

OPTIMALISASI PENANAMAN NILAI PENDIDIKAN PADA SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI 3D SASTRA TRADISIONAL

OPTIMIZATION OF EDUCATION VALUE INCULCATION FOR HIGH GRADE STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL THROUGH TRADITIONAL LITERARY 3D ANIMATIONVIDEO

Indri Kusuma Wardani, Iko Agustina Boang Manalu

Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta

indrikusumawardani10@yahoo.com, boang.iko@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sastra di Sekolah Dasar tingkat atas, yakni pada kelas 5 dan 6 menekankan pada pengalaman bersastra bagi siswa. Pengalaman bersastra yang dimaksud adalah siswa merasa senang atau sedih, mengembangkan imajinasi anak, memberikan pengalaman baru yang seolah dapat dirasa dan dialami sendiri, mengembangkan wawasan siswa, serta meneruskan warisan sastra. Banyak upaya telah dilakukan guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sastra tersebut karena kebermanfaatannya yang luar biasa untuk perkembangan siswa. Namun, kondisi di lapangan belum seperti yang diharapkan, seperti pembelajaran sastra secara konvensional sehingga minat siswa rendah yang berakibat pada hasil belajar kurang optimal. Video 3D sastra tradisional dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan tingkat perkembangan intelektual dan psikologis anak, siswa kelas 5 dan kelas 6 sekolah dasar sangat senang dengan media yang dapat memfasilitasi mereka tidak hanya untuk membaca, tetapi menyimak dan melihat. Memahami unsur intrinsik sastra tradisional melalui kegiatan menyimak dan melihat video akan lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar karena cerita dipahami siswa tidak hanya melalui imajinasi tetapi visualisasi. Penggunaan media video 3D sastra tradisional diharapkan dapat meningkatkan minat siswa mempelajari sastra serta mengoptimalkan pengenalan budaya daerah dan penanaman nilai-nilai luhur pada siswa.

Kata kunci: penanaman nilai pendidikan, sastra tradisional, media video animasi 3D.

ABSTRACT

Learning Elementary School literature at the top level, ie in grade 5 and 6 compose emphasis on experience for students. Compose experience in question is that students feel happy or sad, to develop a child's

imagination, provide new experiences can be perceived and experienced as his own, develop students' horizons, and continue the legacy of literature. Many attempts have been made to realize the goal of learning teacher of literature for kebermanfaatannya remarkable for the development of students. However, conditions on the ground were not as expected, as learning in the conventional literature that low student interest in learning outcomes that result in less than optimal. 3D videos can be utilized traditional literature teacher as an innovative learning media. Based on the level of intellectual and psychological development of children, students in grades 5 and 6 primary school is very pleased with the media to facilitate them not only to read, but listening and viewing. Understanding the intrinsic elements of traditional literature through listening and seeing the video would be more meaningful for the students of primary schools for students to understand the story not only through the imagination but the visuals. The use of traditional literary 3D video media is expected to increase the interest of students studying literature and to optimize the introduction of regional culture and cultivation of noble values in students.

Keywords : *planting the value of education, traditional literature , 3D animation video media.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan konsep Kurikulum 2013, setiap mata pelajaran yang diajarkan guru kepada siswa di sekolah dasar saling terintegrasi atau disebut tematik. Mata pelajaran bahasa Indonesia pun harus berkorelasi dengan mata pelajaran lain dalam satu tema yang sama. Sastra merupakan materi yang sarat nilai pendidikan karakter, maka dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang menjunjung tinggi nilai-nilai pendidikan dan kemanusiaan/sosial.

Muatan sastra dalam bahasa Indonesia yang menjadi materi ajar pada tingkat Sekolah Dasar berupa puisi dan prosa. Karya sastra berbentuk prosa yang sesuai untuk anak sering disebut dengan sastra anak. Yang dimaksud sastra anak adalah karya sastra yang dibuat dan ditujukan untuk anak-anak, maka unsur intrinsik cerita disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dari sekian banyak jenis karya sastra prosa, sastra tradisional sangat digemari anak-anak. Apabila kesukaan anak terhadap sastra tradisional disertai dengan pembelajaran yang menarik niscaya siswa bukan hanya mampu memahami alur cerita, mengenal tokoh dan penokohnya, tetapi mampu mengambil nilai pendidikan melalui pembelajaran sastra tersebut. Dengan demikian, pembelajaran tematik pun bermakna dan memperoleh hasil yang optimal.

