

NILAI BUDAYA *PODCAST* CERITA RAKYAT ASAL USUL NAMA DESA DI KABUPATEN CIREBON SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Lilik Herawati^a, Winci Firdaus^b

^aIAIN Syekh Nurjati Cirebon, ^bBadan Riset dan Inovasi Nasional

Pos-el: lilikherawati@syekh Nurjati.ac.id, winci.firdaus@brin.go.id

Abstrak

Masa kini perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat seiring dengan kemajuan zaman, termasuk dalam dunia digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cerita rakyat berbasis literasi digital dengan memanfaatkan media *podcast* sebagai media pembelajaran sastra digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Buku Cerita Rakyat Tentang Asal Usul Nama Desa di Kabupaten Cirebon dijadikan sebagai sumber data. Dalam mengumpulkan data digunakan metode dokumentasi, analisis isi, kuesioner, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya nilai-nilai budaya dalam buku tersebut setelah dilakukan pengkajian. Kajian ini didasarkan pada kerangka Kluckhohn tentang lima sifat dasar pada kehidupan yang menentukan nilai-nilai budaya manusia, seperti musyawarah, kesopanan, tanggung jawab, dan lain-lain. Salah satu topik yang paling sering muncul adalah —*The Nature of Human Relations with Others (MM)*” yang berkaitan dengan transmisi atau ekranisasi cerita rakyat menjadi *podcast* yang diproduksi menggunakan aplikasi Anchor. Ekransisasi yang terjadi adalah media buku berkembang menjadi *podcast* digital. Bentuk asli cerita rakyat yang hanya terdiri atas tulisan atau teks yang kemudian berkembang menjadi format audio dengan ilustrasi musik yang dapat diakses secara digital. Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata penilaian media sebesar 90. Skor tersebut dapat dikategorikan —Baik. Selain itu, *podcast* cerita rakyat Kabupaten Cirebon tentang asal-usul nama desa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sastra. Mahasiswa Kabupaten Cirebon memberikan respons sebesar 77,65% terhadap penggunaan *podcast*. Berdasarkan hasil tersebut maka hal masuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: alih wahana, cerita rakyat, *podcast*

THE CULTURAL VALUE OF FOLKLORE PODCASTS OF THE ORIGIN OF VILLAGE NAMES IN CIREBON DISTRICT AND THEIR UTILIZATION AS LEARNING MEDIA

Abstract

Nowadays the development of technology and information is growing rapidly along with the progress of the times, including in the digital world. This study aims to describe digital literacy-based folklore by utilizing podcast media as a medium for learning digital literature. This study uses a descriptive qualitative approach. The Folklore Book About the Origin of Village Names in Cirebon Regency was used as a data source. In collecting data, documentation, content analysis, questionnaires, and observation methods were used.. The results show that there are cultural values in the book after the study is carried out. This study is based on Kluckhohn's framework of the five basic traits in life that determine human cultural values, such as deliberation, decency, responsibility, and others. One of the most frequent topics is —The Nature of Human Relations with Others (MM) which is related to the transmission or ecranization of folklore into podcasts that are produced using the Anchor application. The ecranization that occurred was that the book media developed into a digital podcast. The original form of folklore which only consisted of writing or text which later developed into an audio format with musical illustrations that can be accessed digitally. The validation results of media experts show that the media's average rating is 90. This score can be categorized as "Good". In addition, the Cirebon Regency folklore podcast about the origins of village names can be used as a medium for learning literature. Cirebon

Regency students gave a response of 77.65% to the use of podcasts. Based on these results, it is included in the very good category.

Keywords: *transfer of rides, folklore, podcasts,*

Informasi Artikel		
Naskah Diterima 14 Juni 2024	Naskah Direvisi akhir 11 November 2024	Naskah Disetujui 19 November 2024
Cara Mengutip		
Herawati , Lilik (2024). Nilai Budaya <i>Podcast</i> Cerita Rakyat Asal Usul Nama Desa Di Kabupaten Cirebon Serta Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran. <i>Aksara</i> .36(2). 387 —398. doi: <u>http://dx.doi.org/10.29255/aksara.v36i2.4361</u> .		

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman dan adanya transformasi, sastra tentu juga mengalami kemajuan yang cukup pesat. Sastra sebagai pilihan untuk mengekspresikan pengalaman atau pemikiran seorang pengarang menjadi suatu karya dengan adanya nilai estetika yang tinggi. Dengan berkembangnya zaman dan adanya berbagai macam teknologi canggih yang terbentuk, diperoleh buah pikiran untuk membuat karya sastra yang dapat dibaca dengan mudah, tanpa mesti dicetak.

