

**Cerita Rakyat Digital Sebagai Inovasi Alternatif
Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra**

Hary Soedarto Harjono

Universitas Jambi

E-mail: hary.soedarto@unja.ac.id

Abstrak

Artikel ini merupakan bagian dari penelitian yang bertujuan menguji keberterimaan cerita rakyat digital sebagai inovasi alternatif dalam pemanfaatannya untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Cerita rakyat digital dalam konteks ini berupa video multimedia yang berisi cerita rakyat yang di dalamnya terdapat penggabungan multimedia gambar, animasi, dan suara untuk menghidupkan cerita. Yang menjadi fokus dalam artikel ini adalah kajian-kajian teoretis dan temua-temuan empiris dari penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan cerita rakyat digital dan kontribusi praktisnya dalam konteks pembelajaran. Dengan mengetahui lebih baik kontribusi praktis cerita rakyat digital terhadap pembelajaran dapat diharapkan pemanfaatannya yang lebih efektif dan bermakna dalam penguatan proses pembelajaran bahasa dan sastra.

Kata kunci: *Cerita rakyat, digital*

PENDAHULUAN

Pada era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, siswa dan guru dihadapkan pada melimpahnya sumber- sumber belajar yang tersedia, yang tidak saja dalam bentuk cetak, melainkan juga sumber belajar *paperless*, yang tersedia di layar-layar monitor dari berbagai macam *gadget* dari *smartphone*, tablet, maupun laptop. Namun, melimpahnya sumber- sumber belajar itu, terutama yang berasal dari internet tidak sekedar memberikan dampak positif yang menguntungkan, melainkan juga menghadirkan masalah, baik bagi pembelajar maupun pengajar.

Bagi pembelajar, melimpahnya sumber-sumber belajar yang berasal dari internet itu membutuhkan pengetahuan, keterampilan, strategi, dan kehati-hatian dalam pemanfaatannya. Selain itu, diperlukan juga penguasaan literasi digital. Hal ini mengingat bahwa sumber-sumber belajar tersebut tersedia tidak semuanya kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Bagi pengajar, persoalan memilih sumber belajar dan memanfaatkannya sebagai media atau bahan ajar juga dalam konteks itu, telah banyak penelitian dilakukan untuk mengungkapkan potensi cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran untuk pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai moral. Hasil-hasil penelitian terdahulu dalam konteks ini memperlihatkan adanya keterkaitan yang erat antara cerita rakyat dan peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai- nilai moral cerita. Pada konteks penelitian ini tidak dibedakan cerita rakyat tradisional versi cetak yang dioralkan atau cerita rakyat yang benar-benar berasal dari tradisi lisan sebagai bahan pembelajaran. Penelitian- penelitian yang dilakukan oleh Warta (2012), Yusuf (2016), Akanbi (2014), Relin, Rasna, dan Binawati (2018), serta Rahim dan Rahiem (2012), misalnya, menggunakan cerita rakyat tradisional sebagai bahan pembelajaran cetak yang dilisankan untuk pembentukan karakter dan peningkatan moralitas menuju pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai yang lebih baik.

Secara lebih spesifik, dalam konteks pembelajaran di Indonesia, cerita rakyat banyak digunakan sebagai bahan pembelajaran pendidikan karakter yang lazimnya termuat dalam buku- buku pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar. Dalam kaitan itu, belakangan ini

cerita-cerita rakyat dari berbagai daerah dan negara telah disajikan dalam bentuk digital, yang dalam penyajiannya dilengkapi efek multimedia dapat dengan mudah ditemukan di *Youtube*. Hal ini mengindikasikan bahwa cerita rakyat digital dapat dimanfaatkan juga oleh pengajar sebagai materi pembelajaran untuk tidak saja mengajarkan keterampilan berbahasa dan bersastra, melainkan juga menanamkan nilai-nilai kebaikan, moral, spiritual, dan aspek-aspek afektif lainnya.

Cerita rakyat digital, pada konteks ini memadukan multimedia untuk menghasilkan video pendek merupakan teknologi baru yang belum banyak dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, baik untuk mencapai berbagai tujuan pendidikan. Penggunaan cerita rakyat digital, yang pada prinsipnya berbentuk video singkat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui narasi yang didukung dengan gambar, video, dan musik dapat dijadikan terobosan teknologi inovatif yang mendukung peningkatan mutu pembelajaran.

