

BAB II

MEDIA FILM DAN KEMAMPUAN MENULIS DONGENG

A. Media Film

1. Pengertian Media Film

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sulit untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Apabila diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai penghambat dalam penyampaian tujuan secara efektif dan efisien.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Arsyad (2011:3), mengatakan bahwa ”Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Sehubungan dengan pentingnya keberadaan media dalam proses penyampaian materi pembelajaran seperti disebutkan di atas, Djamarah dan Zain (2010:121) mengatakan bahwa ”Media adalah

alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”.

Rusman dkk (2011:169) mengatakan bahwa ”Media adalah pengantar dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Menurut Sadiman dkk (2011:7) memberikan batasan mengenai media sebagai berikut: ”Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan kepada penerima pesan. Media dapat pula diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Keberadaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang tidak lain adalah pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan yang ditentukan. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Penggunaan media sebagai salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan

ke dalam proses pembelajaran. Satu di antara media pembelajaran itu adalah media film.

Media film berdasarkan jenis-jenis media termasuk dalam salah satu jenis media audio visual. Dikatakan demikian karena sifatnya dapat dilihat dan didengar. Hal ini diungkapkan Hamdani (2011:249), "Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar".

Sebagaimana disebutkan di atas, salah satu jenis media audio visual adalah media film. Sebagaimana di jelaskan Usman (2002:95) berikut ini.

Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.

Menurut Arsyad (2011:49), "Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup". Lebih lanjut Arsyad (2011:49) mengatakan bahwa "Film dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media film adalah media yang menampilkan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan

urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang terlihat hidup. Media film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi pembelajaran yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama yaitu indera pendengaran dan penglihatan.

2. Pemanfaatan Media Film sebagai Media Pembelajaran

Media film memiliki peranan yang cukup besar dalam pembelajaran di sekolah. Sebagaimana diungkapkan Sadiman dkk (2011:67), "Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar". Arsyad (2011:49) mengatakan bahwa "Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri, sehingga umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan".

Menurut Carpenter dan Greenhill (dalam Nasution, 1984:17-18), dalam mengkaji hasil-hasil penelitian tentang film menyimpulkan ada sepuluh manfaat film. *Pertama*, film yang diproduksi dengan baik, bila digunakan baik sendirian maupun dalam suatu seri dapat diterapkan sebagai alat utama untuk mengajar ketampilan penampilan (*performance*) tertentu dan untuk menyampaikan beberapa jenis data faktual. *Kedua*, tes setelah menonton akan meningkatkan belajar, jika siswa telah diberi tahu apa yang harus diperhatikannya dalam film, dan bahwa mereka akan di tes tentang isi film tersebut. *Ketiga*, siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk studi untuk tiap film yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar.

Keempat, mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri. *Kelima*, pertunjukan film secara bergantian dapat meningkatkan belajar. *Keenam*, film-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan bermanfaat untuk kepentingan praktek atau latihan. *Ketujuh*, siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurangi keefektifan dari tujuan pertemuan tersebut. *Kedelapan*, keefektifan belajar melalui film harus dievaluasi. *Kesembilan*, sesudah sebuah film dipertunjukkan, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan didiskusikan, akan mengurangi salah pengertian di kalangan siswa. *Kesepuluh*, kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih tuntas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disisipkan sebelumnya. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar para siswa jangan hanya memandangi film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu. Sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film itu.

3. Langkah Penggunaan Media Film sebagai Media Pembelajaran

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film sebagai media pengajaran. Usman (2002:97-98), menyebutkan ada empat langkah dalam menggunakan media. *Pertama*, langkah persiapan guru. Pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Juga perlu diketahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, tahun produksi serta deskripsi dari film tersebut. Selain itu film tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film tersebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

Kedua, mempersiapkan kelas. Siswa dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film, harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film bila ditemui ketidaksesuaian.

Ketiga, langkah penyajian. Setelah siswa dipersiapkan barulah film diputar. Dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan antara lain: proyektor, layar, penguat suara, power cord, film, ekstra roll, dan tempat proyektor. Guru harus memperhatikan keadaan

ruangan gelap atau tidak dan juga guru dapat menghubungkannya dengan berbagai alat lainnya.

