

# **SUARA TIGA HATI: FILM PEMBELAJARAN SAstra INDONESIA BERDASAR CERITA PANJI-SEKARTAJI**

**Karkono**

Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5 Malang, pos-el:kamajaya\_wijaya@yahoo.com

## **Abstrak**

Sekadar menguasai materi belum cukup sebagai bekal bagi seorang pengajar sastra. Dibutuhkan strategi membelajarkan sastra yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal. Hal tersebut disebabkan membelajarkan sastra adalah mengajak peserta didik untuk tidak sekadar mengedepankan pikiran, tetapi sampai pada tahapan mengolah rasa, imajinasi, dan kreativitas. Kenyataan di lapangan, tidak semua pengajar sastra mempunyai strategi membelajarkan sastra secara efektif. Pada sisi lain, Indonesia memiliki cerita-cerita rakyat yang tersebar di berbagai daerah. Diperlukan strategi agar cerita-cerita rakyat yang dimiliki Indonesia tersebut tetap lestari dan dikenal oleh semua rakyat Indonesia, terutama generasi muda. Salah satu strategi untuk melestarikan cerita rakyat adalah dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan. Jika diajarkan di sekolah, mempelajari cerita rakyat bukan sekadar pilihan, melainkan kewajiban. Salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah Cerita Panji Inukertapati-Sekartaji. Mengangkat cerita Panji ke dalam film pembelajaran sastra adalah sebuah alternatif solusi atas dua permasalahan di atas. Film pembelajaran sastra yang dikemas dalam cerita berjudul *Suara Tiga Hati* adalah inovasi yang bisa menjadi jembatan solusi antara pemenuhan kebutuhan media pembelajaran sastra yang inovatif sekaligus melestarikan cerita rakyat. Film pembelajaran untuk jenjang SMA/MA ini dapat dimanfaatkan untuk beberapa Kompetensi Dasar (KD) yang relevan. Durasi film yang diproduksi adalah tiga puluh menit. Hal tersebut dimaksudkan agar bisa leluasa dijadikan media pembelajaran menyesuaikan jam pelajaran di kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Langkah-langkahnya adalah menyusun naskah/skenario film berdasar cerita rakyat yang dipilih, produksi (syuting), editing, finalisasi, dan uji lapangan. Sebelum diujikan ke lapangan, dalam hal ini ke salah satu SMA, produk film pembelajaran sudah melalui validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan jika kemasan dalam bentuk film lebih efektif untuk diterima dan dipahami oleh para peserta didik. Ke depan, pengembangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat menjadi alternatif pilihan sebagai jembatan mempertemukan nilai adi luhung masa lalu dan kehidupan di masa sekarang.

**Kata-kata kunci:** Media Pembelajaran, Sastra, Cerita Rakyat, Efektif

## **Abstract**

*Just mastering the material is not enough as a provision for a literary teacher. It takes an effective literary learning strategy so that the learning objectives can be achieved maximally. This is because to teach literature is to invite students to not just put forward the mind, but to the stage of cultivating taste, imagination, and creativity. The reality on the ground, not all literary teachers have a strategy of literary learning effectively. On the other hand, Indonesia has folk tales scattered in various regions. Strategy is needed for the story of the people who owned Indonesia is still sustainable and is known by all the people of Indonesia, especially the younger generation. One strategy for preserving folklore is to incorporate it into the educational curriculum. If taught in school, learning folklore is not just an option, it is an obligation. One of the folklore in Indonesia is the Panji Inukertapati-Sekartaji Story. Lifting Panji's story into a literary learning film is an alternative solution to the above two issues. A literary learning film that is packed in a story titled Suara Tiga Hati*

*is an innovation that can be a bridge of solutions between the fulfillment of the needs of innovative media literature learning as well as preserving folklore. Learning films for high school can be utilized for some relevant basic competence (Kompetensi Dasar/KD). The duration of the produced film is thirty minutes. It is intended to be freely used as a medium of learning to adjust the lesson in the classroom. The research design used is development research. The steps are to compile a screenplay based on selected folklore, production (shooting), editing, finalization, and field testing. Before being tested to the field, in this case to one of high school, the learning film product has been through expert validation. The results show if the packaging in the form of film more effective to be accepted and understood by the learners. In the future, the development of folklore-based learning media becomes an alternative choice as a bridge to bring together the value of past and life in the present.*

