

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERITA RAKYAT MELALUI KAJIAN ETNOPEDAGOGI

Anisah Sholiha¹⁾, Yusida Gloriani²⁾, Iyay Robia Khaerudin³⁾

^{1) 2) 3)} Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Swadaya Gunung Jati

¹⁾ anisah.sholiha03@gmail.com ²⁾ glorianiyusida68@gmail.com

³⁾ khaerudindidin07@gmail.com



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum maksimal serta materi ajar teks cerita rakyat daerah setempat yang kurang digali. Maka tujuan penelitian ini adalah diperolehnya produk berupa bahan ajar digital teks cerita rakyat melalui kajian etnopedagogi. Bahan ajar tersebut diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh bagi siswa, khususnya pada masa *new normal* (pasca) Covid-19. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Kajian diawali dengan analisis cerita rakyat yaitu unsur intrinsik, struktur dan nilai budaya. Produk yang dihasilkan berupa sebuah bahan ajar berbentuk digital berisi teks, gambar, dan video. Instrumen yang digunakan yaitu lembar angket validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi guru Bahasa Indonesia. Sumber data penelitian ini yaitu guru Bahasa Indonesia, siswa kelas VII SMP, teks cerita rakyat Indramayu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, kartu data analisis, lembar angket guru, lembar angket siswa, lembar angket uji validasi tim ahli. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil validasi ahli materi Bahasa Indonesia dengan persentase 89% (sangat valid). Hasil validasi ahli media digital dengan persentase 88% (sangat baik). Implementasi bahan ajar digital teks cerita rakyat melalui kajian etnopedagogi kepada guru Bahasa Indonesia dengan presentase 90,86% (sangat baik). Implementasi bahan ajar kepada siswa kelas VII SMP dengan presentase 90,86% (sangat baik). Secara keseluruhan bahan ajar ini dapat diterima dengan baik oleh guru dan siswa didukung oleh hasil validasi dari para ahli yang menyatakan bahan ajar layak digunakan untuk kegiatan belajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Teks Cerita Rakyat, Kajian Etnopedagogi

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berorientasi etnopedagogi sangat penting diterapkan mengingat Indonesia merupakan negara majemuk yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan etnis yang tentunya memiliki budaya yang berbeda-beda. Etnopedagogi pada kurikulum 2013 dilandaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pembelajaran baik ditingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah sampai pada sekolah menengah atas/sekolah menengah kejuruan harus bermuatan lokal yang merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.

Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 di kelas VII SMP, terdapat materi teks cerita rakyat (legenda) yang tertuang pada KD 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. Serta KD 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Cerita rakyat merupakan salah satu jenis tradisi lokal yang berkembang pada masyarakat Indonesia. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kekayaan kebudayaan Indonesia yang berkembang sejak zaman dahulu. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing-masing. Kekayaan budaya ini harus dipertahankan dan dilestarikan, karena budaya itu merupakan pribadi asli bangsa Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum maksimal serta materi ajar teks cerita rakyat daerah setempat yang kurang digali. Maka tujuan penelitian ini

adalah diperolehnya produk berupa bahan ajar digital teks cerita rakyat melalui kajian etnopedagogi. Bahan ajar tersebut diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh bagi siswa, khususnya pada masa new normal (pasca) pandemi Covid-19.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan ADDIE. Metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Analisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar digital teks cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia
 - b. Analisis cerita rakyat berdasarkan kajian etnopedagogi
 - c. Rancangan pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat
 - d. Kelaikan bahan ajar digital teks cerita rakyat untuk digunakan dalam pembelajaran
2. Sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - a. Guru bahasa Indonesia SMP
 - b. Siswa kelas VII
 - c. Teks cerita rakyat
 - d. Draf/konsep rancangan bahan ajar digital teks cerita rakyat
 - e. Lembar validasi ahli dan praktisi.
3. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dokumentasi, angket, dan wawancara.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Kebutuhan Guru

Identifikasi kebutuhan bahan ajar teks cerita rakyat pada guru adalah kegiatan penulis untuk memperoleh informasi kebutuhan bahan ajar pada guru dengan mengajukan beberapa pertanyaan kuesioner dan wawancara, sebelum penulis medesain bahan ajar.