Melalui inovasi teknologi cerita rakyat dapat dihidupkan dengan bantuan teknologi digital, diaktualisasikan sebagai bahan pembelajaran yang menarik, yang berpotensi memberikan dampak penguatan pemahaman yang lebih baik terhadap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan, yang tidak terbatas pada pemahaman nilai moral cerita. Dengan demikian, kontribusinya tidak saja pada peningkatan aspek kognitif, melainkan memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan literasi digital yang memadai. Salah memilih sumber dapat menghasilkan ketidaknyamanan dalam belajar. Pada penguatan aspek-aspek afektif yang berkaitan dengan motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pesan pembelajaran melalui multimedia akan lebih lama diingat oleh pembelajar dibandingkan dengan pesan pembelajaran dari hanya mendengar atau melihat saja (Mayer, 2009). Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa manakala lingkungan multimedia digunakan sebagai sistem dalam praktis dan latihan-latihan, pembelajaran multimedia dapat menguatkan pembelajaran. Apabila digunakan sebagai media penyampaian informasi, maka pembelajaran dengan multimedia dan narasi menghasilkan pesan-pesan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memudahkan dan menguatkan pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan cerita rakyat digital, yang pada prinsipnya memadukan multimedia dalam bentuk video singkat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui narasi yang didukung dengan gambar, video, dan musik dapat menjadi salah satu inovasi teknologi alternatif yang mendukung peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Penggunaan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran untuk pendidikan karakter, pendidikan moral, pendidikan budi pekerti, serta penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang berasal tradisi yang hidup di masyarakat telah banyak dilakukan oleh pendidik dan peneliti. Penelitian Junaidi (2017) berupaya mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat *Andai-andai*. Dari hasil penelitian kualitatif yang dilakukannya, Junaidi (2017) mengisyaratkan bahwa siswa-siswa SD sangat antusias dan termotivasi mengikuti karakter tokoh-tokoh yang baik setelah mengikuti pembelajaran menyimak cerita rakyat yang dibacakan oleh pencerita.

Pada konteks lain di Afrika, Akanbi (2014) mengetengahkan temuan bahwa cerita rakyat tradisional memainkan peran edukatif yang penting dalam masyarakat Afrika. Dengan mengambil sampel *Yoruba Moonlight Tales* dapat diperlihatkan bahwa cerita rakyat ini tidak saja memberi hiburan, melainkan juga memberi pelajaran moral yang berharga dalam kehidupan secara umum di masyarakat. Lebih jauh lagi, penelitian Lee (2011) dalam konteks di Korea mengisyaratkan pentingnya revitalisasi dan pengajaran nilai-nilai tradisional yang berasal dari cerita rakyat untuk anak-anak usia pra-sekolah dan sekolah dasar untuk menangkal pengaruh budaya Barat (Amerika).

Secara lebih spesifik, penelitian Relin, Rasna, dan Binawati (2018) berupaya menemukan nilai-nilai kearifan local dalam cerita rakyat Bali yang sesuai untuk dijadikan bahan pembelajar di Sekolah Dasar. Temuan menarik dari penelitian ini adalah karakteristik cerita rakyat Bali yang cocok untuk diajarkan di kelas I SD adalah cerita yang mengajarkan kebaikan dalam bertutur, berinteraksi, berperilaku, dan berpendidikan; mengajarkan keyakinan religiusitas yang kuat; dan

kejujuran. Selain itu, bahasa yang mudah dipahami, cerita pendek, durasi sekitar lima menit apabila dibacakan dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih cerita pendek yang sesuai untuk anak kelas I SD.

Selain itu, penelusuran terhadap penelitian-penelitian pada konteks lintas kultural yang berkaitan dengan aspek-aspek afektif dan dampak cerita rakyat terhadap pembentukan karakter juga memperlihatkan hasil-hasil penelitian yang mendukung adanya dampak positif cerita terhadap perkembangan afektif siswa. Penelitian Warta (2012), yang memfokuskan pada peningkatan nilai moral siswa melalui penggunaan cerita rakyat memperlihatkan bahwa cerita rakyat dapat meningkatkan moralitas siswa menjadi lebih baik. Dengan menggunakan cerita rakyat yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, Warta membandingkan nilai perkembangan moral dari subjek yang ditelitinya sebelum (*prates*) dan sesudah (*postes*) perlakuan dengan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran. Dari penelitian ini juga terungkap bahwa siswa yang belajar bahasa dan sastra menunjukkan nilai moral yang lebih baik dibandingkan dengan yang belajar sains.

