

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Kemampuan

R.M. Guion dalam Spencer and Spencer (Hamzah, 2009: 78) mendefinisikan kemampuan atau kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berperilaku atau berpikir, dalam segala situasi dan berlangsung terus dalam periode waktu yang lama. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan merujuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap, dan perilakunya (Hamzah, 2009:78).

Kemampuan adalah kesanggupan seseorang menggunakan unsur-unsur kesatuan dalam bahasa untuk menyampaikan maksud serta kesan tertentu dalam keadaan sesuai hal ini berarti kemampuan memiliki unsur kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan untuk melakukan sesuatu tindakan (Nababan, 1981: 39). Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekayaan (Peorwadarminta, 1984: 828).

Kemampuan yaitu kesiapan, kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk melaksanakan tugas secara baik dan berhasil serta menguasai permasalahan yang akan disampaikan kepada orang lain dalam situasi yang sesuai (Mukhrin, 1981:39).

Lebih lanjut Spencer dan Spencer membagi lima karakteristik kompetensi sebagai berikut.

- 1) Motif, adalah sesuatu yang orang pikirkan dan inginkan, yang menyebabkan sesuatu. Contoh, orang yang termotivasi dengan prestasi akan mengatasi segala hambatan untuk mencapai tujuan, dan bertanggung jawab melaksanakannya.
- 2) Sifat, adalah karakteristik fisik tanggapan konsisten terhadap situasi atau informasi. Contoh, penglihatan yang baik adalah kompetensi sifat fisik bagi seorang pilot. Begitu halnya dengan kontrol diri emosional dan inisiatif adalah lebih kompleks dalam merespon situasi secara konsisten. Kompetensi sifat ini pun sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah dan melaksanakan panggilan tugas.
- 3) Konsep diri, adalah sikap, nilai, dan *image* diri seseorang. Contoh, kepercayaan diri. Kepercayaan atau keyakinan seseorang agar ia menjadi efektif dalam semua situasi adalah bagian dari konsep diri.
- 4) Pengetahuan, adalah informasi yang seseorang miliki dalam bidang tertentu. Contoh, pengetahuan ahli bedah terhadap urat saraf dalam tubuh manusia.
- 5) Keterampilan, adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan fisik dan mental. Contoh, kemampuan fisik adalah keterampilan *programar computer* untuk menyusun data secara beraturan. Sementara itu, kemampuan berpikir analitis dan konseptual adalah berkata dengan kemampuan mental atau kognitif seseorang.

Mereka juga mengategorikan kompetensi ke dalam dua bagian, yaitu *threshold competences* dan *different competence*. *Threshold competence* adalah

karakteristik esensial (biasanya pengetahuan atau keterampilan dasar, seperti kemampuan membaca) yang seseorang butuhkan untuk menjadi efektif dalam suatu pekerjaan, tetapi bukan untuk membedakan pelaku superior dari yang rata-rata. Contoh, pengetahuan pedagang tentang produk atau kemampuan mengisi faktur. *Differentiating competence* membedakan pelaku yang superior dari yang biasanya. Contoh orientasi prestasi yang diekspresikan dalam tujuan seseorang adalah lebih tinggi dari yang dikehendaki oleh organisasi.

B. Keterampilan Berbicara

Ujaran (*speech*) merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Aspek-aspek lain, seperti cara berpakaian atau mendandani pengantin, adalah bersifat eksternal, tetapi ujaran sudah bersifat inheren, pembawaan.

1. Definisi Keterampilan Berbicara

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi yang dalam proses itu terjadi pemindahan pesan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikan). Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke dalam simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Ghofur dalam Mulya Hamdani <http://hamdanimulya.blogspot.com/2009/05/keterampilan-berbahasa-indonesia.html>. 28012011).

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan

perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia. Dengan demikian, berbicara itu lebih daripada hanya sekadar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa berbicara dapat berarti suatu alat/media untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak. Mulgrave (Tarigan, 1987:15).

Dalam keterampilan berbicara, perlu disadari bahwa cara yang paling efisien untuk mengembangkan suatu keterampilan adalah dengan jalan banyak berlatih secara teratur dan berencana (Tarigan, 1987:20). Dengan demikian bercerita khususnya berdongeng yang juga termasuk salah satu kegiatan berbicara, agar tampilannya menarik dan baik, harus banyak berlatih. Wilayah "berbicara" biasanya dibagi menjadi dua bidang umum, yaitu

- 1) Berbicara terapan atau berbicara fungsional (*the speech art*).
- 2) Pengetahuan dasar berbicara (*the speech sciences*) (Mulgrave dalam Tarigan, 1987: 21).

Dengan kata lain, berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan juga sebagai ilmu. Kalau kita memandang berbicara sebagai seni, penekanan diletakkan pada penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan butir-butir yang mendapat perhatian antara lain berbicara di muka umum, semantik: pemahaman makna kata, diskusi kelompok, argumentasi, debat, prosedur parlementer, penafsiran lisan, seni drama, berbicara melalui udara. Apabila kita memandang berbicara sebagai ilmu, maka hal-hal yang perlu ditelaah antara lain mekanisme bicara dan mendengar, latihan dasar bagi ajaran dan suara, bunyi-bunyi bahasa, bunyi-bunyi dalam rangkaian ujaran, vowel-vowel, diftong-diftong, konsonan-konsonan, patologi ujaran. Mulgrave (Tarigan, 1987:21).

