

# Pemanfaatan Media Audio-Visual Bermuatan Budaya dan Nilai Lokal untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Teks Naratif Kelas VII SMPN 14 Yogyakarta

Lulu Keenness Izzati<sup>1</sup>, Asriyansyah<sup>1</sup>, Dita Franesti<sup>1</sup>, Utari Isnaini Retno Wurdani<sup>1</sup>, Hasrul Rahman<sup>2</sup>, Dyah Ayu Putri Utami<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>SMP Negeri 14 Yogyakarta

---

## Key Words:

Budaya dan Nilai Lokal, Media Audio-Visual

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media audio-visual bermuatan budaya dan nilai lokal untuk keterampilan berbicara dalam pembelajaran teks naratif di kelas VII SMPN 14 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas VII A SMPN 14 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan pengamatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio-visual bermuatan budaya dan nilai lokal dapat dimanfaatkan untuk keterampilan berbicara peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta pada pembelajaran teks naratif. Media audio-visual tersebut antara lain Canva, Kahoot, Wordwall, Padlet, Youtube, instrumen, boneka, dan gambar.

---

**How to Cite:** Izzati, Asriyansyah, Franesti. (2023). Pemanfaatan Media Audio-Visual Bermuatan Budaya dan Nilai Lokal untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Teks Naratif Kelas VII SMPN 14 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Dalam kegiatan komunikasi kita memerlukan sebuah media ataupun sarana. Secara umum media dapat dimaknai sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai “perangkat lunak” (Software) yang berup pesan atau informasi pendidikan melalui suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Pada dasarnya, media merupakan alat komunikasi yang dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Sebagai suatu alat komunikasi, media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik, 1994) mempunyai fungsi yang luas di antaranya: (a) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan. (b) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang. (c) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedang dan industri. (d) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik

media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual. (e) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu penggunaan media jenis audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Contohnya dalam pembelajaran teks naratif. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran teks naratif dapat menstimulus kemampuan berbahasa, seperti menyimak, memirsas, dan berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas pemanfaatan media audio-visual terhadap pembelajaran teks naratif kelas 7 untuk keterampilan berbicara.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif berusaha untuk memahami dan mendeskripsikan fakta sesuai kenyataan yang dialami oleh subjek secara holistik. Menurut Sugiyono (Tanggur dkk., 2022) penelitian deskriptif kualitatif merupakan kegiatan untuk pemerolehan data-data bersifat apa adanya yang hasilnya lebih menekankan makna. Menurut Moleong (2022: 6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik. Kemudian, hasil pemahaman itu dideskripsikan dalam bentuk bahasa atau kata-kata, pada suatu konteks khusus alamiah dengan menggunakan berbagai metode alamiah. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, 8 Agustus hingga 7 September, di SMPN 14 Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMPN 14 Yogyakarta, sedangkan objek penelitian ini adalah pemanfaatan media audio-visual bermuatan budaya dan lokal untuk keterampilan berbicara dalam pembelajaran teks naratif. Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan terlibat secara langsung selama proses pembelajaran. Ini dilakukan untuk memperoleh kecukupan data penelitian. Teknik wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII untuk memperoleh informasi maupun data. Begitu juga dengan teknik dokumentasi, yang berguna bagi peneliti dalam mendokumentasikan data-data yang diperoleh selama penelitian sehingga bermanfaat untuk pengawetan maupun peninjauan ulang data-data. Peneliti juga menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai indikator untuk melihat hasil pembelajaran teks naratif yang menekankan aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan media audio-visual bermuatan budaya dan nilai lokal. Dengan demikian, penelitian ini akan mendeskripsikan pemanfaatan media audio-visual bermuatan budaya dan nilai lokal untuk keterampilan berbicara peserta didik kelas VII A SMPN 14 Yogyakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Teks naratif merupakan bab kedua yang dipelajari oleh peserta didik kelas VII. Pada buku kurikulum merdeka, bab tersebut diberi nama *Berkelana di Dunia Imajinasi*. Pada bab teks naratif, terdapat beberapa submateri yang diajarkan kepada peserta didik. Submateri tersebut antara lain puisi rakyat, cerita fantasi, fabel, legenda, dan dongeng. Kelima submateri tersebut diajarkan kepada peserta didik dengan berbagai variasi media pembelajaran audio-visual. Pemanfaatan media pembelajaran audio-visual tersebut dilengkapi dengan materi dan contoh yang kaya akan muatan budaya dan nilai lokal yang ada di Indonesia. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mengenal budaya dan nilai lokal yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu,

pemanfaatan media audio-visual diharapkan dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran teks naratif.