Sejalan dengan Warta (2012), Al-Somadi (2012) juga menemukan bahwa cerita memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan nilai-nilai moral pada anak. Lebih jauh, Al-Somadi (2012) mengemukakan bahwa dengan membimbing anak menemukan nilai-nilai kearifan dalam cerita, anak-anak secara tidak langsung belajar tentang moral, belajar tentang perilaku baik dan perilaku buruk. Pada konteks ini, dengan membaca sendiri atau hanya sekadar menyimak cerita anak terlibat aktif dalam masalah-masalah yang terdapat dalam cerita. Lebih lanjut, keterlibatannya ini merangsang anak untuk berimajinasi dan berpikir untuk memecahkan masalah yang disuguhkan dalam cerita. Dengan demikian, cerita anak dapat difungsikan sebagai sarana pendidikan moral yang mendukung penguatan pemahaman anak pada kebaikan dan keburukan serta meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, serta aspek-aspek kognitif dan afektif lainnya. Dalam konteks ini, guru memainkan peran penting dalam membantu siswa agar dapat memahami dan menangkap pesan-pesan moral dalam cerita (Rahim & Rahiem, 2012).

Pada konteks berbeda, temuan serupa juga diketengahkan oleh Yusuf (2016). Dengan menggunakan desain eksperimen melibatkan 40 siswa Sekolah Dasar di Nigeria sebagai subjek penelitian, Yusuf menemukan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran membaca memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguatan kemampuan siswa dalam memahami bacaan.

Dari kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang hasilnya dipaparkan secara ringkas di atas dapat disimpulkan cerita rakyat memiliki potensi untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk pembentukan karakter, peningkatan nilai moral anak, dan penanaman nilai-nilai kebaikan. Selain itu, cerita rakyat memberikan dampak afektif dan dampak instruksional yang positif dalam memperkuat pemahaman siswa akan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipertimbangkan sebagai bahan pembelajaran yang potensial untuk tidak sekadar meningkatkan dimensi keterampilan afektif, melainkan juga dimensi kognitif siswa. Penggunaan cerita rakyat dalam konteks ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, lebih hidup, dan lebih bermakna bagi siswa.

Cerita rakyat digital merupakan variabel penelitian yang belum banyak dikaji secara empirik melalui penelitian. Merujuk pada konsep awalnya, tradisi bercerita secara digital mulai dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi multimedia yang berkembang pesat. Tradisi ini bertolak dari gagasan tentang *digital storytelling*, yang berupa cerita pendek dengan durasi sekitar 2 sampai 3 menit yang diceritakan dengan suara sendiri oleh pencerita (Lambert, 2007). Cerita digital bertolak dari konsep yang berfokus pada upaya berkreasi dan berbagi cerita yang didasarkan pada pengalaman pribadi yang disuguhkan dalam bentuk digital (Normann, 2011).

Secara lebih spesifik, Robin (2006) menganggap cerita digital sebagai penggabungan dari

seni bercerita dengan berbagai jenis multimedia seperti gambar, audio, dan video. Dengan pernyataan lain, cerita digital memadukan gambar digital, teks, narasi yang direkam dalam bentuk audio, video, serta musik untuk menyajikan informasi tentang topik tertentu. Hal ini dimungkinkan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kemudahan dan fasilitas untuk menciptakan, mengembangkan, dan berbagi cerita melalui media digital.

Fungsi cerita digital beragam, misalnya untuk menceritakan kisah pribadi, sejarah, biografi, menginformasikan sesuatu, atau mengajarkan pengetahuan dan konsep-konsep tertentu dari sudut pandang pencerita. Dalam konteks ini berbagai jenis tema dapat diangkat menjadi cerita menarik, misalnya dalam bentuk video pendek cerita digital. Cerita yang biasa saja dalam tradisi oral dapat disajikan secara lebih menarik dengan mengkombinasikan gambar, video dengan efek-efeknya, narasi suara, dan latar belakang musik yang tepat dan sesuai dengan jiwa cerita.

