

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI CERITA RAKYAT KELAS X DI KABUPATEN PEKALONGAN

Muhammad Irfan Alamsyah, Ariesma Setyarum
Universitas Pekalongan, Kota Pekalongan, Indonesia
irfanalamsyah309@gmail.com, rizma2208@gmail.com

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pekalongan

ABSTRACT

This study aims to determine the needs for Indonesian language learning media for folk tale material for Grade X students in senior high schools/vocational high schools in Pekalongan Regency. This study is a qualitative descriptive research. The data collection techniques used were interviews and the completion of digital questionnaires. The research instruments were developed by considering five indicators: the types of learning media commonly used, the advantages and disadvantages of the commonly used learning media, and the learning media needed to conduct a more optimal learning process. Based on the analysis of the data, it can be described that students consider the use of learning media to be very important in folk tale lessons and are more interested in digital learning media, particularly digital storytelling and animated videos. However, some senior high schools and vocational schools in Pekalongan Regency only use lecture methods without any learning media, causing students to feel bored and less interested in the learning process.

Keywords: Indonesian language, Learning media, Folklore

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas X di SMA/SMK yang ada di Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan Wawancara dan pengisian angket digital. Instrumen penelitian dikembangkan dengan memperhatikan beberapa indikator, yaitu jenis media pembelajaran yang biasa digunakan, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang biasa digunakan, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih optimal. Berdasarkan hasil analisis data dapat dideskripsikan bahwa, peserta didik menganggap penggunaan media pembelajaran sangat penting pada materi cerita rakyat dan lebih tertarik terhadap media pembelajaran digital khususnya digital Storytelling dan video animasi, tetapi beberapa SMA/SMK di Kabupaten Pekalongan hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran.

Kata kunci : Bahasa Indonesia, Media pembelajaran, Cerita rakyat

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat ataupun sarana yang berfungsi guna membantu Guru dalam mengajar sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mentransfer informasi makin meningkat (Akbar, 2023: 24). Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Media yang tepat juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Masih terdapat banyak Guru yang belum mengintegrasikan media pembelajaran dalam proses mengajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat, hal ini menyebabkan peserta didik sering merasa bahwa kegiatan belajar kurang menarik.

Cerita rakyat termasuk dalam salah satu warisan budaya tradisional Indonesia yang telah ada dan berkembang sejak dulu secara turun-temurun (Danandjaja dalam Sholahunisa & Insani, 2024). Di

Indonesia sendiri banyak sekali terdapat Cerita rakyat pada setiap daerahnya yang diceritakan dari mulut ke mulut, Pekalongan salah satunya. Sebagai salah satu daerah yang kaya akan budaya, Pekalongan memiliki banyak cerita rakyat yang belum dikenal oleh generasi muda saat ini. Sayangnya, dikarenakan sangat minim dokumentasi serta kurang bervariasi pada media penyampaian menyebabkan cerita-cerita ini semakin jarang terdengar di kalangan generasi muda. Jika tidak segera diupayakan pelestariannya, maka akan sangat dikhawatirkan Cerita rakyat Pekalongan akan semakin terlupakan dan kehilangan relevansinya dalam kehidupan Masyarakat.

Dalam pembelajaran di sekolah, materi cerita rakyat masih menjadi bagian dari kurikulum Bahasa Indonesia. Namun, penyampaiannya seringkali dilakukan dengan metode yang konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Umumnya, guru masih mengandalkan metode ceramah dan pembacaan pasif, yang membuat siswa merasa jenuh. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap isi cerita menjadi kurang mendalam, dan hal ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar karena terbatasnya akses terhadap bentuk penyajian yang lebih menarik.

Hal ini didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah di wilayah Pekalongan, yakni SMK Islamiyah Sapugarut, dengan guru Bahasa Indonesia sebagai narasumber. Narasumber menyampaikan bahwa materi cerita rakyat masih diajarkan di jenjang SMK, khususnya kelas X. Namun, media ajar yang digunakan masih terbatas pada PowerPoint berisi teks materi, tanpa didukung elemen digital yang lebih menarik seperti video animasi, digital storytelling, atau konten yang sering ditemui di media sosial. Selain itu, narasumber juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ajar digital, seperti digital storytelling yang disertai ilustrasi sesuai dengan tingkat intelektual siswa kelas X, akan menjadi lebih menarik. Oleh sebab itu, kehadiran media pembelajaran digital dinilai mampu menghadirkan nuansa baru dalam pembelajaran cerita rakyat.