## 1. Puisi Rakyat

Puisi rakyat merupakan submateri pertama dari teks naratif yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta. Terdapat empat jenis puisi rakyat yang dipelajari peserta didik kelas VII A yaitu pantun, gurindam, syair, dan mantra. Jenis-jenis puisi rakyat tersebut dibagi menjadi 3 pertemuan. Masing-masing dari tiga pertemuan tersebut menggunakan media pembelajaran audio-visual yang bervariasi. Hal ini bertujuan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga capaian pembelajaran puisi rakyat dapat tercapai.

Terdapat enam pemanfaatan media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam pembelajaran puisi rakyat. Pertama, yaitu pemanfaatan *Canva*. *Canva* merupakan media yang paling banyak digunakan oleh guru karena beberapa alasan. Alasan tersebut antara lain mudah digunakan, menyediakan banyak pilihan template dan elemen, dapat digunakan secara gratis maupun premium, dapat diakses melalui gawai dan laptop, tidak perlu instal aplikasi, serta banyak elemen dan fitur menarik. Kedua, yaitu pemanfaatan *Padlet*. *Padlet* merupakan sejenis aplikasi yang mendukung penggunaannya memanfaatkan foto, teks, dan konten lainnya untuk dikolaborasikan. Ketiga, pemanfaatan media *Youtube* untuk penayangan beragam visual dan audio. Keempat, pemanfaatan media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media berbasis *website* yang dimanfaatkan untuk berkreasi membuat media pembelajaran seperti berbagai macam permainan dan kuis menyenangkan untuk peserta didik. Kelima, pemanfaatan media *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan di gawai dan laptop. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi memainkan kuis pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Keenam, pemanfaatan media *Sway* yaitu aplikasi presentasi online yang dikembangkan oleh *Microsoft*.

### a. Pantun

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran pantun di kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta antara lain *Canva*, *Padlet*, dan *Youtube*. Peserta didik disajikan materi dengan memanfaatkan media yang menggunakan salindia *Canva* yang ditayangkan guru. Salindia tersebut menayangkan pengertian, tujuan, jenis, contoh, dan langkah-langkah menuliskan pantun dari pantun yang ada di Indonesia. Setelah peserta didik mendapatkan materi pantun yang telah disampaikan oleh guru, peserta didik berkelompok sebanyak sepuluh kelompok untuk membuat satu buah pantun. Masing-masing kelompok berdiferensiasi dengan menuliskan satu bait pantun dengan jenis pantun yang berbeda dengan memuat budaya dan nilai lokal. Jenis-jenis pantun tersebut antara lain pantun jenaka, pantun agama, pantun nasihat, pantun teka-teki, dan pantun kiasan. Media yang digunakan untuk mengumpulkan hasil pantun peserta didik yaitu *Padlet*. Setelah peserta didik membuat satu buah pantun sesuai dengan jenisnya, peserta didik menuliskan hasil pantunnya pada *Padlet*. *Padlet* merupakan media yang tepat untuk menghimpun pantun peserta didik secara berkelompok karena *Padlet* dapat menayangkan pantun seluruh kelompok sehingga peserta didik secara visual dapat mengamati satu persatu pantun yang sudah dibuat oleh seluruh kelompok. Langkah selanjutnya, guru menayangkan video *Youtube* berjudul “Juara 1 Lomba Cipta Baca Pantun *Membangun Harmoni Persatuan*” yang diunggah pada kanal *Youtube* SMKN 1 Praya Tengah. Video pantun tersebut kaya akan pesan moral dan nilai budaya yang ada di Indonesia. Pesan moral dan nilai budaya yang terkandung antara lain gotong royong, rajin beribadah, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan toleransi antar suku dan budaya. Setelah mengamati

contoh pembacaan pantun, peserta didik membacakan pantun masing-masing dengan cara menyanyikan dengan nada lagu dan instrumen musik “Rasa Sayange” dan “Cikini ke Gondangdia” dengan memanfaatkan media audio-visual dari *Youtube*. Penyampaian pantun dengan menyanyikan lagu “Rasa Sayange” dan “Cikini ke Gondangdia” meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VII A karena peserta didik tidak merasa canggung dan bersemangat.

