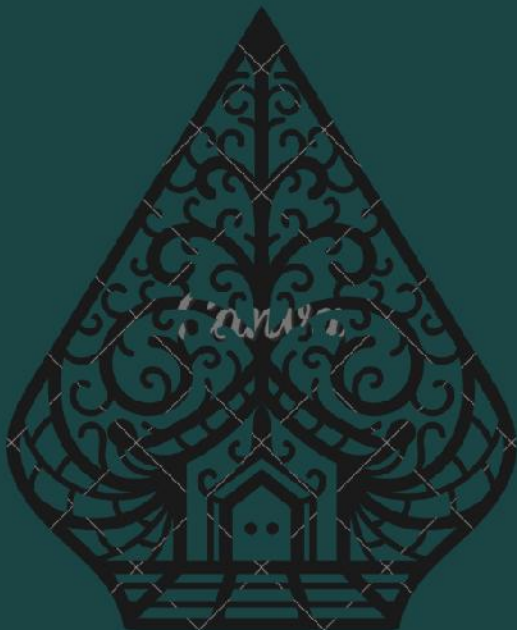




YUNUS ABIDIN

PEMBELAJARAN FOLKLOR

Berbasis Media Pembelajaran Mixed Reality



**UPI KAMPUS
CIBIRU PRESS**

Yunus Abidin

PEMBELAJARAN FOLKLOR
Berbasis Media Pembelajaran Mixed Reality



UPI Kampus Cibiru
2023

Yunus Abidin, *Pembelajaran Folklor Berbasis Media Pembelajaran Mixed Reality*
Bandung: UPI Kampus Cibiru, Cet. Pertama, 2023

Penulis : Yunus Abidin
Desain Sampul : Tim Kreatif
Tata Letak : Dede Trie Kurniawan
ISBN :
Cetakan I :

Penerbit UPI Kampus Cibiru
Jl. Raya Cibiru KM 15
Cileunyi Bandung 40393

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1(satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000 (satu juta rupiah, atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000 (lima miliar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).

SEKAPUR SIRIH PENGANTAR

Salah satu masalah yang dihadapi bangsa ini saat ini adalah minimnya literasi budaya siswa. Perkembangan abad 21 ini telah membawa dampak terhadap perkembangan dalam berbagai aspek seperti teknologi dan informasi, ilmu pengetahuan yang ujungnya berimbas pada rendahnya literasi budaya siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, pendidikan di abad 21 dihadapkan dengan sejumlah tantangan besar yakni membangun para siswa yang literat teknologi tetapi juga literat budaya. Dengan demikian, perlu adanya sebuah perubahan terhadap pola pembelajaran dalam pendidikan di Indonesia saat ini yang harus lebih mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang tinggi sejalan dengan kemajuan teknologi abad 21 namun tetap tidak abai terhadap pengetahuan inti budaya.

Sejalan dengan hal tersebut, langkah awal dalam merealisasikan perubahan di atas diperlukan upaya konkret memadukan produk budaya dengan produk ilmu pengetahuan modern. Salah satu produk budaya bangsa yang kaya akan nilai luhur bangsa adalah cerita rakyat (folklor). Produk teknologi yang dapat digunakan untuk mengemas kembali folklor tersebut salah satunya adalah Mixed reality (MR). Oleh sebab itu, MR digunakan untuk mengemas folklor yang ada dan digunakan dalam pembelajaran untuk dalam mengembangkan kemampuan literasi budaya siswa. Pembuatan rancang bangun ini adalah sebagai salah satu proyek bidang garapan mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Dasar pemikiran dari perancangan ini adalah menggunakan kacamata virtual yang terintegrasi dengan cloud atau server baik *online* maupun *offline* sehingga dapat menampilkan gambaran nyata dalam bentuk virtual sehingga dapat memberikan kesan pembelajaran kepada siswa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, teknologi yang telah dirancang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi teknologi sekaligus literasi budaya para siswa. Melalui pembelajaran cerita rakyat (folklor) berbasis mix reality siswa dapat berinteraksi dengan karakter ataupun artefak budaya dari cerita rakyat (folklor) dalam bentuk virtual. Selain itu juga, teknologi tersebut dapat memberikan informasi yang berkesinambungan dan berkorelasi dengan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk rancang bangun pembelajaran cerita rakyat (folklor) berbasis Mixed reality (MR) dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa akan menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya sebagai teknologi penunjang pembelajaran. Selain itu, teknologi ini juga sejalan dengan perkembangan pendidikan di abad 21 yang dapat selaras dengan kemajuan teknologi. Hasil lengkap penelitian ini telah melahirkan konsep pembelajaran berbasis teknologi MR yang dapat digunakan untuk pembelajaran folklor di sekolah. Rangkaian hubungan pembelajaran

sastra, folklor, literasi budaya dan mixed reality menjadi bagian utama pembahasan buku ini.

Penulis menyadari bahwa buku ini tidak akan terwujud jika tidak ada uluran bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada setiap lembaga dan perorangan yang telah membantu menyelesaikannya. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) melalui Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Masyarakat yang telah membiayai penelitian yang penulis laksanakan selama dua tahun sampai tersusunnya buku ini sebagai luaran penelitian;
2. Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, Ketua LPPM UPI, dan seluruh jajarannya yang telah mendukung pelaksanaan penelitian hingga penyusunan buku ini;
3. Direktur UPI Kampus Cibiru dan seluruh dosen UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan motivasi kepada penulis;
4. Tim peneliti yang telah terlibat dalam seluruh rangkaian penelitian;
5. Para Ahli yang telah memvalidasi produk penelitian yang tim hasilkan;
6. Para Guru dan Siswa Sekolah Dasar di beberapa lokasi penelitian di Jawa Barat yang telah rela menguji coba produk yang dihasilkan; dan
7. Seluruh pihak yang telah membantu kami selama penelitian dan penyusunan luaran hasil penelitian selama dua tahun.

Semoga segala kebaikan yang telah kami terima mendapatkan balasan dari yang maha kuasa. Amin ya.

Tak ada gading yang tak retak. Semua tidak memiliki kesempurnaan karena kesempurnaan hanya milik-Nya. Demikian pula buku ini masih banyak kekurangan sehingga masih perlu koreksi, kritik, dan masukan yang membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Akhirnya penulis hanya bisa berharap semoga karya kecil ini menjadi wahana yang memberikan makna besar bagi pembaca. Amin.

Salam hormat,
Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PEMBELAJARAN SASTRA DALAM PEMBUDAYAAN KARAKTER	
A. Konsep Dasar Pembelajaran Sastra	1
B. Orientasi Pembelajaran Sastra	6
C. Kondisi Pembelajaran Sastra Saat Ini	8
D. Pembelajaran Apresiasi Sastra.....	13
E. Pembelajaran Kreatif Sastra.....	21
F. Pembelajaran Ekspresi Sastra	28
BAB II GENRE SASTRA: PROSA FIKSI	
A. Pengertian Prosa Fiksi.....	37
B. Jenis Prosa Fiksi.....	39
C. Unsur Pembangun Prosa Fiksi.....	41
D. Kritik Prosa Fiksi	43
BAB III PEMBELAJARAN APRESIASI PROSA FIKSI	
A. Pendahuluan	45
B. Pembelajaran yang Berorientasi pada Kecakapan Hidup	47
C. Pembelajaran Apresiasi Prosa Fiksi yang Berorientasi pada Kecakapan Hidup	49
BAB IV FOLKLOR DAN LITERASI BUDAYA	
A. Hakikat Folklor	58
B. Folklor dan Literasi Budaya.....	66
BAB V MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DI ABAD MULTILITERASI GENERASI AWAL	
A. Media Multiliterasi	70
B. Ragam Media Multiliterasi	73
C. Berkenalan dengan Beberapa Media Multiliterasi.....	80
BAB VI MIXED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DI ABAD MULTILITERASI GENERASI MUTAKHIR	
A. Rasionalisasi	95
B. Konsep Augmented Reality	96
C. Konsep Virtual Reality.....	99
D. Konsep Mixed Reality (MR)	103

**BAB VII HASIL UJI MIXED REALITY FOLKLORE
DALAM PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT**

A. Hasil Penilaian Pakar	108
B. Hasil Respons Pengguna	110
C. Hasil Implementasi MR Folklor dalam Pembelajaran	116

**BAB VIII SEKOLAH DALAM CENGKERAMAN TEKNOLOGI:
Sebuah Penutup**

A. Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Masyarakat 5.0.....	123
B. Memotret Pendidikan Indonesia	127
C. Sekolah Dasar Indonesia, Mau ke Mana?	130

DAFTAR PUSTAKA	134
----------------------	-----

TENTANG PENULIS	139
-----------------------	-----

BAB I

PEMBELAJARAN SASTRA

DALAM PEMBUDAYAAN KARAKTER

A. Konsep Dasar Pembelajaran Sastra

Sastra sering didefinisikan sebagai karya imajinatif yang ditulis oleh seorang pengarang dengan tujuan untuk memberikan kesenangan bagi pembaca. Pengertian ini tentu saja merupakan pengertian yang keliru sebab sastra sebenarnya bukanlah sebuah karangan yang secara keseluruhan merupakan hasil imajinasi pengarang. Tidak ada seorang pengarang pun yang mampu menulis karya sastra hanya dengan berbekal imajinasi. Pengarang akan tetap menulis berdasarkan pengalaman dan atau pengetahuannya tentang realitas hidup dan kehidupan manusia sebagai sumber ide utamanya. Dengan demikian, sastra tetap diawali oleh data-data faktual yang berhasil ditangkap pengarang yang menggerakkannya untuk menulis. Dalam proses penulisannya, data faktual tersebut dibumbui dengan imajinasi sehingga terkesan lebih menarik. Selain dilengkapi imajinasi, penyusunan karya sastra tetap dilakukan dengan melibatkan kemampuan berpikir dan perasaan pengarangnya sehingga karya tersebut tetap menunjukkan dirinya sebagai karya yang beraturan dan berlogika.

Apakah sebenarnya sastra? Sastra merupakan karangan faktual imajinatif yang bersifat menyenangkan dan bermanfaat yang disusun pengarang dengan menggunakan bahasa sebagai media utamanya. Berdasarkan pengertian ini, sastra tetap merupakan karya yang dilandasi oleh data-data faktual yang berasal dari hidup dan kehidupan manusia sehingga sastra tetap merupakan sesuatu yang bermanfaat karena akan memberikan sejumlah pengalaman bagi pembacanya tentang memaknai hidup dan kehidupannya. Data faktual yang berhasil diperoleh pengarang tersebut selanjutnya dibumbui dengan daya imajinasi pengarang sehingga karya sastra mampu menarik pembaca dan memberikan kesan menyenangkan bagi pembacanya. Dengan demikian, kualitas karya sastra akan sangat bergantung pada kemampuan pengarang memadukan fakta dan imajinasi menjadi sebuah karya melalui penggunaan bahasa yang khas sebagai media utamanya. Batasan antara fakta dan imajinasi sendiri menjadi sangat kabur walaupun porsi antara keduanya mestilah berimbang sebab jika fakta terlalu mendominasi dalam karya, karya tersebut dapat dikatakan bukanlah sebuah sastra melainkan karya ilmiah. Sebaliknya, jika imajinasi yang terlalu mendominasi karya tersebut juga tidak dapat dikatakan sebagai sastra melainkan karya fantasi.

Kualitas pemaduan antara fakta dan imajinasi dalam karya sastra yang cenderung memiliki porsi seimbang inilah yang kemudian membedakan antara karya sastra dan karya picisan dan populer. Pembeda lain antara karya picisan dan populer dengan karya sastra adalah masalah dalam sastra sangat kompleks menyangkut berbagai dimensi kehidupan, seting cenderung diberdayakan sebagai metafora, atmosfer, dan penonjolan, tema dan amanatnya sangat bermanfaat bagi pembacanya. Sebaliknya karya picisan dan

populer lebih banyak mengangkat tema percintaan, silat, hantu dan seksualitas sehingga tidak sekompleks tema dan masalah dalam sastra; seting hanya digunakan sebagai atmosfer cerita, dan amanat yang terkandung di dalamnya sangat miskin.

Bertemali dengan uraian di atas, sastra senantiasa dibangun oleh empat komponen utama penciptaan yakni pengarang sebagai penulisnya, bahasa sebagai media utamanya, isi karya sebagai muatannya, dan unsur sastra sebagai strukturnya. Atas kompleksitas inilah sebuah karya sastra senantiasa dipandang sebagai karya yang layak untuk diajarkan sebab di samping memberikan kesenangan terhadap pembaca sastra juga memberikan makna dan pengetahuan bagi pembacanya.

Pengarang sebagai penulis sastra tentu saja menulis karya sastra dengan melibatkan seluruh kemampuannya dalam berpikir, berperasaan, dan berimajinasi. Ketiga proses ini dipadu dengan latar belakang dirinya yang akan turut pula mewarnai karya yang dihasilkannya. Latar belakang dimaksud adalah latar belakang pengarang sendiri seperti agama, keyakinan, sensitivitas, intelektualitas, pandangan hidup, dan pendidikan pengarang. Selain itu realitas sosial seperti konvensi sosial, budaya, bahasa, politik, dan konvensi sastra sendiri merupakan bagian lain yang turut membangun sebuah karya sastra. Perpaduan antara latar belakang pengarang dan realitas sosial inilah yang kemudian dikenal dengan istilah unsur ekstrinsik yang membangun karya sastra.

Bahasa sastra merupakan bahasa yang memiliki ciri khas tersendiri. Sejalan dengan kenyataan ini, wajarlah jika banyak orang yang mengatakan bahwa bahasa sastra bukanlah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian sebenarnya penggunaan bahasa ini akan sangat bergantung pada genre sastra. Dalam sebuah puisi, bahasa yang digunakan memang cenderung sangat berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam prosa fiksi dan drama bahasa yang digunakan lebih hidup, artinya masih mencerminkan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Terlepas dari tingkat pencerminannya terhadap kehidupan, bahasa sastra memang memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas tersebut terutama terletak pada penggunaan lambang, simbol, dan makna khusus yang terkandung di dalamnya. Ciri khas ini pulalah yang memungkinkan karya sastra untuk dipelajari karena akan memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang penggunaan bahasa. Melalui kajian stilistika yang bertolak dari asumsi bahwa bahasa mempunyai tugas dan peran penting dalam kehadiran karya sastra misalnya, pembaca akan mampu menemukan keindahan sebuah karya sastra yang sebagian besar disebabkan oleh kemampuan penulis mengeksplorasi kelenturan bahasa sehingga menimbulkan kekuatan dan keindahan.

Bahasa sastra adalah bahasa yang khas, bahasa yang telah dilentur-lenturkan oleh pengarang sehingga mencapai kesan keindahan dan kehalusan rasa. Pengarang menggunakan kata-kata yang khusus untuk menyatakan perasaan dan pikiran yang khusus, serta untuk meninggalkan kesan sensitivitas yang khusus pula. Dalam puisi, misalnya bahasa memancarkan berbagai pengertian yang tidak ada batasannya. Dari sebuah kata dapat terpancing jangkauan imajinasi pembaca melampaui berbagai dimensi,

serta meninggalkan berbagai kesan sesuai dengan daya tanggap dan daya interpretasi orang seseorang. Dasar penggunaan bahasa dalam sastra bukan hanya sekedar paham, tetapi lebih dari itu adalah keberdayaan mengusik dan meninggalkan kesan estetik (Semi, 1990).

