang kebudayaan Indonesia dapat dijadikan alternatif

pemilihan media pembelajaran di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media sosial *YouTube* sudah tentu sangat akrab dengan keseharian peserta didik, sehingga tidak sulit bila diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sejalan dengan perngunaan teknologi untuk pembelajaran pemerintah juga semakin giat membuat gerakan penggunaan teknologi khususnya untuk pendidikan. Salah satu kegiatan itu adalah program Kampus Mengajar Angkatan 1. Program ini diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Mengajar atau MBKM. Implementasi program ini telah disesuaikan dengan perkembangan zaman dan menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi saat ini agar kompetensi lulusan dari program ini dapat menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan yang semakin meningkat Widiyono, dkk (2021). Kampus Mengajar ini diselenggarakan dengan tujuan sebagai solusi bagi siswa sekolah dasar (SD) agar mendapatkan pengajaran selama pandemi dengan memberdayakan mahasiswa yang berdomisili di tempat tersebut. Program ini menjadi sebuah solusi bagi guru karena meringankan beban yang harus ditanggung selama pengajaran jarak jauh yang dapat dikatakan tidaklah mudah. Tidak hanya bagi guru dan siswa, pelaksanaan program ini juga membantu mahasiswa untuk mengembangkan dirinya di satuan pendidikan SD dengan mengajar para peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2021b). Kegiatan Kampus Mengajar ini meminta mahasiswa untuk membantu operasional sekolah, adaptasi teknologi, administrasi, dan pembelajaran literasi dan numerasi.

Kegiatan Kampus megajar ini tentunya bukan hanya bermanfaat bagi guru dan siswa tapi juga bermanfaat bagi mahasiswa karena mereka mampu melatih kemampuan mengajar dengan menggunakan teknologi dan juga membuat pembelajaran lebih kreatif. Dengan memanfaatkan media sosial kanal *YouTube* mahasiswa memperkenalkan siswa dengan cara belajar yang relevan dilakukan dimanapun. Memilih Video animasi di Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” karena memiliki kaitan dengan pembelajaran cerita rakyat di SD.

Dalam video animasi tersebut mengandung nilai-nilai serta isi yang sesuai dengan materi pembelajaran cerita rakyat, khususnya mengacu pada kompetensi dasar 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya. Noy (2016: 2) bahwa isi karya sastra khususnya dalam cerita rakyat difokuskan dalam unsur intrinsik, seperti tema, tokoh, karakter, alur, latar, serta amanat yang merupakan sebuah satu kesatuan yang saling berhubungan. Isi dalam cerita rakyat di kanal *YouTube* “Dongeng Kita” dapat dilihat melalui urutan yang di tentukan dari mulai tema, latar, tokoh, latar, serta amanat yang terkandung. Zuhriah (2017:11) bahwa nilai-nilai dalam cerita rakyat mencakup nilai keagamaan, nilai moral, nilai sosial serta nilai budaya. Nilai-nilai ini akan bermanfaat besar apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kanal *Youtube* “Dongeng Kita” memiliki hubungan dengan pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar. Ketika siswa menonton *Youtube* “Dongeng Kita” tersebut siswa akan belajar cerita rakyat sesuai dengan apa yang mereka dengarkan. Video *youtube* ini juga bisa diunduh, sehingga sangat membantu siswa dalam materi pembelajaran cerita rakyat pada program kampus mengajar.

Terdapat banyak cerita rakyat namun tidak semua diteliti maka difokuskan dengan tujuan penelitian ini agar memberikan sumbangan terhadap sekolah dimana peneliti melaksanakan program kampus mengajar yaitu di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara. Dengan demikian akan dipilih tiga judul cerita rakyat yaitu *Lutung Kasarung*, *Batu Menangis dan Asal-Usul Rawa Pening*. Cerita-cerita ini kental dengan nilai-nilai yang harus ditanamkan dalam pendidikan terkait dengan tujuan kurikulum dengan kajian ini akan membantu guru dalam memilih materi yang akan di ajarkan dalam cerita rakyat khususnya dalam menggunakan teknologi.

Penelitian mengenai penggunaan kanal *YouTube* “Dongeng Kita” sebagai media pembelajaran cerita rakyat dalam program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara ini belum pernah dikaji penelitian lain sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis atau lainnya. Namun, dalam setiap penelitian pasti memiliki persamaan, kemiripan dan perbedaan. Peneliti menemukan beberapa penelitian sejenis yaitu dilakukan oleh Hamidah pada tahun 2020 yang berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Serial Animasi Kiko Musim Kedua dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Tematik” dari Universitas Negeri Antasari dengan tujuan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial animasi Kiko musim ke dua dan mengetahui relevansinya terhadap pembelajaran tematik, penelitian oleh Novianto Noy (2016) yang berjudul “ Analisis unsur interinsi dan nilai-nilai cerita rakyat “ *Dara Buak* “ dari suku Dayak Mualang Desa Tapang, Pulau Kecamatan Belitung Hilir Kabupaten Sekandau” dari STKIP Persada

