

# Mendesain Pertunjukkan Boneka Berkarakter Cerita Rakyat Nusantara untuk Pembelajaran di SD

**Suhartono**  
(dosen Prodi S1 PGSD-FKIP UT)

## Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana mendesain pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran di SD, (2) Karakter cerita rakyat nusantara apa sajakah yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman materi. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan desain pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran di SD, (2) Mendeskripsikan karakter cerita rakyat nusantara yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan anak terhadap pemahaman materi. Tempat penelitian di SDIT Assalamah Pamulang Tangerang Selatan-Banten tahun ajaran 2009-2010. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi, yaitu dengan triangulasi sumber. Tahapan dari triangulasi yang dilakukan peneliti yaitu: mencari data tentang desain pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran dan kegiatan observasi yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh data yang akurat, data hasil observasi yang diperoleh dicek dengan cara melakukan wawancara kepada guru, siswa dan orang tua. Teknik analisis data penelitian adalah: (1) reduksi data yaitu dicatat secara jelas dan rinci kemudian di rangkum dan dipilih yang pokok dan yang penting, (2) penyajian data berupa teks yang bersifat naratif dan tabel, dan (3) penarikan simpulan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data: (1) pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran dapat di desain oleh guru sendiri dan dijadikan media edukatif yang menarik bagi siswa untuk pembelajaran (2) Penggunaan media pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat mengilhami guru dan siswa sebagai bahan pengayaan materi yang dapat memperjelas konsep bahasan. (3) Konsep penokohan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat melekat pada diri siswa sebagai refleksi diri dan berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa di lingkungan sekolah dan keluarga.

**Kata kunci:** media pembelajaran, pertunjukkan boneka, karakter cerita rakyat nusantara, pembelajaran SD

## Pendahuluan

Usia anak SD kelas rendah (kelas 1,2 dan 3) merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek yang ada pada setiap anak, antara lain aspek gerakan, berfikir dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda yang ada dalam lingkungan di sekitarnya. Masa kanak-kanak sering juga disebut sebagai “*Golden Age*” atau masa keemasan. Hal tersebut dikarenakan pada masa ini anak sangat peka untuk mendapatkan rangsangan-rangsangan baik berkaitan dengan aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, emosi, maupun bahasa. Saat masa

kanak-kanak inilah perkembangan otak terjadi dengan cepat. Menurut penelitian para ahli, kesempurnaan perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, 80% hingga 8 tahun, dan selebihnya diproses hingga anak usia 18 tahun (Rahman,2002: 5).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia SD yaitu faktor bawaan dan faktor lingkungan. Faktor bawaan merupakan faktor yang diturunkan dari kedua orang tuanya secara genetik, sedangkan faktor lingkungan, yaitu faktor yang berasal dari luar faktor bawaan. Faktor lingkungan meliputi semua faktor yang ada di sekitar anak yaitu, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat atau lingkungan teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Melalui keluarga dan lingkungan di sekitar anak tersebut, maka anak akan belajar mengenai berbagai hal. Anak mulai tertarik untuk mengenal dunia di luar lingkungan keluarga. Hal tersebut terjadi karena anak mengalami perkembangan sosialisasi. Perkembangan sosialisasi anak akan semakin tampak ketika anak memasuki lingkungan sekolah. Hal tersebut dikarenakan di lingkungan sekolah anak akan menemukan suasana kehidupan yang berbeda. Di lingkungan sekolah anak akan beradaptasi dengan teman sebaya, guru, atau aturan-aturan yang berlaku di sekolah, yang tentunya berbeda dengan lingkungan keluarga.

Menurut Musfiroh (2005: 47), perkembangan keterampilan sosial tidak begitu saja terjadi, anak-anak membutuhkan bantuan untuk belajar memelihara sikap dan perilaku yang tepat terhadap orang lain. Musfiroh mengungkapkan bahwa cerita merupakan salah satu alternatif 'pembelajaran' anak tentang emosi dan pengendaliannya. Melalui cerita, anak mengenal, mengenali kembali, dan memahami berbagai alternatif penyelesaian konflik non agresif (2005: 47). Cerita adalah penggambaran tentang sesuatu secara verbal (Rahman, 2002: 89). Cerita dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang aspek perkembangan anak karena cerita dan aktivitas bercerita identik dengan anak-anak. Hal ini tidak bias dipungkiri mengingat cerita memiliki banyak manfaat untuk anak-anak. Musfiroh (2005: 59), dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, dunia anak itu dunia bermain, dunia yang penuh imajinasi, dunia berkembangnya aktivitas motorik, dan perkembangan fisik, dunia mengenal konsep-konsep baru, dunia berkembangnya moral dan emosi, dan sebagainya. Selanjutnya mengungkapkan bahwa anak memperoleh beberapa manfaat melalui cerita antara lain, mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek moral, mengembangkan aspek emosi, menumbuhkan semangat berprestasi, dan melatih konsentrasi anak (Musfiroh. et al. 2005: 78). Cerita dijadikan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan. Namun, seorang guru atau orang tua harus membaca terlebih dahulu cerita-cerita yang akan diberikan, guna menyeleksi kelayakannya untuk dibaca oleh anak-anak agar cerita-cerita itu tidak merusak mental anak. Sebab banyak cerita-cerita yang menanamkan cara berfikir yang salah pada anak dan bertentangan dengan watak manusia. UNESCO menerbitkan laporan penting yang menegaskan munculnya pengaruh buruk yang diakibatkan oleh komik-komik (Dimas, 2002: 143-144). Permasalahan yang sering dihadapi oleh anak usia SD ketika mulai memasuki lingkungan awal sekolah di tingkat SD adalah ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi. Indikator dari ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi yaitu terlihat pada sikap anak, misalnya anak tidak dapat bekerjasama dengan teman sebaya dan lain sebagainya. Lingkungan sekolah yang dimaksudkan di sini adalah lingkungan sekolah formal di tingkat SD. Ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi ketika memasuki kelompok sekolah dipengaruhi oleh berbagai hal. Selain karena sifat dasar yang dimiliki anak, hal tersebut juga dipengaruhi oleh

lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar (lingkungan sekolah) memberikan bantuan kepada anak untuk belajar bersosialisasi. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah sebagai contoh kegiatan pembelajaran dengan cerita. Sebuah cerita memunculkan berbagai tokoh yang mencerminkan kebersamaan dalam kehidupan sosial yang saling berkomunikasi dan bersosialisasi satu sama lain. Jika hal tersebut diulang terus-menerus dalam berbagai variasi cerita, maka anak belajar memunculkan empati sosial di dalam dirinya. Dalam penelitian ini dipaparkan membuat dan memanfaatkan media boneka berkarakter cerita rakyat untuk pembelajaran di SD.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat dan memanfaatkan media boneka berkarakter cerita rakyat untuk pembelajaran di SD?
2. Jenis-jenis karakter cerita rakyat apa sajakah yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran di SD?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pembuatan dan pemanfaatan media boneka berkarakter cerita rakyat untuk pembelajaran di SD.
2. Untuk mendeskripsikan jenis-jenis karakter cerita rakyat apa sajakah yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran di SD.

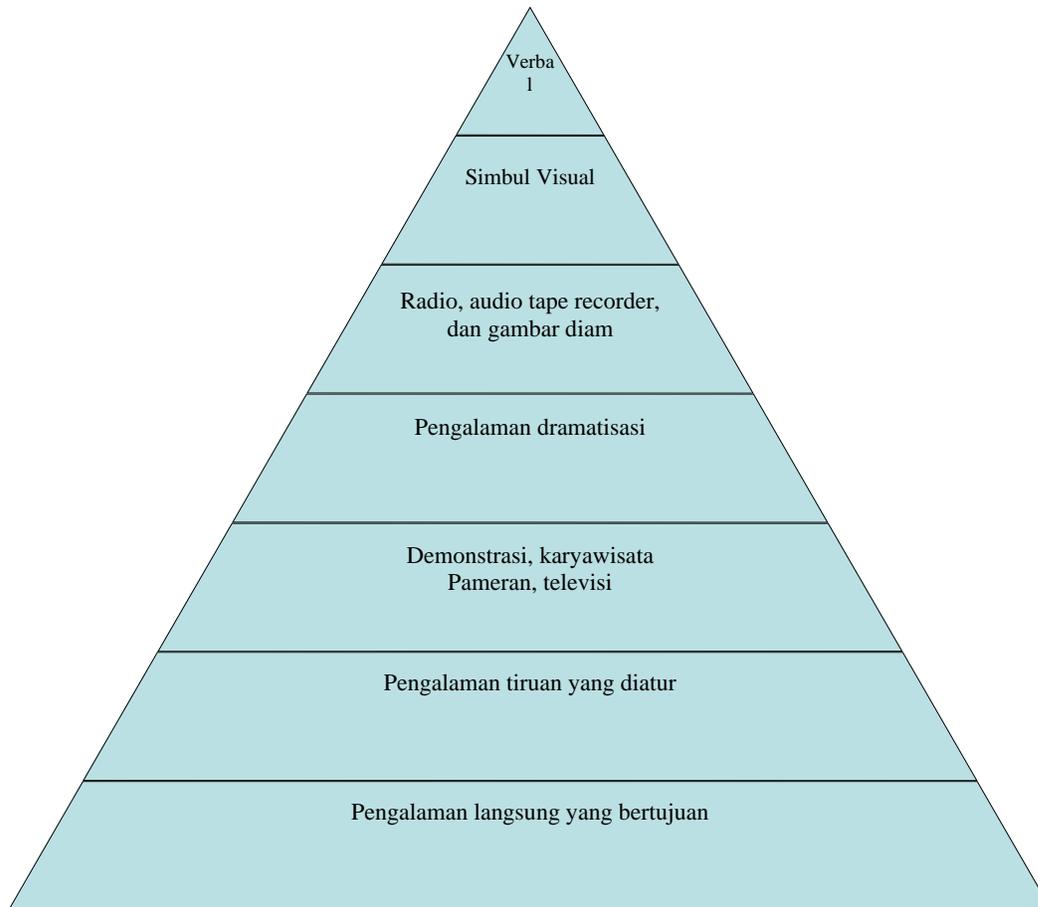
### **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara pembuatan dan pemanfaatan media boneka berkarakter cerita rakyat untuk pembelajaran di SD
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada orang tua, guru, dan pihak-pihak yang terkait, untuk mengetahui pembuatan dan pemanfaatan media boneka berkarakter cerita rakyat serta jenis-jenis karakter cerita rakyat untuk pembelajaran di SD.

## **Landasan Psikologis Media Pembelajaran**

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu: (1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*), seperti yang ditunjukkan pada Gambar berikut.



Gambar. Kerucut pengalaman Dale (Heinich, *et.al.*, 2002:11)

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek.

### **Karakteristik Media Boneka**

Secara khusus pengertian boneka adalah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia, atau hewan. Seringkali boneka dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar

atau orang dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut “Wayang Golek” dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat pula boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama “Wayang Krucil”. Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur pula dikenal dengan boneka bayang-bayang yang disebut “Wayang Kulit”. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

### **Macam-macam Boneka**

Dilihat dari bentuk dan cara memainkannya dikenal beberapa jenis boneka, antara lain:

#### **1) Boneka Jari**

Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari kita/ dalam. Dapat juga dibuat dari semacam sarung tangan, dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian kita/ dalam tinggal memainkannya saja.