Komponen sastra yang ketiga adalah isi karya sastra itu sendiri. Isi karya sastra merupakan muatan yang terkandung dalam karya sastra yang akan memberikan pengalaman dan pengetahuan penting bagi pembaca. Pengalaman dan pengetahuan ini akan timbul karena pada dasarnya isi karya sastra dihasilkan pengarang melalui kontemplasi yang tinggi sehingga di dalamnya terkandung berbagai unsur pemaknaan hidup yang sangat berguna bagi pengarang. Unsur pemaknaan hidup yang dimaksud adalah ajaran agama, nilai, norma, moral, pendidikan, psikologis, ekonomi, politik, dan dimensi sosial budaya lain yang menjadi isi karya sastra. Isi penciptaan inilah yang akan berfungsi sebagai media pendidikan terhadap pembaca dalam hal memaknai realitas kehidupan sehingga pembaca akan lebih terbina budi pekertinya.

Unsur terakhir dari karya sastra adalah struktur karya sastra itu sendiri. Sebagaimana kita ketahui karya sastra dapat digolongkan menjadi tiga genre yang berbeda yakni puisi, prosa fiksi, dan drama. Masing-masing jenis karya sastra ini memiliki unsur-unsur yang berbeda. Puisi misalnya dibangun oleh struktur fisik berupa diksi, pengimajian, kata konkret, bahasa figuratif, versifikasi, dan tipografi serta struktur batin meliputi tema, nada, rasa, dan amanat. Prosa fiksi dan drama dibangun oleh unsur yang hampir sama yakni tema, alur, penokohan, seting, sudut pandang, bahasa, dan moral. Perbedaan utama antara prosa fiksi dan drama terletak pada bentuk penyajiannya yakni prosa fiksi disajikan dalam bentuk prosa bebas sedangkan drama disajikan dalam bentuk dialog-dialog yang dikemas dalam babak dan adegan. Sejalan dengan uraian ini, struktur karya sastra merupakan pengetahuan penting yang harus dipelajari agar pembaca mampu menentukan secara tepat jenis karya sastra yang dibacanya.

Bertemali dengan uraian di atas, membaca karya sastra merupakan hal yang penting dilakukan. Sejalan dengan hal ini E.E Kelet (Aminudin, 2000) mengungkapkan bahwa pada saat ia membaca suatu karya sastra, dalam kegiatan tersebut ia selalu berusaha menciptakan suasana serius, tetapi dengan suasana batin riang. Penumbuhan sikap serius dalam membaca karya sastra terjadi karena sastra bagaimanapun lahir dari daya kontemplasi batin pengarang sehingga untuk memahaminya juga membutuhkan pemilikan daya kontemplasi pembacanya. Sementara pada sisi lain sastra merupakan bagian dari seni yang berusaha menampilkan nilai-nilai keindahan yang bersifat aktual dan imajinatif sehingga mampu memberikan hiburan dan kepuasan rohani pembacanya.

Sejalan dengan pernyataan di atas, tidak berlebihan jika Boulton (Aminudin, 2000) lebih lanjut mengungkapkan bahwa cipta sastra, selain menyajikan nilai-nilai keindahan serta paparan peristiwa yang mampu memberikan kepuasan batin pembaca, juga mengandung pandangan yang berhubungan dengan masalah yang terdapat dalam kehidupan ini. Kandungan makna yang begitu kompleks serta berbagai macam nilai

keindahan tersebut dalam hal ini akan mewujudkan atau tergambar dalam media kebahasaan, media tulisan, dan media struktur wacana. Atas dasar inilah Aminudin (2000) menyatakan bahwa karya sastra sebenarnya mengandung berbagai macam unsur yang sangat kompleks, antara lain (1) unsur keindahan, (2) unsur kontemplatif yang berhubungan dengan nilai-nilai atau renungan tentang agama, filsafat, dan berbagai kontemplatif permasalahan kehidupan, (3) media pemaparan berupa bahasa, dan (4) unsur-unsur intrinsik yang berhubungan dengan ciri karakteristik cipta sastra itu sendiri sebagai suatu teks yang sangat penting untuk dibaca dan diapresiasi pembacanya.

Karya sastra memang tidak hanya sekadar untuk dinikmati, melainkan perlu juga dimengerti, dihayati, dan ditafsirkan. Untuk menghadirkan pemahaman tersebut diperlukan apresiasi sastra. Dalam hal ini apresiasi sastra biasanya akan memberikan tolak ukur atau kriteria apa yang dapat dijadikan pegangan penilaian, di samping uraian mengenai nilai-nilai yang terdapat dalam karya sastra yang sedang diapresiasi. Sejalan dengan kondisi ini, pembelajaran sastra di sekolah sering juga disebut pembelajaran apresiasi sastra. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya bertujuan agar siswa mengetahui sastra melainkan lebih jauh bertujuan agar siswa mampu menemukan makna yang terkandung dalam karya sastra. Usaha menemukan makna yang terkandung dalam karya sastra salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan mengapresiasi karya sastra. Apresiasi sendiri merupakan kegiatan penting yang akan membina para siswa dalam berbagai sisi baik sisi intelektual, emosional, maupun spiritualnya.

Istilah Apresiasi berasal dari bahasa Latin *apreciatio* yang berarti mengindahkan atau menghargai. Dalam konteks yang lebih luas, istilah apresiasi menurut Gove (Aminudin, 2000) mengandung makna (1) pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin dan (2) pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang. Lebih lanjut, Taba dan Squire (Aminudin, 2000) berkesimpulan bahwa apresiasi melibatkan tiga aspek yakni:

1. aspek kognitif; berkaitan dengan keterlibatan intelektual pembaca dalam upaya memahami unsur-unsur sastra yang bersifat objektif;
2. aspek emotif; berkaitan dengan keterlibatan unsur emosional pembaca dalam upaya menghayati unsur-unsur keindahan dalam teks sastra yang dibaca.
3. Aspek evaluatif; berhubungan dengan kegiatan memberikan penilaian terhadap baik–buruk, indah tidak indah, sesuai tidak sesuai, serta sejumlah ragam penilaian sebuah karya sastra yang lain.

Sejalan dengan rumusan apresiasi di atas, Effendi (2002) mengungkapkan bahwa apresiasi sastra adalah kegiatan mengauli karya sastra secara sungguh-sungguh sehingga menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra. Berdasarkan pengertian ini, apresiasi sastra dapat disimpulkan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan untuk

mengenal dan memahami karya sastra dari berbagai unsur pembentuknya untuk menumbuhkan kegairahan kepadanya dan memperoleh kenikmatan daripadanya.

Menurut A.S. Hornby (Nadaek, 1985: 44) apresiasi adalah kegiatan yang memberikan penimbangan, penilaian, pemahaman, dan pengenalan secara memadai. Tarigan (1984: 233) memberi batasan bahwa apresiasi sastra adalah penafsiran kualitas karya sastra hingga menimbulkan pengertian dan penghargaan terhadapnya. Sumardjo dan Saini (1989: 173) memberikan batasan bahwa apresiasi sastra adalah kegiatan memahami, menikmati, dan menghargai atau menilai karya sastra. Sudjiman dan Zoest (1996: 8) mengatakan bahwa apresiasi adalah penghargaan terhadap karya sastra yang didasarkan pada pemahaman. Demikianlah beberapa batasan mengenai apresiasi. Berdasarkan beberapa pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa apresiasi sebenarnya bukan mengenai konsep abstrak yang tidak pernah terwujud dalam tingkah laku, melainkan merupakan pengertian yang di dalamnya mengisyaratkan suatu kegiatan yang harus terwujud secara konkret.

Menilik pengertian apresiasi di atas, kegiatan apresiasi merupakan aktivitas yang memiliki makna penting bagi pelakunya. Dalam hal ini kegiatan apresiasi diyakini mampu meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual. Sejalan dengan hal ini, wajarlah jika apresiasi sastra merupakan bagian dari pembelajaran bahasa yang akan membekali siswa dengan berbagai macam tujuan penting pembelajaran sebagaimana diungkapkan di atas. Pertanyaannya sekarang, apakah sebenarnya pembelajaran apresiasi sastra?

Pembelajaran sastra atau pembelajaran apresiasi sastra adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk menemukan makna dan pengetahuan yang terkandung dalam karya sastra di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru melalui kegiatan menggauli karya sastra tersebut secara langsung yang dapat pula didukung dan disertai oleh kegiatan tidak langsung. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran sastra haruslah dilakukan dengan jalan menyentuh secara langsung siswa dengan karya sastra. Pembelajaran sastra yang berorientasi terhadap pembentukan pengetahuan tentang teori dan sejarah sastra sebagai bentuk apresiasi tidak langsung tidak boleh dilakukan tanpa melibatkan siswa secara langsung menggauli karya sastra tersebut. Dengan kata lain, pembekalan pengetahuan tentang teori dan sejarah sastra hanyalah sebuah pelengkap bagi kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra dan bukan merupakan kegiatan utama yang menjadi tujuan pembelajaran.

Bertemali dengan pengertian di atas, bagaimana bentuk nyata pembelajaran sastra? Bentuk nyata pembelajaran sastra hendaknya sejalan dengan kegiatan mengapresiasi sastra sebagaimana yang dikemukakan Effendi (2002) bahwa pada prinsipnya kegiatan mengapresiasi sastra ialah (1) membaca beragam cipta sastra sebanyak-banyaknya, (2) mempelajari teori sastra sebanyak-banyaknya, (3) mempelajari esai dan kritik sastra sebanyak-banyaknya, dan (4) mempelajari sejarah sastra sebanyak-banyaknya. Kegiatan pertama merupakan komponen utama pembelajaran apresiasi sastra

dan tiga komponen lainnya merupakan komponen pendukung dalam pembelajaran apresiasi sastra.

Selain keempat aktivitas tersebut di atas, sebenarnya masih ada dua kegiatan lain yang dapat dilakukan selama pembelajaran apresiasi sastra yakni (1) kegiatan kreatif sastra yakni kegiatan belajar mencipta sendiri karya sastra dan (2) kegiatan ekspresif sastra yakni kegiatan membaca dan mementaskan karya sastra. Dua kegiatan ini memiliki nilai sangat penting karena merupakan bagian dari kegiatan apresiasi sastra itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, bentuk nyata pembelajaran apresiasi sastra pada dasarnya adalah serangkaian aktivitas yang harus dilakukan siswa untuk memaknai dan memahami karya sastra, mencipta karya sastra, dan mengekspresikan karya sastra. Ketiga aktivitas ini harus dilakukan siswa di sekolah dengan porsi yang seimbang sehingga siswa akan beroleh berbagai pengetahuan dan pengalaman bersastra sebagai tujuan pembelajaran sastra yang sesungguhnya. Pemaduan ketiga aktivitas ini lebih lanjut diyakini pula mampu membentuk budi pekerti dan membangun karakter siswa sehingga siswa mampu menjadi insan yang utuh sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

B. Orientasi Pembelajaran Sastra

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pendapat tersebut, pada hakikatnya pendidikan mengarah kepada proses pelaksanaan bimbingan bagi peserta didik untuk membantu peserta didik mengembangkan diri secara optimal di dalam kehidupannya di masyarakat.

Berkaitan dengan pengertian pendidikan di atas, proses pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan, harus pula dilakukan dengan menitikberatkan pada pengembangan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa memperoleh bekal guna menghadapi kehidupan di masyarakat. Proses pembelajaran bukan proses memaksakan kehendak, tetapi merupakan suatu upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk mengembangkan dirinya. Konsep ini berlaku pula dalam proses pembelajaran sastra di sekolah.

Hakikat pembelajaran sastra ialah memperkenalkan kepada siswa nilai-nilai yang dikandung karya sastra dan mengajak siswa ikut menghayati pengalaman-pengalaman yang disajikan itu. Secara khusus, pembelajaran sastra bertujuan mengembangkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai indriawi, nilai akali, nilai efektif, nilai keagamaan, dan nilai sosial secara sendiri-sendiri atau gabungan dari keseluruhan itu, sebagaimana tercermin dalam karya sastra. Dalam bentuk yang paling sederhana, pembinaan apresiasi sastra bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara tentang sastra (Oemarjati, 1991: 61). Secara lebih komprehensif,

Rusyana (1982: 6) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran sastra adalah untuk beroleh pengalaman dan pengetahuan tentang sastra.

Selain tujuan pembelajaran sastra sebagaimana dikemukakan beberapa ahli di atas, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia pun telah mencantumkan dua tujuan pembelajaran sastra. Tujuan pertama adalah agar siswa bisa menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Tujuan ini menghendaki agar siswa mencintai karya sastra. Berdasarkan kecintaannya tersebut selanjutnya siswa akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman bersastra sehingga akan berdampak pada semakin luasnya wawasan siswa tentang fenomena hidup dan kehidupan manusia. Beranjak dari pemahaman terhadap fenomena hidup ini siswa dibentuk agar memiliki budi pekerti yang halus, bermoral, dan tentu saja ujung-ujungnya berkarakter. Karena media karya sastra adalah bahasa, dengan demikian mempelajari sastra juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbahasa sastra yang lebih menekankan aspek semantik atau pemaknaan bahasa.

Tujuan pembelajaran sastra kedua yang terdapat dalam KTSP adalah agar siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Tujuan ini pada dasarnya adalah membentuk sikap positif siswa terhadap karya sastra. Siswa diharapkan mampu menyadari bahwa sastra merupakan bagian budaya bangsa yang luhur yang di dalamnya terkandung berbagai nilai tentang kehidupan. Berdasarkan kesadaran diri ini siswa diharapkan meyakini bahwa sastra tidak hanya sekedar sebuah media imajinatif tanpa makna melainkan sebuah karya yang di dalamnya terkandung muatan-muatan intelektual tingkat tinggi yang mungkin tidak dimiliki oleh bangsa-bangsa lain di dunia.

Secara lebih khusus, tujuan pembelajaran apresiasi puisi dikemukakan Effendi (Nadaek, 1985: 47) mencakup tiga hal sebagai berikut.

1. Anak didik hendaknya memperoleh kesadaran yang lebih baik terhadap diri sendiri, orang lain, dan kehidupan sekitarnya hingga bersikap terbuka, rendah hati, peka perasaan, dan pikiran kritisnya terhadap tingkah laku pribadi, orang lain, serta masalah-masalah kehidupan di sekitarnya.
2. Anak didiknya hendaknya memperoleh kesenangan dari membaca dan mempelajari puisi pada waktu senggangnya.
3. Anak didik hendaknya memperoleh pengetahuan dan pengertian dasar tentang puisi hingga tumbuh keinginan untuk memadukannya dengan pengalaman pribadinya yang diperoleh di sekolah kini dan mendatang.

Pada prinsipnya ketiga tujuan di atas berlaku pula bagi pembelajaran sastra yang lain baik prosa fiksi maupun drama.

Bertemali dengan tujuan sastra, Teeuw (1982) mengharapakan pendidik di bidang apresiasi sastra harus mengembangkan kepekaan siswa terhadap konvensi, aturan-aturan

yang berlaku dalam puisi modern, mulai dari dasarnya. Pembelajaran bentuk dan isi harus berimbang agar penikmat yang masih muda itu dapat menafsirkan makna puisi dengan tepat. Konvensi yang dimaksudkan menyangkut latar belakang lingkungan masyarakat pemakai bahasa dan budaya tertentu dan keakraban di bidang ini dapat menafsirkan puisi dengan tepat. Tujuan seperti inilah yang harus dicapai oleh semua siswa. Apabila seorang sudah tinggi tingkat apresiasinya, ia akan mampu menikmati sastra sekaligus mampu menjadi seorang berbudi pekerti luhur dan berkarakter.

Selain beberapa tujuan di atas, pembelajaran apresiasi sastra pun hendaknya ditujukan untuk menjadikan siswa sebagai seorang apresiator yang baik. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa kegiatan mengapresiasi sastra tidak dapat dilakukan sesuka hati, melainkan harus mematuhi aturan pengapresiasian sastra. Oleh sebab itu, seorang apresiator harus mempunyai bekal dalam mengapresiasi sastra. Bekal yang harus dimiliki seorang apresiator sebagai bagian tujuan pembelajaran apresiasi sastra antara lain sebagai berikut.