Khatulistiwa Sintang. Dari kedua penelitian ini kanal *YouTube* dongeng kita belum pernah digunakan. Berdasarkan pemaparan tersebut, video animasi kanal *Youtube* “Dongeng Kita” khususnya tentang cerita rakyat layak untuk diteliti serta dideskripsikan lebih lanjut kaitannya dengan pembelajaran cerita rakyat di Sekolah Dasar. Dari observasi awal ketiga cerita yang berjudul Lurung Kasarung, Batu Menangis dan Asal-Usul Rawa pening ini sangat kental dengan nilai-nilai yang di tamkan di Sekolah Dasar. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang dipakai di sd dalam rangka kebutuhan itulah maka kajian inidilakukan yaitu untuk mendapatkan sumber belajar atau materi ajar yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Terkait dengan program ini peneliti ingin membagi sesuatu yang nantinya berkontribusi pada sumber belajar kemudian materi ajar terkait dengan pembelajaran di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara khususnya dalam menanamkan nilai-nilai melalui cerita rakyat. Oleh karena itu melalui penelitian yang berjudul **“Penggunaan Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” sebagai Media Pembelajaran Cerita Rakyat dalam Program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School, Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara”** diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Belum ada perhatian khusus pada Pembelajaran Cerita Rakyat di Sekolah Dasar untuk melestarikan kebudayaan di tengah-tengah perkembangan teknologi.
2. Belum ada pemanfaatan media sosial yang akrab dengan peserta didik sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar.
3. Adanya kanal *YouTube* “Dongeng Kita” mengunggah konten-konten menarik berbasis video animasi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan.
4. Belum diketahui isi unsur intrinsik dalam cerita rakyat di kanal *YouTube* “Dongeng Kita” yang sesuai dengan materi pokok dalam pembelajaran cerita rakyat di Sekolah Dasar.
5. Belum diketahui secara pasti nilai-nilai yang ada dalam kanal *YouTube* “Dongeng Kita” yang digunakan sebagai media pembelajaran cerita rakyat di Sekolah Dasar.
6. Belum ada implementasi pelaksanaan Kampus Mengajar di sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan kanal *Youtube* “Dongeng Kita”.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pada penelitian ini tidak keseluruhan permasalahan yang ditemukan akan dikaji, penulis memfokuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis video animasi di YouTube Channel "Dongeng Kita" khususnya video animasi cerita rakyat.
2. Tidak keseluruhan video animasi cerita rakyat di YouTube Channel "Dongeng Kita" akan dianalisis, analisis disesuaikan dengan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Analisis yang dilakukan pada video animasi cerita rakyat di YouTube Channel "Dongeng Kita" hanya sebatas pada isi dan nilai-nilai pada video sekaligus memaparkan kesesuaiannya dengan pembelajaran cerita rakyat pada program kampus mengajar.
3. Analisis disesuaikan dengan kompetensi dasar 1.2 Mengidentifikasi cerita rakyat yang didengarnya".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana isi unsur intrinsik yang terkandung dalam video animasi di *Kanal YouTube* "Dongeng Kita"?
2. Nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam video animasi di *Kanal YouTube* "Dongeng Kita"?
3. Bagaimana kaitan antara video animasi pada kanal *YouTube* "Dongeng Kita" dengan pembelajaran cerita rakyat pada program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School, Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Tercermin dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengkaji unsur intrinsik yaitu tema, tokoh, alur, latar serta amanat yang terkandung dalam video animasi di Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” dalam pembelajaran cerita rakyat pada program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School, Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara .
2. Untuk mengkaji nilai- nilai yang terkandung dalam video animasi di Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” dalam pembelajaran cerita rakyat pada program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School, Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara
3. Untuk mengetahui kaitan antara video animasi Kanal *YouTube* “ Dongeng Kita” dalam pembelajaran cerita rakyat pada program Kampus Mengajar 1 di SD Swasta Rahayu Chandra Betania School, Kabanjahe, Karo, Sumatera Utara

1.6 Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memberikan manfaat berupa pengetahuan baru mengenai video animasi di Kanal *YouTube* “Dongeng Kita” yang

mengandung isi, serta nilai-nilai yang memiliki kaitan dengan pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar yang dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran menarik di tengah-tengah perkembangan teknologi serta akrab dengan keseharian peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat digunakan sebagai tambahan dalam memilih bahan materi yang akan digunakan dalam melakukan pembelajaran utamanya pada materi cerita rakyat. Sehingga, dalam pemberian materi yang mutakhir dapat menambah perkembangan data, jenis dan contoh dari materi terkait.

b. Bagi Siswa

Adanya penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai isi serta nilai-nilai dalam cerita rakyat. Siswa juga dapat menggunakan bahan ajar yang mutakhir sehingga tidak monoton dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti lain sebagai acuan dan referensi dalam melaksanakan penelitian yang serumpun.