**b. Gurindam**

Media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi gurindam kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta yaitu *Canva* dan *Wordwall*. *Canva* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, jenis, contoh, dan langkah-langkah menulis gurindam. Penayangan materi melalui *Canva* membuat peserta didik dapat membaca poin-poin materi sekaligus menyimak penjelasan yang guru paparkan. Contoh gurindam yang ditampilkan pada salindia *Canva* adalah gurindam terkenal dari Raja Ali (1844-1857) yang merupakan raja dari Riau. Muatan budaya dan nilai lokal yang terkandung dalam gurindam tersebut adalah ajaran untuk beragama dan mengamalkan nilai-nilai agama. Setelah menyimak materi, peserta didik diminta melengkapi kata-kata yang kosong dengan media *Missing Word* yang merupakan salah satu media kuis dari *Wordwall*. Selanjutnya peserta didik mempresentasikan hasil penugasan secara individu secara acak dengan memanfaatkan media *Spin* yang ada pada *Wordwall*.

**c. Syair**

Media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi syair kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta yaitu *Sway*, *Youtube*, dan *Kahoot*. *Sway* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, jenis, contoh, dan langkah-langkah menulis syair. Salindia *Sway* tersebut dilengkapi dengan contoh syair nusantara terkenal yaitu syair Bidasari dan syair Abdul Muluk. Syair Bidasari merupakan kearifan lokal orang Melayu yang kaya akan informasi mengenai budaya Melayu sedangkan syair Abdul Muluk berpesan bahwa jika seseorang menjadi orang bijak dan baik hati maka orang sekitar tidak akan segan berbuat baik. Media *Youtube* dimanfaatkan untuk menayangkan contoh pembacaan syair. Contoh video syair yang ditayangkan yaitu “Selendang Delima-Ragam Irama Syair Melayu Riau” yang diunggah oleh kanal *Youtube* Gahara. Irama Selendang Delima adalah salah satu irama syair yang paling populer dalam tradisi bersyair pada masyarakat Melayu. Oleh karena itu, peserta didik dapat mempelajari nilai budaya dan nilai lokal masyarakat Melayu. Setelah itu, peserta didik secara berkelompok menuliskan satu syair kemudian dibacakan di depan kelas dengan memanfaatkan iringan musik dari instrumen yang dipilih siswa yang ada di *Youtube*. Media *Kahoot* dimanfaatkan untuk kuis penguatan di akhir pembelajaran seputar materi yang telah disampaikan.

**d. Mantra**

Media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi mantra kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta yaitu *Sway* dan *Youtube*. *Sway* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, jenis, contoh, dan langkah-langkah menulis syair. Salindia *Sway* tersebut dilengkapi dengan contoh mantra nusantara terkenal yaitu mantra pengobat sakit perut, mantra penyadap nira, dan mantra agar anjing tidak menggonggong yang dipercaya masyarakat lokal ampuh diucapkan pada zaman dahulu. Media *Youtube* dimanfaatkan untuk menayangkan contoh pembacaan mantra. Contoh video mantra yang ditayangkan yaitu “Bermain Adu Mantra” yang diunggah oleh kanal *Youtube* vnpkxx\_.

## 2. Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan submateri kedua dari teks naratif yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta. Materi cerita fantasi diberikan kepada peserta didik selama dua pertemuan. Masing-masing dari dua pertemuan tersebut menggunakan media pembelajaran audio-visual bervariasi serta bermuatan budaya dan nilai lokal. Hal ini bertujuan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga capaian pembelajaran cerita fantasi dapat tercapai. Adapun media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam penyampaian materi cerita fantasi adalah *Canva*, buku ajar dan komik.

*Canva* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, struktur teks, unsur kebahasaan, contoh, dan langkah-langkah menulis cerita fantasi. Penayangan materi melalui *Canva* membuat peserta didik dapat membaca poin-poin materi sekaligus menyimak penjelasan yang guru paparkan.

