

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMERANKAN DRAMA BERBASIS LEGENDA UNTUK KELAS VII SMP DI DAERAH JAWA

Yohanes Nurcahyo Wisnu Aji¹, Heri Suwignyo², Maryaeni²

¹Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 3-5-2017

Disetujui: 20-8-2017

Kata kunci:

text book development;
legend;
drama;
pengembangan bahan ajar;
legenda;
drama

Alamat Korespondensi:

Yohanes Nurcahyo Wisnu Aji
Pendidikan Bahasa Indonesia
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: yohannes_nurcahyo04@yahoo.com

ABSTRAK

Abstract: This study aims at producing teaching materials products for legendary drama play based on the concept of transfer of rides to facilitate junior high school students in changing legend story text into drama script and perform it. The methods using in this research and development was *ASSURE* models, including need analysis of learner, formulation of standards and objectives, selecting and using teaching materials, validation, testing, evaluation, and revision of teaching materials. The result of this research and development is teaching material product for legendary drama play which is feasible to be used by students in learning and also to improve student competence in drama play.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar memerankan drama berbasis legenda memanfaatkan konsep alih wahana untuk memudahkan siswa SMP mengubah teks legenda menjadi naskah drama dan memerankannya. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan model *ASSURE*, meliputi analisis kebutuhan pembelajar, perumusan standar dan tujuan, memilih dan menggunakan materi bahan ajar, validasi, uji coba, evaluasi, dan revisi bahan ajar. Hasil penelitian dan pengembangan adalah produk bahan ajar memerankan drama berbasis legenda yang layak digunakan oleh siswa-siswi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam bermain drama.

Perkembangan pembelajaran sastra di sekolah terutama di daerah Jawa mengalami banyak tantangan. Sayuti (1994) memetakan kendala-kendala tersebut menjadi dua, yaitu faktor siswa dan faktor guru. Kendala yang muncul dari faktor siswa yaitu pembinaan menulis karya sastra muncul dari permasalahan motivasi siswa yang rendah, kurangnya kemampuan pengembangan ide, dan tidak kuatnya penguasaan teknik penyajian sastra. Kendala berikutnya dari faktor guru yaitu keterbatasan guru dalam berkecimpung di dunia sastra termasuk di dalamnya pengetahuan sastra, pengalaman membaca, menganalisa, menulis, teknik pembinaan bagi siswa menulis sastra yang menarik, efektif, dan menyenangkan. Kedua kendala tersebut juga dikarenakan faktor kurangnya bahan ajar yang sesuai dan berkualitas.

Kegiatan menulis sastra pada dasarnya salah satu materi keterampilan yang muncul dalam kurikulum 2006 maupun kurikulum 2013. Salah satu kegiatan menulis sastra yang tetap ada dalam kurikulum 2013 adalah menulis legenda/cerita daerah setempat. Munculnya KD yang secara khusus membahas legenda daerah ini telah memberikan kesempatan juga bagi guru untuk menggali potensi yang selama ini mungkin masih minim pemanfaatannya. Dalam pembagiannya KD ini meliputi kegiatan menelaah dan memerankan. Kegiatan menelaah lebih kepada menggali hal-hal yang penting untuk dituliskan ulang sebagai bahan penyusunan naskah drama. Sementara itu, kegiatan memerankan sebagai proses pengendapan isi legenda dan mematangkan pemahaman terhadap nilai-nilai kehidupan dalam legenda daerah setempat.

Dari hasil penelitian pendahuluan di lapangan juga dihasilkan data bahwa sampai saat ini guru masih belum memanfaatkan potensi daerah yang cukup banyak. Hasil telaah buku ajar yang akan digunakan siswa saat ini juga menunjukkan bahwa kegiatan menelaah dan memerankan legenda daerah setempat tidak dimunculkan dalam buku teks. Buku teks yang diterbitkan oleh pemerintah difokuskan pada kegiatan menelaah dan memerankan fabel. Menurut analisis bahan ajar juga ditemukan bahwa kegiatan menelaah dan memerankan legenda daerah setempat memang diserahkan kepada guru dan potensi di lingkungan sekolah. Kesempatan yang diberikan oleh pemerintah ini juga merupakan peluang bagi pengembangan bahan ajar menelaah dan memerankan legenda daerah.