Penelitian Setyarum dan Aulia (2023) menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran tematik di SDN 01 Purworejo telah disesuaikan dengan kurikulum, implementasinya masih mengalami hambatan. Guru belum sepenuhnya berhasil menerapkan pembelajaran tematik secara optimal, salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penelitian oleh Inggriany (2024) mengungkapkan bahwa Kondisi media pembelajaran pada kelas X di SMAN 3 Kuningan materi Teks Cerita rakyat hanya menggunakan powerpoint yang ditampilkan melalui projector, namun frekuensi penggunaannya terbilang jarang. Selain itu, media pembelajaran lainnya antara lain Quizziz, google form, dan buku teks. Hal ini menunjukkan kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik dan terkesan monoton bagi generasi muda untuk lebih mengenal secara mendalam mengenai Cerita rakyat. Demikian temuan penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini dalam upaya memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.

Guru sering menghadapi berbagai hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Tugas yang menumpuk, seperti kewajiban mengajar dan pengelolaan administrasi, membuat mereka kekurangan waktu untuk merancang media yang inovatif. Kurangnya kedisiplinan dalam pengelolaan media juga turut menjadi penyebab utama. Di sisi lain, kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional membuat sebagian guru merasa nyaman dan mengabaikan pentingnya peran media pembelajaran.

(Ichsan et al., 2018) menyatakan bahwa guru perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya agar mampu menyampaikan materi dengan efektif serta mengelola kelas secara optimal.

Tahap analisis kebutuhan merupakan bagian krusial dalam merancang media pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung proses mengajar guru, sehingga tercipta interaksi yang efektif selama pembelajaran berlangsung. Nasrulloh dan Ismail (2018) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan bagian integral dalam siklus pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Dengan dimulainya proses pengembangan media dari analisis kebutuhan, media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan peserta didik.

Dalam mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, diperlukan analisis kebutuhan yang dapat mengungkap berbagai jenis kebutuhan peserta didik, yakni kebutuhan sasaran dan kebutuhan belajar. Target kebutuhan Merujuk pada jawaban dari pertanyaan, "Apakah peserta didik memerlukan sesuatu dalam situasi tertentu?", sementara kebutuhan belajar berkaitan dengan pertanyaan, "Apa yang diinginkan peserta didik dalam proses belajar?". Alternatif lain untuk mengamati kebutuhan siswa adalah dengan membedakan antara kebutuhan obyektif dan subyektif (Hendriyani dkk., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan penggunaan media pembelajaran di SMA/SMK di Kabupaten Pekalongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Analisis kebutuhan media pembelajaran di SMA/SMK khususnya di Kabupaten Pekalongan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner atau angket dalam bentuk digital (Google form) yang diserahkan kepada Peserta didik bertujuan guna mengetahui kebutuhan Peserta didik SMA/SMK Kelas X pada ketertarikan penggunaan jenis media pembelajaran yang lebih baik dan tepat. Kuesioner atau angket berbentuk digital (Google Form) yang ditanyakan kepada Peserta didik SMA/SMK Kelas X berupa pertanyaan terkait kebutuhan media pembelajaran.

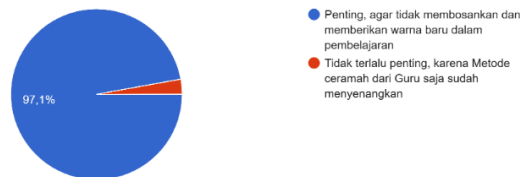
Pengambilan data pada analisis kebutuhan penelitian ini mengambil 4 sampel sekolah SMA/SMK dengan total keseluruhan populasi, yaitu seluruh sekolah SMA/SMK sekabupaten Pekalongan. 4 sekolah tersebut antara lain SMK Islamiyah Sapugarut, SMK Muhammadiyah Bligo, SMKN 1 Kedungwuni, dan SMK Ar-Rahman Watussalam. Dari keempat sekolah tersebut akan diambil masing-masing 1 kelas dari kelas X yang ada, sebagai sumber pengambilan data analisis kebutuhan Proses pengambilan data analisis kebutuhan dilakukan secara luring atau tatap muka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dianalisis dalam analisis kebutuhan merupakan respon dari angket yang diisi 105 Peserta didik dari 4 sekolah yang berada di Kabupaten Pekalongan, yaitu SMK Ar-Rahman Watussalam, SMKN 1 Kedungwuni, SMK Muhammadiyah Bligo, dan SMK Islamiyah Sapugarut.