Buku ajar siswa kurikulum merdeka dimanfaatkan sebagai buku acuan belajar peserta didik. Di dalam buku tersebut terdapat teks fantasi berjudul “Bola-bola Waktu”. Teks bola-bola waktu berkisah tentang seorang anak yang merasa malu untuk berjualan kue buatan ibunya hingga pada suatu hari anak tersebut masuk ke masa depan yang merupakan akibat dari ia yang tidak mau membantu ibunya berjualan kue. Teks cerita fantasi “Bola-bola Waktu” mengandung nilai agar senantiasa patuh dengan kedua orang tua. Buku ajar tersebut dilengkapi dengan teks, pertanyaan, dan tugas yang dapat meningkatkan peserta didik untuk berpikir kritis dan berani menyampaikan pendapat secara lisan. Setelah peserta didik membaca teks “Bola-bola Waktu”, peserta didik secara berkelompok maju presentasi di depan kelas untuk menyampaikan ulang teks cerita fantasi tersebut secara berantai.

Komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya materi cerita fantasi. Komik yang disajikan dengan percakapan-percakapan antar tokoh yang singkat dapat memancing peserta didik mengembangkan teks cerita fantasi dengan cara menuliskan dan menyampaikan teks cerita fantasi secara tertulis dan lisan. Contoh komik yang digunakan dalam pembelajaran cerita fantasi kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta yaitu komik berjudul “Kue-kue Mao”. Peserta didik membaca komik “Kue-kue Mao” secara individu. Setelah itu, peserta didik maju ke depan kelas untuk menyampaikan cerita komik tersebut secara lisan dengan bahasa sendiri. Penyampaian isi komik tersebut yaitu menceritakan ulang dengan kalimat tidak langsung. Setelah selesai bercerita, peserta didik dapat menyampaikan amanat yang terkandung dalam cerita fantasi tersebut.

## 3. Fabel

Fabel merupakan submateri ketiga dari teks naratif yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta. Materi fabel diberikan kepada peserta didik selama dua pertemuan. Masing-masing dari dua pertemuan tersebut menggunakan media pembelajaran audio-visual bervariasi yang bermuatan budaya dan nilai lokal. Hal ini bertujuan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga capaian pembelajaran fabel dapat tercapai. Adapun media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam penyampaian materi cerita fantasi adalah *Canva*, *Youtube*, gambar, dan boneka.

*Canva* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, struktur teks, unsur kebahasaan, contoh, serta langkah-langkah menulis dan menyampaikan fabel secara lisan. Penayangan materi melalui *Canva* membuat peserta didik dapat membaca poin-poin materi sekaligus menyimak penjelasan yang guru paparkan. Melalui *Canva*, guru dapat dengan mudah memberi rambu-rambu bahan ajar yang akan disampaikan kepada para peserta didik.

*Youtube* dimanfaatkan guru untuk menayangkan video fabel. Fabel lebih menarik ditayangkan melalui *Youtube* karena visualisasi dan audio yang memadai sehingga menarik bagi peserta didik. Video *Youtube* yang ditayangkan sebagai bahan ajar siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta adalah video *Youtube* berjudul “Buaya Kecil yang Baik Hati” yang diunggah pada kanal *Youtube* Riri Cerita Anak Interaktif. Video tersebut kaya akan pesan moral dan nilai budaya yang ada di Indonesia. Pesan moral dan nilai budaya yang terkandung antara lain sudah hati dan saling tolong menolong terhadap sesama. Setelah menayangkan video tersebut, peserta didik dapat dengan lancar menceritakan kembali cerita fabel “Buaya Kecil yang Baik Hati” dengan lancar menggunakan bahasa dan kalimat sendiri. Hal tersebut membuktikan bahwa video fabel dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Boneka dan gambar dapat dimanfaatkan pula sebagai media pembelajaran cerita fabel. Boneka lebih banyak berbentuk hewan. Oleh karena itu, boneka dan gambar dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran fabel. Setelah materi selesai diberikan, siswa kelas VII A disajikan beberapa jenis boneka hewan di depan kelas. Peserta didik secara berkelompok memilih minimal dua boneka untuk disusun sebagai tokoh fabel. Setelah memilih boneka, peserta didik mendongeng di depan kelas secara lisan dengan kelompok masing-masing dengan menyampaikan muatan budaya dan nilai lokal mengenai fabel yang disampaikan. Demikian pula pada media gambar. Boneka dan gambar dapat membantu peserta didik menggali imajinasi dan mendorong peserta didik berpikir kritis untuk menyampaikan fabel secara lisan sehingga keterampilan berbicara meningkat.