Bahan ajar sendiri merupakan seperangkat materi yang disusun oleh guru untuk membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana diuraikan Depdiknas (2008) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Oleh karena itu, dalam proses penyusunannya guru sebagai ujung tombak di lapangan wajib menyiapkan bahan ajar sesuai dengan tingkat kebutuhan dan latar belakang kemampuan siswa dan dukungan sarana prasarana.

Berangkat dari karakteristik siswa yang baru saja memasuki sekolah menengah pertama juga berpengaruh terhadap karakteristik pola baca siswa. Siswa masih lebih menyukai bacaan karya sastra dengan beragam ilustrasi dan kombinasi warna. Bahan ajar yang memenuhi tuntutan klasifikasi keterbacaan yang baik untuk siswa tersebut diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menulis legenda daerah setempat.

Berdasarkan telaah tersebut pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan legenda daerah setempat sebagai dasar wawasan kearifan lokal dalam menulis dan memerankan teks drama. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan strategi yang belum digunakan di kedua penelitian tersebut, yaitu memanfaatkan strategi alih wahana untuk usaha meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks legenda daerah setempat.

Legenda daerah setempat sendiri merupakan karya sastra yang telah lama berkembang di dalam masyarakat luas. Dalam perkembangannya legenda atau cerita rakyat memuat beberapa nilai kehidupan, serta kebiasaan yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat sekitarnya. Karena sifatnya yang turun temurun cerita ini biasanya juga disampaikan dengan cara lisan. Sebagaimana disampaikan oleh Simatupang (2011:2) bahwa cerita rakyat merupakan bagian ragam sastra lisan yang awalnya dituturkan dan melibatkan pencerita dan pendengar secara interaktif bukan dituliskan.

Sebagai sebuah karya sastra yang memuat nilai-nilai kehidupan, legenda daerah setempat memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai proses transfer nilai kehidupan yang luhur. Nilai-nilai kehidupan tersebut dapatlah berupa adat-istiadat, budaya kemasyarakatan, dan keteladanan yang menginspirasi. Potensi tersebutlah yang menjadi alasan mengapa legenda daerah setempat ini pantas untuk diangkat dan dikembangkan sebagai bahan ajar. Selain itu, dikarenakan legenda ini menyangkut cerita sejarah suatu daerah maka dengan bahan ajar ini secara tidak langsung telah membantu proses pelestarian sejarah sebuah daerah.

Potensi legenda rakyat setempat yang belum banyak tergali merupakan sumber materi yang baik bagi pengetahuan siswa. Selama ini siswa hanya dihadapkan dengan kesenian dan potensi daerah yang muncul melalui layar televisi maupun bacaan yang terbatas. Padahal potensi ini sangatlah memiliki prospek yang baik dalam transfer budaya masyarakat sekitar. Sebagaimana pendapat Dundes (2007:55) bahwa cerita rakyat merupakan cermin budaya masyarakat. Dengan materi dan cara transfer yang baik melalui bahan ajar diharapkan potensi budaya luhur tersebut dapat bermanfaat dengan baik bagi perkembangan jiwa siswa.

Potensi ini sebelumnya sudah coba digali oleh pihak sekolah melalui beberapa kegiatan pentas seni. Kedekatan dengan kesenian tersebutlah yang menjadi latar belakang pengembangan bahan ajar menulis berbasis legenda ini dikembangkan. Iklim lingkungan yang kental dengan budaya dan seni drama tradisional ini sedikit banyak akan membantu siswa dalam memahami lebih dalam legenda daerah setempat. Melalui strategi alih wahana dari legenda daerah setempat menjadi drama tradisional ketoprak.

Alih wahana merupakan perubahan dari jenis kesenian satu ke kesenian yang lain dengan memanfaatkan isi dari wahana awal sebagai dasar penyusunan wahana yang ingin dikembangkan. Damono (2005:96) menegaskan bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Begitu beragamnya karya sastra dan juga karya seni yang berkembang di Indonesia memberikan ruang juga bagi penggiat seni termasuk sastra untuk melakukan alih wahana. Teknik alih wahana ini diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran berupa (1) teknik alih wahana penokohan, (2) teknik alih wahana latar, dan (3) teknik alih wahana dialog.