Dengan adanya dunia yang semakin modern dan banyaknya masyarakat yang melek akan teknologi, perkembangan sastra pada masa modern juga harus dapat menyesuaikan dengan perubahan keadaan masyarakatnya. Hal tersebut memberikan dampak kepada masyarakat karena semakin luasnya informasi yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun, termasuk dapat diakses melalui gawai. Dengan perkembangan internet, media sosial juga ikut mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya dapat menjadi media publikasi dan sarana dalam mencurahkan pemikiran serta mengekspresikan diri bagi pengguna yang tertarik menulis sehingga hasil tulisannya dapat dikatakan sebagai karya sastra digital (Amalia, 2021).

Kemajuan teknologi digital bisa memajukan kompetensi sastrawan dalam memajukan atau mengembangkan kreativitas dengan lebih bebas. Pada karya sastra digital para sastrawan bisa saja mengunggah foto atau video yang disusun bersama dengan kutipan prosa atau puisi dan juga diperluas dengan audio dan visual yang lebih mendukung. Sastra siber ialah aktivitas sastra yang menggunakan keahlian dan perkembangan teknologi komunikasi sebagai sarana dan prasarana untuk menghasilkan karya. Searah dengan hal tersebut, sastra digital dapat diartikan sebagai alternatif pembelajaran multidisiplin dengan tampilan pengarang baru, lebih-lebih pada estetika interaktif, dan kemasan multimedia (Himmah & Mulyono, 2021).

Penulis karya sastra ialah seseorang yang amat berkeinginan dan mempunyai wawasan untuk menulis suatu karya sastra. Begitu juga dengan penulis sastra digital. Penulis sastra digital disebut sebagai sastrawan karena ia merupakan seorang pengarang atau penulis sastra. Penulis sastra digital dapat dikatakan orang yang beruntung pada masa sekarang karena para penulis sastra digital saat ini tidak mengalami peristiwa yang membuat penulis sastra pada masa sebelumnya merasa frustrasi karena sering ditolak oleh penerbit.

Selain peranan penulis dalam karya sastra digital, adanya pembaca pada karya sastra tentu diperlukan karena karya sastra dibuat untuk dinikmati dan dapat diambil pesan-pesannya oleh para pembaca. Teori Roland Barthes menyatakan bahwa ketika teks suatu karya ditulis dan pengarangnya sudah meninggal sehingga yang terkenal ialah pembaca yang kreatif memaknai teks sebuah karya tersebut. Oleh karena itu, peran pembaca amat diperlukan dalam memaknai suatu karya sastra. Makna dari setiap pembaca sudah pasti memberi kesan —hidupl pada suatu karya (Pritanova & Pratiwi, 2018).

Pembaca sastra siber atau digital pada masa sekarang bisa membaca atau menikmati suatu karya sastra dari berbagai belahan dunia dengan akses yang tentunya sangat mudah. Jenis-jenis karya sastra yang muncul di hadapannya mempunyai kesempatan untuk dipilih dengan elektrik. Sehingga, pada bagian ini akan terjadi seleksi alam suatu karya sastra yang dikatakan bagus akan banyak dibaca dan sebaliknya karya yang kurang menarik akan sedikit pembacanya. Hal ini bisa membuat para pembaca dapat memperoleh berbagai bahan bacaan karya sastra.

Bahasa Indonesia tidak terlepas dari perkembangan ilmu sastra. Dengan perkembangan internet di era digital, muncullah genre sastra baru, yakni sastra digital. Dengan adanya sastra digital setiap individu dapat dengan bebas untuk menuangkan luapan perasaannya, ide, atau pikiran, baik karya ataupun tanggapan-tanggapan, yang dituangkan secara digital dengan memanfaatkan internet dengan istilah sastra siber. Kesempatan terbuka begitu lebar bagi setiap individu untuk memublikasikan karyanya dengan memanfaatkan internet. Dengan perkembangan tersebut, muncul banyak karya sastra yang memanfaatkan media internet untuk memublikasikan karya sastranya, bukan hanya ratusan karya sastra yang telah dipublikasikan, bahkan ribuan karya sastra yang telah dipublikasikan dalam sastra digital. Bahasa sebagai media karya sastra dan menjadi wadah dari perasaan dan pemikiran penulis yang dapat melewati batasan antara manusia dan karya sastra dalam seni komunikasi. Komunikasi tersebut dapat melalui interaksi sosial, interaksi bahasa, dan pemanfaatan teknologi (Septriani, 2016).

Dalam sastra yang berkembang di Indonesia terdapat dua bagian yang terkandung di dalamnya, yakni sastra tulis dan lisan (Hijiriah, 2017). Cerita rakyat dalam penyampaian melalui mulut ke mulut, maka cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan. Dalam cerita rakyat terdapat pelajaran yang dapat diambil untuk kehidupan yang akan mendatang dalam bersikap dan bersosialisasi. (Gasanti & Nugraha, 2022)

Beragam daerah dan budaya ada di Indonesia, beragam pula cerita rakyat yang ada di dalamnya. Sebagai penerus bangsa, melestarikan cerita rakyat merupakan upaya untuk menjaga agar cerita rakyat tersebut tidak punah dengan perkembangan zaman yang semakin modern (Muliawati et al., 2020). Cerita rakyat merupakan warisan yang harus dilestarikan, ciri utama dari sebuah cerita rakyat adalah adanya penyebaran melalui lisan, dan biasanya pencetus dari sebuah cerita rakyat itu tidak diketahui (Alifah et al., 2019).