**Key words:** *Instructional Media, Literature, Folklore, Effective*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran sastra memiliki keistimewaan tersendiri jika dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Membelajarkan sastra adalah mengajak peserta didik untuk lebih peka dalam bersastra. Peka dalam arti tidak sekadar mengedepankan pikiran, tetapi sampai pada tahapan mengolah rasa, imajinasi, dan kreativitas. Menguasai materi yang diajarkan saja tidak cukup sebagai bekal bagi seorang pengajar sastra. Dibutuhkan strategi dan metode membelajarkan sastra yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Kenyataan di lapangan, tidak semua pengajar sastra mempunyai strategi dan metode membelajarkan sastra secara efektif. Di sisi lain, media pembelajaran sastra masih perlu untuk selalu terus dikembangkan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran sastra yang inovatif yang bisa dimanfaatkan oleh para pengajar sastra sehingga tujuan pembelajaran sastra yang direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

Pada sisi yang lain, salah satu hal dari negara Indonesia yang dikenal oleh masyarakat dunia adalah kekayaan budaya yang dimilikinya. Negara Indonesia yang terdiri atas ribuan pulau ternyata berbanding lurus dengan berbagai macam budaya yang tumbuh di dalamnya. Budaya yang dimaksud berupa bahasa daerah yang sangat beragam, tari-tarian, upacara adat dan upacara keagamaan, serta yang tidak kalah penting adalah cerita-cerita rakyat yang tersebar di berbagai daerah, salah satunya di Provinsi Jawa Timur. Hal yang perlu mendapat perhatian adalah bagaimana cerita-cerita yang ada di Indonesia dapat terus berkembang dari waktu ke waktu. Penyelamatan dan pemertahanan cerita-cerita tersebut harus terus dilakukan. Salah satu usaha yang sudah dilakukan oleh para ahli atau ilmuwan adalah dengan mendokumentasikan cerita-cerita yang ada di Indonesia tersebut dalam bentuk buku. Dengan media buku, generasi muda sekarang yang mungkin jarang menerima cerita rakyat dengan teknik lisan (diceritakan atau didongengi) tetap dapat menikmati cerita-

cerita rakyat tersebut dengan membaca buku. Buku-buku yang ada pun sekarang jika dicermati sangat variatif. Misalnya jika untuk konsumsi anak-anak, buku yang ada berupa buku cerita rakyat yang dimodifikasi dengan berbagai gambar dan desain yang menarik. Intinya, usaha penyelamatan cerita-cerita rakyat sudah banyak dilakukan, yang salah satunya dengan mendokumentasikannya ke dalam bentuk buku.

Provinsi Jawa Timur memiliki berbagai cerita rakyat yang tersebar di berbagai daerah. Cerita-cerita tersebut banyak di antaranya yang sudah ditulis dalam bentuk buku. Namun, tidak sedikit pula yang masih sekadar berupa cerita lisan turun-temurun yang belum dibukukan. Cerita-cerita tersebut sangat memungkinkan dijadikan sumber inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran sastra. Salah satunya media film (suara dan gambar yang bergerak berkelanjutan). Dengan media audio visual tersebut, peserta didik tidak sekadar bisa dekat dengan cerita-cerita rakyat karena bentuk penikmatannya berbeda, tetapi para pengajar sastra juga dapat leluasa memasukkan beberapa Standar Kompetensi kesastraan melalui media tersebut. Media tersebut dapat dikatakan fleksibel untuk beberapa kompetensi sehingga pengajar sastra mempunyai banyak pilihan dan alternatif media baru yang efektif. Secara konkret, media film yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah film pembelajaran yang berasal dari cerita Panji Inukertapati-Sekartaji yang berasal dari Jawa Timur. Cerita Panji adalah cerita dari Jawa Timur yang sudah dikenal oleh masyarakat luas. Namun, tidak sedikit para generasi muda di Indonesia yang tidak mengenalnya.

