

Received	: 27 September 2020
Revised	: 21 Desember 2020
Accepted	: 23 Desember 2020
Published	: 29 Desember 2020

## **Analysis of Children's Fairytale Media Needs Macromedia Flash-Based Local Wisdom For Elementary School Students**

Siti Anafiah<sup>1,a)</sup>, Dyan Indah Purnama Sari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata  
Tamansiswa Yogyakarta

Email: [siti.anafiah@ustjogja.ac.id](mailto:siti.anafiah@ustjogja.ac.id)<sup>1</sup>, [dyan.indah@ustjogja.ac.id](mailto:dyan.indah@ustjogja.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstract**

This study aims to analyze the need for children's fairy tales containing local wisdom based on macromedia flash for elementary school students. This type of research is qualitative research. This study intends to reveal the needs analysis for children's fairy tales containing local wisdom based on macromedia flash for students at SD Taman Muda IP Yogyakarta. The research subjects were fourth grade students. This research data collection technique using participant observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study used an interactive model of data analysis. The analysis consists of three activity lines, namely: data reduction, data presentation, and conclusion/ verification. From the results of the needs analysis at SD Taman Muda IP Yogyakarta, it was found that this study began with a needs analysis by identifying the basic competencies contained in thematic learning Indonesian content. In the Indonesian language content, material about fairy tales is found in theme 4 Sharing Work, namely KD 3.5 Describing personal opinions about the contents of literary books (stories, fairy tales, and so on). KD 4.5 Communicating personal opinions about the contents of selected and read literary books orally and in writing supported by reasons. From the basic competency analysis of some of the learning content, researchers can develop innovative media, namely children's fairy tales containing local wisdom based on Macromedia Flash.

**Keywords:** needs analysis, fairy tales, local wisdom, macromedia flash

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan analisis kebutuhan kebutuhan dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa di SD Taman Muda IP Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis tersebut terdiri atas tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dari hasil analisis kebutuhan di SD Taman Muda IP Yogyakarta diperoleh bahwa penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi KD yang terdapat dalam pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia. Dalam muatan Bahasa Indonesia tersebut ditemukan materi tentang dongeng di tema 4 *Berbagi Pekerjaan* yakni KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). KD 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan. Dari analisis KD dari beberapa muatan pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengembangkan media yang inovatif yakni dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *Macromedia Flash*.

**Kata kunci:** analisis kebutuhan, dongeng, kearifan lokal, *macromedia flash*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat deras saat ini adalah musuh terbesar perkembangan dongeng khususnya di Indonesia. Banyak tokoh besar dongeng beserta dengan dongeng rakyat yang mati suri. Saat ini dongeng bermuatan kearifan lokal sudah dianggap usang oleh sebagian besar anak-anak di Indonesia. Dongeng hampir langka diperdengarkan walau hanya sebagai cerita pengantar tidur.

Melihat pesatnya perkembangan teknologi jika dibandingkan dengan kemajuan dunia dongeng anak saat ini sungguh menjadi dilematika yang berimbas kepada keberlangsungan dongeng rakyat tanah air. Realitanya anak-anak saat ini lebih didekatkan dengan tokoh-tokoh cerita luar yang masuk ke Indonesia, misalkan saja produk hasil dari Produksi film dunia kenamaan *Walt Disney Pictures, inc* seperti *Frozen, Cinderella, Moana, Finding Dori* yang masuk ke bioskop-bioskop lokal bahkan juga bisa berupa buku cerita bergambar, DVD, dan produk yang sering digunakan anak-anak misalkan tas sekolah, kotak pensil, bahkan baju sudah dilabeli dengan karakter-karakter kenamaan yang bukan berasal dari Indonesia.

Lalu apakah *Timun Mas* selalu diburu untuk ditonton atau didengar ceritanya? Kemudian *Bawang Merah dan Bawang Putih* apakah kita menggunakannya sebagai idola anak-anak yang cerita bahkan hampir sama dengan *Cinderella*. Akhirnya dongeng semakin terpuruk dengan kemajuan teknologi digital yang saat ini justru banyak menyebabkan banyak anak senang dengan gadget, televisi, dan *icon* idola karakter-

karakter baru dari negeri seberang. Namun, dibalik permasalahan tentang dongeng tersebut, sebenarnya banyak manfaat yang dapat digali dari dongeng yang berkembang dalam masyarakat kita.

Menurut Triyanto (2007) menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif.