Pendidikan menjadi proses pembelajaran menciptakan jaringan informasi yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik dan sebaliknya. Untuk mengubah pola perilaku dan meningkatkan pemikiran, proses informasi akan terlibat dalam interaksi aktif. Munculnya teknologi yang semakin canggih, yang termasuk dalam —revolusi industri 4.0| telah menghilangkan kebutuhan akan pengajaran tatap muka di ruang kelas. Kegiatan tersebut dapat dikatakan multitasking, siswa terlibat dalam beberapa kegiatan secara bersamaan sehingga harus memanfaatkan penggunaan media pembelajaran salah satunya *podcast* yang mampu untuk menunjang pembelajaran (Khusnul Fatmah, 2021).

Media merupakan alat yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana meneruskan pesan, melatih pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sampai menjadi sebuah dorongan untuk siswa melaksanakan proses belajar-mengajar yang dilaksanakan. Media merupakan penyalur dan penyampai informasi dari penghantar kepada pemeroleh. Salah satu alat untuk menyalurkan informasi belajar atau pun pesan kepada peserta didik atau penerimanya disebut dengan media. Jadi, dapat dikatakan bahwa media ialah sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengirimkan pesannya kepada siswa guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ingin dicapainya (Asmi, 2019).

Pada kegiatan pembelajaran, media tidak dapat dipisahkan dari proses terjadinya pembelajaran. Hal tersebut harus mampu dimanfaatkan oleh pengajar untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. Manfaat lainnya dari penggunaan media sebagai alat pendukung pembelajaran, yakni dapat meningkatkan rasa ketertarikan belajar dari siswa atau menumbuhkan

motivasi siswa. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi siswa (Magdalena et al., 2021). Oleh karena itu, sangat penting bagi pengajar untuk mampu menggunakan media pembelajaran dengan mempertimbangkan keadaan peserta didiknya. Maka, dapat dikatakan suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik apabila dapat menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswanya (Susilo, 2020).

Penggunaan *podcast* semakin berkembang salah satunya dalam pendidikan yang menjadikan *podcast* sebagai media pembelajaran (Hutabarat, 2020). Penggunaan *podcast* dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih mudah untuk mengakses materi yang disampaikan sehingga akan siap untuk melakukan diskusi (Mayangsari & Tiara, 2019).

Media *podcast* ini memiliki kemampuan merekam suara yang terkait dengan skenario yang berpotensi membawa pendengar ke dunia lain, materi pembelajaran berbasis *podcast* yang dapat didengarkan di komputer, laptop, dan ponsel android. Media *podcast* dapat didengarkan kapan pun dan di mana pun peminat mendengarkannya sehingga *podcast* dapat menjadi media pembelajaran dalam mengatasi pembatasan ruang (Laila, 2020).

Podcast merupakan konten berbasis audio atau video yang dapat diunduh ke komputer atau pemutar media portabel secara otomatis, baik secara gratis maupun dengan berlangganan yang berbayar (Damayanti et al., 2020). Interaksi antara dosen dan mahasiswa tidak lagi menjadi penghalang yang berarti berkat teknologi informasi yang semakin berkembang.

Momen teknologi ini telah berkembang menjadi sarana belajar yang nyaman. Dosen dapat menggunakan teknologi media untuk berbagi informasi berupa dokumen, audio, atau video, berinteraksi dengan mahasiswa melalui *chat*, dan melakukan evaluasi (Sudarmoyo, 2020)

Dalam penelitian ini, penelitian yang terdahulu digunakan sebagai bahan tinjauan bagi peneliti. Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan. Asmi (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *podcast* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Media berbasis audio bisa diakses pendengar dengan ruang dan waktu yang tidak terbatas sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif untuk pembelajaran. Selain memiliki kelebihan, media audio berbasis *podcast* juga memiliki kekurangan, salah satunya hanya menggunakan suara tanpa adanya musik. Hal tersebut berdampak pada efektivitas pembelajaran, maka sebaiknya tidak menggunakan konten yang terlalu panjang (Asmi, 2019). Selain itu, Jamaludin (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan media *podcast* sebagai sumber belajar yang berbasis audio memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan materi peserta didik (Jamaludin & Saputra, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yakni dengan pola pikir induktif dan berdasarkan observasi partisipatif dan objektif terhadap suatu fenomena sosial (Harahap, 2020). Sumber data yang digunakan adalah Buku Cerita Rakyat Tentang Asal Usul Nama Desa Di Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan teknik hermeneutik, seperti yang dikemukakan oleh Hamidy teknik hermeneutik dengan cara membaca, menulis, mencatat, dan menyimpulkan (Taniredja & Mustafidah, 2011). Selain itu, dalam mengumpulkan data digunakan kuesioner, analisis isi, metode dokumentasi, dan observasi. Sedangkan, sumber data yang berkenaan dengan pemanfaatan *podcast* merupakan mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia berjumlah 47 orang.