Pengembangan film pembelajaran ini, selain sebagai bagian upaya pelestarian cerita-cerita rakyat Jawa Timur, terutama di kalangan generasi muda, juga sebagai bentuk inovasi di dalam pembelajaran. Menuangkan cerita rakyat ke dalam media audio visual berarti melakukan inovasi dan memberikan ruang yang berbeda bagi pembaca kekinian. Bluestone (1956:14-20) mengatakan bahwa transformasi dari satu bentuk karya ke bentuk lain bisa dipastikan memang mengalami perubahan karena karya tersebut harus menyesuaikan dengan media yang digunakan, dan masing-masing media memiliki konvensi tersendiri. Antara karya sastra yang tertulis menggunakan media bahasa, dengan film yang menggunakan prinsip optikal berurusan dengan masalah penglihatan dan pendengaran sekaligus (*audio visual*) memiliki perlakuan berbeda terhadap karya. Selain itu, selama ini bisa dikatakan ketersediaan media yang berbasis cerita rakyat sangat terbatas. Jadi, pengembangan film pembelajaran ini diharapkan dapat menambah khazanah media pembelajaran sastra sekaligus lebih mendekatkan cerita rakyat pada masyarakat luas. Selain menghasilkan media pembelajaran yang efektif, yang dapat membantu untuk

mengoptimalkan pembelajaran sastra, pengembangan media ini juga sebagai bentuk langkah konkret dalam ikut serta melestarikan cerita-cerita rakyat.

## **LANDASAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Agar dapat berlangsung efektif, pembelajaran membutuhkan media sebagai alat bantu. Menurut Waryanto (2007:1), media pembelajaran merupakan wahana dan penyampai informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Djamarah (2002:26) mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis (a) Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*, (b) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual, dan (c) Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis: audio visual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide dan audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, *video cassette*, dan VCD.

### **Cerita Rakyat**

Cerita rakyat menurut Wiliam Bascom (Danandjaya, 1984:50) adalah bentuk prosa yang terdiri atas mite, legenda, dan dongeng. Mite adalah cerita rakyat dalam bentuk prosa yang oleh masyarakat pemiliknya dipercaya sebagai kejadian yang sungguh-sungguh terjadi pada zaman dahulu kala. Legenda adalah cerita rakyat dalam bentuk prosa, yang seperti halnya mite, dianggap benar-benar terjadi, baik oleh pencerita maupun pendengarnya, tetapi waktu kejadiannya pada zaman yang lebih muda, ketika dunia sudah seperti sekarang ini. Legenda dapat bersifat sekuler atau suci dan tokoh-tokohnya adalah manusia. Sementara itu, Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaya, 1984:67) membedakan legenda menjadi empat macam, yakni legenda keagamaan (*religious legends*), legenda gaib (*supranatural legends*), legenda perseorangan (*personal legends*), dan legenda setempat (*local legends*).

Dongeng adalah cerita rakyat dalam bentuk prosa yang dianggap sebagai rekaan, berbeda dengan mite dan legenda yang dianggap cerita yang sungguh-sungguh terjadi.

Sungkowati dan Seha (2008:13) menyatakan bahwa bentuk dongeng tidak dianggap sebagai dogma atau sejarah dan tidak dipermasalahkan kebenaran tentang kejadian dan peristiwanya. Meskipun sering dikatakan hanya untuk hiburan, dongeng memiliki fungsi penting seperti yang dikesankan oleh dongeng-dongeng yang mengandung nasihat. Dongeng tidak terikat oleh tempat dan waktu, dapat terjadi kapan saja dan di mana saja.

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk budaya sekaligus sumber sejarah, dianggap sebagai cerita yang kaya pesan moral dan edukasi secara lintas generasi. Sifat cerita rakyat adalah lisan. Kelisannya ditentukan oleh tradisi tutur-tinularnya yang menjadi ciri tersendiri bagi kesusastraan Indonesia tradisi lisan. Jarak estetika, jarak usia, dan spasio temporal latar belakang cerita menjadikan cerita-cerita rakyat dituturkan secara berbeda dan bergradasi sesuai dengan wilayah geografis penutur dan di mana cerita tersebut dituturkan, (Mustofa, 2010:182-183).