Keempat, aktivitas lanjutan. Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut. Pengertian yang diperoleh siswa dari melihat film akan lebih banyak manfaatnya bila diikuti dengan aktivitas lanjutan. Aktivitas tersebut dapat berupa: membaca buku tentang masalah yang ditonton jika buku tersebut tersedia, membuat karangan atau tulisan tentang apa yang telah ditonton, mengunjungi lokasi di mana film tersebut dibuat, jika dipandang perlu adakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film tersebut.

4. Kriteria Media Film yang Baik sebagai Media Pembelajaran

Secara singkat apa yang dapat dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi siswa. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film. Oemar Hamalik (dalam Usman, 2002:98) mengemukakan bahwa film yang baik memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Dapat menarik minat siswa.
- b. Benar dan autentik.
- c. *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan.
- d. Sesuai dengan kematangan audien.
- e. Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- f. Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur.
- g. Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

Secara ringkasnya dapat dikatakan bahwa suatu film dikatakan baik bila memenuhi beberapa kriteria, diantaranya adalah sangat menarik minat siswa dan autentik, *up to date*, sesuai dengan tingkat kematangan siswa, bahasanya baik dan tepat, mendorong keaktifan siswa sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.

Djamarah dan Zain (2010:132-133) menyebutkan media film yang baik memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- c. Media film yang diperlukan mudah diperoleh.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Media film harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dengan kriteria media film yang baik tersebut di atas, maka akan lebih mudah menentukan media film mana yang dianggap tepat untuk membantu proses pembelajaran. Kehadiran media film dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan. Karena media film bukan keharusan, tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

5. Keunggulan dan Kelemahan Media Film sebagai Media Pembelajaran

Film kurang efektif jika diberikan tersendiri, karena itu harus digunakan dengan metode lain setelah penayangan film selesai. Film berperan sebagai penarik perhatian yang bersifat menghibur. Berikut beberapa keunggulan dan kelemahan media film. Behrens dan Evens

(dalam Suprijanto, 2009:176-177) menyebutkan keunggulan dan kelemahan media film sebagai berikut.

- a. Keunggulan film antara lain: menarik perhatian, dapat menunjukkan langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu, dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi, dapat dipercepat dan diperlambat untuk menganalisis tindakan atau pertumbuhan tertentu, dapat diperbesar agar dapat dilihat dengan mudah, dapat diperpendek dan diperpanjang waktunya, dapat memotret kenyataan, dapat menimbulkan emosi, dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara jelas dan cermat.
- b. Kelemahan film antara lain: mahal, jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik, kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya, baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain.

Keunggulan dan kelemahan media film juga dikemukakan oleh pendapat lain. Keunggulan dan kelemahan media film adalah sebagai berikut.

- a. Keunggulan media film. *Pertama*, penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu. *Kedua*, dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu. *Ketiga*, dengan teknik *slow-motion* dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat. *Keempat*, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Kelima*, dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema (Rohani, 1997:98).
- b. Kelemahan media film. *Pertama*, pengadaan film umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. *Kedua*, pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut. *Ketiga*, film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri (Arsyad, 2011:50).

Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media film tentunya harus dapat diminimalisir atau diatasi agar saat pelaksanaannya tidak

menghambat kegiatan pembelajaran di kelas. Mengatasi kelemahan media film, maka sebelum pembelajaran berlangsung guru harus mengefektifkan apa yang menjadi keunggulannya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Kemampuan Menulis Dongeng

1. Pengertian Menulis Dongeng

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis.

Menulis dapat memudahkan kita merasakan dan memikirkan hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita. Sebagaimana diungkapkan Porter dan Hernacki (2000:146), "Menulis meningkatkan daya ingat, menyimpan segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan serta membantu kita mengingat apa yang tersimpan dalam memori kita".

Tarigan (2008:21) mengatakan bahwa "Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa grafik

itu”. Dengan demikian menulis adalah suatu kegiatan yang menggambarkan suatu pikiran ataupun ide-ide melalui lambang-lambang ataupun grafik.

D’angelo (dalam Tarigan, 2008:23) mengungkapkan ”Menulis adalah suatu bentuk berpikir, tetapi justru berpikir bagi manusia tertentu dan bagi waktu tertentu”. Dengan demikian menulis adalah hasil penuangan ide dalam bentuk tulisan yang tidak sembarangan orang bisa melakukannya, karena didalamnya terdapat unsur-unsur imajinatif dan inspiratif.