- 1) Kepekaan emosi atau perasaan, sehingga siswa mampu memahami dan menikmati unsur-unsur keindahan yang terdapat dalam citra sastra
- 2) Pemilikan pengetahuan dan pemahaman yang berhubungan dengan masalah kehidupan dan pengalaman, baik lewat penghayatan kehidupan ini secara intensif-kontemplatif maupun dengan membaca buku-buku filsafat dan psikologi.
- 3) Pemahaman terhadap aspek kebahasaan
- 4) Pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cipta sastra yang berhubungan dengan teori sastra (Aminudin, 2000)

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa seyogyanya pembelajaran sastra memang diorientasikan agar siswa beroleh pengetahuan sastra dan pengalaman bersastra. Pengetahuan sastra artinya siswa mampu memahami karya sastra disertai dengan pengetahuannya tentang teori, sejarah, dan kritik sastra. Pengalaman bersastra artinya siswa harus mampu memiliki pengalaman dalam berkreasi sastra dan berekspresi sastra. Tujuan lain adalah membangun karakter siswa. Sejalan dengan tujuan ini pembelajaran sastra hendaknya diwujudkan minimalnya dalam tiga bentuk pembelajaran apresiasi sastra yakni pembelajaran apresiasi sastra, pembelajaran kreasi sastra, dan pembelajaran ekspresi sastra yang semuanya harus dilaksanakan berbasis pada pembentukan karakter siswa.

C. Kondisi Pembelajaran Sastra Saat Ini

Usaha ke arah pencapaian tujuan pembelajaran sastra sebagai dipaparkan di atas telah banyak dilakukan oleh guru di sekolah. Namun demikian, kritik dan kekhawatiran terhadap pembelajaran sastra di sekolah masih banyak dikemukakan dalam diskusi-diskusi atau seminar. Kongres Bahasa Indonesia IV antara lain mencatat kesimpulan yang menyatakan bahwa “Pembelajaran sastra di sekolah sebagai bagian tak terpisahkan dari pembelajaran sastra belum mencapai tujuan yang sesuai dengan fungsinya sebagai

pengembang wawasan nilai kehidupan dan kebudayaan.” Pertemuan Ilmiah Nasional IV Hiski di Lembang tahun 1991 juga memperbincangkan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sastra (Iskandarwassid, 2004: 2). Hal ini juga mengisyaratkan secara implisit bahwa pembelajaran sastra di sekolah masih belum mencapai tujuan secara optimal.

Sayuti (1985: 1) mengemukakan secara gamblang bahwa “Terhadap pembelajaran sastra kita dewasa ini, banyak keluhan yang muncul di tengah masyarakat, baik dari kalangan sastrawan, ahli pendidikan dan pembelajaran sastra, maupun dari guru sastra sendiri.” Lebih jauh, Sayuti juga mengemukakan bahwa pada dasarnya masalah pembelajaran sastra disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor buku ajar sastra, faktor sarana, faktor guru, faktor sistem ujian.

Berkenaan dengan faktor guru sastra, keluhan terhadap pembelajaran sastra terutama berkenaan dengan keprofesionalan guru sastra yang selama ini masih rendah. Jamaludin (2003: 94) menyimpulkan bahwa masalah tersebut berakar dari (1) wawasan guru tentang sastra yang masih rendah, (2) rendahnya kecintaan guru terhadap sastra, (3) rendahnya kepedulian guru terhadap perkembangan sastra, dan (4) rendahnya kemauan guru untuk berlatih meningkatkan kemampuan bersastranya.

Problematika tentang kurang profesionalnya guru sastra juga diungkapkan Rusyana (Sarumpaet, 2002: 112) yang menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa 41% guru kurang mengetahui bagaimana cara mengajarkan sastra. Ketidakmampuan ini juga mencerminkan ketidakmampuan guru dalam menghadapi karya sastra atau cara memahami, menelaah, menafsirkan, dan menilai karya sastra. Kenyataan ini tentu saja bertentangan dengan syarat-syarat guru sastra yang baik, seperti yang dikemukakan oleh Rusyana (1982: 9-11) bahwa guru sastra yang baik harus mempunyai kecintaan terhadap sastra, kemampuan apresiasi yang baik terhadap sastra, terus berlatih mengadakan kritik terhadap karangan yang dibacanya, dan mampu memilih bahan ajar sendiri.

Beberapa pernyataan ahli di atas, sejalan dengan penelitian kecil yang penulis lakukan pada medio 2004 yang menunjukkan bahwa pembelajaran sastra masih banyak memiliki problematika terutama ditinjau dari aspek guru, siswa, kurikulum dan materi, metode pembelajaran, dan sarana. Kondisi ini ditunjukkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran sastra sampai kini, masih mengarah pada hafalan teori dan sejarah sastra. Hal ini mungkin disebabkan oleh keberadaan kurikulum di Indonesia yang masih sarat materi sebagai mana dikemukakan Jassin bahwa karena banyaknya mata pelajaran, sastra tidak diajarkan secara baik dan cenderung menjadi hafalan saja.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, sebenarnya ada beberapa faktor yang menyebabkan pengajaran sastra kurang mengarah kepada hal-hal yang apresiatif dan ekspresif, tetapi lebih menitikberatkan segi teori dan historisnya. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor buku pelajaran sastra, faktor sarana, faktor guru, sistem ujian dan faktor sastra itu sendiri

Faktor pertama menyangkut masalah buku-buku pelajaran sastra yang hampir semuanya disusun tanpa pengorganisasian yang baik. Karya sastra yang disajikan tidak pernah disertai dengan langkah-langkah apresiasi yang harus dilakukan para siswa. Sebagai konsekuensinya, pembelajaran sastra berlangsung monoton dan kering. Faktor sarana menyangkut langkanya perpustakaan sekolah yang cukup memadai atau kurangnya buku-buku bacaan kesastraan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pengajaran seperti telah dicanangkan pada kurikulum. Dalam situasi semacam itu seorang guru sastra lebih mementingkan penggunaan buku teks seadanya yang di dalamnya sangat dangkal dalam memperkenalkan karya sastra terhadap siswa. Selanjutnya, banyak guru sastra yang kurang mendapat latihan atau tidak mau berlatih dan meningkatkan diri untuk mengadakan pendekatan sastra sesuai dengan tujuan pengajaran sastra yang diharapkan, yakni pembinaan apresiasi. Masalah ini tentu saja juga menyangkut faktor sosial ekonomi negara kita, walaupun dalam ukuran yang sangat kecil sekali. Sistem ujian yang ada hingga kini, terutama yang mengenai mata pelajaran ilmu sosial, kelihatan mementingkan hafalan dan kemampuan mereproduksi. Tidak dapat dipungkiri bahwa membuat pertanyaan-pertanyaan ujian yang diarahkan kepada kepekaan apresiasi sastra memang lebih sulit bila dibandingkan dengan menyusun soal yang bertujuan sekedar mereproduksi. Oleh karena itu, soal pun lebih banyak dikembangkan berdasarkan aspek keekonomisan bukan dikembangkan berdasarkan aspek ketepatan konstruksinya.

Kondisi kurang baik dalam pembelajaran sastra di sekolah di atas terjadi pula pada perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Endraswara (2003: 15) yang menjelaskan bahwa di perguruan tinggi pun pembelajaran sastra juga lebih terarah pada analisis dan telaah-telaah yang kering-kerontang. Mahasiswa hanya diharuskan menerapkan teori-teori yang kurang membumi. Pernyataan ini memiliki arti bahwa pembelajaran sastra di perguruan tinggi masih belum mengajak mahasiswa untuk menghayati karya sastra secara mendalam. Pembelajaran sastra yang demikian tentunya tidaklah mendorong terciptanya karya ilmiah, berupa makalah maupun skripsi sastra, yang baik, lebih jauh tidak mampu menghasilkan karya sastra dari para mahasiswanya yang sebenarnya bisa digunakan sebagai bahan kajian perkuliahan.

Kondisi pembelajaran sastra di perguruan tinggi juga diungkapkan oleh Oemarjati (1991: 68) yang menyatakan bahwa pada kenyataannya kegiatan kuliah apresiasi sastra sering dilakukan dosen dengan hanya mengharuskan mahasiswa untuk melahap semua buku teks untuk menemukan kaidah-kaidah dan teori-teori yang telah ada. Hal ini tentu saja jauh dari harapan yang mengharuskan dosen menjadi mitra diskusi mahasiswa dalam memahami dan menghayati karya sastra. Dengan kata lain, dosen yang memberikan kuliah dengan berbekal buku-buku wajib semata-mata tidak dapat membawakan peranannya dengan baik guna memberikan berbagai pengalaman kepada mahasiswa calon guru sastra tentang apresiasi sastra dan menulis sastra.

Bukti lain yang menunjukkan bahwa masih lemahnya pembelajaran sastra di perguruan tinggi adalah masih jarangnyalah mahasiswa keguruan menghasilkan karya sastra

khususnya cerita pendek, baik yang dimuat pada surat kabar maupun diterbitkan secara independen. Selain itu, indeks prestasi mahasiswa dalam mata kuliah kreativitas bersastra masih tergolong rendah, belum mencapai taraf rata-rata 3,00. Hal ini diperkuat oleh lemahnya minat, motivasi, dan sikap sebagian besar mahasiswa terhadap sastra. Kenyataan ini akan berdampak pada apa yang diungkapkan Sayuti (1985: 4) bahwa guru sastra kurang mendapatkan latihan atau tidak mau berlatih dan meningkatkan diri dalam hal pembinaan apresiasi sastra.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran apresiasi sastra dipermasalahkan karena dirasakan tidak memenuhi harapan. Melalui kegiatan pembelajaran sastra Indonesia di sekolah, guru dan masyarakat mengharapkan agar siswa memiliki wawasan yang memadai tentang sastra, bersikap positif terhadap sastra, serta mampu mengembangkan wawasan terhadapnya. Kiranya tidaklah terlampau berlebihan jika diharapkan demikian, sebab sekolah adalah lembaga pendidikan yang berfungsi menjembatani peserta didik mencapai tujuan pendidikan yakni membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki intelektualitas yang tinggi, emosional yang stabil, dan spiritual yang unggul. Di samping itu, di dalam kurikulum sekolah juga sudah dicantumkan tujuan kurikuler yang berkenaan dengan kesusastraan yang intinya mengharapkan siswa memiliki pengetahuan dasar tentang apresiasi sastra; siswa memiliki keterampilan untuk mengapresiasi sastra Indonesia. Namun kenyataannya hal tersebut masih pungguk merindukan bulan.

Bertemali dengan kondisi ini, Endraswara (2003: 12) mengemukakan bahwa biang keladi pembelajaran sastra adalah pengajar sastra yang feodal. Pengajar yang demikian berasumsi bahwa pengajar adalah orang super, serba tahu, paling pandai dan istilah sejenisnya, sedangkan sebaliknya peserta didik hanyalah objek yang harus patuh. Guru yang feodal tidak memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini juga berdampak pada terbengkalainya soal kreativitas peserta didik. Kondisi ini akan menyeret kepada kenyataan bahwa pembelajaran sastra tidak mampu membawa peserta didik untuk bergumul langsung maupun tidak langsung dengan karya sastra, apalagi untuk menjalin keterlibatan batin antara peserta didik dengan karya sastra. Jelasnya semua itu bermuara pada kekeringan pembelajaran sastra.

Melihat kenyataan di atas, sudah sepantasnya ekologi pembelajaran sastra di sekolah harus dirombak. Ini berindikasi bahwa dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran sastra hendaknya lebih terarah pada usaha melibatkan siswa secara langsung dengan karya sastra agar siswa memperoleh pengalaman sastra yang sebenarnya, sebab pembelajaran sastra hakikatnya adalah sebuah pengalaman. Usaha memberikan pengalaman bersastra juga tidak sekadar untuk mengapresiasi karya sastra tetapi lebih jauh mencapai taraf mencipta sastra.

Endraswara (2003: 16) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran sastra di sekolah harus kreatif seperti halnya menyelenggarakan kegiatan ziarah sastra, wisata sastra, kamping sastra, dan atau bengkel sastra dengan tujuan agar siswa mampu benar-

benar memahami, menghayati, dan mencipta sastra. Dalam pelaksanaannya sastrawan juga dapat dilibatkan untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang mengapresiasi sastra dan mencipta sastra.

Lantas bagaimana wujud konkret pembelajaran sastra? Bagaimana cakupan wilayah pengajaran sastra yang ideal? Sejalan dengan tujuan pembelajaran sastra, pembelajaran sastra hendaknya diwujudkan minimalnya dalam tiga bentuk pembelajaran apresiasi sastra yakni pembelajaran apresiasi sastra, pembelajaran kreasi sastra, dan pembelajaran ekspresi sastra yang semuanya harus dilaksanakan berbasis pada pembentukan karakter siswa. Masing-masing wujud pembelajaran sastra ini selanjutnya akan dibatasi oleh cakupan pembelajaran sastra baik berdasarkan kurikulum maupun berdasarkan wilayah khusus pembelajaran sastra genre tertentu.

Cakupan wilayah pembelajaran sastra berdasarkan kurikulum artinya pembelajaran sastra harus ditujukan agar siswa memiliki sejumlah kompetensi sebagaimana tercantum dalam KTSP. Dalam hal ini yang paling menentukan adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum tersebut. Namun demikian, mengingat bahwa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum bersifat minimal, guru juga dapat menentukan cakupan pembelajaran sastra secara lebih luas berdasarkan genre sastranya itu sendiri. Bertemali dengan hal ini, masing-masing wilayah pengajaran sastra akan sangat beragam sesuai dengan kreativitas guru dan cakupan genre sastra itu sendiri. Dalam kaitannya dengan cakupan wilayah pengajaran apresiasi sastra berdasarkan genre sastra, guna lebih jelas berikut diberikan wilayah cakupan pembelajaran sastra yang bergenre puisi yang sebenarnya berlaku pula bagi genre sastra yang lain dengan melakukan modifikasi berdasarkan struktur pembangun karya tersebut.

Natia (Nadaek, 1985: 50) menyebutkan tiga hal pokok yang dipusatkan dalam pembelajaran apresiasi puisi sebagai berikut.

- 1) Kegiatan memahami puisi (memahami isi keseluruhan, rasa yang terkandung di dalamnya, memahami arti dan rasa apa yang didukung setiap kata, setiap baris, dan setiap kalimat). Puisi disusun atas larik-larik. Larik-larik berangkaian dan membentuk bait yang mengandung pertalian makna. Makna itu dapat dibagi sebagai berikut.
 - a) Makna lugas (denotatif atau makna sebenarnya)
 - b) Makna kias (makna konotatif)
 - c) Makna lambang (makna simbolis)
 - d) Makna utuh (makna lengkap, tercipta dari hubungan antara makna kata, pengimajian, pengiasan, dan pelambangan)
 - e) Enjabemen (perlompatan baris atau larik-larik sajak)
 - f) Interpolasi (penyisipan), fungsinya untuk interpretasi, untuk mamahi baris atau kalimat sajak.
 - g) Kelompok kata (bagian kalimat yang erat sekali satu dengan yang lain)
- 2) Kegiatan membaca puisi dan deklamasi

3) Kegiatan mencipta puisi

Pengetahuan mengenai wilayah apresiasi akan memberikan kesempatan pada guru untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang sejauh mana kegiatan apresiasi dapat diajarkan di sekolah dan sejauh mana pemahaman siswa terhadap karya sastra itu sendiri. Untuk menunjang pembelajaran yang baik, tentunya guru harus memiliki beberapa kriteria khusus dalam mengajarkan karya sastra seperti yang dikemukakan Eliot (dalam Nadaek. 1985: 52) sebagai berikut.