Teks legenda yang dialihwahanakan tersebut kemudian berwujud menjadi naskah drama. Dalam memfasilitasi konsep kearifan lokal maka dipilihlah kegiatan bermain drama tradisional. Di daerah Jawa dikenal drama tradisional ketoprak. Kesenian ketoprak memiliki sejarah panjang dalam dunia kesenian di Indonesia. Kesenian ini berawal dari kegiatan mengamen masyarakat Jawa pada masa lalu. Supriyanto (1986:105) menyatakan pengertian ketoprak sebagai pertunjukan yang diiringi bunyi-bunyian semacam goprak secara dominan tersebut akhirnya oleh rakyat disebut ketoprak. Ketoprak sebagai teater tumbuh dari rakyat yang *ngamen*, semula mereka memakai tetabuhan lesung selanjutnya menggunakan gamelan Jawa.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka tujuan pengembangan bahan ajar memerankan dengan strategi alih wahana legenda menjadi naskah drama tradisional adalah untuk mengembangkan bahan ajar dan memerankan dengan strategi alih wahana legenda menjadi naskah drama tradisional untuk siswa siswa SMP. Selain itu, tujuan berikutnya adalah menghasilkan sebuah bahan ajar yang teruji kelayakannya menyangkut pada keterampilan memerankan dengan strategi alih wahana legenda menjadi naskah drama tradisional menggunakan metode eksperimen, yaitu *pre-experimental designs (nondesign)* dengan *one-group pretest-posttest design*.

METODE

Metode pengembangan yang dipilih untuk penelitian ini yaitu model ASSURE. Model ini meliputi kegiatan *Analyze Learners, State Standards and Objectives. Select Strategies, Technology, Media, and Materials. Utilize Strategies Technology, Media and Materials. Require Learner Participation. Require Learner Participation. Evaluate and Revise* yang dikemukakan oleh Smaldino, Lowther, dan Russel (2011).

Tahapan pertama pengembangan tersebut berupa kegiatan menganalisis pembelajar. Selanjutnya tahap kedua adalah merumuskan standar dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap ketiga dalam merencanakan pembelajaran yang efektif adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Tahap keempat adalah menggunakan strategi, teknologi, media dan material. Tahap kelima adalah mengaktifkan partisipasi pembelajar. Belajar tidak cukup hanya mengetahui, tetapi harus bisa merasakan dan melaksanakan serta mengevaluasi hal-hal yang dipelajari sebagai hasil belajar. Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan apakah strategi, teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tepus yang sekaligus digunakan sebagai lokasi penelitian pendahuluan. Uji coba produk hasil penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai dengan waktu pelaksanaan KD Memerankan Legenda yaitu periode waktu pertengahan semester gasal, lebih tepatnya 15—23 Maret 2017. Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba terhadap bahan ajar ini berupa data verbal dan numerik. Data verbal didapatkan dari hasil wawancara, catatan, komentar, kritik maupun saran dari validator ahli, praktisi maupun subjek coba. Selain itu, data verbal juga didapatkan dari hasil pembelajaran memerankan legenda rakyat. Data verbal ini bisa ditranskrip untuk mendapatkan versi tulisnya. Data numerik merupakan data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh validator, praktisi, dan siswa. Nilai-nilai ini nanti akan dipilah menjadi dua yaitu nilai yang didapatkan dari hasil angket ahli dan praktisi. Nilai yang kedua berasal dari hasil angket oleh subjek uji lapangan.

Analisis data verbal ini menggunakan data verbal yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan komentar yang didapatkan dari angket validasi. Proses ini dilakukan dengan mencatat bagian-bagian penting dalam proses wawancara dan komentar yang muncul dalam angket. Bagian-bagian penting dari wawancara dan komentar tersebut dimanfaatkan untuk keperluan acuan revisi produk. Analisis data numerik menggunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh melalui *test cloze*, angket validasi ahli, angket validasi praktisi, angket ujicoba, dan hasil akhir uji coba produk. Data angket yang diperoleh dianalisis dengan teknik menghitung rata-rata. Pedoman kelayakan menggunakan nilai batas bawah 75.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan data uji dari tiga kelompok yaitu uji ahli, praktisi dan uji lapangan untuk mendapatkan produk bahan ajar yang sejalan dengan tujuan penelitian. Uji ahli meliputi komponen validasi berupa isi bahan, materi, kebahasaan, pembelajaran, dan kegrafikan. Uji praktisi meliputi isi, bahasa, kegrafikan, dan keberterimaan. Uji lapangan kepada siswa meliputi komponen isi, kebahasaan, sajian, kegrafikan, dan keberterimaan.