Menulis adalah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan pengalaman serta perasaan dalam bentuk tulisan yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dapat dipahami orang lain. Satu di antara kemampuan menulis tersebut dimanifestasikan dalam menulis dongeng.

Menurut Nurgiyantoro (2005:198), ”Dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (*folktale*). Dongeng berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu di berbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis”. Contoh dongeng yaitu *Kancil Mencuri Timun*, *Asal-usul Gunung Tangkuban Perahu*, *timun emas*, dan sebagainya.

Kurniawan (2009:22) mengatakan bahwa ”Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Cerita ini ditujukan hanya untuk hiburan semata”. Agus (2009:12) juga mengungkapkan

bahwa "Cerita-cerita dalam dongeng semata-mata hanyalah khayalan. Walaupun hanya cerita khayalan atau cerita bohongan, tetapi cerita dalam dongeng mengandung nilai-nilai luhur". Nurgiyantoro (2005:199) mengatakan bahwa:

Kemunculan dongeng yang sebagai bagian dari cerita rakyat, selain berfungsi untuk memberi hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat yang lain dipandang sebagai sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, dan untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang isi ceritanya tidak benar-benar terjadi dan hanya ada dalam dunia khayal dan fungsinya sebagai hiburan masyarakat dan terdapat ajaran moral di dalamnya.

Menulis dongeng merupakan kegiatan menulis yang membutuhkan daya imajinasi serta tingkat kreativitas. Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh siswa. Dongeng tidak hanya dapat menghibur, melalui dongeng siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Menulis dongeng juga merupakan sarana bagi siswa untuk menumbuhkan nilai, etika, dan rasa empati karena di dalamnya terdapat pesan moral yang mampu memberikan pelajaran hidup.

Tujuan penulisan dongeng pada siswa kelas VII adalah agar siswa dapat menulis dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok cerita. Hal ini tentu saja membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas. Suyanto dan Jihad (2009:2) mengungkapkan bahwa "Menulis merupakan suatu pekerjaan

yang berat. Oleh sebab itu, kemampuan menulis harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus-menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang berat dan sulit". Menulis dongeng juga merupakan keterampilan menulis yang tidak mudah. Dalam proses menulis dongeng, penulis memerlukan motivasi belajar, kepekaan, dan daya imajinasi. Penguasaan keterampilan menulis dongeng akan membuahkan hasil yang baik bila disertai dengan membaca dongeng-dongeng yang telah ada.

Menurut Danandjaja (dalam Agus, 2009:12), "Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita". Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Nurgiyantoro (2005:199) mengungkapkan bahwa "Selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa itu". Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

Nurgiyantoro (2005:200) mengungkapkan bahwa "Tokoh-tokoh yang terdapat dalam dongeng pada umumnya terbagi menjadi dua macam, tokoh yang berkarakter baik dan buruk". Hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar untuk cerita lama yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan moral. Dongeng juga sering mengisahkan penderitaan tokoh. Tokoh baik akan mendapatkan imbalan ataupun sesuatu lainnya yang

menyenangkan, begitu juga sebaliknya, tokoh jahat akan mendapatkan hukuman. Oleh sebab itu, moral yang terkandung dalam dongeng juga dapat berwujud peringatan atau sindiran bagi seseorang yang jahat dan berbuat tidak baik.

Menurut Aarne dan Thompson (dalam Agus, 2008:12), dongeng dikelompokkan dalam empat golongan besar. *Pertama*, dongeng binatang merupakan dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-binatang dalam jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Tokoh binatang tersebut biasanya memiliki sifat cerdas, licik, dan jenaka. *Kedua*, dongeng biasa merupakan jenis dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang. *Ketiga*, lelucon atau anekdot adalah dongeng yang menimbulkan tawa bagi bagi yang mendengarkan maupun yang menceritakannya. Meski demikian, bagi masyarakat atau orang yang menjadi sasaran, hal ini dapat menimbulkan rasa sakit hati. *Keempat*, dongeng berumus adalah dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng ini ada tiga macam, yaitu dongeng bertimbun (*cumulative tales*), dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endteles tales*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah pemikiran fiktif dan kisah nyata menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng menghadirkan tokoh