Kegiatan berbicara yang termasuk di dalamnya keterampilan bercerita khususnya mendongeng tentu memiliki beberapa aspek yang dapat dievaluasi setelah melakukan kegiatan tersebut. Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara, seseorang pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, sebagai berikut.

- 1) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- 2) Apakah pola-pola intonasi, naik turunnya suara serta tekanan suku kata, memuaskan?
- 3) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang dipergunakannya?
- 4) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk urutan yang tepat?

- 5) Seiauh manakah “kewaiaran” atau “kelancaran” ataupun “*ke-native speaker-an*” yang tercermin bila seseorang berbicara? Menurut Brooks (Tarigan, 1987:26).

Suatu proses-proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara menunjukkan perlunya pengaturan bahan bagi penampilan lisan; perlunya penganalisisan pendengar, penyesuaian ide-ide dan susunannya bagi para pendengar; perlunya penggunaan ekspresi yang jelas dan efektif bagi komunikasi dengan kelompok yang khusus itu, dan juga perlunya belajar menyimak dengan seksama dan penuh perhatian, menurut Mulgrave (Tarigan, 1987:22). Berdasarkan pandangan Mulgrave tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, perlu juga memperhatikan penggunaan ekspresi yang jelas dan efektif, dengan kata lain memperhatikan mimik. Hal tersebut juga berlaku ketika mendongeng.

Perlu disadari bahwa tuntutan serta pertimbangan dalam situasi-situasi informatif lebih bersifat intelektual daripada emosional. Kita harus berusaha menempatkan segala sesuatu dalam posisi dan urutan yang mudah terlihat. Agar dapat melakukan hal ini, kita perlu mempergunakan komparasi, kontras, jenis, spesies, dan definisi. Demikianlah, masalah atau pertanyaan mengenai apakah “sesuatu” itu dapat dijawab dengan jalan menempatkannya dalam hubungan dengan hal-hal yang telah diketahui, menunjukkan kesamaannya (komparasi) atau perbedaan (kontras), dengan cara menempatkannya dalam suatu kelas yang telah lebih diketahui (jenis), atau dengan jalan menyebutkan bagian-bagiannya (definisi). Pendekatan yang kita buat dapat bersifat deduktif atau pun induktif. Situasi-situasi yang dapat dikelompokkan ke dalam klasifikasi informatif ini sebagai berikut.

- a) Kuliah, ceramah (*lecture*).
- b) Ceramah tentang perjalanan (*travelogue*).
- c) Pengumuman, pemberitahuan, maklumat (*announcement*).
- d) Laporan (*report*).
- e) Intruksi, pelajaran, pengajaran (*instruction*).
- f) Pemerian sesuatu pemandangan atau adegan (*description of a scene*).
- g) Pencalonan, pengangkatan, penunjukkan (*nomination*).
- h) Pidato atau kata-kata pujian tentang seseorang yang telah meninggal dunia (*eulogy*).
- i) Anekdote, lelucon, lawak (*anecdote*).
- j) Cerita, kisah, riwayat (*story*). Menurut Powers (Tarigan, 1987:28).

2. Faktor-Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Menurut Mulya Hamdani (sumber: <http://hamdanimulya.blogspot.com/2009/05/keterampilan-berbahasa-indonesia.html>.28012011), aspek-aspek yang dinilai pada kegiatan berbicara terdiri atas kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, persandian, kosakata atau ungkapan, dan variasi kalimat atau struktur kalimat. Aspek nonkebahasaan terdiri atas kelancaran, penguasaan materi, keberanian, keramahan, ketertiban, semangat, dan sikap.

Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami topik yang akan dijadikan bahan bicara. Dalam penyajiannya ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan (Maidar dan Mukti, 1988:17). Faktor kebahasaan dan nonkebahasaan tersebut sebagai berikut.

Tabel 2.1 Faktor Kebahasaan dan Faktor Nonkebahasaan dalam Keterampilan Berbicara

Faktor Kebahasaan dan Nonkebahasaan	
Faktor Kebahasaan	Faktor Nonkebahasaan
1. ketepatan ucapan 2. penempatan tekanan, nada, sendi, durasi yang sesuai. 3. pilihan kata 4. ketepatan sasaran pembicaraan	1. sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku 2. pandangan ke lawan bicara 3. menghargai pendapat orang lain 4. gerak-gerik dan mimik yang tepat 5. kenyaringan suara 6. kelancaran 7. relevansi/penalaran

Aspek-aspek tersebut merupakan bagian terpenting dalam menilai keefektifan seseorang dalam berbicara. Salah satu keterampilan seseorang dan para siswa dalam berbicara adalah mendongeng. Begitu pun dalam hal mendongeng, para siswa juga perlu memperhatikan beberapa aspek termasuk, gerak/mimik, ketepatan artikulasi/pengucapan, intonasi, dinamika suara, keruntutan cerita.

C. Sastra Lisan/ Folklor Lisan

Kebudayaan memiliki tujuh unsur kebudayaan universal, yakni sistem mata pencaharian hidup (ekonomi), sistem peralatan dan perlengkapan hidup (teknologi), sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, dan sistem religi. Folklor menurut Jan Harold Brunvand (Danandjaja, 1994:21) dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok besar berdasarkan tipenya: (1) folklor lisan (*verbal folklore*), (2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan (3) folklor bukan lisan (*non verbal folklore*) (Brunvand dalam James Danandjaja, 1994:21).