Pembelajaran sastra di sekolah dasar sekarang ini masih kurang menarik bagi siswa, terbukti dengan minat siswa mempelajari sastra cenderung menurun, hasil belajar tentang sastra tidak mengalami peningkatan, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran cenderung pasif. Kondisi ini terjadi karena berbagai faktor, seperti metode

pembelajaran yang diterapkan guru konvensional; pemahaman guru tentang sastra tradisional terbatas; belum menggunakan media yang menarik.

1.2 Masalah

Masalah di dalam makalah ini adalah bagaimana deskripsi hakikat sastra anak, kontribusi sastra anak, dan optimalisasi pembelajaran, sastra melalui media video animasi 3D sastra tradisional?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melalui artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hakikat sastra anak, kontribusi sastra anak, dan optimalisasi pembelajaran sastra melalui media video animasi 3D sastra tradisional.

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Pengertian Sastra Anak

Sastra (dalam sastra anak-anak) adalah bentuk kreasi imajinatif dengan paparan bahasa tertentu yang menggambarkan dunia rekaan, menghadirkan pemahaman dan pengalaman tertentu, dan mengandung nilai estetika tertentu yang bisa dibuat oleh orang dewasa ataupun anak-anak. Sugihastuti (2013:73) menyatakan bahwa sastra anak adalah karya orang dewasa, pengarang mengimajinasikan suatu kehidupan yang jauh sudah dilewatinya, yaitu kehidupan masa kanak-kanak. Huck (1987) mengemukakan bahwa siapapun yang menulis sastra anak-anak tidak perlu dipermasalahkan asalkan dalam penggambarannya ditekankan pada kehidupan anak yang memiliki nilai kebermaknaan bagi mereka.

Menurut Nurgiyantoro (2013:3), sastra mampu memberi kesenangan dan pemahaman tentang kehidupan; sastra merupakan citra kehidupan atau gambaran kehidupan; sastra anak menitikberatkan anak sebagai pusat penceritaan; sastra anak memiliki keterbatasan isi dan bentuk. Sastra anak mengandung tingkatan pengalaman hidup yang tidak begitu kompleks seperti pada sastra dewasa, penggunaan kosa kata, struktur, dan ungkapan yang sederhana, alur cerita dan karakter tokoh juga sederhana.

Huck dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013:11) menjelaskan tahapan usia anak: 1) sebelum sekolah (usia 1-2 tahun); 2) prasekolah dan taman kanak-kanak (usia 3-5 tahun); 3) masa awal sekolah (6-7 tahun); 4) elementari tengah (8-9 tahun); 5) elementari akhir (10-12 tahun). Berdasarkan pendapat Huck ini dapat disimpulkan bahwa yang dikategorikan sebagai anak adalah anak-anak usia 1 hingga kurang lebih 12 tahun. Dengan demikian, pembelajaran sastra terkhusus cerita anak di sekolah dasar seharusnya menggunakan materi sastra yang sesuai untuk anak.

1.4.2 Manfaat Sastra Anak

Pembelajaran sastra yang bermakna bagi siswa dapat berhasil apabila guru mampu memberi pengalaman bersastra atau apresiasi bagi siswa. Homby (dalam Kurniawan, 2013:7) menjelaskan bahwa proses apresiasi meliputi penimbangan, penilaian, pemahaman, dan pengenalan terhadap karya sastra secara memadai. Untuk

level sekolah dasar, bentuk apresiasi yang harus dilakukan siswa adalah memahami unsur intrinsik serta menyimpulkan nilai pendidikan dalam karya sastra tersebut.

Melalui kegiatan mengapresiasi sastra, anak-anak akan merasakan bagaimana memikul penderitaan dan mengambil resiko, juga akan ditantang untuk memimpikan berbagai mimpi serta merenungkan dan mengemukakan berbagai masalah mengenai dirinya sendiri, orang lain dan dunia sekitarnya (Huck, 1987). Pengalaman bersastra di atas akan diperoleh anak dari manfaat yang dikandung sebuah karya sastra lewat unsur intrinsik di dalamnya yakni; (1) memberi kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan bagi anak-anak, (2) mengembangkan imajinasi anak dan membantu mereka mempertimbangkan dan memikirkan alam, kehidupan, pengalaman atau gagasan dengan berbagai cara, (3) memberikan pengalaman baru yang seolah dirasakan dan dialaminya sendiri, (4) mengembangkan wawasan kehidupan anak menjadi perilaku kemanusiaan, (5) menyajikan dan memperkenalkan anak terhadap pengalaman universal dan (6) meneruskan warisan sastra.