#### **2) Boneka Tangan**

Kalau boneka dari setiap ujung jari kita dapat memainkan satu tokoh, lain halnya dengan boneka tangan. Pada boneka tangan ini satu tangan kita hanya dapat memainkan satu boneka. Disebut boneka tangan, karena boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan/pembelajaran di sekolah-sekolah sudah dilak-sanakan, bahkan dipakai diluar sekolah yaitu pada siaran TVRI dengan film seri boneka “Si Unyil”

#### **3) Boneka Tongkat**

Disebut boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Wayang Golek di Jawa Barat misalnya adalah termasuk boneka jenis ini. Untuk keperluan penggunaan boneka tongkat sebagai media pendidikan/ pembelajaran di sekolah, maka tokoh-tokohnya dibuat sesuai dengan keadaan sekarang. Misalnya dibuat tokoh tentara, pedagang, lurah, nelayan dan sebagainya Boneka tongkat dapat dibuat darikayu yang lunak seperti kayu kemiri, randu, dan sebagainya.

#### 4) Boneka Tali

Boneka tali atau “Marionet” banyak dipakai dinegara barat. Perbedaan yang menyolok antara boneka tali dengan boneka yang lain adalah, boneka tali bagian kepala, tangan, dan kaki dapat digerak-gerakkan menurut kehendak kita/dalangnya. Cara meng-gerakkannya dengan tali. Dengan demikian maka kedudukan tangan orang yang memainkannya berada di atas boneka yang dimainkannya. Untuk memainkan boneka tali diperlukan latihan-latihan yang teratur, sebab memainkan boneka tali ini memerlukan keterampilan yang lebih sulit dibandingkan dengan memainkan boneka-boneka yang lainnya. Adakan tetapi memiliki kelebihan lebih hidup dari pada boneka yang lain, karena mendekati gerak manusia atau tokoh yang sebenarnya.

#### 5) Boneka Bayang-bayang

Boneka bayang-bayang (Sadow Puppet) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia khususnya di Jawa dikenal dengan “Wayang kulit”. Namun untuk keperluan sekolah, wayang semacam ini dirasakan kurang efektif, karena untuk memainkan boneka ini diperlukan ruangan gelap/tertutup. lagi pula diperlukan lampu untuk membuat bayang-bayang layar.

### **Bentuk Cerita yang Dibutuhkan Anak**

Menurut Musfiroh (2005: 83) cerita dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan. Selain karena mengandung hiburan (*entertaint*), cerita juga menjadi metode pembelajaran yang tidak menggurui dan fleksibel. Rahman (2002: 210) mengungkapkan bahwa cerita adalah penggambaran tentang sesuatu secara verbal. Melalui bercerita anak diajak berkomunikasi, berfantasi, berkhayal, dan mengembangkan kognisinya. Bercerita merupakan suatu stimulan yang dapat membangkitkan anak terlibat secara mental. Menurut Santoso (2002: 57) beberapa aspek yang perlu dikembangkan melalui cerita anak, yaitu : bermain, berdisiplin, berhati lembut, berinisiatif, bersahaja, bersyukur, bertanggungjawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdik, cermat, gigih, hemat, jujur, kemauan keras, kreatif, mandiri, menghargai orang lain, pemaaf, pemurah, pengabdian, rajin, ramah tamah, rasa kasih sayang, rasa percaya diri, rela berkorban, rendah hati, sabar, setia, sikap adil, sikap hormat, sikap tertib, sopan santun, sportif, susila, tegas, tekun, tetap janji dan ulet. Kusmarwanti mengungkapkan bahwa cerita anak ada tiga bentuk, yaitu sebagai berikut:

1. Cerita lisan, yaitu: konsekuensi utamanya terletak pada kemampuan pencerita menyampaikan cerita kepada audiens.
2. Cerita tulis, yaitu: konsekuensi utamanya terletak pada kemampuan menyampaikan cerita secara hidup dengan bahasa dan pemilihan kata yang tepat.
3. Cerita panggung, yaitu: konsekuensi utamanya terletak pada kemampuan dalam tampilan visualisasi gerak atau akting dengan dukungan tata panggung yang menarik (Musfiroh. et al. 2005: 62-68).

Penerapan kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti:

1. Bercerita tanpa alat peraga, hanya mengandalkan kemampuan verbal orang yang memberikan cerita.
2. Bercerita dengan menggunakan alat peraga seperti boneka, gambar-gambar, dan benda lain.
3. Bercerita dengan cara membaca buku cerita (reading story), dalam hal ini tidak diperlukan kemampuan fantasi, imajinasi, dan olah kata dari orang yang bercerita melainkan hanya intonasi dan suara.
4. Bercerita dengan menggunakan bahasa isyarat atau gerakan, seperti; pantomim, film kartun tanpa bicara, opera, dan sebagainya.
5. Bercerita melalui alat pandang dengar (audio visual aids), yaitu dapat berupa kaset, televisi, video, dan sebagainya. (Rahman, 2002: 89-90).

### **Cerita Rakyat**

Gunawan (2007) menyebutkan bahwa jenis-jenis cerita anak ada enam jenis, diantaranya: cerita rakyat meliputi dongeng (fabel atau lelucon), legenda (cerita yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap sakral oleh pemilik cerita atau cerita yang didasarkan pada sejarah, seperti kisah suatu negeri, munculnya suatu pulau, lenyapnya sebuah kota, dan sebagainya), mite (dongeng yang menceritakan tentang dewa-dewi atau makhluk lain yang mempunyai sifat kedewaan, seperti Nyi Roro Kidul, Dewi Sri, Gerhana Bulan dan lain-lain), dan sage (dongeng yang di dalamnya mengandung unsur sejarah, seperti Ken Arok dan Ken Dedes, Damarwulan, Joko Tingkir dan lain-lain). Keempat cerita rakyat tersebut memiliki beberapa perbedaan menyangkut permasalahan cerita, tokoh cerita, serta anggapan pemiliknya terhadap keberadaan cerita rakyat tersebut.