Folklor lisan atau sastra lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk-bentuk (*genre*) folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini antara lain (a) bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan

title kebangsawanan, (b) ungkapan tradisional, seperti peribahasa, pepatah, dan pemeo, (c) pertanyaan tradisional, seperti teka-teki, (d) puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair, (e) cerita prosa rakyat, seperti mite, legenda, dan dongeng, dan (f) nyanyian rakyat (Danandjaja, 1994:22). Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka, perlu kita ketahui juga fungsi dan bentuk-bentuk sastra lisan/cerita prosa rakyat, sebagai berikut.

1. Cerita Prosa Rakyat

Dari semua bentuk atau genre folklore/sastra lisan, yang paling banyak diteliti para ahli adalah cerita prosa rakyat. Menurut William R. Bascom, cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*) (Bascom pada James Danandjaja, 1994:50).

2. Fungsi Cerita Prosa Rakyat

Seorang ahli yaitu William Bascom merumuskan fungsi-fungsi dari cerita prosa rakyat. Fungsi-fungsi tersebut, seperti sebagai sistem proyeksi, ada pada dongeng yang tipenya seperti dongeng Cinderella dari Indonesia. Kisah tersebut menjadi populer karena merupakan proyeksi keinginan tersembunyi dari kebanyakan gadis miskin atau gadis tidak cantik yang ingin menjadi istri pangeran, walaupun hanya dalam angan-angan saja (Danandjaja, 1994:140).

Menurut James Danandjaja (1994:140) menyatakan bahwa dongeng juga berfungsi sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga kebudayaan. Fungsi sebagai alat pendidikan anak (pedagogi) ada pada dongeng-dongeng mengenai sang Kancil yang mengajarkan pada anak-anak Jawa bahwa dalam menghadapi musuh yang lebih kuat, harus dipergunakan akal, bukan dengan tenaga fisik. Selain itu, fungsi pendidikan juga ada pada dongeng Ande-Ande Lumut. Di

dalam cerita itu tersirat nasihat kepada anak-anak Jawa agar mereka suka bersifat sabar, ikhlas, dan menerima nasib seperti halnya orang Jawa yang memiliki watak halus. Hal ini disebabkan apabila mereka memiliki sifat demikian itu, Allah akan memberi ganjaran yang sangat baik, jika bukan di dunia ini, tentu di dunia sana atau pada penitisan yang akan datang (Danandjaja, 1994:141). Khusus untuk dongeng lelucon dan anekdot dapat kita rasakan bahwa selain sebagai penghibur hati penonton yang sedang lara, dapat juga berfungsi sebagai penyalur ketegangan yang ada pada masyarakat, misalnya lelucon mengenai orang Cina totok yang diuji untuk menjadi WNI. Selain itu juga sebagai kendali masyarakat (*social control*) atau protes sosial, seperti lelucon atau anekdot yang bersifat menyindir orang-orang yang korupsi atau suka kawin. Contoh lelucon yang menyindir orang korupsi adalah dongeng berantai yang mengisahkan seorang polisi lari terbirit-birit ketakutan karena diburu OPSTIB, sedangkan contoh anekdot menyindir pejabat yang suka kawin adalah kisah lucu mengenai "Foto Jenderal X" (Danandjaja, 1994:141).

3. Bentuk Cerita Prosa Rakyat

Bentuk-bentuk cerita prosa rakyat dalam folklor Indonesia terdiri atas mite, legenda, dan dongeng. Sudah tentu pembagian cerita rakyat ke dalam tiga kategori itu hanya merupakan tipe ideal (*ideal type*) saja, karena dalam kenyataan banyak cerita yang memiliki ciri lebih dari satu kategori sehingga sukar digolongkan ke dalam salah satu kategori. Walaupun demikian sebagai alat penganalisisan, penggolongan ini tetap penting. Jika ada suatu cerita sekaligus memiliki ciri-ciri mite dan legenda, maka kita harus mempertimbangkan ciri mana yang lebih berat. Akan tetapi, dalam menggolongkannya tetap penting bagi kita mengetahui ciri dan definisi dari masing-masing bentuk cerita prosa rakyat tersebut.

Menurut Bascom (Danandjaja, 1994:50-51) mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang dan terjadi pada masa lampau. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya.

Mite di Indonesia dapat dibagi menjadi dua; berdasarkan tempat asalnya, yakni yang asli Indonesia dan yang berasal dari luar negeri, terutama dari India, Arab, dan negara sekitar Laut Tengah. Mite Indonesia biasanya menceritakan terjadinya alam semesta (*cosmogony*), terjadinya susunan para dewa; dunia dewata (*pantheon*), terjadinya manusia pertama dan tokoh pembawa kebudayaan (*culture hero*), terjadinya makanan pokok (Danandjaja, 1994: 52).

Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi oleh manusia walaupun ada kalanya memiliki sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau, dan legenda bersifat sekuler (Danandjaja, 1994:66). Legenda sering dipandang sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). walau "sejarah" itu karena tidak tertulis telah mengalami distorsi, sehingga sering dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya.

Mengenai penggolongan legenda sampai kini belum ada kesatuan pendapat di antara para ahli. Jan Harold Brunvand (Danandjaja, 1994:67) misalnya

menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yakni (1) legenda keagamaan, (2) legenda alam gaib, (3) legenda perseorangan, dan (4) legenda setempat.

a) Dongeng (*Folktale*)

Di dalam pembicaraan sehari-hari dalam bahasa Inggris dongeng disebut folklore (Prof. Dr. Sutjipto W, 1964:95). Sebagai folklore (cerita yang hidup di kalangan rakyat, yang disajikan dengan cara bertutur oleh tukang cerita-pelipur lara dan pawang), dongeng termasuk prosa fiksi yang tertua (Zulfahnur, 1997: 62).