Dalam mengumpulkan data digunakan metode dokumenter, analisis isi, kuesioner, dan observasi. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan mengunjungi perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Selama kunjungan, dilakukan wawancara dengan staf perpustakaan mengenai terbatasnya aksesibilitas buku-buku ilmiah yang mengandung budaya Cirebon. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan narasumber, yakni dosen Tadris Bahasa Indonesia yang

mengajar sastra dan peneliti mendapatkan beberapa informasi tentang media pembelajaran sastra yang telah digunakan. Dalam studi dokumenter ini, peneliti mengumpulkan buku-buku, khususnya kumpulan buku hipotesis dan buku cerita rakyat yang akan dikaji. Dalam metode kuesioner terdapat 12 pertanyaan dengan menggunakan empat keputusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lima cerita rakyat mengenai asal-usul nama desa di Kabupaten Cirebon sebagai dasar dalam penelitian adalah Ciawigajah, Gebang, Dukupuntang, Klayan, dan Astanajapura. Kelima cerita rakyat tersebut masing-masing memiliki nilai budaya yang dapat dijadikan *podcast*. *Podcast* yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sastra.

Deskripsi Nilai-Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Asal-Usul Nama Desa di Kabupaten Cirebon

Analisis dalam penelitian didasarkan pada pendapat Kluckhohn (Soelaeman, 2000: 42- 43) bahwa semua sistem nilai budaya terkait dengan lima masalah besar manusia: masalah hakikat hidup masalah karya manusia, masalah hakikat waktu, masalah tentang hakikat kaitannya manusia dengan alam, serta permasalahan alam dan kaitan manusia dengan manusia lainnya. Dalam lima buah cerita rakyat Kabupaten Cirebon, aspek tersebut digunakan sebagai alat analisis. Berikut lima nilai budaya dalam cerita rakyat.

Hakikat Hidup Manusia

Makna cerita rakyat dari desa-desa di Kabupaten Cirebon selalu mengingatkan masyarakat untuk selalu mengingat Tuhan dalam segala aktivitas dan tindakannya, yang dihubungkan dengan analisis nilai-nilai budaya berupa hakikat hidup manusia. Kita harus selalu mengingat-Nya sebagai manusia, apa pun keadaannya. Hakikat hidup manusia dapat meliputi beberapa hal, yakni hidup itu buruk, hidup itu baik, dan upaya untuk menjalani hidup yang baik. Berikut contoh kutipan dari hakikat hidup manusia adalah —hidup itu buruk‖ mengenai nilai budaya dalam CR1, paragraf 2 dan 10.

—Suatu saat terjadilah kemarau panjang, kekeringan terjadi di seluruh wilayah penjurur kerajaan, rakyat harus bersusah payah untuk mendapatkan air, kesengsaraan rakyat nampak pada wajah-wajah mereka, karena hasil tanaman bahan makanan pokok tak dapat dipanen‖ (P2:B1-5).

Berdasarkan kutipan di atas, kemarau panjang telah membawa kesengsaraan bagi penduduk kerajaan Timbang Luhur. Kesengsaraan menunjukkan bahwa hidup terkadang bisa baik dan buruk. Hasil tanam yang tidak bisa dipanen dan masyarakat Timbang Luhur harus berebut air.

Sedangkan, pada CR2: P4: B1-4 penuh dengan nilai-nilai budaya —hidup itu baik". Seperti pada kutipannya yang menunjukkan bahwa Gebang berkembang menjadi dukuh atas hibah tanah dari Sultan. Tanah ini diberikan kepada Pangeran Sutajaya sebagai tanda keberuntungan, dan dia mampu mengelolanya dengan baik dengan mengubahnya menjadi lokasi yang terkenal.

Upaya menjalani kehidupan yang baik berhubungan dengan dasar manusia. Bijaksana, tabah (menahan penderitaan), rela berkorban demi kebaikan yang lebih besar, menepati janji adalah nilai-nilai tersebut. Dalam CR1, CR2, CR3, dan CR4 ditemukan nilai-nilai budaya Upaya Hidup Baik. Seperti yang terlihat pada kutipan CR1: P2: B5-8, Ketika Raja bersedia mengadakan sayembara untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mengakhiri kekeringan. Sayembara

tersebut berisi siapa pun yang bisa mendatangkan air maka dapat menikah dengan Putri Timbang Luhur.