### **Alih Wahana Cerita Rakyat ke Film Pembelajaran**

Pada dasarnya, adaptasi dari satu media tertentu ke dalam bentuk lain dalam menciptakan karya sudah sering dilakukan oleh para seniman. Misalnya saja dari media sandiwara radio ke film sudah pernah terjadi di Indonesia ketika sandiwara radio *Saur Sepuh* karya Niki Kosasih diangkat ke dalam film dan disutradarai oleh Imam Tantowi. Dari media puisi diangkat ke dalam lagu, misalnya puisi-puisi karya Taufik Ismail diangkat ke dalam lagu dan dibawakan oleh kelompok musik Bimbo.

Hadiansyah (2006:1) menyatakan bahwa dalam sejarah perfilman dunia-khususnya Hollywood-90% karya skenario film dan televisi berasal dari proses pengadaptasian. Sebut saja, film *Harry Potter* yang merupakan adaptasi dari novel karya J.K. Rowling yang berjudul *Harry Potter*, film *The Lord of the Rings* yang diadaptasi dari novel *The Lord of the Rings* karya Tolkien tahun 1954, film *Doctor Zhivago* adaptasi dari novel karya Boris Pasternak yang berjudul *Doctor Zhivago*, *Malcom X* (autobiografi), dan masih banyak lagi.

Proses adaptasi dari novel ke bentuk film menurut Eneste (1991:60) disebut ekranisasi. Eneste menjelaskan, yang dimaksud ekranisasi ialah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*ecran* dalam bahasa Prancis berarti *layar*). Sementara itu, Pujiati (2009:76) menyatakan bahwa transformasi karya yang dinamis (dari teks ke film dan dari film ke teks) bernaung dalam adaptasi, novelisasi film juga menjadi lahan di dalamnya. Di Amerika, transformasi sastra ke film dikenal sebagai *cinematic adaptation*.

Di Indonesia sendiri, ekranisasi memang bukan hal baru. Karkono (2009:1-2) menyatakan bahwa setidaknya pada tahun 1951 proses adaptasi dalam berkarya sudah dimulai yaitu ketika sutradara Huyung memfilmkan drama karya Armijn Pane yang berjudul *Antara Bumi dan Langit*. Selanjutnya, kendati bisa dikatakan tidak terlalu sering, tetapi proses adaptasi ini terus saja dilakukan, tidak saja dari drama ke dalam film (layar lebar) tetapi juga dari novel ke dalam bentuk film dan sinetron (layar kaca).

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain, Data, dan Langkah-langkah Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan. Teknik yang digunakan adalah teknik kepastakaan dan teknik lapangan. Teknik kepastakaan digunakan untuk mengkaji konsep dasar yang bersifat teoretis dan metodologis yaitu dengan membaca buku, jurnal, dan semua yang berkaitan dengan pembelajaran sastra dan cerita rakyat. Teknik ini juga digunakan dalam mengkaji teks tulis yang berisi cerita-cerita yang berada di Provinsi Jawa Timur. Teknik lapangan digunakan untuk menggali dan mengumpulkan data lapangan berkaitan dengan cerita-cerita rakyat yang tersebar di Provinsi Jawa Timur yang diinventarisasi dengan cara wawancara dengan tokoh-tokoh atau sesepuh masyarakat dan juga penutur lain. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan pengumpulan data di lapangan, telah disiapkan pedoman wawancara dan peralatan, seperti alat tulis, kamera, dan alat perekam.