Adapun hasil dari kegiatan kuesioner tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: Pertama, pemahaman guru terhadap fungsi bahan ajar cukup baik. Kedua, teks cerita rakyat yang tersaji dalam bahan ajar yang ada bukan berasal dari daerah setempat. Ketiga, pemahaman pembuatan bahan ajar masih kurang, karena guru belum pernah membuat atau menyusun bahan ajar teks cerita rakyat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa, guru memahami fungsi bahan ajar teks cerita rakyat, guru merasa memerlukan bentuk bahan ajar yang lebih baik, inovatif dan kreatif. Berdasarkan indentifikasi kebutuhan bahan ajar di atas, penulis menindaklanjuti dengan perancangan desain bahan ajar teks cerita rakyat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

2. Data Teks Cerita Rakyat

Teks cerita rakyat yang ada di Indramayu sangat beragam. Namun tidak semua teks cerita rakyat diambil sebagai bahan ajar, oleh sebab itu teks cerita rakyat perlu untuk dipilih sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 yaitu teks cerita rakyat jenis legenda dan fabel. Data teks cerita rakyat bersumber dari buku Sejarah Indramayu karangan A. Dasuki yang terbit tahun 1977 di dalamnya terdapat 38 cerita rakyat Indramayu.

Data Teks Cerita Rakyat

NO. JUDUL CERITA RAKYAT JENIS CERITA RAKYAT

1. Riwayat Saidah dan Saenih Mite
2. Bedug Keramat (Joko Bajul) Mite
3. Asal Usul desa Banjar dengan Keranya Legenda
4. Asal-usul nama desa Penganjang Legenda
5. Asal mulanya daerah Krangkeng Legenda
6. Si Putih dan Si Belang Mite
7. Kera, Kura, dan Kepiting Fabel
8. Asal mula Ki Buyut Urang di Pamayahan Indramayu Legenda
9. Asal Mulanya desa Sleman sampai ke tanah Tambi Legenda
10. Kasan dan Kusen Mite

11. Kang Kadang Kera dan Kang Kadang Kura Fabel
12. Asal mulanya desa Depok Legenda
13. Asal Mulanya desa Malang Semirang Legenda
14. Si Pemburu Mite
15. Asal mulanya daerah kembar Kiajaran Wetan dan Kiajaran Kulon Legenda
16. Bawang Abang dan Bawang Putih Mite
17. Si Belang yang setia Mite
18. Lebe Sial Mite
19. Kang Kadang Kancil menjadi Raja Fabel
20. Si Kancil dengan Buaya Fabel
21. Riwayat orang Indramayu kalau ada gerhana bulan atau gerhana matahari Mite
22. Riwayat Nyi Junti (Nyuat) Legenda
23. Surantaka lawan Elang Kuning Legenda
24. Ande-ande Lumut Legenda
25. Daerah Sumber yang mengakibatkan terjadinya Kawedanan Parean Legenda
26. Asal mulanya Kayu Sida Gurih tak ada yang besar Legenda
27. Dermayu Kaotan Legenda
28. Pencuri Mite
29. Si Buta dan Si Tuli Mite
30. Si Bango Mite
31. Randu gede bekas pertapaan Ki Kuwu Sangkan-Urip Legenda
32. Dewi Sri Mite
33. Sebabnya segara (laut) di Dadap bertambah lebar Legenda
34. Alas mula desa Amis dan Alas Sinang Legenda
35. Asal mulanya Ki Buyut Anjing Jangkung Legenda
36. Ki Bajag dan Ki Bedog Legenda
37. Kucing dan Harimau Fabel
38. Pak Kasim Mite

Dari 38 cerita rakyat Indramayu diklasifikasi ada 19 buah legenda dan 5 buah Fabel. Tetapi berdasarkan isi dan strukturnya ada beberapa cerita rakyat yang memiliki kemiripan, maka diambil sampel pada penelitian ini.