sederhana serta cerita yang mengandung nilai-nilai moral serta memiliki sifat menghibur pembacanya. Dongeng yang terdiri dari unsur tema, latar, penokohan, amanat, alur, sudut pandang, dipandang sebagai sarana yang lebih mudah memberikan rangsangan apresiasi sastra dalam bentuk bacaan. Untuk dapat menulis dongeng harus didahului dengan kegiatan membaca ataupun melalui media yang disediakan oleh guru. Hal ini juga ditunjang proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran akan berhasil apabila seorang guru menguasai kemampuan mengajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis dongeng merupakan kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan pengalaman serta perasaan dalam bentuk tulisan dongeng yang berisi cerita khayalan atau cerita bohongan yang mengandung nilai-nilai luhur yang berfungsi untuk menghibur pembacanya. Melalui kegiatan menulis dongeng, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya serta sebagai sarana untuk menumbuhkan nilai, etika, dan rasa empati karena di dalam dongeng terdapat pesan moral yang mampu memberikan pelajaran hidup.

2. Jenis Dongeng

Jenis dongeng yang dikemukakan para ahli berbeda antara satu dengan lainnya. Hal ini jelas terlihat dari kedua pendapat yang dikemukakan berikut ini. Menurut Nurgiyantoro (2005:201), dongeng terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Dongeng Klasik

Pada mulanya, dongeng klasik dikenal oleh masyarakat yang mempunyai dongeng. Pada umumnya, hanya terbatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan membutuhkan waktu yang relatif lama. Namun dewasa ini, dapat dengan mudah memperoleh berbagai dongeng klasik dari penjuru tanah air dengan buku. Contoh dongeng klasik salah satunya adalah *Bawang Merah dan Bawang Putih* serta *Timun Emas*.

b. Dongeng Modern

Dalam dongeng modern, cerita fantasi modern (*modern fantasy stories*) dikreasikan oleh pengarang yang mencantumkan namanya dan secara sadar ditulis sebagai bentuk karya sastra. Oleh karena itu, selain dimaksudkan untuk memberikan cerita menarik dan ajaran moral tertentu, dongeng tersebut juga tampil sebagai sebuah karya seni yang memiliki unsur-unsur keindahan, yang antara lain dicapai lewat kemenarikan cerita, penokohan, pengaluran, dan stile.

Dongeng dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima. Berbeda dengan pendapat di atas, Hartoko (dalam Kurniawan, 2009:34) memberi batasan dari dua segi.

a. Dongeng Rakyat

Dongeng rakyat adalah cerita lisan yang turun temurun disampaikan kepada kita. Pengarangnya tidak terkenal, tidak ada catatan mengenai tempat dan waktu, serta berakhir dengan *happy ending*, susunan kalimat, struktur dan penokohan sederhana.

b. Dongeng Kebudayaan

Dongeng kebudayaan adalah ditulis oleh seseorang pengarang kebudayaan untuk kalangan berbudaya pula.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita sederhana yang biasanya menceritakan kehidupan pada zaman dahulu dan berfungsi untuk menghibur serta memberikan ajaran moral.

3. Unsur-unsur Dongeng

Dongeng mempunyai unsur-unsur yang berbeda dengan karya fiksi yang lain. Adapun unsur-unsur dongeng tersebut adalah sebagai berikut.

a. Plot atau alur

Plot atau alur pada dongeng biasanya bersifat progresif, karena untuk memudahkan pemahaman cerita dengan menampilkan konflik yang tidak terlalu kompleks, klimaks ditempatkan pada akhir kisah (Nurgiyantoro, 2005:23). Penyelesaian dalam cerita dongeng selalu menggembirakan.

b. Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2005:200), dilihat dari segi penokohan, tokoh-tokoh dongeng pada umumnya terbelah menjadi dua macam, yaitu tokoh yang berkarakter baik dan buruk. Hal itu adalah yang lumrah untuk cerita lama yang mempunyai misi untuk memberikan pelajaran moral. Selain itu, dilihat dari unsur karakter tersebut, tokoh-tokoh dongeng umumnya lebih berkarakter sederhana. Hal itu berarti bahwa seorang tokoh yang telah dipasang sebagai tokoh berkarakter baik, makin baik selamanya. Demikian pula sebaliknya dengan tokoh yang berkarakter buruk.

c. Latar cerita atau *setting*

Menurut Nurgiyantoro (2005:199), dongeng umumnya tidak terikat oleh waktu dan tempat, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Kekurangjelasan latar tersebut sudah terlihat sejak cerita dongeng dimulai, yaitu sering mempergunakan kata-kata pembuka penunjuk waktu dan penunjuk latar tempat. Ketidakjelasan latar dapat memberikan kebebasan pembaca untuk mengembangkan daya fantasinya ke manapun dan kapan pun mau dibawa.

4. Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Dongeng

Penilaian atau evaluasi adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Nurgiyantoro, 2010:89). Evaluasi mencakup sejumlah teknik yang tidak bisa diabaikan oleh seorang guru. Evaluasi bukanlah sekumpulan teknik

semata-mata, tetapi evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menulis merupakan suatu bentuk kompetensi berbahasa paling akhir yang dikuasai siswa setelah kompetensi mendengarkan, berbicara, dan membaca. Kompetensi menulis secara umum boleh dikatakan keterampilan bahasa yang lebih sulit dibanding dengan ketiga keterampilan bahasa yang lain. Hal itu disebabkan kompetensi menulis menghendaki penguasaan unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi pesan harus terjalin sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu, dan berisi. Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam menulis diperlukan alat untuk mengukur yang dianggap dapat mencerminkan kemampuan siswa dalam menulis.

Menurut Nurgiyantoro (2010:422-423), kemampuan menulis dapat dinilai dengan jalan tes. Pada umumnya aktivitas orang dalam menghasilkan bahasa tidak semata-mata hanya bertujuan demi produktivitas bahasa itu sendiri, melainkan karena ada suatu hal yang ingin

dikomunikasikan lewat bahasa. Tugas menulis hendaknya bukan semata-mata tugas untuk (memilih dan) menghasilkan bahasa saja, melainkan bagaimana mengungkapkan gagasan dengan memergunakan sarana bahasa tulis secara tepat.

Penilaian kemampuan menulis dongeng siswa mengacu pada pada modifikasi yang dilakukan oleh Wijayanti (2011:31-32), penilaian dalam menulis dongeng mencakup beberapa kriteria. Kriteria tersebut meliputi: (1) kualitas dan ruang lingkup isi; (2) organisasi dan penyajian isi; (3) gaya bahasa dan penggunaan diksi (pilihan kata); (4) mekanik (tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, kebersihan).

Keempat aspek kemampuan menulis dongeng tersebut di atas dijelaskan sebagai berikut:

a. Isi Dongeng

Isi dongeng menyangkut kreativitas pengembangan cerita dan kesesuaian cerita dengan isi film. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu yang baru dan berbeda. Porter dan Hernacki (2000:292) mengatakan bahwa "Seorang yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba bertualang serta intuitif". Uno dan Mohamad (2012:154) mengatakan bahwa:

Kreatif sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan. Orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang beda. Kreatif juga dapat diartikan sebagai kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya, kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Kaitannya dengan menulis dongeng, maka kreativitas dalam konteks ini difokuskan pada kreativitas siswa menuangkan ide dan gagasan yang mana ide dan gagasan tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah dongeng dengan cara yang berbeda dengan siswa lainnya. Meskipun demikian, dongeng yang tulis tetap memperhatikan kesesuaian cerita dengan isi film yang ditayangkan.

b. Organisasi dan Penyajian

Organisasi dan penyajian menyangkut penyajian alur cerita, *setting* cerita, tokoh cerita, sudut pandang dan judul cerita.

1) Alur Cerita

Alur atau plot adalah urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya (Nurgiyantoro, 2005:68). Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus bertalian satu sama lain, bagaimana suatu peristiwa mempunyai hubungan dengan peristiwa lain, bagaimana tokoh digambarkan dalam berperan dalam peristiwa itu yang semuanya terkait dalam satu kesatuan waktu. Alur merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita, sehingga merupakan kerangka utama cerita.

Plot atau alur pada dongeng biasanya bersifat progresif, karena untuk memudahkan pemahaman cerita dengan menampilkan konflik yang tidak terlalu kompleks, klimaks ditempatkan pada akhir kisah (Nurgiyantoro, 2005:23). Penyelesaian dalam cerita dongeng selalu menggembirakan.