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, persiapan, yaitu melakukan studi kepastakaan awal untuk mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan subjek penelitian serta untuk bahan penyusunan rancangan penelitian. *Kedua*, pembuatan rancangan dan instrumen penelitian agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan secara terarah. *Ketiga*, pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kepastakaan/studi katalog, yaitu mengkaji berbagai teks tulis yang berkaitan dengan penelitian dan teknik lapangan untuk memperoleh data lapangan. Teknik lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pengamatan atau observasi dan tahap wawancara. Wawancara dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara terarah dan wawancara bebas. *Keempat*, tahap verifikasi dan klasifikasi data disertai analisis. *Kelima*, tahap pengembangan media. *Keenam*, tahap pembuatan laporan hasil penelitian.

Data dalam penelitian ini berupa cerita rakyat Panji Inukertapati-Sekartaji yang berasal dari Provinsi Jawa Timur. Cerita rakyat yang menjadi objek penelitian ini didasarkan pada potensi cerita rakyat yang dapat dialihwahkan dalam film yang dapat dimanfaatkan

untuk pembelajaran sastra. Data-data tersebut berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau paragraf pada narasi ataupun dialog yang terdapat dalam cerita Panji Inukertapati-Sekartaji dan didukung oleh artefak yang ada.

### **Prosedur Pengembangan Produk**

Adapun prosedur yang dilakukan secara keseluruhan dalam penelitian ini adalah melalui beberapa tahapan, di antaranya: (1) eksplorasi, (2) klasifikasi (3) pengembangan film pembelajaran, (4) uji pakar pembelajaran sastra dan pakar media, (5) revisi, dan (6) finalisasi film pembelajaran yang berdasar cerita rakyat Panji Inukertapati-Sekartaji.

### **PEMBAHASAN**

Sebelum mengembangkan film pembelajaran berbasis cerita Panji Inukertapati-Sekartaji ini, peneliti melakukan wawancara dan sebar kuesioner kepada para siswa. Dalam hal ini, siswa yang dimaksud adalah siswasiswa kelas XII di salah satu SMA di Kota Malang. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran bagaimana pendapat para siswa mengenai pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kompetensi apresiasi sastra dan kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi. Dari hasil wawancara dan isian kuesioner para siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar para siswa banyak yang kesulitan memahami materi apresiasi sastra dan banyak pula yang belum mengenal cerita rakyat dengan seksama dan juga memerlukan bantuan media untuk membantu pemahaman dalam mengikuti materi berbasis sastra. Pada kompetensi menulis cerita/prosa dan naskah drama, para siswa membutuhkan media film cerita rakyat dalam rangka untuk mengonversi cerita rakyat ke dalam naskah cerpen atau naskah drama.

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kesusastraan, untuk membantu para siswa dalam memahami materi dan membekali para siswa dalam menulis cerita dan drama, diperlukan adanya media yang menarik. Media tersebut dapat merangsang imajinasi, ide, pengungkapan isi cerita, dan wawasan teknik penulisan naskah drama tidak hanya pada tataran teori. Oleh karena itu, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan film pembelajaran berbasis cerita rakyat Panji Inukertapati-Sekartaji untuk menunjang pembelajaran kesastraan.

### **Data Hasil Pengisian Angket oleh Para Siswa**

Selain dengan metode wawancara yang sifatnya lebih umum, peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada para siswa. Kuesioner ini dijadikan instrumen untuk mengambil data tentang kebutuhan para siswa dalam pembelajaran sastra. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi apresiasi prosa fiksi, menulis cerita, dan menulis naskah drama.

### **Penyusunan Media (Penyusunan Naskah Skenario)**

Media audio visual (film) yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah film pembelajaran yang berasal dari cerita Panji Inukertapati-Sekartaji yang berasal dari Jawa Timur. Cerita Panji Inukertapati dengan Sekartaji adalah cerita dari Jawa Timur yang sudah dikenal oleh masyarakat luas. Namun, tidak sedikit para generasi muda di Indonesia yang belum mengenalnya. Berdasarkan kajian-kajian yang peneliti lakukan terhadap buku-buku referensi dan pengamatan di lapangan, peneliti pun menyusun skenario untuk dikembangkan menjadi media film. Naskah yang sudah selesai disusun, dikaji ulang sampai benar-benar layak untuk dialihwahanakan ke dalam film pembelajaran. Cerita Panji Inukertapati-Sekartaji dikemas dalam film yang berjudul *Suara Tiga Hati*. Secara umum bercerita tentang kisah Panji, Sekartaji, dan Angraini.