Hasil Uji Ahli Komponen Isi

Hasil uji ahli komponen isi bahan ajar ini mendapatkan nilai rata-rata 93. Selain penilaian dalam bentuk angka, ahli pembelajaran juga memberikan catatan berupa komponen penyajian isi adalah pengembangan materi yang tumpang tindih antara KD mengonversi legenda dan KD menyajikan naskah drama. Berdasarkan masukan ahli pembelajaran tersebut maka perlu disusun ulang bagian-bagian kegiatan pembelajaran yang tumpang tindih tersebut dalam format yang lebih baik dan tidak mengulang proses pembelajaran yang sebelumnya.

Hasil Uji Ahli Komponen Materi

Hasil uji ahli komponen materi bahan ajar ini mendapatkan nilai rata-rata 93. Selain penilaian dalam bentuk angka, ahli pembelajaran juga memberikan catatan berupa komponen penyajian materi pembelajaran untuk KD memerankan belum sepenuhnya bisa mendukung kegiatan pembelajaran sehingga perlu pembenahan pada bagian KD memerankan agar dapat digunakan untuk mendukung seluruh kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar. Ahli materi juga memberikan catatan berupa tentang jumlah materi yang terlalu banyak dalam bab berkenalan dengan legenda sehingga jumlahnya perlu disesuaikan dengan waktu yang diperlukan untuk menguasai KD memerankan dalam bahan ajar.

Hasil Uji Ahli Komponen Kebahasaan

Hasil uji ahli komponen materi bahan ajar ini mendapatkan nilai rata-rata 85. Selain penilaian dalam bentuk angka, ahli pembelajaran juga memberikan catatan berupa bagian materi dan teks yang digunakan dalam bahan ajar masih memerlukan revisi agar siswa-siswi lebih mudah menangkap makna dari materi dan teks, sekaligus mengajarkan penggunaan kata, istilah dan kalimat yang tepat. Ahli materi pembelajaran juga memberikan catatan berupa bagian petunjuk kerja agar dapat lebih mudah dicerna oleh siswa-siswi dan pembelajaran menggunakan bahan ajar berjalan sesuai kompetensi yang ingin dicapai.

Hasil Uji Ahli Komponen Pembelajaran

Hasil uji ahli komponen materi bahan ajar ini mendapatkan nilai rata-rata 87. Dalam penilaian ahli pembelajaran juga memberikan nilai 60 pada indikator (4) yaitu pelaksanaan pembelajaran menyusun naskah drama dan indikator (5) dalam aspek pendukung pelajaran yaitu kesesuaian pemilihan gambar, ukuran serta warna gambar. Sehingga indikator tersebut harus melalui proses revisi sebelum di uji cobakan di lapangan.

Hasil Uji Ahli Komponen Kegrafikan

Hasil uji ahli komponen materi bahan ajar ini mendapatkan nilai rata-rata 87. Dalam penilaian ahli materi juga memberikan nilai 60 pada indikator (2) yaitu kemenarikan sampul sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sehingga diperlukan revisi agar sampul menarik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Hasil Uji Praktisi

Hasil uji praktisi di sekolah mendapatkan nilai rata-rata 96. Penilaian tersebut meliputi komponen isi, kebahasaan, sajian, kegrafikan, dan keberterimaan bahan ajar. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar memerankan legenda berikut dianggap layak untuk diujicobakan.

Hasil Uji Lapangan

Hasil uji lapangan di kelas terhadap siswa mendapatkan nilai rata-rata 83,87. Penilaian tersebut meliputi komponen isi, kebahasaan, sajian, kegrafikan dan keberterimaan bahan ajar. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar memerankan legenda berikut dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Hasil pembahasan penelitian berikut sejalan dengan tujuan penelitian. Kajian pembahasan bahan ajar memerankan legenda ini dilakukan dengan mengelompokkan data uji dari tiga kelompok yaitu uji ahli, praktisi dan uji lapangan untuk mendapatkan produk bahan ajar yang sejalan dengan tujuan penelitian. Uji ahli meliputi komponen validasi berupa isi bahan, materi, kebahasaan, pembelajaran, dan kegrafikaan. Uji praktisi meliputi isi, bahasa, kegrafikaan, dan keberterimaan. Uji lapangan kepada siswa meliputi komponen isi, kebahasaan, sajian, kegrafikaan, dan keberterimaan.