Sejatinya mendongeng merupakan tradisi yang sangat baik dalam rangka menanamkan nilai-nilai karakter baik dan budi pekerti luhur. Dari karakter tokoh-tokoh yang ada di dalam sebuah dongeng, secara tidak langsung orang tua telah mengajarkan mengenai perbuatan yang baik maupun yang jelek. Pesan moral untuk senantiasa mengamalkan perbuatan baik dan menghindari perbuatan tercela semua ada pada saat berdongeng. Dengan demikian, melalui aktivitas berdongeng generasi masa kini tengah mempersiapkan penerus-penerusnya dengan karakter, pemikiran, perkataan, sikap, perbuatan yang berlandaskan nilai kebaikan. Dongeng menjadi sarana *tutur tinular*, *tuturing ati tinularing pekerti*. Sarana untuk membentuk karakter dan budi pekerti luhur anak-anak. Selain bermanfaat untuk menanamkan nilai karakter kepada anak, dongeng juga sebagai alat untuk melestarikan budaya daerah. Kearifan lokal menurut Alfian (2013) diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. Sartini (2004) mengatakan bahwa kearifan lokal (*local wisdom*) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Banyak media kini yang bisa mendukung berkembangnya dongeng. Agar dongeng bisa terus bertahan dengan pesatnya kemajuan teknologi dapat dikembangkan sebuah media dalam dunia dongeng dengan menggunakan *Macromedia Flash*. *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuat *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film (Izham, 2014. <http://www.unej.ac.id>). Kelebihan dari media *Macromedia Flash* adalah dapat memperjelas pesan atau isi dongeng yang didapatkan anak, pesan yang disampaikan akan semakin konkret agar tidak terlalu verbalistis, dan anak akan lebih interaksi langsung dengan sumber belajar. Materi tentang dongeng di sekolah dasar terdapat di kelas rendah dan kelas tinggi.

Kajian tentang dongeng sudah banyak diteliti, diantaranya penelitian Zakia Hapsari tahun 2017 yang berjudul *Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dongeng merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai moral dan sosial yang berguna untuk membentuk karakter anak. Strategi pembentukan karakter anak dilakukan dengan pemberian contoh, pembiasaan membaca dongeng, pembiasaan mendengarkan dongeng, dan penciptaan lingkungan baca yang mendukung. Namun kajian tentang konten dongeng dalam hubungannya dengan pembelajaran belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa sekolah dasar.

---

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Moleong (2011) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan analisis kebutuhan dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa di Sekolah Dasar. Setting penelitian ini adalah SD Taman Muda IP Yogyakarta. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis tersebut terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik yang digunakan untuk menetapkan keabsahan data pada kriteria derajat keterpercayaan (*credibility*) melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi di SD Tamanmuda IP diperoleh bahwa media yang digunakan dalam menyampaikan materi dongeng masih dalam bentuk buku, baik buku guru, buku siswa, maupun buku dongeng anak. SD Tamanmuda IP merupakan sekolah yang menjunjung budaya, sehingga para siswa diajarkan tentang budaya baik melalui pembelajaran, penyediaan buku, maupun lewat kesenian intra maupun ekstra. Pengenalan kearifan lokal bagi siswa bukan merupakan hal yang baru, karena setiap pembelajarannya selalu mengintegrasikan kebudayaan. Banyak dongeng anak yang dipakai dalam materi pembelajaran yang masih menggunakan buku. SD Tamanmuda IP merupakan SD yang dicanangkan sebagai sekolah inklusi, sehingga dalam 1 kelas ada biasanya terdapat beberapa anak berkebutuhan khusus. Siswa dengan kategori lamban belajar banyak ditemukan di SD. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media yang inovatif diharapkan dapat memudahkan mereka untuk memahami materinya, khususnya dongeng anak bermuatan kearifan lokal.

Materi dongeng ada di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian pada kelas IV dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat KD tentang dongeng anak. KD tersebut muncul di tema 4 *Berbagai Pekerjaan* yang didalamnya terdapat 4 subtema yakni subtema 1. *Jenis-jenis Pekerjaan*, subtema 2. *Pekerjaan di Sekitarku*, subtema 3. *Pekerjaan Orang Tuaku*. Adapun KD muatan Bahasa Indonesia tentang dongeng sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita,dongeng, dan sebagainya)	3.5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam dongeng. 3.5.2 Menguraikan pendapat tentang isi dongeng.
4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan	4.5.1 Menyampaikan dapat tentang isi dongeng yang dipilih secara lisan yang didukung oleh alasan

Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa KD tematik muatan Bahasa Indonesia di kelas IV terdapat dalam tema 4 *Bagi Pekerjaan* tentang materi dongeng. Di KD 3.5 berisi Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita,dongeng, dan sebagainya) dan KD 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

Dari KD pengetahuan dan keterampilan dapat diuraikan indikator pencapaian kompetensinya, pada KD pengetahuan terdapat 2 indikator, yakni 3.5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam dongeng, 3.5.2 Menguraikan pendapat tentang isi dongeng. KD Keterampilan terdapat indikator 4.5.1 Menyampaikan dapat tentang isi dongeng yang dipilih secara lisan yang didukung oleh alasan.