Cerita rakyat banyak memberi manfaat bagi anak-anak. Manfaat yang dapat diperoleh anak dalam penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Mengasah imajinasi anak dapat dimunculkan melalui pengenalan sesuatu yang baru sehingga otak kanan anak akan produktif memproses informasi yang diterimanya.
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu melalui perbendaharaan kosa kata yang sering didengarnya. Semakin banyak kosa kata yang dikenalnya, semakin banyak juga konsep tentang sesuatu yang dikenalnya. Selain melalui kosa kata, kemampuan berbahasa ini juga dapat diasah melalui ketepatan berbahasa sesuai dengan suasana emosi.
3. Mengembangkan aspek sosial, yaitu: cerita tidak mungkin dibangun hanya oleh satu tokoh. Munculnya berbagai tokoh dalam cerita mencerminkan kebersamaan dalam kehidupan sosial. Dalam cerita anak, tokoh-tokoh itu saling berkomunikasi dan bersosialisasi satu sama lain.
4. Mengembangkan aspek moral, yaitu: cerita memiliki peluang yang sangat besar untuk menanamkan moralitas pada anak. Pesan-pesan yang kental tentang penanaman disiplin,

5. Mengembangkan aspek spiritual melalui cerita dapat dilakukan dengan cerita-cerita dengan tema keagamaan.
6. Mengembangkan aspek emosi, yaitu: cerita yang dominan berisi rasa dendam dan rasa sakit hati yang diceritakan terus menerus pada anak dapat membentuk emosi yang negatif, yaitu prasangka buruk yang berlebihan, begitu juga sebaliknya.
7. Menumbuhkan semangat berprestasi, yaitu: dapat ditumbuhkan melalui cerita-cerita kepahlawanan, cerita biografi, atau cerita-cerita yang direka yang memiliki muatan semangat berprestasi.
8. Melatih konsentrasi anak, yaitu: cerita dapat menjadi terapi bagi lemahnya konsentrasi anak. Melalui aktivitas bercerita, anak terbiasa untuk mendengar, menyimak mimik dan gerak sipencerita, atau memberi komentar di sela-sela bercerita, (Musfiroh, et. al., 2005:78-82).

Seorang pencerita harus melakukan persiapan sebelum bercerita. Menurut Gunawan (2007: 24-45) pada prinsipnya ada tiga elemen penting yang perlu dipersiapkan, yaitu materi cerita, keterampilan bercerita, dan alat peraga yang mendukung cerita.

1. Materi cerita, yaitu adanya persiapan awal, begitu materi cerita sudah dipilih ada beberapa hal penting yang harus dilakukan, yaitu mengkaji isi dan misi cerita, membuat alur cerita, serta merancang pembukaan dan penutupan cerita.
2. Mengkaji cerita, yaitu seorang pencerita harus membaca cerita yang telah dipilih beberapa kali, dan beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu menetapkan tujuan yang spesifik sesuai usia anak yang menjadi audiens; mengenali tokoh-tokoh dalam cerita; memperhatikan waktu, lokasi dan jenis kejadian; memilih katadan kalimat yang sesuai dan mudah dicermati; menentukan alat bantu (kostum dan alat peraga) yang akan dipergunakan.
3. Membuat alur cerita, yaitu seorang pencerita atau pendongeng perlu membuat ringkasan urutan cerita untuk mempermudah dalam bercerita. Apabila cerita yang akan disampaikan panjang maka hal tersebut sangat diperlukan agar tetap menarik perhataan anak.
4. Merancang pembukaan dan penutupan cerita, yaitu membuka cerita dengan sesuatu yang berbeda dan kreatif akan membuat anak tertarik untuk menyimak dan mendengarkan cerita, misalnya diawali dengan sulap, menirukan suara, dramatisasi, dan dengan tepuk tangan yaitu anak diajak untuk ”tepuk diam” agar anak memperhatikan, serta dengan menyembunyikan tokoh. Selain merancang pembukaan seorang pencerita juga harus merancang penutup cerita. Sebuah cerita membutuhkan penutup yang menarik. Penutup cerita menjadi begitu penting karena di situlah pesan bisa diselipkan. Pencerita harus

menghindari penutupan dengan pesan yang abstrak dengan kata lain pencerita harus memberikan penjelasan operasional untuk pendengarnya.