Selain itu, sastra anak diyakini memiliki kontribusi yang besar bagi perkembangan kepribadian anak dalam proses menuju kedewasaan sebagai manusia yang mempunyai jati diri jelas. Nurgiyantoro (2013:37) memaparkan bahwa sastra memiliki kontribusi mengembangkan nilai personal anak dan menanamkan nilai-nilai pendidikan. Nilai personal meliputi perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, dan rasa etis dan religius. Sedangkan nilai pendidikan meliputi: 1) eksplorasi dan penemuan; 2) perkembangan bahasa; 3) pengembangan nilai keindahan; 4) penanaman wawasan multikultural; 5) penanaman kebiasaan membaca.

1.4.3 Genre Sastra Anak

Genre sastra anak berbeda dengan *genre* sastra dewasa yang hanya dibedakan menjadi tiga jenis, yakni puisi, fiksi, dan drama. Nurgiyantoro (2013: 15) mengklasifikasikan *genre* sastra anak yang terdiri dari realisme, fiksi formula, fantasi, sastra tradisional, puisi, dan nonfiksi.

Realisme dalam sastra dapat dipahami bahwa cerita yang dikisahkan itu mungkin saja ada dan terjadi walau tidak harus bahwa ia memang benar-benar ada dan terjadi. Peristiwa dan jalinan peristiwa yang dikisahkan masuk akal dan logis. Fiksi formula dapat berjenis cerita misteri dan detektif, cerita romantis, dan novel serial. Fantasi merupakan cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima, namun berbeda dengan cerita fantasi yang tidak dikenali siapa penulisnya. Sastra tradisional merupakan cerita yang telah mentradisi, tidak diketahui kapan mulainya dan siapa penciptanya, dan dikisahkan secara turun temurun secara lisan. Jenis cerita yang digolongkan dalam sastra tradisional adalah fabel, dongeng rakyat, mitologi, legenda, dan epos. Puisi merupakan bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat pendayagunaan berbagai unsur bahasa untuk mencapai efek keindahan. Nonfiksi sastra ditulis secara artistik sehingga jika dibaca oleh anak perasaan keindahan yang berwujud efek emosional dan intelektual. Nonfiksi sastra meliputi buku informasi dan biografi.

Genre sastra anak yang digemari anak-anak adalah sastra tradisional karena menurut perkembangan psikologis anak, usia sekolah dasar sangat suka dengan hal-

hal imajinatif. Seperti pemaparan sebelumnya, sastra tradisional meliputi fabel, dongeng rakyat, mitologi, legenda, dan epos. Sarumpaet (2010:20) menjelaskan bahwa fabel merupakan kisah didaktik yang secara tersembunyi maupun sangat tandas terbuka menyatakan moral dalam kisahnya. Fabel menggunakan binatang sebagai gambaran manusia. Contoh cerita fabel yang digemari anak-anak adalah *Harimau yang Mengesankan Keagungan, Rubah yang Cerdik, dan Domba yang Lembut dan Jinak*.

Cerita rakyat atau dikenal sebagai kisah tentang peri memiliki karakteristik: 1) kata pembukaan “dulu sekali, adalah seorang raja...” dan kata penutup “akhirnya mereka pun hidup sangat bahagia.”; 2) alur cerita singkat; 3) latar minim; 4) tokoh hampir selalu bersifat stereotip. Contoh cerita rakyat yang sangat digemari anak-anak adalah *Cinderella, Putri Tidur, Si Leungli, Cerita Rakyat dari Jawa Barat, dan Putri Tandampalik*.

Mitos memiliki karakteristik: tokoh-tokoh memiliki kehebatan perilaku dan kepahlawanannya; tokoh biasanya adalah dewa maupun dewi yang memiliki kemampuan supranatural. Contoh cerita mitos adalah *Asal Mula Kota Jambi, Asal Mula Danau Toba, Putra Kayangan dengan Penotong Kayu*.

Legenda berhubungan erat dengan mitos, bahkan kerap sulit dibedakan. Jika pada mitos tokohnya berupa dewa/dewi, dalam legenda para tokohnya sesungguhnya berkemampuan dewa/dewi namun muncul sebagai manusia biasa. Contoh cerita legenda yang dikenal anak-anak adalah *Putri Ular Putih, Legenda Tapaktuan, Limah, Si Cantik Jembatan Ancol*.

1.4.4 Media Pembelajaran Video 3D

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran. Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2007:27) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; 5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; 7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; 8) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Anderson (dalam Sadiman, 2007) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut.

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual Gerak	Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).[7]

Nugent dalam Smaldino dkk (2008) menerangkan mengenai karakteristik media video, yakni kelebihan dan kekurangan media video dalam proses pembelajaran. Kelebihan media video sebagai berikut.