- a. Harus mencintai dan menikmati karya sastra itu sendiri agar siswa dapat digerakkan untuk menikmatinya pula.
- b. Mengerti sejarah sastra sehingga dapat membimbing siswa menikmati siswa masa lalu karena itu merupakan bagian dari masa kini.
- c. Guru harus menyadarkan murid atau siswanya bahwa kegiatan di bidang sastra adalah kegiatan yang berkelanjutan
- d. Guru harus mampu memperkenalkan sastra modern kepada siswanya seraya mengingatkan mereka tentang bagian yang hakiki dari penikmatan itu (menikmati dulu baru pemahaman)

Seseorang yang hendak membagi kenikmatan kepada orang lain haruslah ia memiliki terlebih dahulu rasa kenikmatan itu. Ia harus mencintai wilayah atau bidang yang digarapnya. Ia harus mengerti sejarah karena dengan sejarah kesusastraan yang ia miliki, wawasan, pandangan, dan gagasan akan lebih luas dan mengesankan. Sejalan dengan hal tersebut, untuk meninggikan kemampuan siswa dalam mengapresiasi sastra kegiatan berkelanjutan perlu dilakukan. Dalam hal ini siswa hendaknya dibiasakan menikmati dulu karya sastra. Setelah menikmati kemudian disuguhkan masalah yang lebih rumit dan lebih modern. Namun, perlu disadari kenikmatan menghayati sastra akan muncul dari sebuah pemahaman yang dimiliki. Dengan demikian, agar siswa mampu menikmati sastra, siswa terlebih dahulu harus memahaminya.

D. Pembelajaran Apresiasi Sastra

Pembelajaran apresiasi sastra harus diwujudkan melalui serangkaian aktivitas yang secara langsung melibatkan siswa untuk mengakrabi karya sastra. Terdapat dua tahapan yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mengakrabkan anak didiknya dengan karya sastra. Tahap pertama adalah tahap langsung yakni dengan menugaskan siswa untuk membaca karya sastra dan tahap kedua yaitu tahap tidak langsung dengan cara membekali para siswa dengan teori sastra, kritik sastra, dan sejarah sastra. Sejalan dengan hal di atas, pembelajaran apresiasi sastra harus dilaksanakan dengan menggunakan karya sastra sebagai bahan ajarnya.

Bertemali dengan penggunaan karya sastra sebagai bahan ajar sastra, karya sastra yang digunakan dalam pembelajaran harus dipilih secara cermat. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa tidak semua karya sastra dapat dijadikan bahan ajar. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk memilih bahan ajar sastra. Rahmanto (1995)

mengemukakan bahwa minimalnya karya sastra yang akan diajarkan di sekolah harus memenuhi tiga kriteria yakni bahasa, psikologi, dan latar belakang budaya. Ketiga kriteria tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria bahasa menyarankan agar karya sastra yang akan diajarkan hendaknya sesuai dengan tahapan kemampuan berbahasa anak. Dengan demikian karya sastra yang diajarkan akan lebih mudah dipahami siswa di sekolah. Karya sastra yang menggunakan bahasa rumit jelas tidak dapat diajarkan di sekolah dasar. Begitu pula sebaliknya, fiksi yang menggunakan bahasa yang terlalu mudah kurang tepat diajarkan di sekolah menengah.

Mengapa bahasa dijadikan salah satu kriteria bahan sastra? Seperti kita ketahui bahwa tujuan pembelajaran sastra adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra dan mengaplikasikan pesan moral dan nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian jelaslah tanpa memahami bahasa siswa tidak akan mampu mengapresiasi karya sastra apa lagi menerapkan nilai-nilai moral dalam karya sastra dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bila kita tinjau tujuan pembelajaran bahasa, sastra harus dijadikan media penambah kemampuan berbahasa siswa. Dengan demikian karya sastra yang dapat diajarkan adalah karya sastra yang dapat mendukung penguasaan bahasa siswa.

Kriteria psikologis menyarankan bahwa karya sastra yang diajarkan harus sesuai dengan taraf perkembangan mental siswa. Siswa sekolah dasar tidak mungkin diberi bahan ajar sastra yang memerlukan generalisasi, sebab perkembangan mental mereka belum sampai pada tahap tersebut. Untuk itu, sebagai acuan pemilihan bahan ajar sastra dirasakan perlu mengurai tahap perkembangan anak secara psikologi sebagai berikut.

- 1) Tahap pengkhayal. Anak berusia 8-9 tahun termasuk tahap pengkhayal. Anak lebih tertarik kepada cerita yang bersifat fantastis. Dengan disajikan karya sastra yang demikian maka siswa akan dapat memahami karya sastra secara cepat dan tepat.
- 2) Tahap romantik. Anak berusia 10-12 tahun masuk tahap romantik, artinya anak telah meninggalkan kesenangannya terhadap hal-hal yang bersifat fantastis tetapi pandangan terhadap dunia masih sederhana. Anak akan lebih menyenangi cerita kepahlawanan, petualangan, bahkan karya sastra tentang kejahatan.
- 3) Tahap realistik. Anak berusia 13-16 tahun termasuk tahap ini. Pada tahap ini akan lebih menyukai hal-hal yang bersifat realitas dan fakta-fakta untuk memahami masalah-masalah kehidupan yang nyata. Oleh sebab itu karya sastra yang disajikan harus mencerminkan realitas dan fakta yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.
- 4) Tahap generalisasi. Anak yang telah berusia lebih dari 16 tahun telah masuk tahap ini. Biasanya anak lebih menyukai untuk menemukan konsep-konsep abstrak dengan menganalisis suatu fenomena. Berdasar fenomena-fenomena yang ia hadapi, anak akan menggeneralisasikannya hingga menemukan suatu kesimpulan. Oleh sebab itu karya sastra yang disajikan hendaknya mengandung unsur kehidupan yang

problematis sehingga siswa tertantang untuk memecahkan masalah tersebut (Rahmanto, 1995)

Kriteria latar belakang budaya menyarankan bahwa karya sastra yang tepat untuk diajarkan adalah karya yang sesuai dengan budaya siswa. Dengan adanya kesamaan budaya siswa akan lebih cepat memahami karya sastra yang diajarkan oleh gurunya. Bahan ajar sastra juga boleh berasal dari budaya yang berbeda dengan tujuan agar siswa memahami budaya orang lain sebagai bahan perbandingan dengan budayanya. Namun jika hal ini akan menyebabkan siswa sulit memahami karya yang dibacanya; sebaiknya karya sastra semacam ini diberikan pada siswa yang telah cukup matang secara psikologis.

Selain tiga kriteria di atas perlu disampaikan bahwa bahan pengajaran pada prinsipnya harus memiliki nilai, moral, norma, dan mencerminkan karakter yang baik bagi siswa. Walaupun memenuhi ketiga kriteria di atas tanpa adanya nilai moral dan karakter, karya sastra itu tidak dapat dijadikan bahan ajar. Hal ini sesuai dengan tujuan pengajaran sastra yaitu membina moralitas siswa lewat karya sastra. Selain nilai, moral, karakter, dan tiga kriteria di atas, yang tidak kalah pentingnya menjadi kriteria bahan sastra adalah kesesuaian antara karya sastra dengan kurikulum bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan pengajaran sastra di sekolah tidak boleh lepas dari acuan utamanya yakni kurikulum bahasa Indonesia.

Khusus dalam pemilihan bahan ajar puisi, Rusyana (1982) menetapkan beberapa kriteria puisi yang dapat dijadikan bahan ajar sebagai berikut.

1. Isi sajak harus merupakan pengalaman dari dunia anak-anak sesuai dengan umur dan taraf perkembangan anak di dalam kelas.
2. Sajak itu harus memiliki daya tarik terhadap anak-anak
3. Sajak itu harus memiliki keindahan lahiriah bahasa, misalnya, irama yang hidup, tekanan kata-katanya yang nyata, permainan bunyi dan lain-lain.
4. Perbendaharaan kata sesuai dengan dunia anak-anak yang menerima mata pelajaran tersebut.

Dalam melaksanakan pembelajaran apresiasi sastra dapat dipilih sejumlah model pembelajaran yang umum maupun model pembelajaran khusus sastra. Beberapa model umum yang dimaksud misalnya model kontekstual, model Konstruktivis, model kooperatif-kolaboratif, model PAIKEM, model PBL, dan lain sebagainya. Beberapa model khusus pembelajaran sastra yang dapat digunakan dalam membelajarkan apresiasi puisi antara lain model Taba, Gordon, Strata, Rodrigues, Moddy, dan model-model lainnya. Selain model-model tersebut, pendekatan apresiasi dan kajian karya sastra pun dapat dimodifikasi menjadi model atau minimalnya metode pembelajaran apresiasi sastra. Beberapa model dan metode tersebut diuraikan di bawah ini.

1. Model Moddy

Berikut ini akan disajikan langkah-langkah pembelajaran puisi dengan model moddy yang disarikan dari uraian Rahmanto (1995).

- a. Pelacakan /pendahuluan
Sebelum puisi disajikan kepada siswa, guru sebaiknya menilik judulnya, isinya, dan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa.
- b. Penentuan sikap praktis
Untuk memperoleh gambaran tentang isi puisi perlu dibandingkan dengan karya lainnya dengan memperhatikan tema yang sama.
- c. Introduksi
Guru memberi stimulus kepada siswa dengan cara mengomentari secara singkat jenis puisi yang telah dibacanya agar siswa mempunyai pengetahuan awal tentang bahan yang akan dibaca. Setelah itu, siswa disuruh membaca, baik secara individu, kelompok atau bergiliran di depan kelas.
- d. Penyajian
Sebelum memulai membahas guru seharusnya telah menyiapkan beberapa pertanyaan secara bertahap yang berhubungan dengan isi puisi, misalnya tema, diksi, kata konkret dsb. Untuk mengembangkan minat belajar siswa, guru dapat menggunakan cara lain seperti pembuatan parafrase baik laporan tertulis atau lisan secara berantai di dalam kelas.
- e. Tugas-tugas praktis
Selama proses pembelajaran, setelah semua selesai dibaca, guru dapat memberikan tugas-tugas praktis di rumah, seperti membuat laporan makna puisi dari puisi lain yang dibaca siswa.
- f. Diskusi
Untuk mengakhiri pembelajaran sastra, dapat dilakukan dengan diskusi kelompok dan dipresentasikan baik secara lisan maupun tertulis, misalnya mengenai analisis puisi dengan berbagai pendekatan objektif, pragmatik, mimesis, dan ekspresif.

2. Model Strata

Strategi ini diperoleh dari tulisan seorang ahli pendidikan yang bernama Leslie Strata sehingga disebut strategi strata. Endraswara (2005) mengemukakan langkah dalam strategi ini yakni sebagai berikut.

- a. Penjelajahan
Siswa melakukan penjelajahan terhadap cipta sastra yang disukainya atau yang disarankan oleh guru. Penjelajahan dapat dilakukan dengan membaca, bertanya, mengamati/menyaksikan pementasan, dan kegiatan yang bertujuan untuk mendapat pemahaman tentang cipta sastra yang sedang dijelajahi.
- b. Interpretasi
Setelah penjelajahan, dilakukanlah penafsiran terhadap cipta sastra yang dijelajahi. Penafsiran dapat dilakukan dengan presentasi atau suatu penampilan lain. Dapat pula dengan menganalisis unsur-unsur yang membangun cipta sastra tersebut.

c. Re-Kreasi

Langkah ini adalah langkah pendalaman. Siswa diminta untuk mengkreasi kembali apa yang telah dipahaminya. Misalnya, mengubah bentuk cerita menjadi drama, menuliskan suatu bagian dalam sastra klasik dengan gaya masa kini, dsb. Cara melaksanakan setiap langkah di atas bergantung pada teknik yang ingin dipergunakan oleh guru. Strategi ini memungkinkan guru bekerja dengan siswa dalam kelompok-kelompok ataupun secara perorangan.

3. Model Taba

Strategi ini terdiri atas tahap-tahap. Setiap tahap diprakarsai oleh guru dengan pertanyaan guru menentukan jenis kegiatan siswa. Siswa secara berurutan terlibat dalam suatu proses pembentukan generalisasi, penjelasan/penafsiran, dan ramalan kesimpulan baru (penerapan).

Ada tiga tahap pokok dalam model taba ini. Setiap tahap dapat dikembangkan lagi menjadi tahap-tahap baru sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan.

- a. Pembentukan konsep
- b. Penafsiran data
- c. Penerapan prinsip

Penerapan model taba, prinsipnya diperlukan pengkajian unsur-unsur sastra baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus digiring ke arah generalisasi. Model ini mengikuti pola pemikiran induktif. Melalui model ini, siswa akan bebas terlibat dalam sebuah karya sastra. Mereka dapat membaca sendiri, mendengarkan sebuah pembacaan sastra, menyaksikan musikalisasi puisi, selanjutnya diminta memberi tanggapan. Dari sekian tanggapan siswa, lalu dirangkum, dicari titik temunya, kemudian disimpulkan.

4. Model Gordon

Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam memaknai karya sastra khusus puisi. Ada dua jenis model ini. Kedua jenis pelaksanaan model ini dijelaskan sebagai berikut (Joyce, 2001)

a. Model Pertama

1) Tahap Pertama:

Mendeskrripsikan kondisi nyata pada saat itu. Guru mengharapkan siswa mampu mendeskripsikan situasi atau topik sebagaimana yang dilihat pada saat itu

2) Tahap Kedua:

Analogi langsung. Siswa mengajukan analogi langsung, memilih salah satu, dan menjelaskan lebih lanjut

- 3) Tahap Ketiga:
Analogi langsung. Siswa melakukan analogi sebagaimana yang mereka pilih pada tahap kedua
 - 4) Tahap Keempat:
Konflik kempaan Siswa membuat deskripsi sesuai tahap I dan II, dan mengembangkan konflik kempaan, dan memilih salah satu
 - 5) Tahap Kelima:
Analogi langsung. Siswa mengembangkan dan menyeleksi analogi langsung lainnya berdasarkan kempaan.
 - 6) Tahap Keenam:
Uji coba terhadap tugas semula. Guru meminta siswa meninjau kembali tugas semula dan menggunakan analogi terakhir dan atau memasukkan pengalaman sinektik
- b. Model Pertama
- 1) Tahap Pertama:
Input Substantif. Guru memberi informasi topik baru.
 - 2) Tahap Kedua:
Analogi Langsung. Guru mengajukan analogi langsung dan meminta siswa mendeskripsikan analogi tersebut
 - 3) Tahap Ketiga:
Analogi Personal. Guru meminta siswa membuat analogi personal
 - 4) Tahap Keempat:
Membandingkan Analogi. Siswa mengidentifikasi dan menjelaskan butir-butir yang sama di antara materi sedang dibahas dan analogi langsung
 - 5) Tahap Kelima:
Menjelaskan berbagai perbedaan. Siswa menjelaskan analogi-analogi yang salah atau berbeda.
 - 6) Tahap Keenam:
Eksplorasi. Siswa menjelaskan kembali topik semula menurut bahasanya sendiri
 - 7) Tahap Ketujuh:
Memunculkan Analogi Baru

5. Model Rodrigues

Rodrigues dan Badaczewski (Endraswara, 2005:96) menawarkan langkah dan model pembelajaran apresiasi sastra yaitu:

- a. *class discussions*, kelas diciptakan lebih hidup dengan mengadakan diskusi satu atau lebih karya yang telah dibaca;
- b. *group discussions*, kelas dibagi menjadi kelompok 5-6 orang untuk mendiskusikan, menilai, dan menikmati karya sastra;

- c. *one-to-one discussions*, diskusi antar orang dalam suatu kelas, sebelumnya telah ada diskusi kecil, lalu ditunjuk juru bicara kelompok untuk menyampaikan hasil bacaan kepada orang lain;
- d. *role playing*, dari karya sastra yang dibaca dicoba ditampilkan dalam bentuk main peran sesuai tokoh dalam karya tersebut;
- e. *dramatization of scenes*, mendramatisasikan sebuah adegan karya sastra, berupa fragmen kecil yang penting siswa/mahasiswa memiliki pengalaman berekspresi;
- f. *media presentations*, seorang pengajar menampilkan beberapa media karya sastra yang relevan, misalkan contoh baca puisi yang baik melalui rekaman VCD,
- g. *interest of value surveys*, subjek didik telah diajak masuk ke arah nilai-nilai yang termuat dalam karya sastra;
- h. *creative writing*, subjek didik diajak mencipta kembali dari karya telah diapresiasi, bisa berupa tanggapan dan atau karya baru;
- i. *literary reviews*, subjek didik diajak menilai karya sastra yang menyangkut kekurangan dan kelebihan. Dari sembilan model pembelajaran sastra demikian jika dilaksanakan sebenarnya telah mendekati keberhasilan berolah sastra.