5. Keterampilan bercerita, yaitu seorang pencerita harus memiliki keterampilan dalam bercerita, apalagi untuk anak usia dini, agar cerita dapat dimengerti anak. Keterampilan yang harus dimiliki pencerita, antara lain olah tubuh, olah suara, olah mimik, dan caramenenangkan anak.
6. Alat peraga yang mendukung cerita, yaitu penggunaan alat peraga sangat diperlukan, bukan saja untuk menarik perhatian anak, tetapi juga untuk membantu anak mengingat, mencerna dan memahami cerita yang disampaikan. Dalam penyajian sebuah cerita seorang pencerita harus mempelajari teknik dalam menyajikannya. Musfiroh (2008: 119-145) mengemukakan bahwa teknik penyajian cerita adalah sebagai berikut:
7. Memilih dan mempersiapkan tempat, yaitu aktivitas bercerita tidak harus dilakukan di dalam kelas. Kegiatan cerita dapat dilakukan di mana saja, asal memenuhi kriteria kebersihan, keamanan, dan kenyamanan. Tempat yang dipilih harus ditata sedemikian rupa sehingga semua anak dapat melihat guru yang sedang bercerita.
8. Bercerita dengan alat peraga, yaitu cerita dapat dilakukan dengan berbagai alat bantu yang disebut bercerita dengan alat peraga. Alat peraga yang digunakan dalam cerita yaitu seperti buku, gambar, papan panel, boneka dan film bisu. Semua alat peraga membutuhkan keterampilan tersendiri yang memungkinkan penggunaan alat peraga berfungsi optimal.
9. Bercerita tanpa alat peraga, yaitu bercerita tanpa alat peraga disebut juga bercerita secara langsung yang sangat mengandalkan kualitas suara, ekspresi wajah, serta gerak tangan dan tubuh.
10. Mengekspresikan karakter tokoh, yaitu karakter dapat diekspresikan dengan berbagai cara, antara lain melalui ekspresi visual (raut muka, mulut, mata, air muka, tangan) dan karakter ekspresi suara. Ciri-ciri tokoh seperti sifat-sifat tokoh, perasaan dan emosi tokoh dapat diketahui melalui pengekspresian tokoh. Tidak semua karakter sifat tokoh dapat diekspresikan melalui fitur muka. Meskipun demikian guru dapat mengembangkan pengekspresian karakter melalui tiga ekspresi dasar yaitu ekspresi sedih, ekspresi gembira dan ekspresi marah.
11. Menirukan bunyi dan karakter suara, yaitu bunyi memiliki arti penting dalam cerita, dan bunyi dalam cerita merupakan bunyi yang esensial yang tidak memiliki makna secara linguistik. Bunyi-bunyi itu memberikan gambaran peristiwa yang dapat membuat cerita semakin dramatis dan menarik. Untuk mengekspresikan suara guru perlu mengenal ciri-ciri prosodi, yakni tekanan (kata dan kalimat), intonasi, juga pola, melodi dan waktu.
12. Menghidupkan suasana cerita, yaitu kesemarakannya sangat ditentukan oleh kepiawaian pencerita. Suasana cerita diartikan sebagai keadaan yang menyertai proses terjadinya penceritaan oleh guru. Teknik untuk menghidupkan cerita antara lain mengoptimalkan dialog tokoh-tokoh cerita, mengoptimalkan klimaks cerita, membangkitkan humor di sela-sela cerita, melibatkan anak dalam cerita melalui

pertanyaan dan teguran, melakukan improvisasi dan interpolasi atau penyiapan unsur-unsur lingual seperti kata-kata atau kalimat, memanfaatkan alat bantu yang tersedia secara optimal, berolah suara, mimik, dan pantomimik sehingga membangkitkan minat dan semangat anak untuk terus menyimak.

13. Memilih diksi dan struktur cerita., yaitu penggunaan kalimat dalam cerita harus disesuaikan dengan kapasitas dengar anak. Kalimat-kalimat yang panjang harus dipotong, kata-kata yang tidak perlu harus dibuang dan kata-kata yang penting, diulang penggunaannya dalam cerita sehingga anak menjadi paham apa yang mereka dengar. Sebagai pencerita, guru seyogyanya dapat memilih dan mengubah diksi (pilihan kata) dan struktur cerita dengan cepat sesaat sebelum bercerita dan selama bercerita sesuai dengan usia dan prakiraan kemampuan bahasa anak-anak. Kemampuan memprediksi ini penting untuk menghasilkan sajian cerita yang memiliki kadar ketersimakan yang tinggi.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktek pengembangan media pembuatan boneka dan laporan deskriptif berkenaan dengan pemanfaatannya untuk pembelajaran. Fokus dalam penelitian ini yaitu: Penerapan boneka berkarakter cerita rakyat untuk pembelajaran pada siswa kelas III SDIT Assallamah Tangerang Selatan. Subjek penelitian adalah siswa, guru dan peneliti. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah guru yang berjumlah dua orang dan anak yang berjumlah 22 anak. Sumber data penelitian lain adalah dokumen catatan lapangan atau data observasi dan foto. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara, yaitu: peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Kegiatan wawancara dilakukan dengan menggunakan tape recorder sebagai alat rekam untuk memperoleh data mengenai penggunaan boneka berkarakter cerita rakyat dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan wawancara ada empat tahap yang harus ditempuh yaitu: perencanaan wawancara, pelaksanaan wawancara, pencatatan hasil wawancara, dan kegiatan sesudah wawancara. Pelaksanaan wawancara dilakukan karena wawancara merupakan metode pengumpulan data yang pokok atau utama.
2. Observasi, yaitu: observasi partisipasi pasif, yaitu peneliti datang ke tempat kegiatan guru dan siswa, tetapi tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Alasan peneliti menggunakan teknik observasi adalah untuk mengamati setiap kegiatan yang dilaksanakan. Data yang diperoleh melalui kegiatan observasi meliputi kegiatan cerita yang dilaksanakan sebagai salah satu metode pembelajaran.
3. Dokumentasi, yaitu: berupa data daftar anak, materi pembelajaran dan foto-foto.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mendesain pertunjukkan boneka sebagai media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting dalam pelatihan partisipatif antara guru dan siswa di kelas. Cara ini dapat memberdayakan semua siswa untuk berdiskusi tentang masalah-masalah di lingkungannya. Kegiatan pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat memberikan cara yang baik untuk menyalurkan dan menyampaikan masalah dan perilaku siswa. Dalam memanfaatkan media ini dapat memberikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan saling melengkapi antara guru dan siswa untuk memasukkan ide-ide dan pengalaman individu masing-masing. Hasil penelitian menggambarkan adanya suatu pola yang dapat menggali sikap siswa untuk mau mengutarakan pengalamannya sehingga menjadi hal yang unik dan menghilangkan rasa takut dalam berkomunikasi.