### **Pengambilan Gambar**

Setelah naskah skenario selesai disusun, langkah selanjutnya adalah menentukan pemain, pemilihan lokasi pengambilan gambar, bedah naskah, latihan, dan tahap pengambilan gambar. Proses menentukan pemain cukup memakan waktu karena harus memilih pemain yang benar-benar sesuai dengan karakter yang hendak dibawakan. Orang-orang yang dipilih untuk bermain dalam film pembelajaran sastra ini adalah mahasiswa-mahasiswi di Fakultas Sastra dan didominasi dari Jurusan Sastra Indonesia.

Skenario sudah selesai, pemain sudah terpilih, kegiatan berikutnya adalah menentukan lokasi pengambilan gambar. Setelah survei ke beberapa lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita, akhirnya disepakati lokasi pengambilan gambar ada di kawasan Candi Cetho dan Candi Suku Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena bisa menghemat pengeluaran. Kawasan candi yang juga menyerupai kerajaan tersebut membuat peneliti tidak perlu membangun *set* lagi. Selain itu, kawasan candi tersebut juga lengkap sesuai kebutuhan sehingga cukup satu lokasi tetapi bisa



digunakan untuk beberapa sudut pengambilan gambar. Untuk menggunakan lokasi tersebut, peneliti harus mengurus perizinan ke Dinas Purbakala Jawa Tengah.

### **Editing dan Finalisasi Media**

Editing adalah proses yang harus dilalui dalam produksi sebuah film. Proses ini memerlukan waktu cukup lama karena harus melakukan banyak hal. Transfer gambar, memilih-milih adegan hasil pengambilan gambar, memotong, menyambung, mengatur ilustrasi musik, dan hal lain-lainnya sehingga menjadi sebuah film pembelajaran yang dibutuhkan. Proses editing memerlukan ilmu khusus, ketelatenan, kesabaran, dan profesionalitas. Dalam melakukan proses ini, peneliti memerlukan bantuan tenaga ahli dari luar. Dalam arti, tidak hanya peneliti yang melakukan proses editing tetapi juga membutuhkan tenaga ahli dari luar agar mendapatkan hasil yang maksimal. Editor yang peneliti libatkan adalah Hafid Taftazzani, seorang alumni Jurusan Desain Komunikasi Visual. Meskipun meminta bantuan dari luar, tetapi kendali konsep tetap ada pada peneliti. Setelah dirasa cukup, draft media pembelajaran sastra tersebut kemudian disimpan dalam format DVD dan kemudian diserahkan ke dosen uji ahli untuk dinilai/divalidasi.

### **Uji Ahli dan Uji Produk ke Para Siswa**

Pada bagian ini dipaparkan sajian data ujicoba pengembangan media. Hasil data uji coba pengembangan media film untuk pembelajaran sastra berbasis cerita Panji Inukertapati-Sekartaji ini diperoleh dari (a) uji dosen ahli dan (b) uji coba para siswa. Dosen uji ahli yang dipilih adalah Dr. Nita Widiati, M.Pd, sedangkan para siswa yang dipilih untuk dijadikan instrumen pengambilan data adalah para siswa kelas XII di salah satu SMA di Kota Malang yang berjumlah 25 orang.

### **Data Uji Coba Dosen Ahli**

Rancangan pengembangan media sebelum dikembangkan lebih lanjut terlebih dahulu dilakukan validasi ahli terlebih dahulu sebelum diterapkan di kelas. Pengumpulan data yang dilakukan dalam proses validasi ini menggunakan angket yang diisi oleh ahli media pembelajaran sastra. Hasil dari penilaian uji ahli media ini digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi. Pertimbangan dari hasil penilaian uji ahli tersebut digunakan untuk mempertahankan produk yang akan dikembangkan sehingga benar-benar dianggap layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dan sebagai pertimbangan untuk merevisi atau

mengganti komponen produk yang dianggap tidak sesuai dengan pandangan dan penilaian ahli model pembelajaran.