Data Teks Cerita Legenda :

1. Asal Usul desa Banjar dengan Keranya
2. Asal Mulanya desa Malang Semirang
3. Asal mulanya Kayu Sida Gurih tak ada yang besar

Data Tesk Cerita Fabel:

1. Kang Kadang Kera dan Kang Kadang Kura
 2. Kucing dan Harimau
 3. Kang Kadang Kancil menjadi Raja
3. Data Analisis Kompetensi Dasar Sebagai Rancangan Bahan Ajar

Rancangan bahan ajar digital yang penulis susun mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum untuk jenjang SMP terdapat terdapat kompetensi dasar 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar 4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar 4.12 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Rekapitulasi Validasi Ahli
Materi Bahasa Indonesia

No	Validator	Rata-rata	Kategori
1.	Validator 1 (Ahli Materi)	89	Sangat valid

Rekapitulasi Validasi
Ahli Media Digital

No	Validator	Rata-rata	Kategori
1.	Validator 2 (Ahli Media Digital)	88	Sangat Valid

Rekapitulasi Validasi Praktisi Guru Bahasa
Indonesia

No.	Subjek Penelitian	Nilai Angket
1.	G1	100
2.	G2	95
3.	G3	77
4.	G4	90
5.	G5	87
6.	G6	89
7.	G7	77

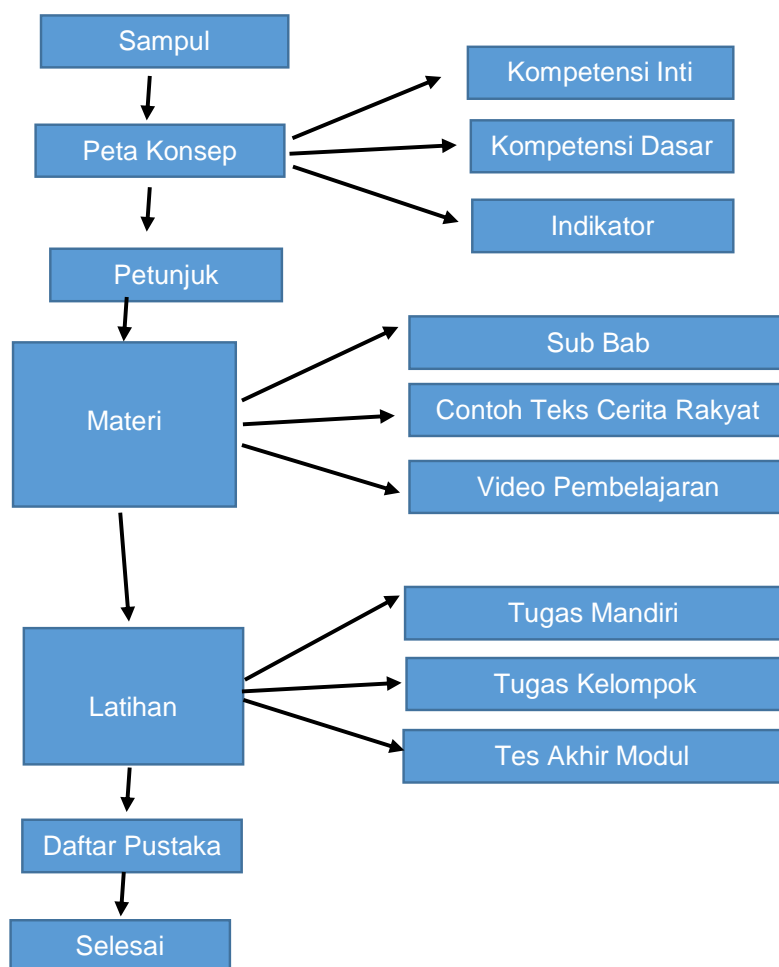
8.	G8	89
9.	G9	88
10.	G10	91
11.	G11	89
12.	G12	91
13.	G13	100
14.	G14	100
15.	G15	100
Total Perolehan Niai Angket		1363
Total Maksimal Penilaian		1500

Rekapitulasi Angket Siswa Kelas VII SMP

No.	Subjek Penelitian	Nilai Angket
1.	S1	86
2.	S2	84
3.	S3	84
4.	S4	79
5.	S5	80
6.	S6	84
7.	S7	81
8.	S8	81
9.	S9	84
10.	S10	81
11.	S11	71
12.	S12	87
13.	S13	71
14.	S14	77
15.	S15	79
16.	S16	74
17.	S17	77
18.	S18	75
19.	S19	74
20.	S20	80
Total Perolehan Niai Angket		1589
Total Maksimal Penilaian		1900

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diperoleh nilai rata-rata 84 % dari angket siswa terhadap kelaikan bahan ajar teks cerita rakyat sebagai bahan ajar SMP/MTs. Dengan demikian respon siswa terhadap kelaikan bahan ajar yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata angket menunjukan bahan ajar laik digunakan.

