

**PENGEMBANGAN SINEMATISASI CERITA PENDEK
BERMUATAN BUDAYA LOKAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA PENDEK DI SMK**

Eka Fitri Syahputraaji dan Mulyono
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNNES
ef.syahputraaji@yahoo.com

ABSTRAK

Maju dan berkembangnya teknologi harus dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan tanpa menghilangkan kekayaan budaya lokal. Salah satu wujud pemanfaatan tersebut adalah dengan mengembangkan media yang termasuk dalam kategori modern yang dipadukan dengan budaya lokal. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan mengarah pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mentransformasikan data, dan merespon data mentah yang ada di lapangan. Penilaian rata-rata ahli terhadap desain media yang dibuat sebesar 79,9 dengan kategori baik. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal berjudul "*antara simbok dan mama*". Beberapa perbaikan dilakukan sesuai saran ahli, antara lain; perbaikan cover dan wadah VCD, perbaikan pemain, perbaikan ilustrasi musik.

Kata Kunci: sinematisasi, cerita pendek, media pembelajaran, dan muatan budaya lokal.

ABSTRACT

Technological advanced and development must be put to good use in education without losing the richness of local cultures. One form of such utilization is to develop media that are included in the category of modern, combined with the local culture. This research was conducted to develop learning media to assist learners and educators in the learning process. Data analysis techniques used lead to the process of selecting, focusing, simplifying, transforming data, and responding to the raw data in the field. Expertsscored the media design made 79.9 with good categories. This research has produced a cinematization of short story with local cultural contententitled "between simbok and mama". Several improvements were made on the advice of experts, they are; VCD cover and container repair, repair the player, repair musical illustration.

Key Words:cinematization, short story, learning media, and local cultures

PENDAHULUAN

Sastra sebagai bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki fungsi utama untuk memperluas wawasan, peningkat kepekaan rasa kemanusiaan, dan kepedulian sosial, menumbuhkan apresiasi budaya dan penyalur gagasan, imajinasi dan ekspresi secara kreatif dan konstruktif, baik secara lisan maupun tertulis. Melalui sastra siswa diajak untuk memahami, menikmati, dan menghayati karya sastra. Moody (1996:15-24) menyebutkan

bahwa pembelajaran sastra dapat membantu keterampilan berbahasa anak, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak.

Memahami dan menginterpretasi cerita pendek merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran sastra. Memahami dan menginterpretasi cerita pendek berkaitan erat dengan istilah apresiasi. Effendi (dalam Aminudin 2011: 35) menjelaskan bahwa apresiasi sastra adalah kegiatan menggauli karya sastra secara sungguh-sungguh sehingga menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra.

Kenyataannya pembelajaran apresiasi cerita pendek belum menunjukkan pembelajaran variatif yang mampu meningkatkan pemahaman sekaligus penghargaan terhadap karya sastra. Pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan media teks. Peserta didik menjadi bosan dan kurang menggemari pembelajaran apresiasi cerita pendek sehingga peserta didik tidak mengapresiasi cerita pendek dengan baik.

Pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan proses pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media *audio-visual* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.

Cara menyajikan media *audio-visual* dalam pembelajaran apresiasi cerita pendek ada dua, yaitu (1) menyajikan pembacaan cerita pendek, (2) mengemas cerita pendek ke bentuk lain dengan memfilmkan cerita pendek atau yang biasa disebut sinematisasi cerita pendek.

Sinematisasi cerita pendek mempunyai daya tarik tersendiri dibandingkan pembacaan cerita pendek karena dapat membawa peserta didik seolah-olah merasakan atau terbawa ke dalam isi cerita. Film sendiri merupakan media yang dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan gagasan.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran cerita pendek yang efektif dan menarik di SMK. Peneliti melalui produk yang akan dihasilkan berusaha mengemas sebuah media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek menggunakan sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal untuk membantu menyelesaikan kendala yang dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran

memahami dan menginterpretasi cerita pendek di SMK sekaligus membantu upaya pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) kebutuhan media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi bermuatan lokal yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (2) desain prototipe media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (3) saran dan penilaian ahli terhadap media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (4) hasil perbaikan media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek berbentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal setelah memperoleh penilaian dan saran dari para ahli.

Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui kebutuhan media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (2) Mengetahui prototipe media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (3) Mendeskripsikan validasi atau penilaian oleh ahli terhadap media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek dalam bentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik di SMK, (4) Mendeskripsikan hasil perbaikan media pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek berbentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal setelah memperoleh penilaian dan saran dari para ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar, yang lebih sempit dari pada novel. Cerita pendek merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Lazimnya cerita pendek terdiri atas lima belas ribu kata atau sekitar lima puluhan halaman. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah (Stanton 2012:75). Cerita

pendek hanya dilengkapi dengan detail-detail terbatas sehingga tidak dapat mengulik perkembangan karakter dari tiap tokohnya, hubungan-hubungan mereka, keadaan sosial yang rumit, atau kejadian yang telah berlangsung dalam kurun waktu yang lama dengan panjang lebar (Stanton 2012:79).