Hakikat Karya Manusia

Analisis cerita rakyat mengungkapkan bahwa ada tiga nilai yang mendefinisikan karya manusia: karya untuk hidup, karya untuk jabatan, dan karya untuk menambah karya. Berikut adalah hasil analisis tentang hakikat karya manusia. Manusia dikenal memiliki sifat kreatif dan sosial, manusia sebagai makhluk sosial berkarya untuk menunjang kehidupannya. Kutipan berikut dapat ditemukan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Cirebon tentang Asal Usul Nama Desa yang menyatakan "Karya itu Untuk Hidup".

—Sedangkan sumur dan bak air serta gayung dari Mesigit Kramat yang semuanya terbuat dari emas diinjak oleh Ki Nuhun (Sunan Gunung Jati) sehingga semuanya hilang....‖(CR5:P12:B1-3).

Gayung yang terbuat dari emas, tangki air, serta sumur dapat disebut sebagai "karya manusia". Hal ini telah tertuang pada kutipan cerita rakyat tersebut. Sebagai seorang muslim ketika akan melaksanakan ibadah kepada Allah SWT, benda-benda tersebut digunakan sebagai alat untuk menyucikan diri dengan cara berwudu. Ki Nuhun, sebagai seorang muslim yang taat, menentang adanya penggunaan Mesigit Kramat sebagai tempat ibadah yang musyrik. Hal ini menyebabkan dengan adanya barang-barang seperti gayung yang terbuat dari emas, tangki air serta sumur, sehingga barang-barang tersebut disingkirkan.

Ada beberapa kutipan yang berhubungan dengan —karya itu untuk kedudukan, kehormatan, dan sebagainya‖. Salah satu kutipan yang menunjukkan karya itu untuk kedudukan, kehormatan, dan sebagainya, yakni pada CR5:P11:B4-7. Pada kutipan tersebut diduga bahwa —Mesigit‖ yang didirikan oleh Ki Nuhun menunjukkan suatu karya untuk kedudukan atau bukti bahwa Ki Nuhun (Sunan Gunung Jati) telah memasuki wilayah Alam Japura. Mesigit (masjid) berubah menjadi karya sebagai tempat pengajaran dan tempat ibadah

Selain sifat karya untuk hidup dan untuk kedudukan, terdapat pula nilai budaya yang berkaitan dengan karya untuk menambah karya. Ditemukan dalam satu kutipan, CR4:P2:B1- 4, yang menunjukkan bahwa seni sudah dikenal sejak lama. Termasuk di Cirebon, Jawa Barat. Anak-anak Sultan Bagdad mengenal karya seni dengan nama Gembyung. Gembyung merupakan alat musik perkusi yang terbuat dari kulit dan kayu. Istilah kata —gembyung‖ sendiri berasal dari kata *gem* yang berarti *ageman* dan bermakna ajaran, pedoman, atau pemahaman yang dianut oleh manusia. Sementara kata *byung* mengacu pada *kabiruyungan* yang memiliki arti kepastian atau pelaksanaan. Gembyung merupakan model moralitas yang harus diadopsi sebagai sebuah pandangan hidup, perkembangan seni gembyung sendiri dimulai dengan penyebaran agama Islam. Di bawah pengawasan sesepuh pesantren, para santri di pesantren memainkan gembyung dengan waditra utama atau sejenis rebana dalam mengiringi lagu-lagu sakral pada masa itu. Maka, dapat dilihat pula bahwa putra raja sangat menghargai seni dan budaya. Hal tersebut dapat ditandai dengan kepemilikan dari alat seni gembyung.

Persepsi Manusia tentang Waktu (MW)

Salah satu bentuk nilai waktu manusia, yaitu pola pikir masa lalu dan masa depan. Kutipan berikut berkaitan dengan perspektif manusia tentang waktu (MW), yang berorientasi pada masa lalu.

—Wilayah Desa Astanajapura dahulunya merupakan salah satu padukuhan Kerajaan Medang Kamulyan.‖ (CR5:P1:B1)

Diceritakan, pada zaman dulu kala, Pangeran Wirasuta adalah putra Pangeran Pasarean, putra mahkota kesultanan Cirebon (CR2:P1:B2- 4).

Seperti kutipan CR5 di atas, Kerajaan Medang Kamulyan yang rajanya bernama Handahiyang sudah ada sebelum Desa Astanajapura berdiri. Kata —dulunya yang mengacu pada asal-usul terbentuknya kawasan Astanajapura yang dikenal sekarang, mencontohkan orientasi ke masa lalu. Kata "zaman dahulu" juga menunjukkan bahwa kutipan CR2 berorientasi pada masa lalu. Silsilah Pangeran Wirasuta yang merupakan keturunan putra mahkota kesultanan Cirebon dijelaskan dalam kutipan tersebut.