Cerita biasanya ditutup dengan kalimat *"Akhirnya mereka hidup bahagia selamanya"*. Jadi, alur cerita dongeng merupakan konstruksi mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis saling berkaitan yang dialami oleh pelaku yang terdapat dalam dongeng.

2) *Setting* Cerita

Dalam sebuah karya fiksi harus terjadi pada suatu tempat dan pada suatu waktu seperti halnya kehidupan yang juga berlangsung dalam ruang dan waktu. Latar atau *setting* juga disebut landas tumpu, pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Sayuti, 2000:125).

Setting cerita pada dongeng berbeda dengan karya fiksi lainnya. Dongeng umumnya tidak terikat oleh waktu dan tempat, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran (Nurgiyantoro, 2005:199). Kekurang jelasan latar tersebut sudah terlihat sejak cerita dongeng dimulai, yaitu sering mempergunakan kata-kata pembuka penunjuk waktu seperti: *"Pada zaman dahulu kala"*, *"Syahdan pada zaman dahulu"*, *"Nun pada waktu itu"*, *"Pada zaman dahulu ketika binatang masih bisa bercakap-cakap seperti halnya manusia"* dan lain-lain. Demikian juga mengenai penunjuk latar tempat yang hanya sering disebut *"di negeri antah*

berantah”, *”di negeri dongeng*”, *”di suatu tempat di pinggir hutan*”, dan lain-lain. Ketidakjelasan latar dapat memberikan kebebasan pembaca untuk mengembangkan daya fantasinya ke manapun dan kapan pun mau dibawa. Jadi, *setting* cerita dongeng merupakan unsur cerita yang menunjukkan dimana dan kapan kejadian-kejadian di dalam [dongeng](#).

3) Tokoh Cerita

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan, artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2005:165).

Dilihat dari segi penokohan, tokoh-tokoh dongeng pada umumnya terbelah menjadi dua macam, yaitu tokoh yang berkarakter baik dan buruk (Nurgiyantoro, 2005:200). Hal itu adalah yang lumrah untuk cerita lama yang mempunyai misi untuk memberikan pelajaran moral. Selain itu, dilihat dari unsur karakter tersebut, tokoh-tokoh dongeng umumnya lebih berkarakter sederhana. Hal itu berarti bahwa seorang tokoh yang telah dipasang sebagai tokoh berkarakter baik, makin baik selamanya. Demikian pula sebaliknya dengan tokoh yang

berkarakter buruk. Jadi, tokoh cerita dongeng adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa di dalam dongeng.

4) Sudut Pandang dan Judul Cerita

Sudut pandang adalah bagaimana penulis menempatkan dirinya dalam cerita, atau dengan kata lain dari titik di mana penulis melihat cerita. Sudut pandang berperan sangat penting untuk kualitas cerita. Sudut pandang umumnya dibagi menjadi dua yaitu sudut pandang orang pertama dan ketiga. Sudut pandang orang pertama, penulis bertindak sebagai orang pertama yang bisa menjadi karakter utama dan karakter tambahan dalam cerita. Sudut pandang orang ketiga, penulis adalah di luar cerita dan tidak terlibat secara langsung dalam cerita. Penulis menjelaskan karakter dalam cerita dengan menyebutkan nama karakter atau orang ketiga mengatakan bahwa “dia, mereka”. Dalam menulis dongeng sudut pandang cerita yang sering digunakan adalah sudut pandang orang ketiga. Dalam hal ini, sudut pandang harus disajikan dengan tepat dan pemilihan judul harus mengarah pada isi cerita secara keseluruhan.

c. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam dongeng berkaitan dengan penggunaan majas dan gaya bahasa serta penggunaan diksi (pilihan kata) dan kalimat pembuka dan penutup dalam dongeng.

1) Penggunaan Gaya Bahasa Dongeng

Gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum (Tarigan, 2009:4). Gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara atau menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca.

Dalam stile (gaya bahasa) terdapat unsur-unsur yang mendukung keindahan karya sastra termasuk dongeng. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010:289) mengatakan bahwa:

Unsur stile terdiri dari fonologi, sintaksis, leksikal, dan retorika (berupa karakteristik penggunaan bahasa figuratif, pencitraan, dan sebagainya). Analisis unsur stile dilakukan dengan cara mengidentifikasi masing-masing unsur tanpa mengabaikan konteks, menghitung frekuensi kemunculannya, menjumlahkan, dan mendeskripsikan kontribusinya bagi stile dalam karya sastra secara keseluruhan.