Munculnya hampir bersamaan dengan adanya masyarakat dan kebudayaan suatu bangsa. Pada mulanya dongeng berkaitan dengan kepercayaan rakyat yang berkebudayaan primitif tentang hal-hal supernatural dan manifestasinya dalam alam dan kehidupan manusia, seperti animisme, dinamisme dan fatitisme, dan lain-lain. Oleh karena itu, dongeng-dongeng yang ada pada berbagai kebudayaan bangsa-bangsa di dunia boleh dikatakan bersifat universal, yaitu memiliki banyak persamaan dalam cerita-ceritanya.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:274) dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Mendongeng adalah menceritakan, mengatakan yang tidak benar; berdusta.

Jadi, dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Bascom (Danandjaja, 1994:50).

Sudah tentu pembagian cerita prosa rakyat ke dalam tiga kategori itu hanya merupakan tipe ideal (*ideal type*) saja karena dalam kenyataan banyak cerita yang memiliki ciri lebih dari satu kategori sehingga sukar digolongkan ke dalam salah

satu kategori. Walaupun demikian sebagai alat penganalisisan, penggolongan ini tetap penting.

Untuk menentukan apakah suatu cerita termasuk mite, legenda, atau dongeng, kita harus juga mengetahui folk pemilik atau pendukung cerita itu. Kesimpulan ini pada umumnya akan dicapai peneliti yang pernah meneliti suatu cerita rakyat dengan versi-versi atau varian-variannya, seperti yang telah dialami oleh E. Suhardi Ekadjati pada waktu meneliti cerita "Dinati Ukur" (1979 dalam Danandjaja, 1994:51).

Jika legenda adalah sejarah kolektif (*folk history*), dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Selanjutnya dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (*moral*), atau bahkan sindiran (Danandjaja, 1994:83).

Dalam pikiran orang, dongeng sering dianggap sebagai cerita mengenai peri. Dalam kenyataan banyak dongeng yang tidak mengenai peri, tetapi isi cerita atau plotnya mengenai sesuatu yang wajar.

Istilah-istilah yang sinonim dengan dongeng dalam berbagai bahasa di dunia adalah *fairy tales* (cerita peri), *nursely tales* (cerita kanak-kanak), atau *wonder tales* (cerita ajaib).

b) Jenis Dongeng

Berdasarkan isinya, dongeng digolongkan atas beberapa jenis, yaitu mite/mitos, legenda, sage, fabel, parabel, dongeng alam, dongeng tentang peri dan hantu (*ghost*), dan dongeng jenaka, bagi manusia dongeng berfungsi sebagai hiburan,

kepercayaan, didaktik (pengajaran moral dan nasihat bagi kehidupan serta sindiran), dan sumber pengetahuan (Zulfahnur dan Sayuti, 1997:62).

Di dalam buku *The Types of the Folktale* (Danandjaja, 1994:86), Antti Aarne dan Stith Thompson telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yakni.

1. Dongeng Binatang (*animal tales*)

Dalam buku *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*, (Danandjaja, 1994:86) menjelaskan bahwa dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan, binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptile, ikan, dan serangga). Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Di Indonesia binatang itu adalah pelanduk (kancil) dengan nama sang kancil atau seekor kera. Di dalam dongeng binatang Indonesia, tokoh yang paling populer adalah sang kancil. Tokoh binatang ini di dalam ilmu folklor dan antropologi disebut dengan istilah *the trickers* atau tokoh *penipu*.

2. Dongeng Biasa (*ordinary folktales*)

Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka dan duka seorang. Di Indonesia, dongeng biasa yang paling populer adalah yang bertipe "Cinderella" (tokoh wanita yang tidak ada harapan dalam hidupnya).

Dongeng biasa yang bertipe Cinderella ini bersifat universal karena tersebar bukan saja di Indonesia, melainkan juga di segala penjuru dunia. Ahli folklor terkenal yang pernah meneliti secara perbandingan dongeng-dongeng bertipe Cinderella yang ada di dunia adalah Marian R. Cox. Hasil penelitiannya itu

kemudian dituangkan ke dalam bukunya yang berjudul *Cinderella* (Danandjaja, 1994:98-99).

Beberapa contoh dari Indonesia adalah dongeng Raja Pala dari Bali, Jaka Tarub dari Jawa Timur (Tuban), dan Pasir Kujang dari Pasundan Jawa Barat.

3. Lelucon dan Anekdote (*jokes and anecdotes*)

Menurut Danandjaja (1994:117), lelucon dan anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati sehingga menimbulkan tawa bagi yang mendengarkannya maupun yang menceritakannya. Walaupun demikian bagi kolektif atau tokoh tertentu, yang menjadi sasaran dongeng itu, dongeng tersebut dapat menimbulkan rasa sakit hati.

Antti Aarne dan Stith Thompson di dalam bukunya, yang berjudul '*The Types of the Folktale*' (Danandjaja, 1994:117) tidak membedakan lelucon (*joke*) dengan anekdot (*anecdote*). Sebaliknya, Jan Harold Brunvand menganggap bahwa anekdot lebih baik diklasifikasikan pada subgolongan dari legenda perseorangan (*personal legend*), Brunvand (Danandjaja, 1994: 117). Berikut ungkapannya.