Terdapat pula kutipan yang menunjukkan pandangan ke masa depan dalam kaitannya dengan kejadian pada masa yang akan datang, yakni pada kutipan CR2:P3:B3-6. Pada kutipannya kata Istilah —cita-cita mengacu pada suatu keinginan atau harapan tampak pada kutipan di atas. Aspirasi atau keinginan ini berfokus pada masa depan. Dari kutipan tersebut terlihat jelas bahwa Ramanda Pangeran Sutajaya ingin menyebarkan Islam ke seluruh Cirebon bagian timur. Sultan kemudian memberikan tanah tersebut kepada sebuah dusun yang diberi nama Gebang.

Pandangan Manusia terhadap Alam (MA)

Nilai yang melekat pada hubungan manusia dengan alam atau bahwa nilai manusia bergantung pada alam dapat ditemukan setelah dilakukannya analisis pada cerita rakyat. Alamlah yang memungkinkan manusia untuk dapat bergerak. Semua aktivitas manusia sangat bergantung pada alam, tidak terkecuali masyarakat desa. Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari alam, alam menjadi sumber kehidupan yang sangat dibutuhkan oleh manusia sebagai makhluk hidup. Temuan tentang sifat interaksi manusia dengan alam dapat meliputi nilai-nilai kemanusiaan yang menjaga keselarasan dengan alam dan manusia berusaha untuk menguasai alam.

Berikut kutipan tentang Manusia Menjaga Keharmonisan atau keselarasan dengan Alam.

—Dengan kearifan Syekh Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Jati) dalam menyebarkan Islam ke Desa Astanajapura yang terlebih dahulu dimasuki agama Hindu, beliau tidak serta merta menghilangkan kebiasaan yang berada di masyarakat saat itu (CR5:P17: B1-3).

Syekh Syarif Hidayatullah adalah seorang yang arif/bijaksana, yang berusaha menjaga keharmonisan dengan alam dan tidak menghilangkan kebiasaan dari masyarakat Desa Astanajapura. Kebiasaan dari masyarakat tersebut meliputi Sedekah Bumi, Mapag Sri, Buka Tanah, Nuju Bulan, Mudun Lemah, dan Puputan. Dengan demikian, kehidupan sosial tetap berjalan selaras dengan adat istiadat yang ada.

Selain tentang sifat interaksi manusia dengan alam, yakni nilai-nilai kemanusiaan yang menjaga keselarasan dengan alam, terdapat pula nilai manusia yang berusaha untuk menguasai alam. Seperti halnya pada kutipan CR1:P1:B7-10, yakni ketika seekor gajah yang dipelihara sebagai hewan peliharaan raja akan selalu mengikuti perintah raja. Ini menunjukkan bahwa raja berusaha mengarahkan alam dan berusaha untuk menguasainya. Lingkungan hewan peliharaan adalah sifat dalam kutipan.

Hakikat Hubungan Manusia dengan Sesamanya (MM)

Setelah dilakukan pengkajian, ditemukan bahwa cara orang berinteraksi satu sama lain, ditemukan nilai-nilai budaya yang berkaitan dengan orientasi kolateral (horizontal) rasa

ketergantungan terhadap orang lain (semangat gotong royong), dan orientasi vertikal, yakni rasa keterikatan pada petinggi dan tokoh yang memiliki kedudukan. Berikut kutipan yang menjelaskan keterkaitan manusia dengan sesamanya

—Akhirnya sang raja menetapkan sebagai pemenang saembara adalah sang raksasa bernama —Bagung jayal yang berhak menikah dengan Putri Timbang Luhurll. (CR1:P4:B1-3)

Karena raksasa telah memenangkan sayembara, raja memutuskan bahwa raksasa adalah pemenangnya. Rasa ketergantungan pada orang lain dapat dilihat dalam hal ini. Bantuan sang raksasa dalam membuat aliran sungai yang sangat dibutuhkan masyarakat Timbang Luhur mengingat kemarau panjang di kerajaan mereka. Maka, dapat ditemukan nilai —adill.

Nilai selanjutnya dalam cerita rakyat yang dikaji adalah orientasi vertikal atau keyakinan akan ketergantungan seseorang pada pangkat dan tokoh yang lebih tinggi. Kutipan ditampilkan di bawah ini.

—Setelah selesai melaksanakan tugas membabad alas roban, Pangeran Sutajaya diberi hadiah sultan berupa tanah.¶ (CR2: P3:B1-2)

Seperti yang terlihat dari kutipan di atas, Pangeran Sutajaya bergantung pada Sultan, sosok yang lebih tinggi. Sultan memberikan hadiah kepada Pangeran Sutajaya karena telah menyelesaikan pembersihan Alas Roban. Nilai yang ada dalam kutipan, yakni nilai —menghargail.

Selain itu, berikut adalah nilai budaya yang menjunjung tinggi usaha atas kekuatan individu. Seperti halnya pada kutipan P4:1-4, ketika Perdana Menteri Danalaya memiliki determinasi diri yang kuat untuk menolak ajakan Syekh Datul Kahfi untuk memeluk Islam, seperti terlihat dari kutipan di atas beliau berpikir hanya akan bermeditasi saja.