Dari hasil penelitian menunjukkan beberapa manfaat penggunaan boneka sebagai media pertunjukkan antara lain:

1. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang tidak terlalu rumit.
2. Tidak banyak memakan tempat, panggung pertunjukkan boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana dari bahan-bahan daur ulang yang ada di sekitar lingkungan sekolah.
3. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya.
4. Dapat mengembangkan imajinasi siswa, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Agar media boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka perlu di perhatikan beberapa hal, antara lain:

- (1) Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas. Dengan demikian akan dapat diketahui, apakah tepat digunakan permainan pertunjukkan boneka atau pertunjukkan yang lain.
- (2) Guru dapat membuat naskah atau skenario pertunjukkan boneka yang akan dimainkan secara terperinci. Baik dialognya, settingnya dan adegannya harus disusun secara cermat, sekalipun dalangnya dimungkinkan untuk berimprovisasi saat ia mendalang/memainkan boneka tersebut.
- (3) Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata. Karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, sehingga tidak menjemukan siswa. Untuk anak-anak usia kelas rendah sekolah dasar atau anak-anak TK, sebaiknya permainan boneka dirancang untuk banyak melibatkan dialog dengan anak pada saat permainan.
- (4) Permainan pertunjukkan boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit. Agar pesan khusus yang disampaikan kepada siswa dalam pertunjukkan tersebut dapat ditangkap/dimengerti oleh siswa.
- (5) Hendaknya diselingi dengan nyanyian/tembang/kidung/puisi bebas, jika perlu siswa diajak terlibat langsung dan bersama. Bila perlu dilanjutkan dengan dialog atau diskusi dengan siswa untuk memantapkan pesan nilai yang diajarkan.
- (6) Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi siswa yang menonton.

- (7) Selesai permainan pertunjukkan, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan.
- (8) Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada siswa untuk memainkan pertunjukkan.

### Desain Panduan Pokok Pertunjukkan

Penerapan dan observasi terhadap penggunaan media boneka sebagai media pertunjukkan yang telah dilakukan menghasilkan beberapa rumusan pokok, antara lain:

- a. Desain pertunjukkan boneka sebaiknya hanya fokus pada topik tunggal
- b. Desain pertunjukkan boneka harus segera ditindaklanjuti dengan diskusi untuk membahas masalah utama yang muncul
- c. Desain pertunjukkan boneka seyogyanya tidak ditampilkan lebih dari 15 menit. Akhir dari pertunjukkan janganlah “menggantung” sebaiknya pada bagian akhir sangat menarik dan mudah dikenang.
- d. Setelah pertunjukkan boneka selesai, maka guru harus segera melakukan kegiatan diskusi dan melakukan observasi. Guru harus membantu siswa untuk memahami pesan dari pertunjukkan yang baru dilakukan dan siswa dapat menyimpulkan apa yang disaksikannya.

Agar sasaran tercapai dapat dibantu dengan mengajukan beberapa pertanyaan kunci seperti:

Kemponen	Pertanyaan kunci
Observasi	Apa yang siswa lihat? Sifat-sifat apa yang ada didalam penokohan? Apa perbedaan utama antar sifat-sifat yang ada?
Memahami pesan	Apa yang terfikirkan akan masalah yang ada? dimanakah sifat-sifat yang benar dan yang salah
Kesimpulan	Bagaimana siswa berfihak pada kondisi seperti ini? Apa yang dapat guru kaji dari pesan yang tersampaikan?

Berikut beberapa kumpulan cerita rakyat nusantara yang dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran berkarakter di SD. Cerita ini telah dimodifikasi dan diterapkan dalam penelitian. Contoh naskah cerita ada pada lampiran.

No.	Judul Cerita Rakyat	Asal Daerah	Pesan Cerita
1.	Raja Parakeet	Aceh	Kebebasan
2.	Aryo Menak	Madura	Sikap lalai
3.	Danau Lipan	Kutai	Peperangan

4.	Batu Golog	NTB	Rasa sayang pada anak
5.	Ular n'Daung	Bengkulu	Perbuatan sirik
6.	Tupai dan Ikan Gabus	Kalimantan Barat	Persahabatan
7.	Putri Junjung Buih	Kalimantan Selatan	Pengambilan keputusan
8.	Kutukan Raja Pulau Mintin	Kalimantan Tengah	Kepercayaan
9.	Buaya Perompak	Lampung	Sikap penolong
10.	Candi Prambanan	Jawa Tengah	Ingkar janji
11.	Si Rusa dan Si Kulomang	Maluku	Sikap congkak (sombong)
12.	Manik Angkeran	Bali	Berubah ke sikap yang terpuji
13.	Buaya Ajaib	Papua	Berpegang teguh
14.	Si Lancang	Riau	Anak durhaka
15.	Sangkuriang	Jawa Barat	Rasa kasih
16.	Si Pitung	Betawi	Berjuang membela kaum miskin
17.	La Dana dan Kerbaunya	Sulawesi Selatan	Kesabaran
18.	Tadulako Bulili	Sulawesi Tengah	Ketamakan
19.	Kera dan Ayam	Sulawesi Tenggara	Sikap rakus
20.	Si Sigarlaki dan Si Limbat	Sulawesi Utara	Sikap menuduh
21.	Terjadinya Danau Toba	Sumatera Utara	Sikap menghardik
22.	Pa Lebai Malang	Sumatera Barat	Tidak memiliki pendirian (plin plan)
23.	Si Pahit Lidah	Sumatera Selatan	Pengorbanan
24.	Suri Ikun dan Dua Burung	NTT	Ketekunan dan Bersabar diri

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran dapat di desain oleh guru sendiri dan dijadikan media edukatif yang menarik bagi siswa untuk pembelajaran
2. Penggunaan media pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat mengilhami guru dan siswa sebagai bahan pengayaan materi yang dapat memperjelas konsep bahasan.
3. Konsep penokohan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat melekat pada diri siswa dan guru sebagai refleksi diri dan berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa di lingkungan sekolah dan keluarga.