“Kami pribadi tidak setuju dengan saran itu, karena kami berpendapat bahwa anekdot lebih baik tetap digolongkan menjadi bagian dongeng, sehingga bersama dengan lelucon menjadi salah satu dari subgolongan dari dongeng. Jadi subgolongan lelucon untuk selanjutnya di dalam karangan ini akan dibagi menjadi dua sub-subgolongan lagi, yaitu lelucon dan anekdot. Alasan kami untuk memperthankan anekdot di dalam golongan dongeng karena anekdot bersifat fiktif, walaupun diceritakan seolah-olah benar-benar pernah terjadi. Penegasan ini penting apabila kita sampai pada pembicaraan fungsi lelucon nanti”.

Perbedaan lelucon dari anekdot; jika anekdot menyangkut kisah aktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada, lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti suku bangsa, golongan, bangsa,

dan ras. Jadi, kisah pendek lucu Albert Einstein disebut anekdot (*anecdote*), sedangkan kisah pendek lucu seorang Batak adalah lelucon (*joke*).

Anekdot dapat dianggap sebagai bagian dari "riwayat hidup" fiktif pribadi tertentu, sedangkan lelucon dapat dianggap sebagai "sifat" atau "tabiat" fiktif anggota suatu kolektif tertentu. "Riwayat hidup" maupun "tabiat" tokoh-tokoh anekdot maupun lelucon disebut fiktif karena bukan berdasarkan fakta, melainkan berdasarkan prasangka yang disebabkan perasaan sentimen atau pengetahuan yang berdasarkan stereotip. Dengan mengetahui hal ini, tidak akan ada alasan seorang, beberapa orang, atau seorang kolektif untuk merasa tersinggung, apalagi marah, apabila menjadi sasaran suatu anekdot atau lelucon.

Selanjutnya berdasarkan perbedaan sasaran dilontarkannya sesuatu lelucon, lelucon perlu dibedakan menjadi dua, yaitu lelucon dan humor. Hal yang menjadi sasaran dalam lelucon adalah orang atau kolektif lain, sedangkan yang menjadi sasaran humor adalah dirinya sendiri atau kolektif si pembawa cerita sendiri. Jadi, seorang pelawak pembawa lelucon (badut) berbeda dengan seorang pelawak humoris. Golongan pertama sering dibenci orang karena sering menyinggung perasaan orang atau kolektif lain, sedangkan golongan kedua disenangi orang lain karena tidak mengganggu perasaan orang lain atau kolektif lain. Memang secara psikoanalisis boleh dikatakan bahwa seorang badut dengan tidak sadar mengarahkan perasaan agresifnya ke luar, sedangkan seorang humoris mengarahkan perasaan agresifnya ke dalam dirinya sendiri.

4. Dongeng Berumus (*formula tales*)

Dongeng-dongeng berumus adalah dongeng-dongeng yang oleh Antti Aarne dan Stith Thompson disebut *formula tales* (Danandjaja, 1994:139), dan strukturnya

terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus memiliki beberapa subbentuk, yakni sebagai berikut.

- a. Dongeng bertimbun banyak (*Cummulative tales*),
- b. Dongeng untuk mempermainkan orang (*Catch tales*), dan
- c. Dongeng yang tidak memiliki akhir (*Endless tales*) (Brunvand dalam Danandjaja, 1994:139).

Dongeng bertimbun banyak, disebut juga dongeng berantai (*chain tales*), adalah dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan lebih terperinci pada setiap pengulangan inti cerita. Di Indonesia dongeng semacam ini ada juga, misalnya lelucon yang bersifat penghinaan suku bangsa lain (*ethnic slur*).

Dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*) adalah cerita fiktif yang diceritakan khusus untuk memperdayai orang karena akan menyebabkan pendengarannya mengeluarkan pendapat yang bodoh. Bentuknya pun hampir sama dengan teka-teki untuk memperdayai orang (*catch question*). Bedanya hanya bahwa pada *catch tales* selalu dimulai dengan sebuah cerita dan bukan hanya berupa pertanyaan saja. Pertanyaan diajukan oleh pendengarnya yang bingung. Contohnya dari Indonesia sebegitu jauh belum ditemukan. Dongeng yang tidak ada akhirnya (*endless tales*) adalah dongeng yang jika diteruskan, tidak akan sampai pada batas akhir.

Berdasarkan bentuk-bentuk dan jenis-jenis dongeng tersebut, peneliti memilih jenis dongeng binatang dan dongeng biasa karena mengacu pada objek pada penelitian ini, yakni siswa SMP Kelas VII yang notabeneanya masih berada pada masa transisi kanak-kanak ke remaja. Peneliti menginterpretasikan, bahwa pada masa tersebut, siswa masih menyukai hal-hal yang bersifat imajinatif melalui

penokohan pada binatang-binatang untuk menceritakan tentang makna hidup dan pesan-pesan moral dalam kehidupan sehari-hari.

D. Hakikat Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media, oleh karena itu istilah media perlu dipahami lebih dulu sebelum dibahas mengenai alat peraga. Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses belajar dapat berwujud sebagai perangkat lunak, dan perangkat keras. Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran dapat berbentuk alat peraga dan sarana.

(Elly Estiningsih pada Pujiastuti.2004.Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.<http://handonoeksak.blogspot.com/2007/12/belajar-matematika-menggunakan-media.html/18/03/2011>).