Nurgiyantoro (2002:12) berpendapat bahwa unsur-unsur pembangun sebuah cerpen ada dua unsur yaitu unsur intrinsik atau unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri antara lain: (1) *plot*, (2) Tema, (3) penokohan, (4) latar, (5) kepaduan. Di pihak lain, unsur ekstrinsik atau unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra atara lain adalah keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya akan mempengaruhi karya yang ditulisnya. Secara garis besar menurut Maryanto (2014:17-19) struktur cerita pendek antara lain (1) tahapan abstrak, (2) tahapan orientasi, (3) tahapan komplikasi, (4) tahapan evaluasi, (5) tahapan resolusi, dan (6) tahapan koda.

Istilah apresiasi berasal dari kata-kata *apreciation*. Widyartono (2011:33) menyatakan apresiasi adalah kegiatan mengamati, menilai, dan menghargai dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhada nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang.

Media Pembelajaran Sinematisasi Cerita Pendek

Musfiqon (2012: 28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Menurut Winataputra (2005:5-8) pengelompokan media pembelajaran, yaitu (1) media *visual*, (2) media *audio*, dan (3) media *audio-visual*.

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* yang berarti gambar. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). Sinematisasi cerita pendek berarti mengubah cerita pendek ke bentuk sinema atau film. Menurut Pratista (2008: 1) sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unnsur sinematik.

Budaya Lokal

Secara harfiah, istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddhayah*, ialah bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Demikian kebudayaan itu dapat diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan budi daya kalimat (Koentjaraningrat 1994:9). Adanya sarjana lain yang mengupas kata budaya sebagai perkembangan dari majemuk budi-daya, yang berarti daya dari budi. Karena itu mereka membedakan budaya dari kebudayaan. Demikianlah budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa itu (Koentjaraningrat 1990:181).

Ada tiga wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1979:186-187). Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma. Kedua wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat. Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud pertama berbentuk absarak, sehingga tidak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Wujud ini terdapat di dalam pikiran masyarakat. Ide atau gagasan banyak hidup bersama dengan masyarakat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam bukunya Sugiyono dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Tahapan-Tahapan penelitian tersebut adalah (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kebutuhan pengembangan media dan data validasi desain media. Sumber data kebutuhan pengembangan media yaitu peserta didik dan pendidik bahasa Indonesia di SMK PGRI Batang, SMK N 1 Pekalongan, dan SMK N 1 Petarukan.

Dari ketiga sekolah tersebut masing-masing diambil 2 kelas dan seorang pendidik bahasa Indonesia sebagai sumber data. Teknik yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan prototipe sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK dilakukan dengan mengarah pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mentransformasikan data, dan merespon data mentah yang ada di lapangan. Selanjutnya, data validasi desain media bersumber dari pendidik bahasa Indonesia yang ahli di bidang media pembelajaran, dosen ahli sinematografi, dan dosen ahli pembelajaran sastra. Data validasi desain diperoleh dari analisis deskriptif

kualitatif, yaitu melalui pemaparan data dan verifikasi atau simpulan data. Data yang disimpulkan merupakan angket validasi desain produk yang telah diisi oleh pendidik dan dosen ahli

Pembahasan

Setelah penelitian ini terlaksana, hasil penelitian yang diperoleh (1) berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap sinematisasi cerita pendek sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK, diketahui bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan warna menarik dan sesuai tema di kotak pembungkus VCD, membutuhkan gambar yang sesuai dengan tema di kotak pembungkus VCD, membutuhkan tulisan judul cerita, pemain, tema, dan pembuat media pembelajaran di kotak pembungkus VCD, membutuhkan sinematisasi cerita pendek berdurasi 15-20 menit, membutuhkan bentuk ilustrasi musik yang membangun suasana, (2) desain sampul dan wadah VCD dirancang dengan penulisan judul yang menggambarkan isi cerita; keseimbangan warna; kombinasi gambar yang menarik; dan penulisan judul, identitas, nama pemain, dan tema menggunakan ukuran huruf yang terlihat jelas dan mudah dibaca; sinematisasi cerita pendek dirancang dengan musik pengiring yang membangun suasana cerita dan membangun suasana pembelajaran; (3) hasil penilaian yang diberikan, yaitu (a) aspek kesesuaian kriteria pemilihan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 85,1, (b) aspek sampul dan wadah VCD memperoleh nilai rata-rata 78,1, (c) aspek kejelasan unsur-unsur cerita pendek memperoleh nilai rata-rata 86,4, (d) aspek kejelasan struktur cerita pendek memperoleh nilai rata-rata 84,9, (e) aspek kesesuaian sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal dengan pembelajaran di kelas memperoleh nilai rata-rata 91,6, (f) aspek kesesuaian isi dari sisi sinematografi memperoleh nilai rata-rata 69,2, (g) Aspek kegunaan sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal memperoleh nilai rata-rata 64,2. Nilai tersebut diperoleh dari 1 dosen ahli pembelajaran sastra, (4) perbaikan yang dilakukan, yaitu (a) warna sampul diperjelas, diganti dengan mengubah warna agar lebih cerah; logo universitas diganti yang lebih resmi; tulisan nama pemain dipindah ke bagian belakang wadah VCD, (b) perubahan bagian pembuka, perubahan pemeran anak dan simbok, (c) ilustrasi musik tradisi diperkuat, (d) perubahan kostum, *make-up*, dan gerak tokoh.