Tabel 1. Nilai-Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Asal-Usul Nama Desa Kabupaten Cirebon

Cerita Rakyat (CR)	Nilai Budaya														
	1			2			3			4			5		
	1.a	1.b	1.c	2.a	2.b	2.c	3.a	3.b	3.c	4.a	4.b	4.c	5.a	5.b	5.c
Ciawigajah	√		√								√				
Gebang		√	√		√	√			√					√	
Klayan			√										√		√
Dukupuntang			√			√								√	
Astana Japura		√			√		√	√			√		√		

Alih Wahana Cerita Rakyat Asal-Usul Nama Desa di Kabupaten Cirebon ke dalam *podcast* Lakon Sastra

Transformasi dari cerita rakyat yang berbentuk buku menjadi *podcast* merupakan ajang transformasi digital melalui aplikasi Anchor sebagai medianya. Setelah itu, dengan adanya nama *Podcast* Lakon Sastra, dilakukan perekaman suara yang menyangkut cerita rakyat dan *editing*

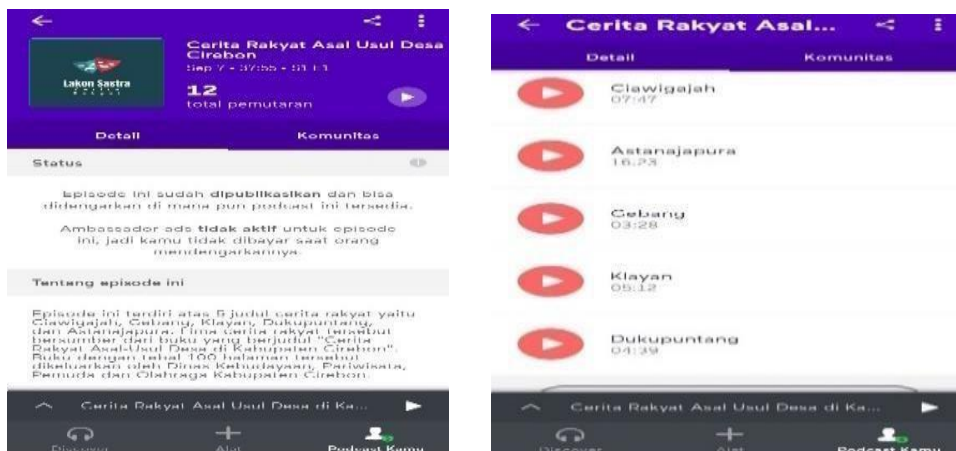
fitur, seperti menyertakan sampul dari *podcast*, menyesuaikan volume, atau menambahkan musik ke latar belakang. Berikut tahapan dalam pembuatan *podcast* melalui media Anchor.

1. Kunjungi Play Store dan unduh aplikasi Anchor;
2. Membuat akun baru "sign up";
3. Membuat konten tentang cerita rakyat;
4. Menyusun cerita menjadi satu episode *podcast*.

Setelah melalui serangkaian proses *download* dan *recording*. Hasil dari *podcast* cerita rakyat dapat dikunjungi pada tautan di bawah ini.

<https://anchor.fm/miafm1988/episodes/Cerita-Rakyat-Asal-Usul-Desa-di-Kabupaten-Cirebon-e1ng23p>

Gambar Visual



Penggunaan *podcast* juga divalidasi oleh ahli media pada tahapan selanjutnya. Berikut rangkuman-rangkuman evaluasi media *podcast*.

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	Persentase	Kriteria
1	Usability (Kemudahan mengakses)	5	100	Sangat Baik
2	Kejelasan suara	5	100	Sangat Baik
3	Kepaduan pemilihan musik latar	4	80	Baik
4	Kejelasan volume suara	5	100	Sangat Baik
5	Maintable (dapat dipelihara/dikelola Dengan mudah)	5	100	Sangat Baik
6	Tampilan <i>podcast</i>	4	80	Baik
7	Reliable (dapat berjalan dengan baik)	5	100	Sangat Baik
8	Menggunakan tata bahasa yang benar.	5	100	Sangat Baik
9	Dukungan perangkat keras android (<i>hardware</i>) yang diperlukan	5	100	Sangat Baik
10	Interaktivitas stimulus-responsif pengguna (<i>user</i>) dengan sistem	4	80	Baik

Jumlah (Rata-rata)	36	90	Baik
--------------------	----	----	------

Penilaian media mendapat skor rata-rata 90, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Didapatkan kategori Baik dari pedoman acuan standar skala 5 yang digunakan untuk menyimpulkan skor ini. Selain itu, para ahli di bidang media memberikan tanggapan atau saran bagaimana meningkatkan *podcast* agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sastra pada mata kuliah Sastra Digital. Tanggapan atau sarannya adalah mengganti ikon atau gambar tampilan *podcast* cerita rakyat dengan ilustrasi yang lebih tepat. Alhasil, tampilan/visualisasi *podcast* menjadi seperti berikut setelah mengikuti saran ahli media.