1. Pengertian Media

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara menurut Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, dan kaset (Arif S.Sadiman, 2007:6).

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya. Proses pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamzah (2008:25), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar/instruktur kepada peserta belajar.

Sementara itu menurut Arsyad (2000:4), media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ada pula beberapa para ahli yang mengemukakan pengertian media. Menurut Santoso S. Hamijaya, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Rohani, 1997:2).

Menurut Mc Luahan, media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu. Dengan bantuan media, batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (Rohani, 1997:2).

Sementara itu, menurut Donald P. Ely dan Vernon S. Gerlach (Rohani, 1997:2-3), media didefinisikan berdasarkan dua arti, yakni arti luas dan arti sempit. Berdasarkan arti sempit, bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanika, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Berdasarkan arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat

menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Jadi, dari beberapa pengertian tentang media menurut para ahli, penulis menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

2. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Alat peraga dapat disebut juga alat bantu pendidikan. Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan / pengajaran. Alat bantu lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran.

Alat peraga disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap melalui panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian/pengetahuan yang diperoleh. Dengan kata lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk menggerakkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah persepsi. (Elly Estiningsih dalam Pujiastuti. 2004. Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika <http://handono>

Eksak.blogspot.com/2007/12/belajar-matematika-menggunakan-media.html/18/03/2011).

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa alat peraga yang dimaksudkan untuk mendongeng merupakan alat peraga yang tidak lain sebagai alat bantu para siswa untuk menunjukkan dalam meragakan sesuatu pada waktu mendongeng dan untuk mewujudkan tingkat kemenarikan para penyimak saat mendengarkan pendongeng bercerita/mendongeng.

3. Fungsi Alat Peraga

Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi obyek/alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari tentang arti dari suatu konsep.

(Elly Estiningsih dalam Pujiastuti. 2004. Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran. <http://handono-eksak.blogspot.com/2007/12/belajar-matematika-menggunakan-media.html/18/03/2011>).

4. Macam-Macam dan Karakteristik Media/Alat Peraga

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT pada Sadiman, 2008:19). Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khazanah pendidikan, seperti

ilmu cetak-mencetak, tingkah laku (behaviorisme), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer, dan lain-lain) masing-masing dengan ciri-ciri atau karakteristiknya.

Taksonomi menurut Briggs (Sadiman,2008:23), lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi, dan gambar.

Sementara itu,menurut Gagne (Sadiman, 2008:23) tanpa menyebutkan jenis masing-masing medianya, Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, pemberi kondisi eksternal, penuntun cara berpikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

E. Kemampuan Mendongeng dengan Menggunakan Alat Peraga

Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara, dan mendongeng merupakan bagian substansial yang termasuk dalam keterampilan

bercerita. Sebelum mengetahui mengenai kemampuan mendongeng maka perlu kita ketahui terlebih apa yang dimaksud dengan kemampuan mendongeng dengan menggunakan peraga.

1. Pengertian

Mendongeng adalah menceritakan dongeng (KBBI, 274: 2005). Dongeng adalah prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat, Boscom (Danandjaja, 1994:50).

Mendongeng itu adalah menceritakan tentang sesuatu dongeng, yaitu kisah-kisah yang tidak benar-benar terjadi, kebanyakan dari dongeng tersebut terkandung nasihat yang mendidik terutama bagi anak, biasanya juga berbentuk fabel, dan lain-lain

(http://sekar77.multiply.com/journal/item/13/pengertian_mendongeng_ujian
Bahasa Indonesia).

Berdasarkan keterangan tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa mendongeng merupakan kegiatan menceritakan dongeng, yaitu menceritakan salah satu bentuk prosa rakyat yang berupa kisah yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita. Bisa berupa dongeng binatang, dongeng berumus, lelucon /anekdot, dan dongeng biasa. Sedangkan mendongeng menggunakan alat peraga merupakan kegiatan menceritakan dongeng dengan alat bantu untuk meragakan sesuatu yang berkaitan dengan dongeng yang dibawakan.

2. Hal-Hal yang Diperhatikan dalam Mendongeng dengan Menggunakan Alat Peraga

Cara mendongeng yang baik, diupayakan lafalnya harus menarik, keras, dan jelas. Suara juga boleh dibuat berbeda-beda antar tokoh dan narator. Supaya bagus, bisa memakai alat peraga. Bisa berupa boneka, atau alat-alat lain yang ada dalam cerita tersebut. Dongeng yang akan kita tampilkan harus dikuasai isinya. Kita harus sangat hafal dongeng itu secara detailnya. Jika lupa dan sangat mendesak, boleh improvisasi, tapi maksudnya harus sama. Improvisasi adalah perbaikan/jalan pintas yang dilakukan pada saat kita terdesak supaya tidak terlihat memalukan. Dongeng harus dimengerti, supaya perasaan ketika kita mendongeng pas dan sangat bagus ekspresinya. Intonasinya harus pas dan jelas. Mimik muka harus sesuai dengan ceritanya. Mata usahakan menatap penonton. Pilih dongeng yang bernilai moral baik, yang bertokoh berkelakuan baik, supaya pendengar bisa mencontohnya. boleh dengan diiringi musik supaya menambah kedekatan antara pendongeng dan penonton (Nadia, Khairunnisa; [http://nadianadiakhair.blogspot.com/2009/03/cara-mendongeng-yang-baik-lafalnya.html/20032009/Rabu 06 Juli 2011](http://nadianadiakhair.blogspot.com/2009/03/cara-mendongeng-yang-baik-lafalnya.html/20032009/Rabu%2006%20Juli%202011)).