1. Mengatasi jarak dan waktu resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
3. Dapat membawa siswa berpetualang dari, negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
4. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
5. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
7. Mengembangkan imajinasi
8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
9. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
10. Dengan melihat program video secara bersama-sama, sekelompok orang yang berlainan dapat bertukar pendapat berdasarkan pengalaman masing-masing untuk mendiskusikan sebuah isu dengan efektif
11. Gambar yang bergerak memiliki kelebihan, yaitu lebih nyata dalam menggambarkan visualisasi konsep claim gerakan yang pokok untuk dikuasai.
12. Proses operasi seperti halnya langkah-langkah garis perakitan, atau percobaan ilmu pengetahuan, di dalam gerakan percontohan dapat di perhatikan lebih efektif.
13. Video memungkinkan siswa untuk mengamati peristiwa yang mungkin membahayakan ketika dilihat secara langsung. Misalnya gerhana matahari, letusan gunung merapi atau peperangan.
14. Drama hiburan dapat membawa peristiwa bersejarah dalam kehidupan. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis interaksi manusia.
15. Penelitian mengindikasikan kemampuan seseorang itu membutuhkan observasi dan praktek berulang kali. Melalui video, murid dapat melihat sebuah performansi secara terus menerus. Mereka dapat mengamati video melalui performansi mereka masing-masing untuk umpan balik dan peningkatan.
16. Karena video memiliki potensi besar untuk pengaruh emosional, maka video sangat berguna dalam membentuk perilaku individu dan perilaku sosial.

17. Penulisan drama open-ended itu sering digunakan untuk menunjukkan situasi yang tidak bisa dipecahkan, oleh karena itu maka para penonton dianjurkan untuk mendiskusikan berbagai cara untuk memecahkan masalah tersebut.
18. Kita dapat meningkatkan apresiasi yang mendalam terhadap kebudayaan lain dengan melihat gambaran kehidupan sehari-hari dari masyarakat lain. Seluruh gaya/aliran video etnografi dapat memenuhi tujuan ini. Dengan melihat program video secara bersama-sama, sekelompok orang yang berlainan dapat bertukar pendapat berdasarkan pengalaman masing-masing untuk mendiskusikan sebuah isu dengan efektif

Sedangkan, kekurangan media video sebagai berikut.

1. Meskipun kelebihan video adalah untuk konsep-konsep materi yang bergerak, hal itu mungkin tidak cocok untuk topik di mana detail pembelajarannya adalah konsep materi yang tidak bergerak, misalnya peta, diagram, chart, dan sebagainya.
2. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya untuk menampilkan gambar dari sebuah video di butuhkan alat pendukung lainnya
3. Memerlukan tenaga listrik
4. Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam Pembuatannya
5. Sulit dibuat interaktif (khusus siaran langsung siaran televisi interaktif melalui telepon/sms).

1.5 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan latar belakang permasalahan mengenai pembelajaran sastra kelas tinggi sekolah dasar, maka akan dideskripsikan penggunaan media video 3D sebagai langkah optimalisasi penanaman nilai pendidikan dengan materi sastra tradisional. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan.

2. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran sastra dianggap efektif untuk pembentukan karakter anak dan penanaman nilai pendidikan untuk anak-anak. Jenis karya sastra yang digemari anak adalah prosa atau cerita anak. Kondisi proses pembelajaran sastra di kelas tinggi sekolah dasar cukup miris karena sastra dianggap kurang penting jika dibandingkan dengan pelajaran matematika atau Ilmu Pengetahuan Alam. Berbagai faktor menyebabkan sastra hanya dipandang sebelah mata, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran video 3D sebenarnya sudah lama dirintis oleh para ahli dan pemikir. Berikut beberapa contoh video animasi 3D tentang sastra tradisional yang dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar.

1. Cerita Rakyat *Sangkuriang*

(<https://www.youtube.com/watch?v=wmA40HYGa3U>)



2. Dongeng Cerita Roro Jonggrang

(<https://www.youtube.com/watch?v=QRSkuQWvqdQ>)



3. Dongeng Cerita Lutung Kasarung

(<https://www.youtube.com/watch?v=a47yWrstyp>)



Seperti yang telah dipaparkan pada landasan teori bawasannya media video memiliki berbagai keunggulan, yakni membuat anak tidak sekadar mengimajinasikan cerita rakyat atau sastra tradisional secara imajinasi tetapi ada visualisasinya sehingga anak semakin paham tokoh beserta penokohnya, alur cerita, serta nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut.