Pembelajaran cerita pendek khususnya kompetensi memahami dan menginterpretasi cerita pendek kurang disukai peserta didik. Peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran memahami dan menginterpretasi cerita pendek sulit. Biasanya, peserta

didik jenuh dan bosan karena pendidik belum memiliki media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Jika dibanding media pembelajaran cerita pendek yang telah ada sebelumnya, media pembelajaran cerita pendek bermuatan yang dibuat peneliti memiliki keunggulan, baik dari segi bentuk maupun isi. Selain memiliki keunggulan, media pembelajaran cerita pendek yang dibuat oleh peneliti juga memiliki kekurangan yaitu cerita pendek yang disinematiskan tidak berasal dari buku teks.

Sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran cerita pendek yang telah dibuat peneliti dapat dijadikan sebagai media pembelajaran cerita pendek yang berguna untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran cerita pendek kompetensi memahami dan menginterpretasi cerita pendek. Peneliti telah mengusahakan agar penelitian sesuai dengan prosedur penelitian. Namun demikian, tidak dapat dihindarkan adanya kekurangan dan keterbatasan. Kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian perlu diungkapkan agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaan hasilnya. Keterbatasan yang dimaksud menyangkut beberapa aspek, yaitu (1) sumber data, (2) instrumen penelitian, (3) produksi sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal, dan (4) pengujian dan penilaian prototipe media pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat dikemukakan beberapa simpulan berkaitan dengan pengembangan sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap sinematisasi cerita pendek sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK diketahui bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan media pembelajaran cerita pendek yang efektif dan menarik, yaitu yaitu (1) sampul dan wadah VCD dirancang dengan penulisan judul yang menggambarkan isi cerita; keseimbangan warna; kombinasi gambar yang menarik; dan penulisan judul, identitas, nama pemain, dan tema menggunakan ukuran huruf yang terlihat jelas dan mudah dibaca, dan (2) sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal dirancang dengan musik pengiring yang membangun suasana cerita dan membangun suasana pembelajaran, *genre* yang sesuai kebutuhan, durasi yang sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran pembelajaran, dan dikemas secara menarik. Instrumen musik yang digunakan dalam sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal bernuansa tradisional dengan ditambah musik modern.

cerita yang disinematisasikan adalah cerita pendek sebagai bahan cerita dan film pendek sebagai rujukan. Sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal berdurasi 15 menit dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas 3x45 menit. Sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal dikemas secara menarik dengan memadukan unsur-unsur tradisional dengan unsur-unsur modern.

Hasil penilaian yang diberikan oleh pendidik bahasa dan sastra Indonesia, dosen ahli pembelajaran sastra, dan dosen ahli sinematografi terhadap prototipe sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK, yaitu (1) aspek kesesuaian kriteria pemilihan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,1, (2) aspek sampul dan wadah VCD memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,1, (3) aspek kejelasan unsur-unsur cerita pendek memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,4, (4) aspek kejelasan struktur cerita pendek memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,9. (5) aspek kesesuaian sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal dengan pembelajaran di kelas memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,6, (6) aspek kesesuaian isi dari sisi sinematografi memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,2 , dan (7) aspek kegunaan sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,2.

Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran cerita pendek di SMK, yaitu (1) perbaikan pada sampul dan wadah VCD, perubahan komponen yang dilakukan di beberapa bagian, yaitu (a) warna sampul diperjelas, diganti dengan mengubah warna agar lebih cerah, (b) logo universitas diganti yang lebih resmi, (c) tulisan nama pemain dipindah ke bagian belakang wadah VCD, (2) perbaikan kesesuaian sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal dengan pembelajaran di kelas, perubahan komponen yang dilakukan adalah bagian ilustrasi musik. Ilustrasi tradisi diperbanyak dan diperkuat dari awal cerita sampai akhir cerita sehingga membangun suasana cerita dan membangun suasana pembelajaran, (3) perbaikan sisi sinematografi, perubahan yang dilakukan adalah bagian kostum, make-up, dan gerak tokoh, dan (4) perbaikan secara umum terhadap media pembelajaran cerita pendek, perubahan yang dilakukan pada beberapa bagian, yaitu (a) warna kemasan menggunakan warna yang cerah agar lebih menarik, (b) konflik dipertajam, (c) karakter pemain diperkuat, (d) visualisasi dipertajam dan dikuatkan, (e) ilustrasi musik tradisi dikuatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2011. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: UI Press
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Antropologi II, Pokok-pokok Etnografi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maryanto, dkk. 2014. *Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Moody, H.L.B. 1989. *Metode Pengajaran Sastra. (Saduran B. Rahmanto)*. Jogjakarta: Kanisius.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Widyartono, D. 2011. *Pengantar Menulis & Membaca Puisi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Winataputra, Udin S. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.