Sesuai dengan durasinya yang singkat tetapi memiliki tuntutan kandungan isi yang padat, secara teknis cerita digital yang efektif setidaknya memenuhi 7 elemen (Lambert, 2007). Pertama, pencerita harus menggunakan sudut pandang orang pertama. Kedua, karena fokus cerita ditujukan kepada khalayak penyimak/pendengar, maka penggunaan pertanyaan dramatik yang dijawab di akhir cerita perlu digunakan untuk menguatkan keterlibatan pemirsa cerita. Ketiga, cerita yang disajikan harus menggugah emosi pemirsa. Keempat, kepadatan dan kesingkatan cerita harus diperhitungkan pada saat menulis skenario (*script*) cerita. Selanjutnya, tiga elemen terakhir berhubungan dengan fase penyuntingan, yakni *pacing* yang berkaitan dengan ritme, cepat atau lambatnya alur cerita, pengisian narasi suara yang tepat, dan musik latar untuk menguatkan atau memberi penekanan pada narasi cerita yang disajikan.

Cerita digital telah banyak diaplikasikan untuk kepentingan pendidikan secara umum dan pembelajaran di kelas. Hasil-hasil penelitian tentang pemanfaatan cerita digital untuk pembelajaran memperlihatkan bahwa cerita digital efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil penelitian Normann (2011), misalnya, yang berfokus pada aplikasi cerita digital dalam konteks pembelajaran bahasa kedua, mengisyaratkan bahwa cerita digital dapat digunakan sebagai piranti belajar (*learning tool*) yang efektif untuk menguasai berbagai subjek dan keterampilan dalam menggunakan bahasa kedua, baik secara lisan maupun tulis.

Selain itu, penggunaan cerita digital berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar seperti yang diketengahkan oleh Michalski, Hodges, dan Banister (2005). Dalam konteks pendidikan bahasa dan seni dapat diperlihatkan bahwa cerita digital memberikan efek yang signifikan dalam peningkatan antusiasme dan aktivitas anak dalam menulis dan berkomunikasi verbal menggunakan bahasa. Senada dengan itu, hasil penelitian Wachyunny, Harjono, dan Alarif (2017) juga memperlihatkan bahwa memberikan dampak insruksional yang signifikan terhadap pemahaman materi pembelajaran dalam konteks perkuliahan Psikologi Pendidikan. Secara lebih spesifik, penelitian Aktas dan Yurt (2017) yang memfokuskan pada pengkajian efek cerita digital terhadap pencapaian akademik, motivasi belajar, dan retensi juga menunjukkan adanya efek yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian akademik, motivasi, dan retensi. Demikian juga penelitian Wang dan Zhan (2010) serta Yang dan Wu (2012) yang secara jelas menunjukkan besarnya potensi cerita digital dalam penguatan proses belajar dan mengajar.

Meskipun hasil-hasil penelitian tersebut dilakukan dalam konteks yang berbeda, namun setidaknya dapat disimpulkan bahwa adanya kontribusi positif dari cerita digital terhadap motivasi, proses, dan hasil belajar. Efek yang tidak kalah pentingnya dalam penggunaan cerita digital adalah makin dimilikinya literasi digital, baik oleh pengajar maupun pembelajar, khususnya yang bertautan dengan keterampilan teknis digital yang bermanfaat untuk pelbagai kepentingan yang tidak terbatas pada konteks belajar mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pentingnya penguasaan literasi informasi (*information literacy*), yakni kemampuan untuk dapat menemukan,

mengevaluasi, dan mensintesis informasi (Robin, 2008), yang menjadi keterampilan belajar dasar pada abad ke-21 yang tak terelakkan dari pemanfaatan teknologi digital.

Lebih lanjut, penggunaan cerita digital tidak hanya terbatas pada pembelajar normal, melainkan juga pada penyandang disabilitas. Hasil penelitian Michalski, Hodges, dan Banister (2005) di kelas tingkat sekolah menengah untuk anak-anak berkebutuhan khusus pada pendidikan bahasa dan seni memperlihatkan bahwa cerita digital dapat meningkatkan antusiasme dan aktivitas anak dalam menulis dan berkomunikasi verbal menggunakan bahasa. Hal ini mengisyaratkan besarnya kontribusi cerita digital dalam memfasilitasi dan memotivasi pembelajar dalam peningkatan aktivitas belajar. Oleh karena itu, cerita rakyat digital perlu dikaji lebih lanjut keefektifannya dalam penguatan pemahaman aspek afektif siswa, yang dalam konteks penelitian ini difokuskan pada pemahaman nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita.