Melalui media pembelajaran yang berupa video animasi 3D legenda-legenda daerah tersebut, pembentukan nilai personal pada anak akan lebih bermakna dan optimal. Nurgiyantoro (2013: 37) menyatakan bahwa baik secara langsung maupun tidak langsung, memahami karya sastra akan membuat anak belajar bersikap dan bertingkah laku secara benar, ini lah yang disebut tahap *perkembangan emosional*. Secara langsung atau tidak langsung, apresiasi cerita anak akan membuat anak mempelajari dan berpikir kritis tentang tahapan alur cerita tersebut, ini lah yang disebut dampak terhadap *perkembangan intelektual*. Nurgiyantoro (2013: 38) pembelajaran apresiasi sastra menunjang peningkatan kreativitas, dan aspek kreativitas merupakan sesuatu yang esensial dalam pembelajaran apa pun. Melalui apresiasi sastra, anak seperti diajak berpetualangan meninggalkan pijakannya di bumi. *Perkembangan imajinasi* anak akan

berkembang sejalan dengan larutnya seluruh kedirian pada cerita yang sedang dinikmati.

Selain itu, *rasa sosial* siswa dapat bertumbuh saat mengapresiasi sastra karena cerita itu mendemonstrasikan bagaimana tokoh berinteraksi dengan sesama dan lingkungan. Bagaimana orang-orang itu bekerja sama, saling membantu, bermain bersama, beraktivitas bersama, menghadapi dan mengatasi kesulitan bersama. *Rasa etis dan religius* anak juga dapat bertumbuh sesuai dengan penggambaran tokoh yang memiliki prinsip hidup kuat dan religius.

Pembelajaran sastra apabila dilakukan dengan metode dan pemilihan media yang tepat, seperti media video animasi 3D juga dapat menjadi sarana penanaman nilai pendidikan yang efektif bagi siswa. Melalui apresiasi sastra, nilai pendidikan yang dapat tersampaikan kepada siswa adalah eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, pengembangan nilai keindahan, dan penanaman wawasan multikultural.

3. Penutup

3.1 Simpulan

Pembelajaran sastra sangat penting dan bermanfaat bagi siswa sekolah dasar karena di dalamnya tidak hanya terdapat keindahan tetapi juga amanat yang luhur. Oleh karena kebermanfaatannya bagi perkembangan peserta didik baik dari segi personal maupun nilai pendidikan luhur, maka pembelajaran sastra harus dirancang dan diterapkan semenarik mungkin. Media video animasi 3D sastra tradisional merupakan alternatif yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap sastra.

3.2 Saran

Guru sebagai ujung tombak penentu keberhasilan pembelajaran hendaknya selalu aktif merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa, supaya siswa benar-benar memiliki pengalaman bersastra. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan tidak monoton atau menggunakan media yang mampu mencuri perhatian siswa. Niscaya, pembelajaran sastra akan semakin optimal.

4. Daftar Referensi

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Huck, Charlotte S. 1987. *Children Literature in the Elementary School* New York:Holt Rinehart.
- Kurniawan, Heru. 2013. *Sastra Anak: dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sadiman, Arief S, et al. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Peneliti Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Smaldino, E. Sharon dkk. (2008). *Instructional technology and media for learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
Sugihastuti. 2013. *Tentang Cerita Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

NOTULA PRESENTASI MAKALAH

Judul makalah : Optimalisasi Pengenalan Budaya Daerah dan Penanaman Nilai-nilai Luhur pada Siswa Kelas 5 dan 6 melalui Media Video Animasi 3D legenda Daerah
Penyaji makalah : Iko Agustina Boang Manalu
Moderator : Encil Puspitoningrum
Notulis : Astry Fajria
Hari, tanggal : Sabtu, 28 Mei 2016
Waktu : 14.37-14.50

PERTANYAAN

1. Video hanya untuk memantik siswa. Siswa diminta untuk mencari teks asli. Padahal teksnya berisi legedna daerah, padahal legenda itu dari mulut ke mulut, dan ceritanya busa berubah. Bagaimana siswa akan bisa menemukan buku yang diharapkan oleh gtu, jika video hanya sebagai pemantik, maka dari judulnya terlihat seolah sebagai sarana utama. Bagaimana penanganannya? Bahwa apa yang ada di video itu sudah sama sesuai dengan yang tertulis dengan yang ada di naskah? (Surya)

JAWABAN

1. Berdasarkan pengalaman, tugas guru menjadi lebih berat karena harus menyediakan beberapa judul yang disarankan. Video tidak menjadi sarana utama, misalnya hanya dimasukkan dalam satu sesi pelajaran agae siswa tidak canggung pada kegiatan menonton. Materi visual lebih mudah diserap dan agar tidak kecanduan, guru harus tetap memberikan saran bacaan.