Data hasil uji coba ahli model terhadap pengembangan media ini berpedoman pada skala penilaian 1, 2, 3, dan 4. Nilai 4 bermakna sangat efektif/sangat baik/sangat sesuai, nilai 3 bermakna baik/sesuai/efektif, nilai 2 bermakna kurang/kurang sesuai/kurang efektif, dan nilai 1 bermakna sangat kurang/sangat tidak sesuai/ sangat tidak efektif. Ahli media yang memvalidasi kelayakan pengembangan film pembelajaran ini adalah Dr. Nita Widiati, M.Pd yang merupakan dosen dan pakar pembelajaran sastra di Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Berikut hasil data uji coba pengembangan film pembelajaran berdasar cerita Panji Inukertapati-Sekartaji. (1) Perlu dibuat media yang operasional. Menulis cerita dan naskah drama bukan hanya soal menulis kerangka. Para siswa juga memerlukan kemampuan memilih dan menggarap tokoh, memilih dan menggambarkan latar, memilih dan menggunakan sudut pandang, mengembangkan masalah, menciptakan klimaks, memulai dan menyelesaikan cerita. Sub-sub tersebut kurang tampak pada media karena media masih sebatas rangsangan untuk menulis dan belum tertulis teknik menulis secara konkret. (2) Dari segi keefektifan untuk memahami cerita yang disajikan, hasilnya sudah sangat efektif. (3) Media ini memberi gambaran kepada peserta didik bagaimana mentransformasikan cerita rakyat ke sebuah media.

Berdasarkan data hasil analisis yang dilakukan oleh uji ahli, secara umum media yang dikembangkan ini cukup efektif. Materi sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan efektif memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan eksplorasi pengetahuan, imajinasi, dan keterampilan dalam menulis cerita dan drama. Adapun kelayakan media perlu direvisi lagi karena media operasional yang menjabarkan tentang langkah-langkah menulis cerita dan naskah drama terkait bagaimana penggarapan tokoh, latar, dan alur kurang/belum tampak. Hal itu perlu dijabarkan secara operasional pada produk pengembangan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan ini dapat menarik minat belajar para siswa untuk belajar sastra, khususnya menulis cerita dan naskah drama. Data yang diperoleh dari uji ahli bahwa media yang dikembangkan ini efektif untuk menarik minat belajar para siswa untuk menulis cerita dan naskah drama.

Data hasil penilaian dari uji ahli media tersebut dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk pengembangan media selanjutnya. Revisi yang perlu dilakukan adalah perlu dijabarkan penjelasan deskripsi mengenai teknik menulis cerita konkret dan runtut. Pemaparan langkah-langkah dalam menulis cerita, penjabaran unsur-unsur pembangun

cerita, cara menggarap tokoh, alur, dan latar dalam menulis cerita dan naskah drama. Media yang sudah direvisi selanjutnya diujicobakan dalam uji coba lapangan/para siswa.

### **Data Uji Coba Para Siswa**

Data uji coba para siswa didasarkan pada hasil pemerolehan angket yang diisi oleh para siswa. Pengisian angket uji coba keefektifan dan efisiensi, serta ketertarikan para siswa terhadap media yang dikembangkan, dilakukan oleh para siswa kelas XII berjumlah 25 orang. Data yang diperoleh dari pengisian angket para siswa tersebut adalah sebagai berikut.

Pada bagian kualitas suara dan gambar, 6(24%) para siswa menjawab kurang dan 19(76%) menjawab baik. Sementara itu, dari segi komponen utama media sudah terpenuhi atau belum, ada 2(8%) para siswa menjawab kurang dan 23(92%) menjawab baik. Dapat disimpulkan secara umum spesifikasi produk dan kelengkapan sudah terpenuhi sebagai sebuah media pembelajaran.