Kajian

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu sumber belajar, maka keberadaan bahan ajar dipastikan harus tersedia di kelas. Pemanfaatan bahan ajar harus pula sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah. Bahan ajar yang baik memiliki karakteristik berupa *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* (Widodo dan Jasmadi, 2008:50). Karakteristik *Self instructional* dapat diartikan sebagai sifat yang menuntut pengembang menyusun bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Karakteristik *self contained* artinya penyusun bahan ajar memberikan sifat keutuhan bahan ajar yang dikembangkan, dalam satu unit kompetensi maupun subkompetensinya. Karakteristik terakhir yaitu *stand alone*, sebagai bahan ajar pelengkap buku teks maka sifat kemandirian pemakaian bahan ajar ini adalah yang utama. Telaah revisi bahan ajar dilihat dari isi, materi, bahasa, kegrafikan, komponen pembelajaran, penyajian, dan keberterimaan bahan ajar.

Kajian Produk dari Segi Isi

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Bahan Ajar Memerankan Legenda. Bahan ajar ini berisi kegiatan yaitu (1) berkenalan dengan legenda, (2) mengupas unsur legenda, (3) alih wahana legenda menjadi drama, (4) menyusun drama tradisional, dan (5) memerankan legenda. Bahan ajar ini disusun berdasarkan SK dan KD dalam Kurikulum 2013 revisi. Bermanfaat sebagai pelengkap buku teks yang sudah dikeluarkan oleh pemerintah, dengan isi bahan yang lebih beragam dan detil dalam penyajian teks maupun kegiatan pembelajarannya. Tujuannya adalah untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah untuk dilaksanakan oleh guru maupun siswa. Melalui pemanfaatan strategi alih wahana untuk mengubah teks legenda menjadi naskah drama.

Keseluruhan isi bahan ajar ini membantu hasil belajar siswa lebih meningkat. Hasil belajar tersebut meliputi kegiatan siswa menganalisis teks legenda melalui identifikasi unsur intrinsik teks legenda. Dilanjutkan dengan kegiatan mengubah teks legenda menjadi naskah drama melalui petunjuk-petunjuk teknis pengalihwanaan. Ditutup dengan kegiatan persiapan pentas yang sesuai dengan konsep drama tradisional Jawa.

Kajian Produk dari Segi Materi

Produk penelitian dan pengembangan ini menyajikan materi-materi sesuai dengan indikator yang disusun sesuai KD memerankan legenda. *Pertama*, materi tentang ciri umum legenda. Ciri umum legenda meliputi tokoh manusia, binatang dan makhluk imajinasi di masa lalu dengan watak antara baik dan buruk. Pola peristiwa legenda memiliki rangkaian peristiwa yang

menunjukkan kejadian sebab-akibat. Rangkaian peristiwa tersebut cenderung maju karena termasuk cerita sejarah. Legenda menggunakan latar kehidupan masa lalu (kerajaan, perkampungan maupun daerah-daerah yang dipercaya memiliki sejarah awal mula). Ciri bahasa yang digunakan yaitu kalimat naratif, kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).

Kedua, unsur intrinsik Legenda. Materi ini meliputi unsur-unsur legenda yaitu, tokoh, perwatakan, latar tempat, latar waktu, latar peristiwa, latar suasana, alur dan rangkaian peristiwa. *Ketiga*, alih wahana teks legenda menjadi naskah drama. Materi ini meliputi materi mengubah unsur intrinsik teks legenda menjadi unsur-unsur naskah drama berupa tokoh, karakter, latar tempat, latar waktu, latar suasana, pola peristiwa atau adegan, amanat atau pesan, narasi dan dialog.

Keempat, perencanaan pentas drama. Materi yang disampaikan dalam bagian ini terbagi dalam beberapa bagian. Bagian (1) pengembangan alur yang tahapannya berupa, tahapan pertama dalam alur cerita adalah menyusun pelukisan awal cerita. Yang perlu dilukiskan yaitu pengenalan tokoh-tokoh drama dengan perwatakannya masing-masing. Tahap kedua adalah pertikaian awal, saat di mana para tokoh dengan pola pikir berbeda (baik dan buruk) menanggapi sebuah kejadian dan akhirnya berselisih paham. Selisih paham ini yang nantinya akan berujung pada sebuah permasalahan besar dan berkembang dalam tahap berikutnya.

Tahapan ketiga yaitu tahapan puncak permasalahan, tahapan ini adalah bentuk luapan emosi dan buah pikiran oleh tokoh-tokohnya menanggapi permasalahan awal yang muncul pada tahap kedua. Puncak permasalahan ini biasanya berupa konflik ide, pikiran, fisik maupun verbal. Tahapan terakhir dalam drama yaitu tahap penyelesaian masalah. Tahapan ini menyuguhkan solusi dan terselesaikannya permasalahan dengan bentuk kekalahan salah satu tokoh maupun ditentukan dengan perdamaian atas konflik yang terjadi.