Tahap terakhir pembelajaran sastra tentu saja adalah mengukur taraf apresiasi siswa. Mengukur taraf apresiasi siswa adalah langkah untuk menilai keberhasilan tujuan pembelajaran apresiasi. Berdasarkan kegiatan pengukuran itu akan diketahui apakah hal yang diberikan pada anak didik telah mereka serap dengan baik atau sebaliknya. Untuk memperjelas cara mengukur kemampuan anak didik dalam mengapresiasi karya sastra, berikut disajikan cara menentukan taraf apresiasi siswa dalam memahami puisi.

Doa

Kepada pemeluk teguh
 Tuhanku
 Dalam termangu
 Aku masih menyebut nama-Mu

Biar susah sungguh
 Mengingat kau penuh seluruh

Cahaya-Mu panas suci
 Tinggal kerdip lilin di malam sunyi

Tuhanku
 Aku hilang bentuk
 Remuk

Tuhanku
Aku mengembara di negeri asing

Tuhanku
Di pintu-Mu aku mengetuk
Aku tidak bisa berpaling

Chairil Anwar

Gembala

Perasaan siapa yang tidak kan nyala
Melihat akan anak berlagu dendang
Seorang sahaja di tengah padang
Tiada berbaju buka kepala

Beginilah nasib anak gembala
Berteduh di bawah kayu nan rindang
Pulang ke rumah di senja kala

Jauh sedikit sesayup sampai
Terdengar olehku bunyi serunai
Melagukan alam nan molek permai
Wahai gembala di segara hijau
Mendengar puputmu menurutkan kerbau
Maulah aku menurutkan dikau

M. Yamin

Dari dua puisi di atas dapat diajukan pertanyaan untuk mengukur daya apresiasi siswa. Pertanyaan yang diajukan dapat meliputi unsur-unsur hakikat puisi, seperti berikut ini.

1. Apakah tema sajak di atas?
2. Bagaimana rasa yang terkandung di dalamnya?
3. Bagaimana nadanya?
4. Apakah maksud dan tujuannya?
5. Adakah keserasian antara unsur tersebut dalam kedua puisi di atas?

Selain penilaian sederhana di atas, apresiasi puisi sebaiknya diukur dengan indikator penilaian yang lebih komprehensif. Salah satu metode penilaian apresiasi yang sering digunakan adalah metode penilaian moddy. Penilaian Moddy digunakan untuk mengukur empat kompetensi apresiasi bersastra. Keempat kompetensi tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Kompetensi Informasi

Pada tahap ini dapat ditanyakan unsur-unsur pembangun karya sastra misalnya puisi yang menyangkut hakikat maupun metode puisi. Misalnya, “apa tema

puisi di atas?; berdasarkan verifikasinya termasuk puisi jenis apakah puisi tersebut?; tunjukkan jenis pengimajian yang digunakan pengarang dalam puisi di atas?; dsb.”

2. Kompetensi Konsepsi

Penilaian pada tahap ini ditujukan untuk mengukur kemampuan siswa berkenaan dengan organisasi karya sastra yang diapresiasi. Dalam pembelajaran puisi, masalah-masalah yang ditanyakan misalnya “bagaimana ketepatan hubungan antara diksi dan pengimajian dalam puisi tersebut?; bagaimana pandanganmu tentang keterhubungan antara tipografi puisi dengan isi puisi?; faktor apa sajakah yang membuat puisi tersebut menjadi unik dan menarik?; apa maksud pengarang menggunakan kata konkret *ingin hidup seribu tahun lagi* dengan keberadaannya pada saat itu?; dsb.”

3. Tahap Persepsi

Penilaian pada tahap ini berkaitan dengan pandangan siswa sehubungan dengan karya sastra yang dibacanya. Biasanya pada tahap ini siswa harus mampu menunjukkan kompetensinya dalam mengaitkan karya sastra dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran puisi, masalah-masalah yang dapat ditanyakan misalnya “nilai atau norma apa sajakah yang dapat kamu ambil dari membaca puisi tersebut?; bagaimana hubungan puisi tersebut dengan kehidupan di lingkungan mu saat ini; kesimpulan apa yang dapat diambil dari puisi tersebut dsb.”

4. Tahap Apresiasi/ Evaluasi

Tahap ini digunakan untuk mengukur kemampuan evaluasi siswa terhadap karya sastra yang dibacanya. Tujuan tahap ini adalah mengukur kemampuan siswa menilai baik tidaknya karya sastra yang diapresiasi. Beberapa pertanyaan yang dapat diajukan dalam pembelajaran puisi misalnya “mengapa pengarang menggunakan kata binatang jalang dalam puisi tersebut?; tepatkah pemilihan kata termangu dalam puisi di atas?; mengapa pengarang memberi judul puisinya “Doa?; dsb.”

Upaya mengukur kemampuan apresiasi siswa juga dapat dilakukan dengan cara kreatif dan otentik lainnya. Beberapa jenis pengukuran kadar apresiatif yang digunakan misalnya dengan membuat parafrase, membuat komik, mengubah genre, menyusun karya sastra baru berdasarkan karya yang dibaca; atau mementaskan puisi, prosa fiksi, dan drama.

E. Pembelajaran Kreatif Sastra

Pembelajaran kreatif sastra adalah kegiatan yang terintegrasi dengan pembelajaran apresiasi sastra. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa mencipta sastra merupakan kemampuan mengapresiasi sastra yang paling tinggi. Oleh sebab itu, siswa hendaknya tidak hanya dituntut untuk mampu mengapresiasi karya orang lain dengan baik, tetapi ia juga harus mampu berkarya untuk dapat menciptakan karya sastra sendiri. Di sinilah tugas guru sebagai pengajar kembali diuji. Guru bukan hanya diharuskan

memotivasi siswa untuk bisa mencintai sastra tetapi ia juga harus bisa membimbing siswa untuk berkarya.

Dalam pembelajaran kreatif sastra, guru seyogyanya menguasai berbagai metode atau pendekatan pembelajaran kreatif sastra. Pendekatan yang dipilih guru harus disesuaikan dengan jenis karya sastra yang harus ditulis oleh siswa. Oleh sebab itu, terdapat perbedaan antara metode pembelajaran menulis puisi dengan menulis karya sastra yang lain, walaupun dalam kondisi tertentu satu metode dapat pula digunakan untuk mengajarkan menulis genre sastra yang lain.

Di bawah ini diuraikan beberapa media dan metode yang dapat diaplikasikan guru dalam pembelajaran menulis karya sastra.

a. Pembelajaran dengan Media Lagu

Pembelajaran menulis puisi dengan media lagu telah beberapa kali dijadikan teknik percobaan dalam penulisan skripsi dan ternyata mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menulis puisi. Dalam pembelajaran menulis puisi dengan media lagu, guru dapat memilih lagu yang sedang tren atau lagu-lagu yang sedang digemari oleh siswa. Pemilihan lagu hendaknya disesuaikan dengan tema puisi yang kita harapkan. Misalnya, kita dapat memilih lagi Ebiet G. Ade untuk tema puisi alam atau kita dapat memilih lagu Sinden Tosca “Kepompong” untuk tema persahabatan.

Setelah lagu kita tentukan. Langkah selanjutnya adalah memutar lagu itu di hadapan anak-anak dan kita dapat menginstruksikan anak-anak untuk menyimaknya dengan baik dan juga menentukan tema dari lagu tersebut. Setelah anak-anak menemukan tema dari lagu tersebut, langkah terakhir adalah membuat puisi dengan tema yang sama dengan lagu yang mereka dengarkan.

b. Media Visual

Pembelajaran menulis dengan media visual, kita dapat memanfaatkan proyektor dan laptop. Dalam tayangan proyektor kita dapat memutar gambar-gambar sesuai dengan tema karya sastra yang kita inginkan. Misalnya tema yang kita harapkan adalah cinta lingkungan, kita dapat memutar gambar-gambar tentang lingkungan yang bersih dan dapat juga menampilkan gambar lingkungan yang rusak. Dari tampilan gambar tersebut siswa diperintahkan untuk memahami isi gambar dan menuangkan gagasan dan pemikirannya itu dalam bentuk karya sastra.

c. Media Alam

Pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan akan memberikan suasana yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dalam pembelajaran menulis puisi misalnya, tidak ada salahnya guru memanfaatkan taman atau halaman sekolah sebagai tempat siswa mencari inspirasi, kegiatan ini pasti akan menyenangkan dan memberikan kesan yang mendalam bagi siswa. Misalnya, untuk menulis sebuah puisi kita mengajak siswa ke sebuah taman. Di sana siswa kita bimbing untuk mencari ide puisi.

Hal yang dapat kita lakukan adalah dengan memerintahkan siswa untuk mengamati yang ada di sekitar mereka, apa yang mereka lihat, dan apa yang mereka dengar. Kita dapat pula menyuruh siswa untuk mendekat ke sebuah pohon lalu menempelkan telinganya ke pohon tersebut. Dari kegiatan itu kita menanyakan pada siswa tentang apa yang mereka dengar. Mungkin jawaban mereka akan berbeda ada yang menjawab “pohon berbisik, bu” atau “pohon ini marah pada saya, bu”. Meskipun jawaban siswa di luar nalar kita harus menanggapi hal itu sebagai imajinasi yang dapat mendukung terlahirnya sebuah puisi. Dari imajinasi yang mereka temukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan imajinasi tersebut menjadi kata-kata dalam sebuah puisi.

d. Metode Meditasi

Seseorang melakukan meditasi tujuannya adalah untuk mencari sebuah ketenangan, begitu pun dengan kegiatan meditasi dalam pembelajaran menulis karya sastra. Siswa dibimbing untuk merenungkan hal yang menarik dalam hidupnya, hal-hal yang menyakitkan, ataupun hal-hal yang luar biasa yang pernah dialami. Kegiatan ini sama halnya dengan olah sukma yang kerap dilakukan pemain teater sebelum pentas. Bedanya bila pemain teater membayangkan dirinya sebagai orang lain, dalam kegiatan ini adalah memancing ingatan tentang peristiwa yang pernah dialaminya.

Untuk lebih memberikan ketenangan kita dapat menyuruh siswa untuk memejamkan mata dan mengiringinya dengan musik klasik. Kita biarkan kegiatan meditasi itu sekitar 5-10 menit sampai ia mampu memanggil ingatan itu secara penuh. Setelah siswa mampu memanggil ingatannya kita dapat menanyakan apa yang dirasakan siswa dan untuk selanjutnya adalah menggambarkan perasaan itu dalam karya sastra.

e. Metode 6 M

Metode 6 M terdiri atas tahap (1) melatih tanggap sasma, (2) menangkap ilham, (3) memunculkan kata pertama, (4) mengolah kata, (5) memberi vitamin, dan (6) menyeleksi kata. Metode yang diperkenalkan oleh Endraswara (2005) ini memiliki tahapan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

1) Melatih tanggap sasma

Siswa dibawa ke luar kelas untuk melatih panca inderanya.

2) Menangkap ilham

Berdasarkan apa yang mereka rasakan, suruh anak menemukan ide dasar yang akan dikembangkan untuk menulis puisi.

3) Memunculkan kata pertama

Munculkan kata pertama berdasarkan ilham tersebut dan selanjutnya munculkan kata lain dengan menggunakan peta konsep sebagai hasil pengimajian atau penginderaan.

- 4) Mengolah kata
Susunlah kata-kata yang telah diperoleh tersebut membentuk sebuah draf puisi sederhana.
- 5) Memberikan vitamin
Perbaikilah draf puisi sederhana tersebut dengan memberikan pengimajian, kata konkret, rima, dan membentuk tipografi yang unik dan tepat.
- 6) Menyeleksi kata
Suntinglah puisi yang telah dibentuk dengan jalan menyeleksi kata atau pilihan kata yang digunakan. Hilangkanlah kata-kata yang tidak diperlukan atau kata-kata yang membuat puisi terlalu terang atau terlalu gelap.

f. Model Sinektik

Model sinektik menekankan pada proses penggalian ide-ide yang bermakna guna dapat meningkatkan aktivitas kreatif melalui bantuan daya pikir yang lebih kaya. Proses kreatif dapat ditingkatkan melalui latihan sehingga kreativitas mahasiswa akan berkembang dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan nyata. Gordon juga mengungkapkan bahwa proses spesifik dalam sinektik dikembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas.

Model sinektik dapat dilakukan melalui dua strategi yaitu mencipta sesuatu yang baru dan memperkenalkan keanehan. Lebih lanjut, Gordon dalam Joyce, et al. (2001: 222) menekankan bahwa untuk meningkatkan kreativitas menulis strategi pertamalah yang paling efektif digunakan. Oleh sebab itu, model ini selaras dengan strategi pertama yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam enam tahap yaitu (1) mendeskripsikan kondisi saat ini, (2) analogi langsung, (3) analogi personal, (4) penekanan konflik, (5) analogi langsung, dan (6) meninjau tugas yang sebenarnya.

Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis beragam jenis karya sastra baik puisi, prosa fiksi maupun drama. Penjelasan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Fase kesatu: siswa menerima informasi tentang prosedur sinektik dalam menulis sastra setelah itu siswa dihadapkan pada masalah-masalah dalam karya sastra yang dipilih dan dibacakan guru. Karya sastra tersebut tentu saja haruslah karya yang kurang baik.
- 2) Fase kedua: siswa mengemukakan analogi langsung, salah satu diseleksi selanjutnya dikembangkan. Pada tahap ini siswa diharuskan beranalogi misalnya menganggap dirinya menjadi kucing, bunga, atau analogi lain yang paling menarik baginya.
- 3) Fase ketiga: siswa “menjadi” analogi yang diseleksinya pada fase kedua. Pada tahap ini siswa mulai menulis dengan berandai-andai sesuai analogi yang dipilihnya, misalnya jika ia beranalogi jadi guru apa saja yang akan ia lakukan.

- 4) Fase keempat: siswa mengemukakan beberapa konflik dan dipilih salah satu. Pada tahap ini siswa mulai menyeleksi karya yang dibuatnya, mengenali imajinasi yang diterapkan, dan berbagi dengan teman untuk mendapatkan kritik dan masukan.
- 5) Fase kelima: siswa mengembangkan dan menyeleksi analogi langsung lainnya berdasarkan konflik tadi. Pada tahap ini selain terjadi kontak argumentasi antarsiswa, siswa yang karyanya dibahas mulai memilih berbagai argumen dan alternatif perbaikan karya seperti yang dibahas pada tahap sebelumnya.
- 6) Fase keenam: guru menyuruh siswa meninjau kembali karya yang ditulisnya berdasarkan masukan pada pengalaman sinektik. Pada tahap ini siswa yang karyanya dibahas mempertimbangkan kembali perlu atau tidaknya melakukan perbaikan terhadap karyanya.

g. Metode/Model Kolaboratif

Pada prinsipnya penggunaan metode ini bertujuan agar anak mendapatkan pengalaman menulis karya sastra berdasarkan proses penulisan bersama. Metode ini menekankan kemampuan siswa menulis secara kolaboratif sehingga hasilnya adalah karya sastra yang ditulis ramai-ramai. Dalam praktiknya siswa dituntut untuk mampu melanjutkan puisi yang ditulis temannya dengan tepat. Strategi pelaksanaannya dapat digambarkan sebagai berikut.