1. Kebutuhan media ajar Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X
 - a. Analisis kebutuhan terhadap penggunaan media ajar

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektifitas belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
105 jawaban

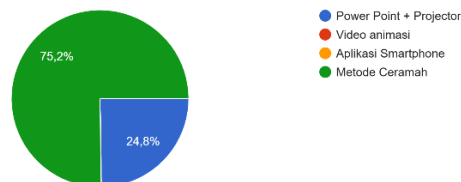


Gambar 1. Diagram kebutuhan terhadap media pembelajaran

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 97,1% atau 102 responden dari total 105 responden, menyatakan jika penggunaan media ajar penting dalam proses pembelajaran, karena agar pembelajaran tidak membosankan dan memberikan warna baru dalam pembelajaran. Namun, sejumlah 2,9% atau 3 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa penggunaan metode ceramah saja sudah cukup tanpa adanya media ajar yang digunakan oleh pengajar. Jadi, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk digunakan, karena hal ini dapat meningkatkan rasa antusias Peserta didik dalam belajar dan memberikan warna baru dalam proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

b. Analisis kebutuhan terhadap penggunaan media ajar pada pembelajaran Cerita rakyat

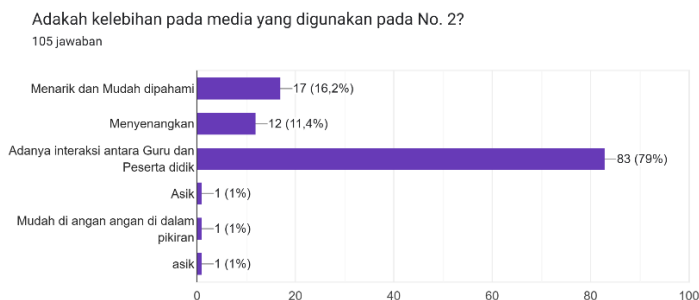
Apa media ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita rakyat?
105 jawaban



Gambar 2. Diagram penggunaan media ajar pada pembelajaran Cerita rakyat.

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap ketertarikan pada media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 75,2% atau 79 responden dari total 105 responden, mengemukakan bahwa pada pembelajaran Cerita rakyat guru tidak menggunakan media ajar, hanya menggunakan metode ceramah. Terdapat pula sejumlah 24,8% atau 26 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa guru telah menggunakan media ajar berupa Power Point yang ditampilkan melalui Projector. Jadi, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media ajar masih sangat minim walaupun sudah ada yang menggunakan media ajar Power Point + Projector.

c. Analisis kebutuhan terhadap kelebihan media ajar yang digunakan



Gambar 3. Diagram kelebihan media ajar yang digunakan.

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap kelebihan pada media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X, yaitu Power Point + Projector dan Metode Ceramah. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 79% atau 83 responden dari total 105 responden, mengemukakan bahwa media Power Point + Projector dan Metode Ceramah menunjukkan adanya interaksi antara Guru dan Peserta didik. Terdapat pula sejumlah 16,2% atau 17 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media ajar Power Point + Projector dan Metode Ceramah dirasa sudah menarik dan mudah dipahami. Terdapat 11,4% atau 12 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media Power Point + Projector dan Metode Ceramah sudah dirasa menyenangkan. Dan tersisa 3% atau 3 responden dari total 105 responden masing-masing berpendapat bahwa media ajar Power Point + Projector dan Metode Ceramah sudah dikatakan Asik dan Mudah diangan-angan dalam pikiran Jadi, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media ajar Power Point + Projector dan metode ceramah sudah memberikan dampak positif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat.

d. Analisis kebutuhan terhadap Kekurangan pada media ajar yang digunakan



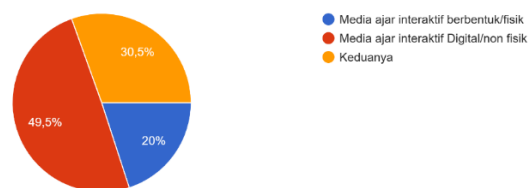
Gambar 4. Diagram kekurangan media ajar yang digunakan.

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap kekurangan pada media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X, yaitu Power Point + Projector dan Metode Ceramah. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 59% atau 62 responden dari total 105 responden, mengemukakan bahwa media Power Point + Projector dan Metode Ceramah dirasa membosankan untuk digunakan dalam pembelajaran. Terdapat sejumlah 44,8% atau 47 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media ajar Power Point + Projector dan Metode Ceramah dirasa kurang menarik dan sulit dimengerti. Terdapat 7,6% atau 8 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media Power Point + Projector dan Metode Ceramah menunjukkan kurangnya interaksi antara Guru dan Peserta didik.