Bagian (2) dialog dan tokoh, secara umum dialog dalam drama akan berupa percakapan pembuka untuk membangun suasana. Kemudian saat keadaan semakin meruncing atau permasalahan mencapai puncak maka percakapannya akan berubah menjadi pendek untuk menyesuaikan pada irama alur drama. Secara khusus, dialog dalam drama tradisional ini akan menitik beratkan pada dialog pendek yang akan diikuti dengan improvisasi langsung oleh pemeran tokohnya.

Bagian (3) pementasan drama yang meliputi beberapa komponen. Komponen (a) penentuan aktor atau anggota kelompok yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam naskah drama. Kualifikasi yang dijadikan dasar pemilihan tokoh yaitu (i) pemilihan berdasarkan kecakapan dan kemahiran pemeran, (ii) pemilihan berdasarkan fisik dan sifat pemain, disesuaikan dengan kebutuhan dalam naskah, (iii) untuk kebutuhan pendidikan bisa juga memilih berdasarkan ketidakcocokan dengan fisik maupun sifat yang akan diperankan, (iv) pemilihan berdasarkan kesepakatan kelompok sesuai dengan pengamatan keseharian anggota yang cocok untuk sebuah peran, dan (v) pemilihan tokoh yang terakhir yaitu untuk tujuan terapi terhadap anggota kelompok yang memiliki sifat bertentangan dengan peran yang akan diambil.

Komponen (b) penataan pentas berupa segala yang berhubungan dengan properti di atas panggung. Tema besar dari drama yang akan dipentaskan adalah legenda, yang tentunya menggunakan latar waktu zaman dahulu. Jika diperlukan properti yang detail untuk membantu kelancaran pementasan maka dipersiapkan dengan bantuan gambaran tentang zaman dahulu melalui bantuan internet. Komponen (c) yaitu penataan artistik berupa persiapan busana dan musik pengiring. Busana dalam pementasan dipersiapkan secara sederhana sesuai dengan kebutuhan minimal pementasan. Musik pengiring disesuaikan dengan jenis adegan yang sedang berlangsung. Materi kelima yaitu pementasan drama, yaitu materi tentang penilaian pementasan.

Kajian Produk dari Segi Kebahasaan

Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini berfungsi sebagai alat menyampaikan informasi dari penulis kepada pembaca. Ragam bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini adalah ragam bahasa usaha merupakan gaya bahasa operasional yang biasa digunakan dalam percakapan di sekolah dan berorientasi pada hasil atau produksi. Seperti disampaikan Joos dalam Chaer (2004:70) bahwa ragam bahasa menurut variasi tingkat keformalannya terdapat gaya bahasa usaha (konsultatif). Wujud kalimat yang digunakan disajikan dengan lebih sederhana, kata sapaan yang akrab dengan siswa, dan juga dilengkapi dengan kata-kata motivasi untuk memberikan efek dukungan bagi siswa ketika mengerjakan tugas maupun evaluasi. Bagian terakhir kajian dalam penggunaan ragam bahasa adalah penyesuaian dengan perkembangan intelektual yang khas dari siswa di daerah Jawa.

Kajian Produk dari Segi Kegrafikan

Kegrafikan bahan ajar ini meliputi ukuran kertas B 5, ukuran bahan ajar ini telah sesuai dengan standar ISO. Ukuran buku menurut standar ISO yaitu A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), atau B5 (176 x 250 mm). jenis huruf: Sampul dengan desain sendiri disesuaikan dengan tema tradisional Jawa. Judul dan Subjudul *AR Blanca* ukuran 14. Teks *Cambria* ukuran 12. Pengantar, materi, latihan dan evaluasi *Calibri* ukuran 12. Bidang pengetikan berjarak 2,5 cm dari atas, 2,75 cm dari kiri, 3 cm dari bawah, dan 1,35 cm dari kanan kertas. Bahan ajar ini menggunakan dominasi warna oranye, warna ini dipilih sesuai dengan tema tradisional Jawa dan juga karena kecerahan warnanya.

Ilustrasi/gambar kartun/foto dimunculkan secara konsisten. Pemakaian gambar juga ditujukan untuk membantu mewakili teks legenda yang dipilih. Gambar dan ilustrasi yang tepat akan membantu siswa berimajinasi tentang isi legenda dan bagaimana mengimplementasikannya dalam pementasan drama. Selain itu, penggunaan gambar dan ilustrasi juga meningkatkan keterbacaan materi dan teks.