- 1) Tahap Memulai. Siswa 1 menulis satu baris pada puisi atau satu tahapan alur pada prosa dan drama.
- 2) Tahap Urun Ide. Siswa 2,3,4, dst. (usahakan maksimal 5 anak) menulis kelanjutannya.
- 3) Tahap Pengembangan. Setelah selesai satu baik, ulangi langkah 1 dan 2 sampai dengan jumlah yang dipersyaratkan.
- 4) Tahap Penyuntingan. Setelah karya ditulis selesai, mulailah diskusi kelompok untuk menyunting karya yang dihasilkan. Proses ini dilakukan dengan cara mengedit peristiwa (prosa) atau baris (puisi) mana yang tidak sesuai dan menentukan perbaikannya.
- 5) Tahap Pembacaan Akhir. Setelah karya selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membaca karya tersebut dalam kelompok untuk menentukan apakah karya yang dibuat sudah baik atau belum. Jika karya sudah baik dilanjutkan pada langkah selanjutnya. Jika belum kembali pada langkah 4.
- 6) Tahap Publikasi. Pada tahap ini karya yang sudah selesai dibacakan di depan kelas atau ditempel pada pojok sastra atau tempat lain yang diperkenankan. Dalam kondisi karya yang dibuat siswa sangat baik, guru dapat mengirimkan karya tersebut pada media tertentu.

h. Model Bengkel Sastra

Abidin (2005) menyatakan bahwa model bengkel sastra adalah model mengajar yang menekankan pada kegiatan olah aktivitas sastra dengan melakukan kegiatan bongkar pasang dan proses tambal sulam sampai karya sastra yang dihasilkan agar benar-benar optimal. Melalui model ini penciptaan dan penampilan karya sastra akan semakin mantap dan estetis. Model bengkel sastra ini berorientasi pada teori William J.J. Gordon yaitu *Synectic Teaching Models* yang menurut pengelompokan Joyce et al. (2001) termasuk ke dalam keluarga atau kelompok *The Information Processing Family Of Models*. Tujuan umum dari model ini ialah membantu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya terutama dalam hal peningkatan kemampuan menulis karya sastra dengan cara bongkar pasang karya.

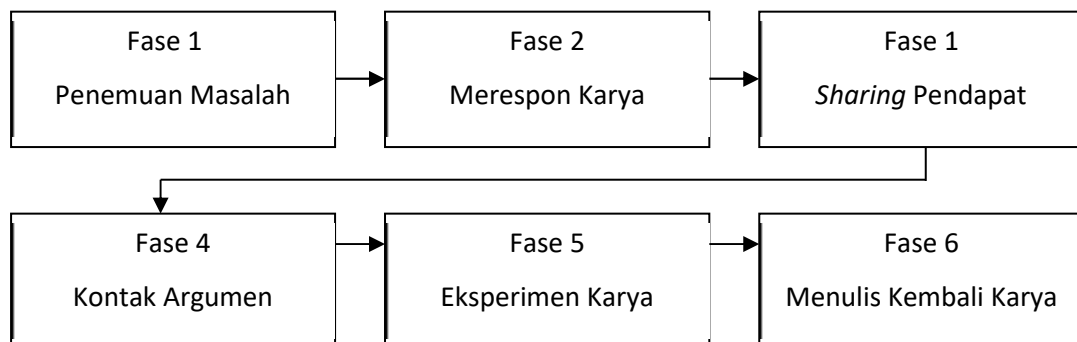
Tujuan model bengkel sastra di atas sejalan dengan konsep Gordon bahwa model sinektik menekankan pada proses penggalian ide-ide yang bermakna guna dapat meningkatkan aktivitas kreatif melalui bantuan daya pikir yang lebih kaya. Proses kreatif dapat ditingkatkan melalui latihan sehingga kreativitas siswa akan berkembang dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan nyata. Gordon juga mengungkapkan bahwa proses spesifik dalam sinektik dikembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas.

Pelaksanaan model bengkel sastra selaras dengan strategi pertama pada model sinektik yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam enam tahap yaitu (1) mendeskripsikan kondisi saat ini, (2) analogi langsung, (3) analogi personal, (4) penekanan konflik, (5) analogi langsung, dan (6) meninjau tugas yang sebenarnya.

1) Model Mengajar Bengkel Sastra

a) Sintaksis

Model bengkel sastra memiliki enam fase yaitu (1) penemuan masalah (2) respons karya (3) sharing pendapat tentang karya (4) kontak argumen tentang karya (5) eksperimen karya (6) menulis kembali karya. Untuk lebih jelasnya sintaksis model ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1.1
Tahapan Model Bengkel Sastra
(Abidin, 2005)

Sejalan dengan bagan di atas, model mengajar bengkel sastra menempuh strategi sebagai berikut.

- (1) Fase kesatu: Siswa menerima informasi tentang prosedur bengkel sastra. Setelah itu, siswa dihadapkan karya problematik untuk menemukan masalah-masalah dalam karya sastra yang dibacakan tersebut.
- (2) Fase kedua: Siswa memberikan respons dan tanggapan terhadap karya sastra yang telah dibacakan.
- (3) Fase ketiga: Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan bertukar pikiran dan *sharing* pengalaman sebagai langkah merumuskan berbagai alternatif perbaikan karya siswa lain.
- (4) Fase keempat: Pada tahap ini siswa berkontak argumen berkenaan dengan alternatif yang ditawarkan pada tahap sebelumnya.
- (5) Fase kelima: Pada tahap ini siswa mulai bereksperimen untuk memperbaiki karya dengan jalan memilih berbagai argumen dan alternatif perbaikan karya seperti yang dibahas pada tahap sebelumnya.
- (6) Fase keenam: Siswa meninjau kembali karya yang ditulisnya berdasarkan masukan/pengalaman *dibengkel*. Pada tahap ini siswa yang karyanya dibahas mempertimbangkan kembali perlu atau tidaknya melakukan perbaikan terhadap karyanya.

b) Sistem Sosial

Model ini menuntut siswa pembelajarnya untuk memiliki kemampuan kreatif dan terbuka menerima pendapat orang lain serta memiliki semangat bekerja sama.

c) Prinsip Reaksi

Reaksi dari guru terutama dibutuhkan pada fase kedua sampai fase keempat. Tugas guru pada kedua fase ini adalah mengusahakan membangkitkan kemampuan respons kreatif siswa sebagai alat proses berpikir. Guru harus menerima semua respons siswa agar mereka merasa diterima untuk lebih mengembangkan ekspresi kreatifnya.

Lebih khusus lagi reaksi guru yang diperlukan dalam model bengkel sastra ialah:

- (1) guru tidak boleh menentukan responsnya kepada siswa ;
- (2) guru harus menciptakan suasana kooperatif bukan kompetitif;
- (3) guru harus meningkatkan kesadaran siswa untuk membuat rumusan hasil kajian yang terbuka untuk sebuah perbaikan;
- (4) guru harus dengan bijaksana dapat menganjurkan kepada siswa untuk mengubah hasil tulisannya.

d) Sistem Penunjang

Penunjang yang secara optimal dapat berdampak pada pelaksanaan model ini adalah kelompok yang aktif dan kreatif dan karya siswa yang sifatnya masih problematik.

2) Penerapan Model Bengkel Sastra

Penerapan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dalam menulis. Oleh sebab itu, guru harus mencatat berbagai pandangan individu siswa untuk mengatur dan mengikat pola berpikir siswanya dan mencoba mempengaruhi pernyataan psikologis yang mungkin untuk menghasilkan respons kreatif siswa. Sebagai tambahan, guru juga harus memberikan dorongan kepada siswa yang segan mengungkapkan perasaannya berkenaan dengan hal-hal yang tidak masuk akal, fantastik, simbolik, dan hal lain yang dibutuhkan untuk menjadi bahan pikiran yang sifatnya tiba-tiba. Guru harus menyetujui semua respons siswa untuk meyakinkan siswa bahwa tidak ada penilaian mutlak tentang ekspresi kreatifnya sehingga siswa mampu membangun perspektif yang segar pada masalah yang dibahasnya.

3) Dampak Instruksional dan Penyerta Model Bengkel Sastra

Model bengkel sastra memberi dampak instruksionalnya dalam hal (1) peningkatan kreativitas dan kemampuan menulis sastra, (2) pengembangan strategi merespons yang kreatif, dan (3) memecahkan masalah berkenaan dengan penulisan karya sastra. Dampak penyertanya ialah dalam hal (1) pembentukan rasa percaya diri, (2) penciptaan keterbukaan menerima pendapat orang lain, dan (3) pembinaan kerja sama.

Bengkel sastra baik sebagai wadah ataupun sebagai model pembelajaran tidaklah akan mendatangkan manfaat apa-apa jika tidak dilaksanakan. Oleh sebab itu, bengkel sastra diharapkan dapat hidup dan berkembang dengan dukungan berbagai pihak. Bengkel merupakan rintisan awal untuk sebuah kegiatan sastra yang lebih menantang dan lebih kreatif lainnya yang akan lahir dalam bengkel itu sendiri.

Sebenarnya masih sangat banyak metode pembelajaran menulis lain yang dapat digunakan. Oleh sebab itu, beberapa metode ini hanyalah pancingan untuk memunculkan ide-ide segar pembelajaran menulis karya sastra yang lain tersebut.

Tahap terakhir pembelajaran ekspresi sastra tentu saja adalah mengukur taraf kemampuan ekspresi siswa. Untuk menilai karya yang dibuat siswa, guru dapat menyusun sendiri pedoman penilaian karya. Pedoman tersebut hendaknya disesuaikan dengan unsur intrinsik yang membangun karya tersebut. Dengan demikian, dalam menulis puisi yang hendaknya dinilai adalah struktur fisik berupa diksi, pengimajian, kata konkret, bahasa figuratif, versifikasi, dan tipografi serta struktur batin meliputi tema, nada, rasa, dan amanat. Dalam prosa fiksi dan drama hendaknya yang dinilai meliputi tema, alur, penokohan, seting, sudut pandang, bahasa, dan moral.

F. Pembelajaran Ekspresi Sastra

1. Ekspresi Puisi

Pada dasarnya, kegiatan membaca puisi merupakan upaya apresiasi puisi. Secara tidak langsung, bahwa dalam membaca puisi, pembaca akan berusaha mengenali,

memahami, menggairahi, memberi pengertian, memberi penghargaan, membuat berpikir kritis, dan memiliki kepekaan rasa. Semua aspek dalam karya sastra dipahami, dihargai bagaimana persajakannya, irama, citra, diksi, gaya bahasa, dan apa saja yang dikemukakan oleh media. Pembaca akan berusaha untuk menerjemahkan bait per bait untuk merangkai makna dari makna puisi yang hendak disampaikan pengarang. Pembaca memberi apresiasi, tafsiran, interpretasi terhadap teks yang dibacanya. Setelah diperoleh pemahaman yang dipandang cukup, pembaca dapat membacakan puisi.

Karena kata “membacakan” mengandung makna benefaktif, yaitu melakukan sesuatu pekerjaan untuk orang lain, penyampaian bentuk yang mencerminkan isi harus dilakukan dengan total agar apresiasi pembaca terhadap makna dalam puisi dapat tersampaikan dengan baik kepada pendengar. Makna yang telah didapatkan dari hasil apresiasi diungkapkan kembali melalui kegiatan membacakan puisi. Dapat pula dikatakan sebagai suatu kegiatan transformasi dari apresiasi pembaca dengan karakter pembacaannya, termasuk ekspresi terhadap penonton.

Setiap bentuk dan gaya baca puisi selalu menuntut adanya ekspresi wajah, gerakan kepala, gerakan tangan, dan gerakan badan. Keempat ekspresi dan gerakan tersebut harus memperhatikan faktor-faktor di bawah ini:

- a. jenis acara: pertunjukkan, pembuka acara resmi, *performance-art*, dll.
- b. pencarian jenis puisi yang cocok dengan tema: perenungan, perjuangan, pemberontakan, perdamaian, ketuhanan, percintaan, kasih sayang, dendam, keadilan, kemanusiaan, dll.
- c. pemahaman puisi yang utuh
- d. pemilihan bentuk dan gaya baca puisi
- e. tempat acara: *indoor* atau *outdoor*
- f. pendengar
- g. kualitas komunikasi
- h. totalitas performansi: penghayatan, ekspresi
- i. kualitas vokal
- j. kesesuaian gerak
- k. jika menggunakan bentuk dan gaya teaterikal, maka harus memperhatikan
 - 1) pemilihan kostum yang tepat
 - 2) penggunaan properti yang efektif dan efisien
 - 3) seting yang sesuai dan mendukung tema puisi
 - 4) musik yang sebagai musik pengiring puisi atau sebagai musikalisasi puisi

Mulyana et.al (1998:38) mengemukakan beberapa hal yang perlu kita lakukan di saat membaca puisi sebagai berikut.

- a. Membaca dalam hati (agar puisi tersebut terapresiasi secara penuh)
- b. Membaca nyaring (agar pembaca dapat mengatur daya vokal, tempo, timbre, interpolasi, rima, irama, dan diksi)

c. Membaca kritis (dengan mengoreksi pembacaan sebelumnya: segi-segi apa yang masih kurang dan bagaimana mengatasinya)

d. Membaca puitis,

Kualitas tahap akhir dalam pembacaan puisi itu sangat bergantung pada persiapan tahap awal yang meliputi, olah vokal, olah musikal, olah sukma, olah mimik, olah gerak, wawasan kesusastraan. Apabila tahapan awal kita kuasai dengan baik, maka kita tidak akan menemukan kesulitan yang berarti pada saat pembacaan.

Ditinjau dari bentuknya ekspresi lisan puisi dapat dibedakan dalam beberapa bentuk. Suwignyo (2005) mengemukakan bahwa bentuk dan gaya baca puisi dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (1) bentuk dan gaya baca puisi secara *poetry reading*, (2) bentuk dan gaya baca puisi secara deklamatoris, dan (3) bentuk dan gaya baca puisi secara teaterikal. Beberapa bentuk ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Bentuk dan Gaya Baca Puisi secara *Poetry Reading*

Ciri khas dari bentuk dan gaya baca puisi ini adalah diperkenalkannya pembaca membawa teks puisi. Posisi dalam bentuk dan gaya baca puisi ini dapat dilakukan dengan (1) berdiri, (2) duduk, dan (3) berdiri, duduk, dan bergerak. Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca dengan posisi berdiri, maka pesan puisi disampaikan melalui gerakan badan, kepala, wajah, dan tangan. Intonasi baca seperti keras lemah, cepat lambat, tinggi rendah dilakukan dengan cara sederhana. Bentuk dan gaya baca puisi ini relatif mudah dilakukan.

Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca dengan posisi duduk, maka pesan puisi disampaikan melalui (1) gerakan-gerakan kepala: menengadahkan, menunduk menoleh, (2) gerakan raut wajah: mengerutkan dahi, mengangkat alis, (3) gerakan mata: membelalak, meredup, memejam, (4) gerakan bibir: tersenyum, mengatup, melongo, dan (5) gerakan tangan, bahu, dan badan, dilakukan seperlunya. Sedangkan intonasi baca dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, dan (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu.

Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca puisi duduk, berdiri, dan bergerak, maka yang harus dilakukan pada posisi duduk adalah (1) memilih sikap duduk dengan santai, (2) arah dan pandangan mata dilakukan secara bervariasi, dan (3) melakukan gerakan tangan dilakukan dengan seperlunya. Sedang yang dilakukan pada saat berdiri adalah (1) mengambil sikap santai, (2) gerakan tangan, gerakan bahu, dan posisi berdiri dilakukan dengan bebas, dan (3) ekspresi wajah: kerutan dahi, gerakan mata, senyuman dilakukan dengan wajar. Yang dilakukan pada saat bergerak adalah (1) melakukan dengan tenang dan terkendali, dan (2) menghindari gerakan-gerakan yang berlebihan. Intonasi baca dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, dan (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu.

b. Bentuk dan Gaya Baca Puisi secara Deklamatoris

Istilah deklamasi berasal dari *declamare* atau *declaim*, yang artinya menyerukan atau membaca sesuatu hasil sastra dengan lagu dan gerak-gerak sebagai alat bantu (Aftarudin, 1983). Gerak-gerak yang dimaksud di sini adalah gerak-gerak yang alat bantu yang steril, puitis, yang seirama dengan bacaan. Dengan demikian, deklamasi secara singkat dapat kita definisikan sebagai perbuatan yang menyampaikan hasil-hasil sastra (puisi) dengan bahasa lisan.

Tujuan deklamasi adalah untuk menyampaikan seluruh buah pikiran dan perasaan penyair. Seorang deklamator yang baik, sanggup menyampaikan isi hati penyair dengan sejelas-jelasnya, seutuh-utuhnya. Ia harus mampu menciptakan keharuan di hati pendengarnya, seperti keharuan yang dirasakan penyair di saat menciptakan puisinya. Karena itu, ketika kita akan melakukan sebuah deklamasi maka kita harus memilih puisi yang sesuai dengan karakter dan kepribadian kita.

Ciri khas dari bentuk dan gaya baca puisi secara deklamatoris adalah lepasnya teks puisi dari pembaca. Jadi, sebelum mendeklamasikan puisi, teks puisi harus dihafalkan. Bentuk dan gaya baca puisi ini dapat dilakukan dengan posisi (1) berdiri, (2) duduk, dan (3) berdiri, duduk, dan bergerak.

Jika deklamator memilih bentuk dan gaya baca dengan posisi berdiri, maka pesan puisi disampaikan melalui (1) gerakan-gerakan tangan: mengepal, menunjuk, mengangkat kedua tangan, (2) gerakan-gerakan kepala: melihat ke bawah, atas, samping kanan, samping kiri, serong, (3) gerakan-gerakan mata: membelalak, meredup, memejam, (4) gerakan-gerakan bibir: tersenyum, mengatup, melongo, (5) gerakan-gerakan tangan, bahu, badan, dan raut muka dilakukan dengan total. Intonasi baca dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu.

Jika deklamator memilih bentuk dan gaya dengan posisi duduk, berdiri, dan bergerak, maka yang dilakukan pada posisi duduk adalah (1) memilih posisi duduk dengan santai, kaki agak ditekuk, posisi miring dan badan agak membungkuk dan (2) arah dan pandangan mata dilakukan bervariasi: menatap dan menunduk. Sedang yang dilakukan pada posisi berdiri (1) mengambil sikap tegak dengan wajah menengadah, tangan menunjuk dan (2) wajah berseri-seri dan bibir tersenyum. Yang dilakukan pada saat bergerak (1) melakukan dengan tenang dan bertenaga dan (2) kaki dilangkahakan dengan pelan dan tidak tergesa-gesa. Intonasi dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, dan (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu.

c. Bentuk dan Gaya Baca Puisi secara Teaterikal

Ciri khas bentuk dan gaya baca puisi teaterikal bertumpu pada totalitas ekspresi, pemakaian unsur pendukung, misal kostum, properti, seting, musik, dll., meskipun masih terikat oleh teks puisi/tidak. Bentuk dan gaya baca puisi secara teaterikal lebih rumit

daripada *poetry reading* maupun deklamatoris. Puisi yang sederhana apabila dibawakan dengan ekspresi akan sangat memesonakan.

Ekspresi jiwa puisi ditampakkan pada perubahan tatapan mata dan sorot mata. Gerakan kepala, bahu, tangan, kaki, dan badan harus dimaksimalkan. Potensi teks puisi dan potensi diri pembaca puisi harus disinergikan. Pembaca dapat pula menggunakan efek-efek bunyi seperti dengung, gumam, dan sengau diekspresikan dengan total. Lakuan-lakuan pembaca seperti menunduk, mengangkat tangan, membungkuk, berjongkok, dan berdiri bebas diekspresikan sesuai dengan motivasi dalam puisi. Aktualisasi jiwa puisi harus menyatu dengan aktualisasi diri pembaca.

Selain ketiga bentuk di atas, cara-cara membaca puisi secara kreatif dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan sebagaimana dikemukakan Mulyana et.al (1998) sebagai berikut.

a. Rampak Puisi

Rampak puisi merupakan sebuah kegiatan pembacaan puisi yang dilakukan lebih dari satu orang. Istilah rampak puisi sepertinya hanya dikenal di Jawa Barat. Hal itu karena di Jawa Barat terdapat kesenian rampak kendang, sehingga hal ini disepadankan dengan rampak puisi.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembacaan rampak puisi adalah tidak perlu memanfaatkan pentas secara optimal. Pembaca puisi hanya berusaha agar pembacaannya puitis dan agar tidak mengganggu pandangan penonton, para pembaca hendaklah mengatur posisi pembacanya agar enak dipandang.

Rampak puisi memiliki beberapa keuntungan. Misalnya, dalam membaca puisi epik atau naratif, pembaca puisi tunggal mesti membedakan narasi dan karakter tokoh oleh dirinya sendiri, sedangkan dalam rampak puisi itu merupakan tugas bersama.

b. Dramatisasi Puisi

Dramatisasi puisi adalah kegiatan mendramakan puisi. Dengan kata lain, naskah drama yang kita buat mengacu pada cerita yang ada dalam puisi. Namun, meskipun naskah awal berasal dari sebuah puisi, tetapi puisi haruslah tunduk pada aturan atau kaidah-kaidah penulisan drama. Untuk itu, jika kita akan menampilkan pentas drama di atas panggung, syarat utama yang harus kita perhatikan adalah memahami terlebih dahulu konvensi drama pentas sehingga kita mesti menguasai penataan pentas, *blocking*, dan akting yang benar. Hal yang paling penting dilakukan ketika akan membuat sebuah dramatisasi puisi adalah kita harus peka dalam menentukan puisi yang akan didramakan. Pilihlah puisi yang bersifat naratif dan memiliki latar yang jelas sehingga mudah untuk kita visualisasikan dalam drama di atas panggung.

c. Musikalisasi Puisi

Musikalisasi puisi adalah menggubah puisi menjadi sebuah lagu. Dengan demikian, antara puisi dan musik harus memiliki keselarasan. Sepintas memang tidak terdapat perbedaan antara musikalisasi puisi dan lagu yang diiringi musik. Bukankah lagu juga bersumber dari lirik puisi? Syair atau lirik lagu biasanya dibuat setelah musik

tercipta. Namun, dapat juga pemusik menciptakan musik dan lirik lagunya secara bersamaan. Bahkan, Ebiet G. Ade biasa membuat syair terlebih dahulu sebelum menyusun partitur musiknya. Meskipun demikian, tidak ada keharusan bagi pemusik untuk tunduk kepada lirik lagu. Jika perlu, untuk menyelaraskan lirik dengan musik dapat saja kita mengubah atau mengganti kata-kata syair tersebut. Dalam musikalisasi puisi tidaklah demikian. Hal itu disebabkan puisinya sudah tercipta dan merupakan salah satu bentuk seni, yaitu karya sastra. Dengan demikian, dalam musikalisasi, aransemen musik tidak boleh mengubah puisi. Puisi harus tetap utuh. Di sinilah kita dituntut untuk lebih kreatif karena dalam musikalisasi puisi yang ideal, aransemen musik mesti dapat menangkap karakter puisi yang digubah. Misalnya, puisi yang bersuasana muram dan sedih selayaknyalah apabila ditampilkan dalam nada dan irama musik yang bernuansa muram dan sedih pula.

Untuk kepentingan apresiasi puisi, memusikalisasi puisi dapat dijadikan kegiatan penguatan (*reinforcement*). Yang penting, Indonesia memiliki kepekaan rasa sehingga dapat menyelaraskan karakter musik dengan puisi yang kita pilih sebagai lirik lagunya. Kita pun tidak perlu terpaku pada musikalisasi puisi yang telah ada. Misalnya, apabila Indonesia mengadakan lomba musikalisasi puisi, materi lomba tidak perlu puisi yang sudah dimusikalisasi karena ini akan menimbulkan pemajalan daya kreativitas. Biarkanlah peserta lomba berkreativitas untuk memadukan karakter puisi dengan musik yang dimainkan. Alat musik pun tidak harus selamanya gitar, piano, biola, dan alat musik modern lainnya. Alat musik etnik, seperti rebana, rebab, kecapi, gamelan, gong, dan gendang dapat menghasilkan musikalisasi puisi yang eksotik dan lebih bernuansa warna lokal. Bukankah yang membuat menarik pementasan musikalisasi puisi kelompok Sanggar Matahari Indonesia dan Kiai Kanjeng-nya Emha Ainun Nadjib adalah musik etniknya juga? Kemudian, apabila kita hubungkan dengan karakter puisi Indonesia, bukankah unsur-unsur etnik atau warna lokal juga merupakan bagian senyawa yang tak terpisahkan?

2. Ekspresi Prosa Fiksi dan Drama

Membaca fiksi dapat digolongkan ke dalam salah satu jenis kreativitas berfiksi. Dengan pembacaan yang baik sebuah fiksi akan mendapat tempat khusus di sisi pendengar. Bahkan makna yang terkandung dalam fiksi akan dapat diambil bila seseorang dapat membaca fiksi dengan tepat. Lebih lanjut, membaca sebuah prosa fiksi apabila ditinjau dari tujuan membaca jelaslah merujuk pada tujuan membaca untuk mendapatkan pengalaman estetis. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut maka diperlukan teknik-teknik membaca yang tepat. Salah satu teknik membaca yang dapat digunakan dalam membaca prosa fiksi adalah membaca nyaring atau membaca teknik.

Membaca teknik adalah suatu aktivitas yang merupakan alat atau kegiatan bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami isi informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang.

Orang yang membaca nyaring pertama-tama haruslah mengerti makna serta perasaan yang terkandung dalam bahan bacaan. Dia juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan penafsiran atas lambang-lambang tertulis sehingga penyusun kata-kata serta penekanan sesuai dengan ujaran pembicaraan memiliki kecepatan mata yang tinggi serta pandangan yang jauh, karena dia haruslah melihat pada bahan bacaan untuk memelihara kontak mata dengan para pendengar.

Lebih lanjut diungkapkan Dawson dalam Tarigan (1993: 22) bahwa membaca teknik/nyaring adalah sebuah pendekatan yang dapat memuaskan serta memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan sejumlah keterampilan serta minat. Membaca teknik/nyaring merupakan suatu keterampilan yang serba rumit, kompleks, banyak seluk beluknya. Pertama-tama menuntut pengertian terhadap aksara di atas halaman kertas dan sebagainya, dan kemudian memproduksi suara yang tepat dan bermakna. Jangan kita lupakan bahwa membaca teknik/nyaring itu pada hakikatnya merupakan suatu masalah lisan atau *oral matter*.

Seorang pembaca nyaring yang baik biasanya berhasrat sekali menyampaikan sesuatu yang penting kepada para pendengarnya. Sesuatu yang penting tersebut dapat berupa informasi yang baru, sesuatu pengalaman yang berharga, uraian yang jelas, karakter yang menarik hati, sekelumit humor yang segar, atau se bait puisi. Tanpa dorongan yang sedemikian rupa, kegiatan membaca nyaring itu akan menjadi hambar. Tidak hidup. Sang pembaca hendaklah mengetahui serta mendalami keinginan serta kebutuhan para pendengarnya, serta menginterpretasikan bahan bacaan itu secara tepat (Tarigan, 1993: 25).

Dalam praktiknya, penerapan strategi membaca nyaring menuntut beberapa prasyarat. Beberapa prasyarat tersebut antara lain penguasaan lafal, intonasi, pertukaran peran dialog, dan gaya baca. Teknik membaca nyaring menuntut penguasaan lafal yang tepat. Dengan lafal yang tepat makna yang terkandung dalam fiksi akan dapat dikuasai siswa. Pelafalan kata maupun pelafalan bunyi akan membantu guru menyampaikan pesan dalam prosa fiksi kepada siswa. Selain teknik pelafalan yang guru juga harus mampu menguasai intonasi kalimat yang tepat. Intonasi kalimat akan membantu siswa memahami karakteristik tokoh yang ada dalam fiksi. Intonasi juga akan menarik minat siswa untuk menyimak isi cerita dengan seksama.

Jeda juga merupakan salah satu komponen membaca yang harus diperhatikan guru. Jeda akan menentukan pergantian dialog antar tokoh. Guru harus mampu membaca dengan jeda yang tepat sebab ini akan memudahkan siswa menentukan dialog, pengantar cerita, memahami latar dan sudut pandang yang digunakan pengarang. Teknik membaca indah juga memerlukan kemampuan di atas. Selain kemampuan di atas teknik membaca indah juga memerlukan alunan suara yang mampu menggugah perasaan siswa. Guru dituntut membawa siswa terhanyut dalam cerita yang dibacanya. Demikian pula, apabila siswa yang membaca maka siswa yang akan memperhatikan temannya apabila mampu membaca dengan indah.

Selain beberapa prasyarat di atas, membaca prosa fiksi juga harus didukung oleh beberapa faktor berikut.

1) Konsentrasi

Dalam membaca fiksi konsentrasi sangat diperlukan. Hal ini untuk menghindari kesalahan membaca yang akan menimbulkan kesalahpahaman dalam menafsirkan isi fiksi. Konsentrasi bukan hanya dibutuhkan oleh pembaca namun penyimak pun harus berkonsentrasi untuk memahami pesan yang hendak disampaikan pengarang.

2) Penghayatan

Selain faktor konsentrasi yang diperlukan dalam membaca fiksi adalah penghayatan. Dengan penghayatan yang tepat kita akan mampu memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Lebih jauh penghayatan akan mendorong kita untuk memahami karakter tokoh, suasana cerita dan jalannya cerita itu sendiri.

3) Gerakan

Faktor berikutnya adalah gerakan. Gerakan muka/mimik akan menentukan pula keberhasilan membaca fiksi. Dengan mimik yang wajar namun menarik akan mampu menyajikan fiksi secara tepat. Gerakan tubuh juga kalau harus dilakukan. Hal ini untuk mendukung *moving* yang dilakukan para tokoh yang terdapat di dalam cerita.

Berdasarkan uraian di atas, teknik membaca nyaring merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kegiatan membaca prosa fiksi pada siswa. Cara lain yang dapat ditempuh guru sebenarnya adalah melalui kegiatan transformasi prosa fiksi menjadi sebuah drama. Jika menggunakan metode transformasi ini, pembelajaran ekspresi prosa fiksi sama halnya dengan pembelajaran ekspresi drama. Sejalan dengan kenyataan ini berikut diuraikan metode pembelajaran ekspresi drama yang dapat digunakan guru baik dalam pembelajaran ekspresi prosa fiksi maupun dalam pembelajaran ekspresi drama.