Dalam hal materi, secara umum para siswa menjawab sudah baik. Dari segi kesesuaian dengan pemahaman para siswa 16(64%) para siswa menjawab baik dan 9(36%) menjawab sangat baik. Dari segi apakah media ini masuk kategori pembelajaran sastra, 11(44%) para siswa menjawab baik dan 14(56%) menjawab sangat baik. Kemudian ketika ditanya dari segi perlu dan tidaknya media ini, ada 21(84%) menjawab perlu/baik dan 4(16%) menjawab sangat perlu/sangat baik. Berdasar data ini dapat disimpulkan bahwa dari segi materi sudah sangat sesuai dan memang perlu diberikan.

Dari segi isi, bisa disimpulkan secara umum media pembelajaran ini bagus dan bisa diterima oleh para siswa. Dalam hal aspek kemudahan untuk dipahami, 2(8%) para siswa menjawab kurang, 9(36%) menjawab baik, dan 14(56%) menjawab sangat baik. Dalam hal kualitas isi, 1(4%) para siswa menjawab kurang, 20(80%) menjawab baik, dan 4(16%) menjawab sangat baik. Secara umum isi media pembelajaran ini sudah baik.

Dalam hal keefektifan, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan sebagai sebuah media pembelajaran sastra. Dalam hal manfaat memberi gambaran yang komprehensif mengenai cerita Panji Inukertapati-Sekartaji, ada 15(60%) para siswa menjawab baik dan 10(40%) menjawab sangat baik. Media ini juga dapat memberi gambaran tentang cerita rakyat secara luas, khususnya di Jawa Timur. Hal ini terbukti ada 9(36%) para siswa menjawab baik dan 16(64%) menjawab sangat baik. Media ini sudah dapat membantu pemahaman dan keterampilan para siswa dalam hal menulis cerita

dan naskah drama. Ada 1(4%) para siswa menjawab kurang, 10(40%) menjawab baik, dan sisanya 14(56%) menjawab sangat baik.

## **PENUTUP**

Media audiovisual dalam pembelajaran sastra dibutuhkan untuk mengefektifkan penyampaian materi dan memudahkan pemahaman peserta didik. Film pembelajaran yang dikembangkan berdasar cerita rakyat Panji Inukertapati-Sekartaji memiliki sedikitnya dua tujuan, mengembangkan media pembelajaran dan melestarikan cerita rakyat Indonesia. Berdasarkan keseluruhan data hasil analisis yang sudah dipaparkan di pembahasan, secara umum media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran sastra di lembaga pendidikan formal, khususnya di sekolah menengah atas (SMA). Baik dari kelengkapan dan spesifikasi produk, isi, materi, dan keefektifan, secara umum data menunjukkan bahwa media ini memang perlu, layak, dan efektif untuk dikembangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bluestone, George. (1956). *Novel into Film*. Berkeley Los Angeles, London: University of California Press.
- Danandjaya, James. (1984). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta:Penerbit PT.Grafiti Press.
- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Eneste, Pamusuk. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Hadiyansyah, Firman. (2006). *Adaptasi Novel Biola Tak Berdawai ke dalam Film: Kajian Perbandingan*. Jakarta: Pascasarjana Universitas Indonesia. Tesis tidak diterbitkan.
- Karkono. (2009). *Ayat-Ayat Cinta: Kajian Ekranisasi*. Yogyakarta:Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Tesis tidak diterbitkan.
- Mustofa, Ali. (2010). "Sayembara sebagai Bentuk Resistensi Perempuan terhadap Hegemoni Laki-laki dalam Tiga Cerita Rakyat: Roro Jonggrang, Roro Mendut, dan Sangkuriang." Surabaya: Jurnal Atavisme Balai Bahasa Surabaya No 256
- Pujiati, Hat. (2009). "Cerita Cinta Tentang Dia; Transformasi Ideologis dari Cerpen ke Film Kajian Ekranisasi." Yogyakarta: Jurnal Bulak volume 4
- Sungkowati, Yulitin dan Seha, Nur. (2008). *Potensi Cerita Rakyat Dewi Rengganis*. Surabaya: Balai Bahasa Surabaya

Waryanto, Nur Hadi. (2007). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. Yogyakarta: Makalah tidak diterbitkan.