Kajian Produk dari Segi Komponen Pembelajaran

Komponen kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bahan ajar ini terbagi dalam lima unit kegiatan. Unit (1) meliputi kegiatan mengenali ciri umum dan alur legenda. Unit (2) meliputi kegiatan menentukan tokoh, watak, latar, alur dan rangkaian peristiwa. Unit (3) meliputi kegiatan alih wahana tokoh, karakter, latar, pola peristiwa, amanat, pesan, narasi dan dialog. Unit (4) meliputi menyusun alur cerita dan latar, dialog dan tokoh, dan menyusun pementasan. Unit (5) meliputi kegiatan pementasan naskah drama yang berasal dari legenda yang dialihwahanakan.

SIMPULAN

Menurut hasil analisis proses validasi maupun uji lapangan pengembangan produk Bahan Ajar Memerankan Legenda untuk Siswa kelas VII di Daerah Jawa diperoleh kesimpulan bahwa Unit (1) berkenalan dengan legenda, meliputi kegiatan mengenali ciri umum dan alur legenda mengalami revisi berupa fokus kegiatan pembelajaran yang sebelumnya pada kegiatan, mengenali legenda melalui kegiatan membedakan jenis legenda menjadi pengenalan secara sekilas ciri umum dan alur legenda.

Unit (2) mengupas unsur legenda, yang meliputi kegiatan menentukan tokoh, watak, latar, alur dan rangkaian peristiwa. Unit berikut mengalami revisi pada bagian penambahan materi pembelajaran unsur intrinsik legenda yang bertujuan secara khusus untuk menyegarkan kembali ingatan siswa tentang unsur intrinsik karya sastra. Unit (3) alih wahana legenda menjadi drama, meliputi kegiatan alih wahana tokoh, karakter, latar, pola peristiwa, amanat, pesan, narasi dan dialog. Berisi petunjuk-petunjuk singkat proses mengalih wahanakan unsur-unsur intrinsik teks legenda agar anak lebih mudah memahami dan menjalankan kegiatan alih wahana tersebut. Unit (4) menyusun drama tradisional yang meliputi kegiatan menyusun alur cerita dan latar, dialog dan tokoh, dan menyusun pementasan. Unit ini dilengkapi contoh bentuk utuh naskah drama yang berasal dari teks legenda yang di alihwahanakan di unit sebelumnya. Penambahan tersebut untuk memberikan gambaran utuh tentang bentuk naskah drama juga untuk memotivasi siswa mampu untuk menyusun naskah drama secara utuh dan baik, sesuai contoh.

Unit (5) memerankan legenda, meliputi kegiatan pementasan naskah drama yang berasal dari legenda yang dialihwahanakan. Unit ini meliputi bagian petunjuk teknis yang secara utuh tentang proses yang dilakukan siswa sejak awal berupa kegiatan mengupas teks legenda, alih wahana teks legenda, menyusun naskah dan persiapan pementasan, sampai dengan kegiatan pementasan drama. Petunjuk teknis tersebut untuk memberikan gambaran bagaimana siswa menyelesaikan KD memerankan legenda sebagai tujuan akhir produk bahan ajar memerankan legenda ini dikembangkan.

Sebagai produk penelitian dan pengembangan, bahan ajar ini memiliki keunggulan dan kekurangan. Bentuk-bentuk keunggulan dari bahan ajar ini meliputi pengenalan teks legenda Jawa yang belum banyak dimengerti betul oleh siswa karena selama ini hanya sekedar mendengarnya dari mulut ke mulut. Selain itu, siswa pada akhirnya memiliki ketertarikan lebih pada informasi lengkap tentang isi legenda, dengan kegiatan mandiri menyusun naskah drama. Kegiatan ini dilakukan siswa dengan mencari tentang identitas tokoh maupun latar dan peristiwa secara detail di buku maupun internet.