## **Saran**

Berdasarkan temuan-temuan penelitian dan simpulan yang ada, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Guru SDIT Assalamah disarankan dalam menggunakan media boneka pertunjukkan untuk lebih variatif dan meningkatkan kemampuannya dalam bercerita dan berdialog agar anak selalu tertarik dengan cerita dan dapat menumbuhkan pembelajaran yang berkarakter.
2. Guru perlu memilih cerita-cerita dengan tema yang lebih menarik dan mengkaji jenis cerita yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
3. Disarankan kepada guru, untuk memberikan cerita sesuai dengan pedoman agar dalam menyampaikan cerita lebih mudah dan terarah, serta dapat memperoleh manfaat cerita sesuai dengan pesan yang disampaikan.
4. Guru perlu melakukan pendekatan kepada anak yang kurang aktif dalam berdiskusi dan tanya jawab tentang pengalaman pribadinya, agar anak terlatih untuk tampil di depan teman-teman yang lain dan mampu melakukan komunikasi.
5. Kepada orang tua disarankan untuk dapat melakukan kegiatan pertunjukkan boneka dengan cerita rakyat nusantara kepada anaknya ketika berada di rumah.

## Daftar Pustaka

- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa.
- Dimas, Muhammad Rasyid. 2002. *25 Kiat Mempengaruhi Jiwa dan Akal Anak*. Jakarta: Robbani Press.
- Gunawan, Ari H. 2000. *Sosiologi Pendidikan (Suatu Analisis tentang Pelbagai Problem Pendidikan)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Tuti. 2007. *Buku Panduan Teknik Bercerita*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo.
- Harini, Sri dan Aba Firdaus. 2003. *Mendidik Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Hurlock, Elizabeth B. 1996. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ihromi, T. O. Eds. 1999. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Megawangi, Ratna. et al. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. et al. 2005. *Cerita dan Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Novila.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: tiara Wacana.
- Nadia, A. 2005. *Perkembangan Balita yang Ideal Suatu Tinjauan Psikologis*. (Online). Tersedia: <http://www.kharisma.de/files/> [accessed 03/13/08]
- Nasution, S. 1999. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurani Sujiono, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Uisa Dini*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Rahman, Hibana. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Santoso, Soengeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf LN, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

## Lampiran

### Aceh

#### Raja Parakeet

Tersebutlah kisah, seekor raja burung parakeet hidup beserta rakyatnya di sebuah hutan di Aceh. Hidup mereka damai. Kedamaian tersebut terganggu, karena kehadiran seorang pemburu. Pada suatu hari pemburu tersebut berhasil menaruh perekat di sekitar sangkar-sangkar burung tersebut.

Mereka berusaha melepaskan sayap dan badan dari perekat tersebut. Namun upaya tersebut gagal. Hampir semuanya panik, kecuali si raja parakeet. Ia berkata, "Saudaraku, tenanglah. Ini adalah perekat yang dibuat oleh pemburu. Kalau pemburu itu datang, berpura-puralah mati. Setelah melepaskan perekat, pemburu itu akan memeriksa kita. Kalau ia mendapatkan kita mati, ia akan membuang kita. Tunggulah sampai hitungan ke seratus, sebelum kita bersama-sama terbang kembali.

Keesokan harinya, datanglah pemburu tersebut. Setelah melepaskan perekatnya, ia mengambil hasil tangkapannya. Betapa ia kecewa setelah mengetahui burung-burung tersebut sudah tidak bergerak, disangkanya sudah mati. Namun pemburu tersebut jatuh terpeleset, sehingga membuat burung-burung yang ada ditanah terkejut dan terbang. Hanya raja parakeet yang belum terlepas dari perekat. Iapun ditangkap.

Raja Parakeet meminta pada pemburu itu untuk tidak dibunuh. Sebagai imbalannya ia akan selalu menghibur si pemburu. Hampir tiap hari ia bernyanyi dengan merdunya. Khabar kemerdekaan suara burung itu terdengar sampai ke telinga sang Raja.

Raja menginginkan burung parakeet tersebut. Sang Raja kemudian menukar burung itu dengan harta-benda yang sangat banyak. Di istana sang Raja, burung parakeet ditaruh didalam sebuah sangkar emas. Setiap hari tersedia makanan yang enak-enak.

Namun burung parakeet tidak bahagia. Ia selalu ingat hutan Aceh tempat tinggalnya. Pada suatu hari ia berpura-pura mati. Sang Raja sangat sedih dan memerintahkan penguburannya dengan upacara kebesaran. Ketika persiapan berlangsung, burung itu diletakkan diluar sangkar. Saat itu ia gunakan untuk terbang mencari kebebasannya. Ia terbang menuju hutan kediamannya. Dimana rakyat burung parakeet setia menunggu kedatangannya.

*(Diadaptasi secara bebas dari Ny. S.D.B. Aman, "How the Parakeet King Regained his Freedom," Folk Tales From Indonesia, Jakarta: Djambatan, 1976, hal. 5-9).*

### **ARYO MENAK**

#### **Madura**

Dikisahkan pada jaman Aryo Menak hidup, pulau Madura masih sangat subur. Hutannya sangat lebat. Ladang-ladang padi menguning.

Aryo Menak adalah seorang pemuda yang sangat gemar mengembara ke tengah hutan. Pada suatu bulan purnama, ketika dia beristirahat dibawah pohon di dekat sebuah danau, dilihatnya cahaya sangat terang berpendar di pinggir danau itu. Perlahan-lahan ia mendekati sumber cahaya tadi. Alangkah terkejutnya, ketika dilihatnya tujuh orang bidadari sedang mandi dan bersenda gurau disana.