Adapun beberapa hal yang termasuk ke dalam hal-hal yang patut diperhatikan saat seseorang mendongeng, sebagai berikut.

a) Mimik

Mimik dalam KBBI (2005:744), mimik adalah peniruan dengan gerak-gerik anggota badan dan raut muka. Dengan kata lain dapat pula disebut gestur/gerak. Gerak-gerik dan mimik yang tepat merupakan faktor penunjang keefektifan mendongeng. Gerakan anggota tubuh dan mimik yang mendukung cerita dapat menghidupkan komunikasi artinya tidak kaku. Gerak-gerik yang berlebihan, seperti menggaruk-garuk kepala atau paha yang tidak gatal, akan

mengganggu keefektifan bercerita (mendongeng) (Arsyad dan Mukti, 1988: 21). Hal tersebut dapat menjadikan perhatian penyimak dongeng terarah pada gerak-gerik dan mimik yang berlebihan itu, sehingga pokok-pokok cerita yang disampaikan tidak dipahami. Tidak jarang pula kita melihat orang berbicara sambil menggaruk-garuk kepala yang sebenarnya tidak gatal, wajah yang selalu tertunduk, mata yang selalu melihat ke langit-langit, dan masih banyak lagi gerak-gerik/mimik yang berlebihan atau tidak mendukung isi dongeng yang diceritakan.

b) Artikulasi

Artikulasi, adalah lafal, pengucapan kata (KBBI, 2005:66). Artikulasi berarti dapat pula dikatakan sebagai pelafalan atau ketepatan ucapan. Ketepatan ucapan adalah tepat dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (Arsyad dan Mukti, 1988:17). Jika bunyi-bunyi bahasa yang dikeluarkan oleh alat ucap pendongeng tidak dapat ditangkap dengan jelas oleh pendengar, maka itu berarti telah terjadi penyimpangan yang akan mengganggu keefektifan mendongeng. Gejala ini dapat ditangkap dengan jelas pada reaksi pendengar, seperti merasa gelisah karena bosan, kurang, kurang senang, atau kurang tertarik sehingga pendengar mengalihkan perhatiannya. Menurut Soenarjati Djayanegara dan Lukman Hakim dalam Arsyad dan Mukti (1988:65) ada tujuh pilih lafal standar, yaitu:

1. memilih salah satu lafal bahasa daerah berdasarkan pertimbangan historis, politik, dan sosial;
2. mengambil lafal bahasa Melayu sebagai asal bahasa Indonesia, sebagai dasar, memilih lafal pejabat tinggi pemerintah dan kaum cendekiawan sebagai teladan;

3. memilih lafal resmi yang paling sedikit lafal daerahnya;
4. mencontoh penutur yang mempunyai kesadaran berbahasa yang tinggi;
5. penutur bahasa Indonesia yang bahasa ibunya bukan bahasa daerah dan bukan pula dialek bahasa daerah;
6. penutur bahasa yang berasal dari bahasa daerah tetapi pengaruh bahasa itu tidak tampak lagi;
7. penyiar TVRI.

Dalam hal lafal standar, Soenarjati memilih lafal yang ketiga, sedangkan Lukman Hakim memilih lafal yang ketujuh. Hal ini didasarkan mengingat luasnya jangkauan TVRI. Sementara itu, penulis lebih memilih lafal standar adalah ucapan bahasa Indonesia yang tidak dipengaruhi oleh ucapan daerah. Hal ini sesuai dengan pendapat Widaghdho (1994: 11), bahwa lafal standar ialah ucapan bahasa Indonesia yang tidak dipengaruhi oleh ucapan-ucapan daerah.

c) Intonasi

Intonasi adalah lagu kalimat, ketepatan penyajian tinggi rendah nada (KBBI, 2005:440). Dalam buku *Tata Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas* (Keraf, 1984:45) intonasi itu merupakan kerja sama antara nada, tekanan, durasi, dan perhentian-perhentian yang menyertai suatu tutur, dari awal hingga ke perhentian terakhir. Saat kita memperhatikan tutur kata/percakapan orang, maka kita mendengar bunyi-bunyi bahasa atau kesatuan bunyi bahasa berirama. Irama tersebut disebabkan oleh tinggi rendahnya atau nyaring tidaknya bunyi-bunyi atau kesatuan bahasa pada saat dituturkan. Misalnya, ada bagian kata atau bagian kalimat yang diucapkan datar, naik, turun, keras, lembut, tinggi, rendah, lambat, cepat, dan ditekan. Ketepatan intonasi mempunyai daya tarik tersendiri dalam bercerita begitupun mendongeng. Walaupun masalah yang diceritakan kurang

menarik, tetapi disajikan dengan intonasi yang tepat, maka akan menjadi menarik. Sebaliknya, jika persoalan yang diceritakan menjadi kurang atau tidak menarik. Jadi, intonasi mempunyai peran penting dalam kesuksesan bercerita begitupun mendongeng.

d) Relevansi/Penalaran

Relevansi atau penalaran adalah adanya hubungan logis antara gagasan demi gagasan dalam isi cerita (Arsyad dan Mukti, 1988: 22). Berdasarkan hal tersebut berarti setiap idea atau gagasan yang disampaikan dalam bercerita (mendongeng) harus saling berhubungan secara logis, sehingga isi dan pesan dalam cerita dapat dipahami dengan jelas oleh pendengar.