Keunggulan berikutnya yaitu proses alih wahana yang secara mudah dapat dikerjakan oleh siswa. Proses alih wahana dilengkapi petunjuk-petunjuk teknis sederhana yang membantu siswa lebih mudah menyusun teks drama dari bahan awal berupa teks legenda. Dengan petunjuk teknis sederhana tersebut secara tidak langsung tidak membebani siswa dengan konsep menyusun naskah drama, meskipun siswa baru memasuki kelas awal di jenjang SMP. Keunggulan selanjutnya yaitu diberikannya contoh lengkap bagaimana setiap proses kegiatan memerankan drama. Proses pengenalan teks, unsur-unsur intrinsik, alih wahana, penyusunan naskah samai dengan kegiatan pementasan. Contoh-contoh tersebut membantu siswa memahami setiap kegiatannya karena tidak sekedar membaca dan mempelajari tentang materi menyusun naskah dram dan memerankannya.

Keunggulan-keunggulan tersebut dapat diperhatikan pada hasil analisa uji keefektifan bahan ajar yang menggambarkan tingkat signifikansi nilai prates dan pascates. Dengan nilai rata-rata prates 55,12 dan meningkat setelah melalui pembelajaran memanfaatkan bahan ajar memerankan legenda. Peningkatannya menyentuh angka rata-rata pascates 79,05. Peningkatan nilai tersebut meliputi aspek persiapan pementasan, berupa penyusunan naskah drama, latar, properti, busana dan musik pengiring, serta kegiatan pementasan.

Kekurangan dari produk penelitian dan pengembangan berikut adalah bahasa yang dipergunakan dalam bahan ajar masih menggunakan bahasa yang cukup teknis untuk ukuran siswa kelas VII SMP. Kekurangan bahasa petunjuk teknis tersebut disebabkan pula oleh masih kentalnya bahasa daerah yang digunakan siswa-siswi di SMP Negeri 3 Tepus. Sehingga ketika menemukan bahasa-bahasa teknis diperlukan bantuan glosarium yang terdapat di bagian belakang bahan ajar. Kelemahan selanjutnya adalah terlalu panjangnya proses kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir karena diperlukan 3 kegiatan pokok yaitu membedah teks legenda, menyusun naskah, dan pementasan.

Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli pembelajaran dan materi bahan ajar meliputi komponen penyajian isi, penyajian materi, unsur kebahasaan, kegiatan pembelajaran, dan kegrafikaan mendapatkan nilai total 87,6. Nilai tersebut berarti menunjukkan bahwa bahan ajar Memerankan Legenda ini telah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran KD memerankan legenda. Sebelum digunakan kegiatan pengembangan produk juga melalui beberapa revisi berdasarkan nilai per indikator maupun catatan dari ahli.

Proses penelitian dan pengembangan bahan ajar Memerankan Legenda berikut telah terlampaui secara keseluruhan. Namun, tidak semua proses tersebut berjalan lancar. Bagi pihak-pihak yang nantinya akan memanfaatkan hasil penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa saran yang mungkin bisa membantu untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Bagi guru yang hendak memanfaatkan penelitian berikut, disarankan untuk melakukan pendampingan efektif ketika siswa berlatih drama. Hal ini disebabkan karena siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran ini masih kelas awal di jenjang SMP sehingga kemampuan bermain peran belum merata. Selain itu, guru juga harus lebih ketat mengatur waktu pembelajaran, dimana KD ini alokasi waktunya hanya dua kali pertemuan atau empat jam pembelajaran.

Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lanjutan tentang bahan ajar memerankan legenda, disarankan untuk menyesuaikan jenis teks legenda yang digunakan dengan latar belakang kehidupan sosial dan budaya siswa. Dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi legenda daerah dan kedekatan emosional legenda dengan siswa-siswi yang melaksanakan pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat menekankan kepada kegiatan pengalihwahanan yang lebih mendetail sehingga seluruh bagian teks legenda dapat dialihwahanakan dengan baik pula.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaer, A., & Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damono, S. D. 2005. *Pegangan Penilitan Sasra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dundes, A. 2007. *The Meaning of Folklore*. Logan: Garland Publishing.
- Sayuti, S. A. 1994. *Penelitian Pengajaran Sastra Beberapa Catatan Ringkas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Simatupang, G.R., & Lono Lastoro. 2011. *Penelitian Cerita Rakyat (Makalah disampaikan dalam kegiatan Peningkatan mutu Tenaga Teknis Balai Bahasa Yogyakarta, di Hotel University, Sleman, 2—3 November 2011)*. (Online), (<http://www.antropologi.fib.ugm.ac.id>. diakses 25 Mei 2016).
- Smaldino, S. E., Deborah L Lowter., & James D Russel. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar di Indonesiakan*. Terjemahan oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supriyanto, H. 1986. *Pengantar Study Teater, untuk SMA*. Surabaya: Kopma IKIP.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.