Gambar 4.2 Visualisasi Podcast Lakon Sastra Setelah Revisi



Pemanfaatan Podcast Lakon Sastra Cerita Rakyat Asal Usul Nama Desa di Kabupaten Cirebon Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Sastra Digital

Pada mata kuliah Sastra Digital diterapkan media *Podcast* Lakon Sastra dalam mengajarkan nilai-nilai budaya kepada mahasiswa. Pada pembelajaran Sastra Digital memiliki CP —Mampu Menjadi Pendidik Memanfaatkan Digitalisasi untuk Pembelajaran Sastra. Sedangkan, untuk materi yang digunakan adalah —Jenis Sastra Digital yang membahas mengenai karakteristik sastra digital dan penerapan berbagai jenis platform digital.

Mahasiswa diberikan tugas untuk menyimak *podcast* tersebut sebagai bagian dari pelaksanaan penelitian pembelajaran mata kuliah Sastra Digital. Setelah itu, siswa mencermati nilai-nilai budaya cerita rakyat dan mendiskusikannya dengan kelompoknya. Setelah itu, proses penggunaan aplikasi Anchor untuk membuat *podcast* didemonstrasikan.

SIMPULAN

Buku cerita rakyat *Asal Usul Nama Desa Kabupaten Cirebon* mengandung nilai-nilai budaya di dalamnya. Kerangka Kluckhohn tentang Lima Masalah Dasar dalam Kehidupan yang Menentukan Orientasi Nilai Budaya Manusia menjadi dasar penelitian ini. Salah satu kutipan sering muncul pada penelitian, yakni —*The Nature of Human Relations with Others (MM)*. Aplikasi Anchor digunakan untuk mengubah wahana dari bentuk buku menjadi sebuah *podcast*. *Podcast* tersebut dapat dijadikan sebagai alat pendukung dalam mengajarkan sastra. Para ahli media memberikan validasi nilai pada media *podcast* dengan mendapatkan skor rata-rata 90 dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, D. R., Doyin, M., & Sumartini, S. (2019). Sikap Masyarakat Dusun Blorong Terhadap Mitos Dalam Cerita Rakyat Asal Mula Dusun Blorong Desa Kaligading Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(1), 55–61. <https://doi.org/10.15294/jsi.v7i1.29817>.
- Amalia, M. N. (2021). Sebuah Kajian Pustaka: Tren Podcast sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa kedua. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 168–176. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v7i2.1146>.
- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i1.21017>.
- Damayanti, S., Luhur Wedayanti, N. P., & Laksmi Sari, I. A. (2020). Alih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau Bali dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 18(2), 118. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2018.v18.i02.p10>.
- Gasanti, R., & Nugraha, C. R. (2022). Analisis Struktur Dan Nilai Kearifan Lokal Cerita Rakyat Balong Keramat Tuk Di Kabupaten Cirebon Serta Pemanfaatannya Sebagai Buku Pengayaan. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 152. <https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6231>.
- Harahap, N. (2020). Penelitian Kualitatif (S. Hasan (ed.); Pertama). Wal ashari Publishing.
- Hijiriah, S. (2017). Kajian struktur, fungsi, dan nilai moral cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran apresiasi sastra. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan ...*, 3(1), 1–125. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/article/view/11819>.
- Himmah, R., & Mulyono, D. D. (2021). Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi. *Jike: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 5(1), 25–36.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>.
- Jamaludin, Z. Z., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Podcast dengan Model Addie pada Materi Cerita Rakyat Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 120. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.3887>.
- Khusnul Fatonah, D. L. (2021). Pemanfaatan Media Podcast Dalam Pembelajaran Menyimak Bagi Siswa Kelas IV di SDN Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. *Jurnal Seminar*, 298–305.
- Laila, D. (2020). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III, 2015*, 7–12. <http://digilib.unimed.ac.id/41213/1/Fulltext.pdf>.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>.
- Muliawati, H., Rosmaya, E., & Wahyuningsih, N. (2020). Pengenalan Cerita Rakyat Cirebon Pada Siswa Sd Melalui Mendongeng Sebagai Upaya Pelestarian Kearifan Lokal Cirebon. *Jurnal Tutaran*, 9(2), 53. <https://doi.org/10.33603/jt.v9i2.5131>.
- Pritanova, N., & Pratiwi, N. (2018). Peran Literasi Digital Terhadap Minat Bersastra Pengguna Media Sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sudarmoyo. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65–73. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/212>.

- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>.
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2011). Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar). Alfabeta.
- Yanti, P. G. (2021). Sastra Digital Dan Keunggulannya. Prosiding Samasta, 2(2), 945–950.