Lecch (dalam Nugiyantoro, 2010:289), mengemukakan bahwa "Unsur stile terdiri dari unsur leksikal, gramatikal, penyiasatan strukur (*figures of speech*), konteks, dan kohesi. Unsur stile dalam karya sastra yang berupa wujud penggunaan bahasa mencakup seluruh penggunaan unsur bahasa dalam karya sastra itu sendiri".

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa adalah bahasa khas pengarang dalam karya sastra termasuk dongeng. Gaya bahasa dapat membuat karya sastra lebih hidup dan bervariasi serta dapat menghindari hal-hal yang bersifat monoton yang dapat membuat pembaca bosan.

2) Penggunaan Diksi (Pilihan Kata) Dongeng

Diksi merupakan unsur leksikal dalam gaya bahasa. Diksi atau pemilihan kata mengacu pada penggunaan kata-kata tertentu yang sengaja dipilih dan digunakan oleh pengarang. Mengingat bahwa karya sastra adalah dunia dalam kata, komunikasi dilakukan dan ditafsirkan lewat kata-kata. Pemilihan kata-kata tentunya melalui pertimbangan-pertimbangan tertentu untuk mendapatkan efek yang dikehendaki (Nurgiyantoro, 2010:290).

Sebagai saluran pemuat pesan atau makna, kata yang akan digunakan harus sesuai dan tepat, harus berpikir mengenai keserasian kata dalam penggunaannya, nuansa makna yang dikandungnya, serta efeknya bagi pembaca agar pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca dapat tersampaikan seefektif mungkin (Akhadiyah dkk, 2001:34). Jadi diksi merupakan hal yang tepat untuk mengungkap sebuah gagasan, ide, atau pun pesan yang ingin disampaikan agar tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu dalam dongeng, pilihan kata yang

tepat akan menunjang keselarasan kata dalam kalimat yang dikandungnya.

d. Mekanik

Mekanik berkaitan dengan penulisan ejaan dan tanda baca. Berdasarkan etimologi, kata *ejaan* berasal dari kata dasar *eja*, yang berarti melafalkan huruf-huruf atau lambang bunyi bahasa. Ejaan adalah kaidah-kaidah cara menggambarkan bunyi-bunyi kata dan kalimat dalam bentuk tulisan (huruf-huruf) dan penggunaan tanda baca (KBBI dalam Fitriana, 2012:7).

Ejaan yang digunakan adalah ejaan yang disempurnakan atau yang lebih dikenal dengan singkatan EYD. Ejaan ini masih digunakan hingga saat ini. EYD adalah rangkaian aturan yang wajib digunakan dan ditaati dalam tulisan bahasa Indonesia resmi. EYD mencakup penggunaan dalam 12 hal, yaitu penggunaan huruf besar (kapital), tanda koma, tanda titik, tanda seru, tanda hubung, tanda titik koma, tanda tanya, tanda petik, tanda titik dua, tanda kurung, tanda elips, dan tanda garis miring (Sugiarto dalam Fitriani, 2012:7).

Salah satu yang sering diabaikan orang dalam menulis adalah penggunaan tanda baca (pungtuasi). Padahal, tanda baca dapat membantu seseorang dalam memahami isi bacaan. Coba bayangkan jika sebuah teks atau wacana tidak menggunakan tanda baca. Sudah

tentu, bacaan tersebut tidak dapat dipahami (Gani dan Fitriyah, 2007:43).

Tanda baca tidak dipisahkan dari tulisan. Setiap kali kita menulis pasti menggunakan tanda baca. Tanda baca berfungsi menuntun pembaca untuk memahami bagian-bagian dari kalimat. Menurut KBBI (2008:1436), "Tanda baca adalah tanda yang dibaca dalam sistem ejaan (titik, koma, tanda tanya, dan tanda hubung)".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tanda baca merupakan tanda-tanda yang digunakan dalam tulisan seperti titik, koma, tanda tanya, tanda hubung, titik dua, dan lain-lain. Tanda baca digunakan untuk memahami bagian-bagian dari kalimat sehingga akan mempermudah pemahaman pembaca. Dalam menulis dongeng, penulis harus memperhatikan ejaan dan tanda baca agar pembaca dapat memahami dongeng yang dibacanya.