KESIMPULAN

Dari kajian-kajian penelitian terdahulu tentang pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat digital berpotensi dalam meningkatkan antusiasme dan intensitas pembelajar dalam proses belajar, meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam berkomunikasi. Selain itu, melalui cerita rakyat digital dapat dimanfaatkan untuk pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai kebaikan, peningkatan kecerdasan sosial dan emosional anak.

Dari simpulan di atas dapat disyaratkan bahwa cerita rakyat memberikan dampak afektif dan dampak instruksional yang positif dalam memperkuat pemahaman akan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipertimbangkan sebagai bahan pembelajaran yang potensial untuk tidak sekadar meningkatkan dimensi keterampilan afektif, melainkan juga dimensi kognitif pembelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akanbi, T.A. (2014). The Moral Value of Yoruba Moonlight Tales. *Open Journal of Modern Linguistics*, 2014, 4, 481-486.
- Aktas, E. and Yurt, S.E. (2017). Effects of Digital Story on Academic Achievement, Learning Motivation, and Retention among University Students. *International Journal of Higher Education*. Vol 6 No.1, 2017.
- Al-Somadi, M.M.F. (2012). The Effect of a Story-Based Programme on Developing Moral Values at the Kindergarten Stage. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research*. Vol 4, No. 7, November 2012.
- Fisher, W. (1985). The narrative paradigm: An Elaboration. *Communication Monograph*, 52, 55-58. DOI: 10.1080/03637758509376117.
- Junaidi, F. (2017). The Value of Character Education in Andai-andai Folklore and Its Use as

- Learning Material for Literature Subject in Elementary School.
- Lambert, J. (2007). *Digital Story Telling Cookbook and Traveling Companion*. Berkeley: Digital Dinner Press.
- Lee, G.L. (2011). Best Practices of Teaching Traditional Beliefs Using Korean Folk Literature. *Teaching and Learning Faculty Publications*. Paper 15.
- Michalski, P., Hodges, D., & Banister, S. (2005). *Digital Story Telling in the Middle Childhood Special Education Classroom*. Teaching Exceptional Children Plus, 1(4), Article 3.
- Normann, A. (2011). *Digital Story Telling in Second Language Learning*. Norwegian University of Science and Technology. Master Thesis in Didactics for English and Foreign Language.
- Rahim, H. & Rahiem, M.D.H. (2012). The Use of Stories as Moral Education for Young Children. *International Journal of Social Science and Humanity*, Vol 2, No.6, November 2012.
- Relin, Rasna, I.W. & Binawati, W.S. (2018). Local Wisdom Values in Balinese Folktales that are Relevant to Character Education for the First Grade at Primary School. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol 9, No.1, pp. 155-163, January 2018.
- Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Story Telling*. Technology and Teacher Education Annual 1, 709.
- Robin, B. (2008). *DST: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. Theory into Practice, 47(3), 220-228.
- Smeda, N., Dakich, E., dan Sharda, N. (2014). The Effectiveness of Digital Story Telling in the Classrooms: A Comprehensive Study. *Smart Learning Environments*, (2014) 1:6, DOI: 10.1111/1186/s40561-014-0006-3.
- Wachyunni, S., Harjono, H.S. dan Alarif, T.Z. (2017). Dampak Instruksional Digital Storytelling terhadap Pemahaman Teks. Laporan penelitian LP2M Universitas Jambi.
- Wang, S. dan Zhan, H. (2010). Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(2), 76-77, April-June 2010.
- Warta, I.K. (2012). Developing Students' Moral Value through Folklore in Multilingual Setting: A Case Study in the Development of Morality. Paper disajikan dalam *Annual International Seminar on Ethics, Spirituality, and Morality*, New Delhi, January 4-5.
- Yang, Y.T. dan Wu, W.C.I. (2012). Digital Story Telling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers & Education*, 59 (2012), 339-352.
- Yusuf, H.O. (2016). Impact of Teachers' Use of Folktales on the Performance of Pupils in Reading Comprehension in Primary Schools in Kaduna State Nigeria. *European Journal of Education Studies*. Vol 2, 11, 2016