Ia sangat terpesona oleh kecantikan mereka. Timbul keinginannya untuk memiliki seorang diantara mereka. Iapun mengendap-endap, kemudian dengan secepatnya diambil sebuah selendang dari bidadari-bidadari itu.

Tak lama kemudian, para bidadari itu selesai mandi dan bergegas mengambil pakaiannya masing-masing. Merekapun terbang ke istananya di sorga kecuali yang termuda. Bidadari itu tidak dapat terbang tanpa selendangnya. Iapun sedih dan menangis.

Aryo Menak kemudian mendekatinya. Ia berpura-pura tidak tahu apa yang terjadi. Ditanyakannya apa yang terjadi pada bidadari itu. Lalu ia mengatakan: "Ini mungkin sudah kehendak para dewa agar bidadari berdiam di bumi untuk sementara waktu. Janganlah bersedih. Saya akan berjanji menemani dan menghiburmu."

Bidadari itu rupanya percaya dengan omongan Arya Menak. Iapun tidak menolak ketika Arya Menak menawarkan padanya untuk tinggal di rumah Arya Menak. Selanjutnya Arya Menak melamarnya. Bidadari itupun menerimanya.

Dikisahkan, bahwa bidadari itu masih memiliki kekuatan gaib. Ia dapat memasak sepanci nasi hanya dari sebutir beras. Syaratnya adalah Arya Menak tidak boleh menyaksikannya.

Pada suatu hari, Arya Menak menjadi penasaran. Beras di lumbungnya tidak pernah berkurang meskipun bidadari memasaknya setiap hari. Ketika isterinya tidak ada dirumah, ia mengendap ke dapur dan membuka panci tempat isterinya memasak nasi. Tindakan ini membuat kekuatan gaib isterinya sirna.

Bidadari sangat terkejut mengetahui apa yang terjadi. Mulai saat itu, ia harus memasak beras dari lumbungnya Arya Menak. Lama kelamaan beras itupun makin berkurang. Pada suatu hari, dasar lumbungnya sudah kelihatan. Alangkah terkejutnya bidadari itu ketika dilihatnya tersembul selendangnya yang hilang. Begitu melihat selendang tersebut, timbul keinginannya untuk pulang ke sorga. Pada suatu malam, ia mengenakan kembali semua pakaian sorganya. Tubuhnya menjadi ringan, iapun dapat terbang ke istananya.

Arya Menak menjadi sangat sedih. Karena keingintahuannya, bidadari meninggalkannya. Sejak saat itu ia dan anak keturunannya berpantang untuk memakan nasi

*(Diadaptasi secara bebas dari Ny. S.D.B. Aman, "Aryo Menak and His Wife," Folk Tales From Indonesia, Jakarta: Djambatan, 1976, pp. 88-91).*

### **Sumatra Barat** **Pak Lebai Malang**

Tersebutlah kisah seorang guru agama yang hidup di tepi sungai disebuah desa di Sumatera Barat. Pada suatu hari, ia mendapat undangan pesta dari dua orang kaya dari desa-desa tetangga. Sayangnya pesta tersebut diadakan pada hari dan waktu yang bersamaan.

Pak Lebai menimbang-nimbang untung dan rugi dari setiap undangan. Tetapi ia tidak pernah dapat mengambil keputusan dengan cepat. Ia berpikir, kalau ia ke pesta di desa hulu sungai, tuan rumah akan memberinya hadiah dua ekor kepala kerbau. Namun, ia belum begitu kenal dengan tuan rumah tersebut. Menurut berita, masakan orang-orang hulu sungai tidak seenak orang hilir sungai.

Kalau ia pergi ke pesta di hilir sungai, ia akan mendapat hadiah seekor kepala kerbau yang dimasak dengan enak. Ia juga kenal betul dengan tuan rumah tersebut. Tetapi, tuan rumah di hulu sungai akan memberi tamunya tambahan kue-kue. Hingga ia mulai mengayuh perahunya ketempat pestapun ia belum dapat memutuskan pesta mana yang akan dipilih.

Pertama, dikayuh sampannya menuju hulu sungai. Baru tiba di tengah perjalanan ia mengubah pikirannya. Ia berbalik mendayung perahunya ke arah hilir. Begitu hampir sampai di desa hilir sungai. Dilihatnya beberapa tamu menuju hulu sungai. Tamu tersebut mengatakan bahwa kerbau yang disembelih disana sangat kurus. Iapun mengubah haluan perahunya menuju hulu sungai. Sesampainya ditepi desa hulu sungai, para tamu sudah beranjak pulang. Pesta disana sudah selesai.

Pak lebai cepat-cepat mengayuh perahunya menuju desa hilir sungai. Sayangnya, disanapun pesta sudah berakhir. Pak Lebai tidak mendapat kepala kerbau yang diinginkannya.

Saat itu ia sangat lapar, ia memutuskan untuk memancing ikan dan berburu. Untuk itu ia membawa bekal nasi. Untuk berburu ia mengajak anjingnya.

Setelah memancing agak lama, kailnya dimakan ikan. Namun kail itu menyangkut di dasar sungai. Pak Lebaipun terjun untuk mengambil ikan tersebut. Sayangnya ikan itu dapat meloloskan diri. Dan anjingnya memakan nasi bekal pak Lebai. Oleh karena kemalangan nasibnya, pak Lebai diberi julukan Lebai Malang.

*(Diadaptasi bebas dari Ny. S.D.B. Aman, "Lebai Malang," Folk Tales From Indonesia, Jakarta: Djambatan, 1976, hal.15-19).*