e) Dinamika Lisan/Suara

Dinamika suara maksudnya adalah pengembangan karakter-karakter suara yang dibuat untuk menunjukkan keragaman, yang dalam hal ini adalah keragaman suara.

f) Kenyaringan Suara

Kenyaringan suara (volume suara) yang tepat ketika bercerita (mendongeng) adalah suara yang dapat didengar dengan jelas oleh pendengar (Arsyad dan Mukti, 1988:21). Jika siswa bercerita (mendongeng) dengan volume suara yang tepat, maka isi cerita yang disampaikan dapat ditangkap oleh pendengar. Volume suara sangat menentukan keberhasilan dalam bercerita (mendongeng). Kenyaringan ini terus disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Suara harus disesuaikan dengan jumlah pendengar yang hadir. Suara harus dapat diatur agar dapat didengar oleh semua pendengar dengan jelas, tetapi jangan berteriak. Dalam penelitian ini, siswa diharapkan mampu bercerita (mendongeng)

dengan volume suara yang sesuai dengan jumlah pendengar, situasi, dan tempat bercerita.

(Silabus Bahasa Indonesia kelas VII RSBI semester ganjil SMPN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011).

Hal-hal yang harus diperhatikan saat mendongeng sebagai berikut.

1. Pola dan irama berbicara.
2. Jarak dengan pendengar perlu diperhatikan.
3. Gerak dan sikap tubuh.
4. Kontak mata.
5. Suara saat berbicara.
6. Penampilan.

(sumber:<http://karyailmiah.UM.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4305/2812011>)

3. Kriteria Pemilihan Media

Dalam menggunakan media sebagai alat komunikasi khususnya dalam hubungannya dengan masalah proses belajar mengajar, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Oleh sebab itu, pemilihan serta prioritas pengadaan media intruksional edukatif harus dikaitkan dengan tujuan intruksional yang akan dicapai, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasinya. Menurut Ahmad Rohani dalam buku Media Intruksional Edukatif (Rohani, 1997:28), faktor-faktor yang harus dipertimbangkan terhadap pemilihan (prioritas) pengadaan media, yakni sebagai berikut.

1. Relevansi pengadaan media intruksional edukatif.

2. Kelayakan pengadaan media intruksional edukatif.
3. Kemudahan pengadaan media intruksional edukatif.

Mengingat keanekaragaman media serta karakteristiknya maka perlu bagi kita untuk memperhatikan beberapa kriteria, sebagai berikut.

1. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan intruksional yang telah dirumuskan (Rohani, 1997:28). Bila tujuan pengajaran agar siswa dapat melafalkan kata-kata dengan sempurna, media audio yang paling tepat digunakan dalam membelajarkan siswa. Apabila tujuan pembelajarannya agar siswa dapat memahami isi bacaan, media cetaklah yang lebih tepat (Wetty, 2009:59).

Inilah sebabnya tujuan pembelajaran dapat menjadi pertimbangan dalam memilih media dalam proses pembelajaran. Begitu pun halnya dengan kriteria pemilihan media alat peraga dalam mendongeng. Kita perlu mengetahui dan memahami terlebih dahulu maksud dan amanat dalam dongeng yang hendak disampaikan.

2. Ketepatangunaan

Ketepatangunaan maksudnya adalah kita perlu mengetahui validitas atau tepat dan berguna tidaknya media yang hendak digunakan (Rohani, 1997:28).

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari suatu benda, maka gambar seperti bagan, *chart* atau *slide* dapat digunakan, sedangkan kalau yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video lebih tepat (Wetty, 2009: 60). Oleh karena itu, dalam mendongeng pun penting untuk memperhatikan aspek ketepatangunaan suatu media atau alat peraga yang akan membantu proses mendongeng.

3. Keadaan Peserta Didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan (Rohani, 1997:28). Dengan kata lain, suatu program media mungkin cocok untuk tujuan tertentu, tetapi bila kerumitannya serta kosakata yang digunakan jauh di atas kemampuan peserta didik maka media tersebut tidak dapat dipilih. Di samping kemampuan dan kesiapan peserta didik yang akan mempergunakan media, besar kecilnya kelompok juga memengaruhi penggunaan media (Wetty, 2009:60).

4. Ketersediaan

Menurut Ahmad Rohani (1997:28), pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya media tersebut diperoleh. Sering media yang kita nilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, umpamanya medi film, ternyata di perpustakaan tidak tersedia, sedangkan untuk memproduksi sendiri adalah sesuatu hal yang jauh dari mungkin. Dalam hal ini kita harus memilih alternatif yang lain, misalnya film strip, *slide* atau gambar mati yang tersedia atau yang dapat dibuat sendiri (Wetty, 2009: 60).

5. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik. Misalnya kita akan menerangkan bagaimana cara kerja mesin turbin dan ada *slide* yang cocok yang telah dibuat. Ternyata pengambilannya tidak begitu memenuhi syarat, sehingga ada bagian-bagian yang penting yang tidak jelas, yang disebabkan oleh mutu teknisnya tidak memenuhi persyaratan. Dengan demikian, media *slide* tidak dapat digunakan (Wetty, 1997:29).

6. Biaya

Biaya ini merupakan aspek yang penuh pertimbangan, biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak. Ada beberapa para ahli yang menyatakan untuk memilih atau menggunakan sesuatu media, biasanya dipilih media yang biayanya lebih murah pada saat pembelian atau pun pemeliharaannya (Rohani, 1997: 29).