Terdapat 7,6% atau 8 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media Power Point + Projector dan Metode Ceramah menunjukkan kurangnya interaksi antara Guru dan Peserta didik. Terdapat pula sejumlah 1% atau 1 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media ajar Power Point + Projector dan Metode Ceramah dirasa kurang menarik. Dan tersisa 3,9% atau 4 responden dari total 105 responden masing-masing berpendapat bahwa media ajar Power Point + Projector dan Metode Ceramah tidak terdapat kekurangan sama sekali. Jadi, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media ajar Power Point + Projector dan metode ceramah masih memiliki kekurangan yang signifikan dan jika digunakan terus menerus dalam pembelajaran akan memberikan dampak serius pada hasil belajar Peserta didik.

e. Analisis kebutuhan terhadap ketertarikan penggunaan media ajar

Jenis Media pembelajaran apa yang menurut Sdr. menarik untuk digunakan Guru dalam pembelajaran Materi Cerita Rakyat?
105 jawaban

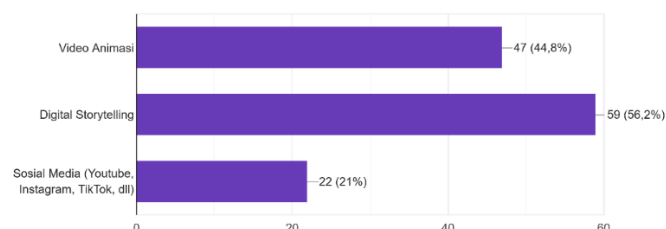


Gambar 5. Diagram kebutuhan terhadap ketertarikan media ajar.

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap ketertarikan pada media pembelajaran yang digunakan dalam Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat kelas X. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 49,5% atau 52 responden dari total 105 responden, mengemukakan ketertarikan Mereka akan media ajar interaktif digital/nonfisik. Terdapat pula sejumlah 20% atau 21 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa penggunaan media ajar interaktif berbentuk/fisik lebih menarik daripada media ajar interaktif digital/nonfisik. Tetapi, sejumlah 30,5% atau 32 responden dari total 105 responden tertarik dengan kedua media ajar interaktif tersebut, baik digital maupun fisik. Jadi, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media ajar interaktif digital/nonfisik lebih banyak diminati oleh peserta didik daripada media ajar interaktif berbentuk/fisik.

f. Analisis kebutuhan terhadap ketertarikan penggunaan media ajar digital

Media Digital apa yang menurut Sdr. menarik digunakan Guru dalam pembelajaran Materi Cerita Rakyat?
105 jawaban



Gambar 6. Diagram kebutuhan terhadap ketertarikan media ajar digital.

Berdasarkan hasil kuesioner dari Peserta didik sebagai responden terhadap ketertarikan pada media ajar interaktif digital/nonfisik yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat

kelas X. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai Peserta didik kelas X sejumlah 56,2% atau 59 responden dari total 105 responden, mengemukakan ketertarikan Mereka akan media ajar interaktif digital/nonfisik berupa Digital Storytelling sebagai media ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat. Terdapat pula sejumlah 44,8% atau 47 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media ajar interaktif digital/nonfisik berupa video animasi lebih layak digunakan sebagai media ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat. Adapula sejumlah 21% atau 22 responden dari total 105 responden berpendapat bahwa media ajar interaktif digital/nonfisik berupa konten media sosial seperti Youtube, Instagram, TikTok, dll. Lebih menarik digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat. Jadi, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media ajar interaktif digital/nonfisik digital Storytelling lebih banyak diminati sebagai media ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita rakyat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X di empat SMA/SMK di Kabupaten Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran materi cerita rakyat masih tergolong minim. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti PowerPoint, yang dinilai kurang menarik dan membosankan oleh peserta didik. Padahal, sebagian besar peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap media ajar interaktif digital, khususnya media digital storytelling dan video animasi. Penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif sangat diperlukan guna meningkatkan motivasi belajar serta memperkaya pengalaman belajar Peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat.

REFERENSI

- Admin. 2024. "Cerita Rakyat - Pengertian, Jenis, Fungsi dan Nilai Moral". Diakses pada 07 Februari 2025 dari [Cerita Rakyat - Pengertian, Jenis, Fungsi dan Nilai Moral](#).
- Daniswari. 2024. "2 Cerita Rakyat Pekalongan, Salah satunya Dewi Lanjar". Diakses pada 07 Februari 2025 dari [2 Cerita Rakyat Pekalongan, Salah satunya Dewi Lanjar Halaman all - Kompas.com](#).
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial". *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85–88. <http://tip.ppi.unp.ac.id>
- Ichsan, I. Z., Dewi A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Inggriany, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Di Sman 3 Kuningan". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. PBSI. Universitas Kuningan

Nasrulloh, I. & Ismail, A. 2018. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict". Jurnal Petik, 3 (1), 28.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>

Setyarum, A. & Aulia, H.R. 2023. "Pemanfaatan Media Logbook untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di Era Merdeka Belajar". Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 3 (1). <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i1.17855>

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Penerbit Alfabeta CV.