#### 4. Legenda

Legenda merupakan submateri keempat dari teks naratif yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta. Materi legenda diberikan kepada peserta didik selama dua pertemuan. Masing-masing dari dua pertemuan tersebut menggunakan media pembelajaran audio-visual bervariasi yang bermuatan budaya dan nilai lokal. Hal ini bertujuan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga capaian pembelajaran legenda dapat tercapai. Adapun media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam penyampaian materi legenda adalah *Canva*, *Youtube*, dan gambar.

*Canva* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, struktur teks, unsur kebahasaan, contoh, serta langkah-langkah menulis dan menyampaikan legenda secara lisan. Penayangan materi melalui *Canva* membuat peserta didik dapat membaca poin-poin materi sekaligus menyimak penjelasan yang guru paparkan. Melalui *Canva*, guru dapat dengan mudah memberi rambu-rambu bahan ajar yang akan disampaikan kepada para peserta didik.

*Youtube* dimanfaatkan guru untuk menayangkan video legenda. Legenda lebih menarik ditayangkan melalui *Youtube* karena visualisasi dan audio yang memadai sehingga menarik bagi peserta didik. Video *Youtube* yang ditayangkan sebagai bahan ajar siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta adalah video *Youtube* berjudul “Legenda Batu Menangis” dan “Timun Mas dan Buto Ijo” yang diunggah pada kanal *Youtube* Riri Cerita Anak Interaktif. Kedua legenda tersebut merupakan legenda asli dari Indonesia yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Kedua video tersebut kaya akan pesan moral, muatan budaya, dan nilai lokal yang ada di Indonesia. Pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dalam legenda Batu Menangis adalah menghargai ibu dan berbaktilah kepada ibu, sedangkan pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dalam legenda Timun Mas dan Buto Iji adalah setiap perbuatan jahat akan mendapat balasan dan ganjaran di kemudian hari. Setelah menayangkan video tersebut, peserta didik dapat dengan lancar menceritakan kembali legenda asli

Indonesia yaitu “Legenda Batu Menangis” dan “Timun Mas dan Buto Ijo” dengan lancar menggunakan bahasa dan kalimat sendiri. Hal tersebut membuktikan bahwa video *Youtube* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Gambar dapat dimanfaatkan pula sebagai media pembelajaran legenda. Setelah materi selesai diberikan, siswa kelas VII A disajikan beberapa gambar yang ditayangkan di depan kelas. Peserta didik secara berkelompok menghubungkan gambar-gambar tersebut untuk disusun sebagai legenda. Setelah memilih gambar, peserta didik mendongeng di depan kelas secara lisan dengan kelompok masing-masing dengan menyampaikan muatan budaya dan nilai lokal mengenai legenda yang disampaikan. Gambar dapat membantu peserta didik menggali imajinasi dan mendorong peserta didik berpikir kritis untuk menyampaikan legenda Indonesia secara lisan sehingga keterampilan berbicara meningkat.

## 5. Dongeng

Dongeng merupakan submateri terakhir dari teks naratif yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta. Materi dongeng diberikan kepada peserta didik selama dua pertemuan. Masing-masing dari dua pertemuan tersebut menggunakan media pembelajaran audio-visual bervariasi yang bermuatan budaya dan nilai lokal. Hal ini bertujuan untuk menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga capaian pembelajaran dongeng dapat tercapai. Adapun media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam penyampaian materi dongeng adalah *Canva*, *Youtube*, dan gambar.