Dalam muatan Bahasa Indonesia materi dongeng yang ada di buku siswa belum banyak mengaitkan dengan kearifan lokal. Hal ini dikarenakan buku tersebut digunakan untuk berbagai daerah di Indonesia, sehingga tidak dapat dibuatkan contoh dongeng dari berbagai daerah. Oleh karena itu, guru di sekolah bisa mengembangkan dengan budaya lokal, sehingga siswa dapat mengenal budayanya sendiri melalui dongeng.

Di Indonesia, yang memiliki keanekaragaman suku dan budaya, dapat ditemukan berbagai karya sastra yang merupakan milik masyarakat pendukungnya. Karya sastra tersebut adalah sastra daerah. Sastra daerah merupakan hasil atau sumber kebudayaan daerah yang memiliki nilai-nilai luhur mengenai kehidupan suatu masyarakat dan dijadikan sebagai identitas diri masyarakat tersebut. Dikatakan tradisi apabila berasal dari masyarakat sebelumnya, yaitu telah mengalami penerusan turunan-turunan antargenerasi (Rusyana, 2007).

Berbicara tentang dongeng atau cerita rakyat merupakan sastra lisan yang telah cukup lama menjadi milik masyarakat pendukungnya. Cerita rakyat merupakan buah pikiran warisan leluhur bangsa yang mengandung bermacam-macam pesan. Cerita rakyat sebagai bagian dari kebudayaan mengandung berbagai gagasan yang penuh nilai (makna) yang bermanfaat bagi pembangunan bangsa. Dengan kata lain, dalam cerita rakyat terkandung kearifan lokal masyarakat pemiliknya (Priyadi, 2010).

Budaya daerah yang selama ini belum diketahui oleh siswa dapat terintegrasi dalam materi pembelajaran, khususnya dongeng. Dongeng yang selama ini hanya dalam bentuk buku, dapat diwujudkan dalam bentuk teknologi yakni *Macromedia Flash*, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan memahami isi dongeng. Oleh karena itu, dari analisis KD dari beberapa muatan pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengembangkan media yang inovatif yakni dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *Macromedia Flash*.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis kebutuhan di SDN Baluwarti sebagai Sekolah Siaga Bencana (SSB) diperoleh bahwa materi mitigasi bencana dapat terintegrasi pada muatan pembelajaran, diantaranya IPA, Bahasa Indonesia, dan IPS. Dari analisis KD muatan Bahasa Indonesia tentang menguraikan pendapat pribadi dan mengomunikasikan isi cerita yang dibaca dari buku sastra. Muatan mitigasi dalam buku sastra anak salah satunya media komik dapat terintegrasi di dalam KD tersebut. Pada muatan IPA mengenai jenis bencana yang berhubungan gaya dan gerak, sedangkan pada muatan IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Dalam menyampaikan materi mitigasi bencana diperlukan media yang inovatif, salah satunya komik digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada LP3M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang sudah memberikan bantuan dalam penelitian ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana, dan juga tim redaksi *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* atas saran dan masukan untuk perbaikan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

- Alfian, Magdalia. (2013). *Potensi Kearifan Lokal dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa. Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*. Jakarta: FIPB UI.
- Habsari, Zakia. (2017). *Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak*. Bibliotika jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informatika 1 No 1 -April 2017 (21-29).
- Izham, Dedy. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*.  
([http://www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB\\_1\\_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf](http://www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf), diakses 10 Juli 2020).
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, Cetakan Ke-36, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Priyadi, A. Totok. (2010). *Analisis Struktur dan Makna Cerita Rakyat Dayak Kanayatn* (Naskah Disertasi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- 
- Sartini, Ni Wayan. (2004). *Menggali Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Lewat Ungkapan (Bebasan, Saloka, dan Paribasan)*. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*. V(1). Hlm. 28-37.
- Rusyana, Yus, dkk. (2007). *Prosa Tradisional: Pengertian, Klasifikasi, dan Teks*. Jakarta: Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Triyanto, Agus. (2007). *Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia untuk SMP dan MTs kelas VII*. Jakarta: Esis.