Desain pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat melalui kajian etnopedagogi dapat dilihat dari flowchart berikut:



SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dalam mengembangkan materi ajar dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru dalam mengembangkan materi ajar tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru Bahasa Indonesia yang mengajar di SMP, serta beberapa siswa kelas VII. Hadirnya cerita rakyat Indramayu dalam pengembangan bahan ajar digital pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa. Siswa dapat mengenal cerita rakyat yang ada di daerah setempat. Dengan pengalaman belajar seperti ini, siswa lebih menghargai dan mencintai kekayaan budaya yang ada di

Indonesia, khususnya di Indramayu, yaitu cerita rakyat sehingga berperan serta melestarikan budaya bangsa.

2. Produk pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat Indramayu melalui kajian etnopedagogi yang penulis susun ini memenuhi syarat dan laik untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi

REFERENSI

- Abidin. 2014. Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung:Refika Aditama. hlm 263
- Alwasilah. 2009. Etnopedagogi: Landasan Praktek Pendidikan Dan Pendidikan Guru.Bandung : Kiblat Buku Utama
- Aminudin. 2004. Pengantar Apresiasi Sastra. Bandung: Sinar Baru Algenindo.
- Barone, Diane M. 2011. Children's Literature in the Classroom Engaging

- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utami Grafiti.
- Dasuki, A. 1977. *Sejarah Indramayu*. Indramayu: Perpustakaan Indramayu
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar: Pemilihan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Emzir, dan Saifur Rohman. 2016. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Pustaka Widyatama
- Gloriani, Yosida. 2013. *Kajian Nilai-Nilai Sosial dan Budaya Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Serta Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Multikultural*. dalam jurnal *LokaBasa* Vol. 4, No. 2, Oktober 2013
- Hamdani, Acep Reni. 2017. *Etnopedagogik Kearifan Lokal Sebagai Landasan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Kartawinata. 2011. *Merentas Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/Mts Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Komariah. 2019. *Struktur dan Nilai Karakter dalam Cerita Kang Kadang Kura dan Kang Kadang Kera serta Model Pengembangannya Sebagai Bahan Ajar Apresiasi Sastra yang Berbasis Pendidikan Karakter*. Jombang: Kun Fayakun
- Kusmana, Suherli dan Jaja. 2018. *Study of Legends and Folklores as Efforts to Develop Instructional Materials in High Schools*. *Journal Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 306
- Kusmana, Suherli. 2012. *Merancang Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013
- Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press
- Ridwan, M. 2014. *Kurikulum 2013 dan Pendidikan Nilai Kearifan Lokal di Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan tema Implementasi Kurikulum 2013 dan Problematikanya, Pascasarjana UNESA Tahun 2014, 102-108.
- Rozak, Abdul dan Sobihah Rosyad. 2016. *Pembelajaran Sastra Berbasis Teks*. Yogyakarta: Frame publishing
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, Tatang. 2010. *Memaknai Etnopedagogi sebagai Landasan Pendidikan Guru*. *Proceedings of the 4th international conference on teacher education*. Bandung: UPI Bandung
- Taum, Yoseph Yapi. 2011. *Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera
- Oktaviani, Ika, dan Yuni Ratnasari. 2018. *Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Kependidikan* Volume 8 Nomor 2 Tahun 2018. ISSN 2528
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.

- Tarigan. (2014). Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia. Bandung: Angkasa.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahoney, Dawn J. 2018. Lean Learning Using The ADDIE Model. VOL.35 ISSUE. United States Of America.
- Borg, Walter R., at all. 2002. Educational Research An Introduction Seventh Edition. United States Of America.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayat, Kosadi, dkk. Kajian Nilai-Nilai Sosiologis Cerita Rakyat Legenda Situ Sangiang dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Sastra Berbasis Kearifan Lokal di SMA. *Jurnal Tuturan*, Vol. 6, No. 1, Januari 2017: 776 – 784
- Fadila, Akhmad. 2020. Struktur dan Nilai-Nilai Cerita Rakyat Kabupaten Cirebon dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar di SMA. *Jurnal Tuturan*, Vol. 9, No. 1, Mei 2020
- Martha, Nia Ulfa dan Novi Prihandini. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Kabupaten Banjarnegara. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop> Volume 5, Nomor 2, November 2019 P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873
- Komariah, Yoyoh. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP. *Deiksis - Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*