*Canva* dimanfaatkan untuk menayangkan materi berupa pengertian, tujuan, struktur teks, unsur kebahasaan, contoh, serta langkah-langkah menulis dan menyampaikan dongeng secara lisan. Penayangan materi melalui *Canva* membuat peserta didik dapat membaca poin-poin materi sekaligus menyimak penjelasan yang guru paparkan. Melalui *Canva*, guru dapat dengan mudah memberi rambu-rambu bahan ajar yang akan disampaikan kepada para peserta didik.

*Youtube* dimanfaatkan guru untuk menayangkan video dongeng. Dongeng lebih menarik ditayangkan melalui *Youtube* karena visualisasi dan audio yang memadai sehingga menarik bagi peserta didik. Video *Youtube* yang ditayangkan sebagai bahan ajar siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta adalah video *Youtube* berjudul “Panci Ajaib” yang diunggah pada kanal *Youtube* Indonesian Fairy Tales. Dongeng tersebut kaya akan pesan moral, muatan budaya, dan nilai lokal yang ada di Indonesia. Pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dalam dongeng “Panci Ajaib” yaitu tidak boleh serakah dan hasur senantiasa bekerja keras. Setelah menayangkan video tersebut, peserta didik dapat dengan lancar menceritakan kembali dongeng asli Indonesia tersebut dengan lancar menggunakan bahasa dan kalimat sendiri. Hal tersebut membuktikan bahwa video *Youtube* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Gambar dapat dimanfaatkan pula sebagai media pembelajaran dongeng. Setelah materi selesai diberikan, siswa kelas VII A disajikan beberapa gambar yang ditayangkan di depan kelas. Peserta didik secara berkelompok memilih gambar tokoh-tokoh dan latar untuk disusun menjadi sebuah dongeng karya sendiri. Setelah memilih gambar, peserta didik mendongeng di depan kelas secara lisan dengan kelompok masing-masing dengan menyampaikan muatan budaya dan nilai lokal mengenai dongeng yang disampaikan. Gambar dapat membantu peserta didik menggali imajinasi dan mendorong peserta didik berpikir kritis untuk menyampaikan dongeng secara lisan sehingga keterampilan berbicara meningkat.

## KESIMPULAN

Pembelajaran bab teks naratif kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta dibagi menjadi lima submateri. Submateri tersebut antara lain puisi rakyat, cerita fantasi, fabel, legenda, dan dongeng. Setiap submateri tersebut menekankan strategi yang dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Setiap submateri teks naratif, menggunakan jenis media audio-visual beragam yang di dalamnya terkandung materi bermuatan budaya dan nilai lokal yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Muatan budaya dan nilai lokal antara lain mengenalkan ragam teks naratif Indonesia, mengenalkan asal teks naratif dari berbagai wilayah Indonesia, dan mengenalkan muatan budaya dan nilai lokal yang terkandung dalam teks naratif. Terdapat jenis media audio-visual yang digunakan pada pembelajaran teks naratif. Pertama, pembelajaran puisi rakyat pantun menggunakan media Canva, Youtube, Padlet, Worwall, Kahoot, dan Sway. Kedua, cerita fantasi menggunakan media audio-visual berupa Canva, buku ajar, dan komik. Ketiga, pembelajaran fabel menggunakan media audio-visual Canva, Youtube, serta boneka dan gambar. Keempat, pembelajaran legenda menggunakan media audio-visual Canva, Youtube, dan gambar. Kelima, pembelajaran dongeng menggunakan media pembelajaran audio-visual Canva, Youtube, dan gambar. Penggunaan media audio-visual tersebut dapat merangsang keterampilan berbicara peserta didik kelas VII A SMP Negeri 14 Yogyakarta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bekerja sama memberi kritik, saran, motivasi, dan bimbingan selama proses penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan tersusun menjadi sebuah artikel seperti yang diharapkan oleh kami, penulis. Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMPN 14 Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II. Terima kasih kami ucapkan kepada segenap Bapak dan Ibu guru pamong yang telah membimbing kami selama kegiatan PLP II. Terima kasih kami ucapkan kepada peserta didik kelas VII-A SMPN 14 Yogyakarta, yang telah berkenan menjadi subjek dalam penelitian ini. Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Hasrul Rahman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan luaran artikel PLP II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Moelong, L. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- TANGGUR, F. S., Lawa, S. M. N., & Harmansyal, H. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Daerah Pedalaman Pulau Timor. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 188-196.