Metode bermain drama pada dasarnya merupakan metode pembelajaran sastra yang menuntut siswa terampil menulis naskah drama secara kreatif atau membedah naskah drama secara komprehensif dan sekaligus memerankan naskah tersebut dengan penuh perhatian. Dalam praktiknya, naskah yang akan dimainkan dapat berupa naskah yang dibuat oleh siswa, naskah yang dihasilkan dari mentransformasi prosa fiksi ke dalam bentuk drama, maupun naskah drama yang sudah ada atau ditulis oleh orang lain. Selanjutnya, siswa diharapkan juga menentukan kostum, properti pentas, dan peralatan lainnya secara utuh Tahapan aktivitas pembelajaran metode bermain drama ini adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi naskah. Siswa menyusun naskah drama secara kolaboratif. Alternatif lain adalah siswa dapat mengubah prosa fiksi ke dalam bentuk drama dan atau siswa memilih naskah drama yang sudah ada.
- 2) *Reading*. Siswa membaca naskah secara nyaring dalam kelompok pentasnya.
- 3) *Bloking*. Siswa berlatih menentukan posisi dalam pentas.

- 4) *Moving*. Siswa berlatih bergerak dari satu blok ke blok lain dalam panggung.
- 5) Penggunaan Properti, penguatan gestur, dan ekspresi. Pada tahap ini siswa mulai menggunakan properti pentas sekaligus menguatkan gestur serta ekspresi.
- 6) Pentas Awal. Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan geladiresik.
- 7) Pentas naskah. Siswa mementaskan naskah di dalam kelas.
- 8) Tanya jawab dan diskusi peran. Pada tahap isi siswa bertanya jawab dengan para pemain tentang aksi panggung yang telah dilakukan siswa. Sebaiknya tanya jawab lebih bersifat kritis dan etis sehingga memberikan pengalaman nyata kepada para siswa tentang bagaimana seharusnya memainkan naskah drama. Selain itu, siswa dan guru juga harus mendiskusikan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan siswa, misalnya penghayatan, vokalisasi tokoh, penggunaan kostum, penggunaan properti, dan penentuan tata letak panggung.

Demikianlah salah satu metode yang dapat digunakan dalam membina kemampuan siswa berekspresi prosa fiksi dan drama. Berbagai metode dan model lain tentu saja masih sangat banyak. Kunci adalah guru harus benar-benar kreatif memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran sastra yang ada.

BAB II GENRE SASTRA: PROSA FIKSI

A. Pengertian Prosa Fiksi

Dunia kesastraan mengenal prosa sebagai salah satu genre sastra di samping genre-genre yang lain. Untuk mempertegas keberadaan genre prosa, prosa sering dipertentangkan dengan genre lain, misalnya dengan puisi. Istilah prosa juga sering disebut dengan istilah prosa fiksi. Hal ini dilakukan untuk membedakan karya prosa lain yang tidak termasuk dalam dunia kesastraan. Prosa dalam dunia kesastraan sering disebut dengan istilah *fiction*, teks naratif, atau wacana naratif. Kata prosa sebenarnya berasal dari bahasa Yunani *oratio provosa* yang berarti ucapan langsung, sebagai kebalikan dari puisi *poetes* atau *poio* yang berarti membangun, menyebabkan, menimbulkan atau ucapan yang tidak langsung.

Selanjutnya, istilah fiksi berkembang dan memiliki arti yang lebih luas yakni cerita rekaan atau cerita khayalan. Dengan demikian prosa fiksi menyorotkan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak terjadi atau tidak ada dan tidak terjadi secara sungguh-sungguh dalam dunia nyata sehingga tidak perlu dicari kebenarannya di dunia nyata.

Fiksi sebagai karya imajiner menawarkan permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Pengarang menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan penuh kesungguhan kemudian diungkapkannya kembali melalui sarana fiksi sesuai dengan pandangannya. Oleh sebagai itu, fiksi menurut Lewis (Sumarjo, 1984) dapat diartikan sebagai prosa naratif yang bersifat imajiner, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antarmanusia.

Fiksi menceritakan berbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan dan sesama interaksinya dengan diri sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Fiksi merupakan hasil dialog, kontemplasi, dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan. Walau berupa khayalan, tidak benar bila fiksi dikatakan hasil kerja lamunan belaka, melainkan penghayatan dan perenungan secara intens, perenungan terhadap hakikat hidup dan kehidupan, perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Fiksi merupakan karya imajinatif yang dilandasi kesadaran dan tanggung jawab dari segi kreativitas sebagai karya seni. Fiksi menawarkan model-model kehidupan sebagaimana diidealkan oleh pengarang sekaligus menunjukkan sosoknya sebagai karya seni yang berunsur dominan.

Sejalan dengan uraian di atas, Aminudin (2000: 66) mengemukakan bahwa prosa fiksi adalah kisah atau cerita yang diembun oleh pelaku-pelaku tertentu dalam suatu rangkaian alur dan seting tertentu sebagai hasil imajinasi pengarangnya. Namun demikian, walaupun fiksi merupakan sebuah karangan yang imajinatif, fiksi harus tetap

merupakan cerita yang menarik, merupakan bangunan struktur yang koheren dan mempunyai tujuan estetik.

Tarigan (2008: 10) menguraikan kata fiksi secara etimologis, kata fiksi ataupun *fiction* ditemukan dari bahasa latin *fictio, fictum* yang berarti “membentuk, membuat, mengadakan, menciptakan” Dengan demikian dapatlah kita analogikan bahwa kata benda fiksi dalam Bahasa Indonesia secara singkat berarti “sesuatu yang dibentuk”, sesuatu yang dibuat, sesuatu yang diciptakan, sesuatu yang di imajinasikan”.

Dalam *The American College Dictionary* (Tarigan, 2008: 10) disebutkan fiksi berarti sebagai berikut.

1. Cabang dari sastra yang menyusun karya-karya narasi imajinatif, terutama dalam bentuk prosa.
2. Karya-karya jenis ini, seperti dongeng-dongeng atau novel.
3. Sesuatu yang diadakan, dibuat-buat atau diimajinasikan, sesuatu cerita yang disusun.

Dalam *The Advance Learner's Dictionary of Current English* (Tarigan, 2008: 10) disebutkan pula arti fiksi: (1) karya-karya sastra seperti cerita, novel, dan sebagainya, (2) seni dan penulisan novel, cerita dan sebagainya, (3) apa-apa yang diciptakan atau diimajinasikan.

Berdasarkan beberapa konsep pengertian di atas maka jelaslah bahwa fiksi pada hakikatnya merupakan karangan yang bersifat imajinatif yang diciptakan pengarang.

Sebagai salah satu genre sastra, karya fiksi mengandung unsur-unsur meliputi (1) pengarang/narator, (2) isi penciptaan, (3) media penyampaian isi berupa bahasa, dan (4) elemen-elemen fiksional atau unsur-unsur intrinsik yang membangun fiksi itu sendiri sehingga menjadi suatu wacana. Dalam pembagian unsur-unsur fiksional terdapat perbedaan dan persamaan pendapat para ahli tetapi yang menjadi dasarnya atau yang menjadi pokok utama adalah sama. Di bawah ini akan diberi contoh-contohnya.

Brooks dan Warren (Tarigan, 2008: 10) menyatakan bahwa penulisan fiksi perlu memperhatikan benar-benar prinsip-prinsip masalah-masalah teknis yaitu permulaan dan sugesti, saat tepat, klimaks, konflik, komplikasi, pola atau bagan, revolusi, tokoh dan gerak, pusat minat, pusat tokoh, pusat narasi (sudut pandang), jarak, skala, dan kelajuan. Brooks dan Warren (Tarigan, 2008: 10). Kemudian menurut S. Tasrif suatu cerpen yang lengkap harus mempunyai tema, plot, karakter, *suspense* dan *fore shadowing, immediacy and atmosphere point of view dan limited focus and inity* (Lubis 1980: 14).

Selanjutnya Tarigan mengutip pendapat Brooks Puser dan Warren yang membagi unsur-unsur cerkan atas dua kelompok. Yang pertama sebagai jawaban pertanyaan. Apa yang disebut fiksi, yaitu *suspense, plot, unity, logic, interpretation, belief, the total experience which fiction gives, setting, dan atmosphere*. Kemudian kelompok kedua, merupakan jawaban atas pertanyaan, bagaimana cara pembuatan fiksi? Yaitu *selectivity, fokus, point of view, style, expocition, movement, dan conflict* (Brooks, et al. dalam Tarigan, 2008: 10).

Tarigan, (2008: 10) menyatukan ketiga pendapat tersebut di atas menjadikan unsur-unsur cerkan/fiksi ialah; tema, ketegangan dan bayangan, alur, pelukisan tokoh, konflik, kesegaran dan atmosfer, latar, persit, kesatuan, logika, interpretasi, kepercayaan, pengalaman keseluruhan, gerakan, pola, skala, kelanjutan, dan gaya.

Sumarjo (1984) menyebutkan unsur-unsur fiksi adalah: lot, karakter, tema, seting, suasana cerita, gaya cerita, dan sudut pandang pencerita. Forster dalam bukunya menyebutkan aspek novel adalah, cerita, manusia (pelaku), plot, khayalan, ramalan, dan pola dan irama. Mursal menyebutkan pula unsur-unsur fiksi adalah, plot/alur, penokohan/perwatakan, latar/seting, pusat pengisahan/ *point of view*, gaya bahasa, tema, dan amanat.

Setelah dilihat pendapat-pendapat para ahli mengenai unsur-unsur fiksi yang telah disebutkan di atas, ada pendapat mereka yang berbeda dan ada pula yang membagi unsur-unsur tersebut atas bagian-bagian yang lebih terperinci.

B. Jenis Prosa Fiksi

Fiksi lebih jauh masih dapat dibedakan dalam berbagai macam bentuk, baik roman, novel, novelet, maupun cerpen. Perbedaan berbagai macam bentuk dalam karya fiksi itu pada dasarnya hanya terletak pada kadar pajang pendeknya isi cerita, kompleksitas isi cerita, serta jumlah pelaku yang mendukung cerita itu sendiri. Akan tetapi elemen-elemen yang dikandung oleh setiap bentuk sastra fiksi maupun cara pengarang memaparkan isi ceritanya memiliki kesamaan meskipun dalam unsur-unsur tertentu mengandung perbedaan.

1. Roman

Secara konvensional roman dikatakan sebagai cerita yang mengisahkan liku-liku kehidupan manusia, suka dukanya, perjuangan batinnya, sejak kecil hingga meninggal dunia yang diikuti oleh perubahan nasib tokoh-tokohnya. Roman menurut Frye (Nurgiantoro, 2000) adalah gambaran angan, dengan tokoh yang lebih bersifat introver dan subjektif.

Dalam pengertian modern roman berarti cerita prosa yang melukiskan pengalaman-pengalaman batin dari beberapa orang yang berhubungan satu dengan yang lain dalam satu keadaan. Pengertian ini pada prinsip sama dengan pengertian yang pertama, yakni bahwa roman menceritakan tokoh dari lahir hingga ke akhir hayatnya, melukiskan seluruh kehidupan pelaku, mendalami sifat, watak, dan melukiskan sekitar tempat hidupnya.

Roman akan cenderung akan banyak mengandung problematika yang disajikan pengarang, selanjutnya roman akan cenderung memaparkan segala persoalan dan gambaran masing-masing tokoh secara panjang lebar dan terperinci.

Dalam perkembangan sastra Indonesia selanjutnya istilah roman sering disejajarkan dengan novel. Hal ini dapat dimengerti sebab sebenarnya istilah roman pada mulanya digunakan sebagai kata yang menggantikan istilah novel dari bahasa Inggris. Di

Barat orang tidak membedakan antara roman dan novel. Di Barat prosa fiksi hanya dibagi menjadi dua yaitu *long story* dan *short story*. Secara teoretis kita dapat membedakan antara novel dengan roman. Namun, hal itu justru dapat menjebak kita sendiri dalam kesulitan.

2. Novel dan Cerpen

Novel berasal dari bahasa Latin *novellus*. Secara harfiah *novellus* berarti “sebuah barang baru”. Selanjutnya novel didefinisikan sebagai sebuah cerita fiksi yang memiliki panjang tertentu yang melukiskan para tokohnya, gerak dan adegan kehidupan nyata yang representatif dalam suatu alur keadaan yang kacau dan kusut. Selanjutnya pengertian novel ini akhirnya mengarah pada jumlah kata yang digunakan. Sebuah novel minimal harus memiliki 35.000 kata.

Cerita pendek lebih dikenal dengan istilah *short story*. Cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau sekelompok keadaan yang memberikan kesan yang tunggal pada jiwa pembaca. Selanjutnya Notosusanto (Lubis, 1980) mengatakan bahwa cerpen pada prinsipnya adalah cerita yang panjangnya di sekitar 5000 kata atau kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap yang terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri.

Unsur pembangun antara cerpen dengan novel pada prinsipnya sama. Namun demikian ada beberapa hal khusus yang dapat membedakan antara novel dengan cerpen. Perbedaan tersebut akan diuraikan berikut ini.

1) Plot

Plot cerpen umumnya tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti dari sampai cerita berakhir. Novel pada umumnya memiliki plot ganda. Plot dalam novel biasanya dapat dibedakan menjadi plot utama, yang menjadi inti persoalan yang diceritakan, dan sub plot berupa konflik tambahan yang bersifat mempertegas konflik utama untuk mencapai klimaks.

2) Tema

Karena ceritanya pendek, cerpen hanya berisi satu tema. Hal ini berkaitan dengan keadaan plot yang tunggal dan pelakunya terbatas. Sebaliknya novel dapat menawarkan lebih dari satu tema sejalan dengan plot utama dan subplot. Sejalan dengan fungsi subplot pada pemplotan, maka subtema ini juga berfungsi sebagai pendukung tema utama untuk mencapai efek keterpaduan.

3) Tokoh Penokohan

Jumlah tokoh cerita yang terlibat dalam novel dan cerpen bersifat terbatas, apalagi yang berstatus tokoh utama. Dibandingkan dengan novel, jumlah tokoh cerita cerpen lebih terbatas lagi, baik dari segi jumlah maupun dari segi perwatakannya. Tokoh-tokoh dalam novel biasanya ditampilkan secara lebih lengkap misalnya yang berhubungan dengan tingkah lakunya, keadaan fisiknya, ekonominya, sifatnya kebiasaan, termasuk bagaimana hubungan antar tokoh. Jumlah pelaku dalam novel cenderung lebih banyak daripada cerpen.

4) Latar

Dilihat dari segi kuantitatifnya latar dalam novel dan cerpen tidak menunjukkan perbedaan yang menonjol. Namun apabila dilihat dari segi kualitatifnya latar dalam cerpen tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar. Cerpen hanya memerlukan pelukisan latar secara garis besar saja. Sebaliknya novel dapat melukiskan keadaan latar secara rinci sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas konkret dan pasti. Namun demikian novel yang cenderung membeberkan latar sedetail mungkin justru akan membosankan pembaca dan mengurangi kadar ketegangan cerita.

Selanjutnya selain pembagian di atas, Tarigan membagi prosa fiksi berdasarkan tiga kriteria sebagai berikut.

1) Berdasarkan bentuk

Berdasarkan bentuk fiksi dapat dibedakan menjadi *novel, novelette, short story, short-short story, vignette*.

2) Berdasarkan isi

Klasifikasi berdasarkan isi hanyalah mungkin dilakukan bila kita telah membaca fiksi itu, yaitu kalau kita telah mengetahui apa isinya, apa maksud dan tujuannya. Berdasarkan isi maka dapat kita bagi fiksi menjadi:

- a. Impresionisme; fiksi yang menekankan pada totalitas atau keseluruhan cerita untuk mengetahui isinya.
- b. Romantik; fiksi yang menekankan pada segi keindahan kehidupan manusia.
- c. Realisme; fiksi yang menekankan pada aspek manifestasi jasmaniah, hanya melukiskan kenyataan-kenyataan yang dapat dilihat.
- d. Naturalisme; fiksi yang menekankan pada pelukisan apa yang dilihat, dirasa, oleh panca indera.
- e. Ekspresionisme; fiksi yang menekankan aliran jiwa, manifestasi kejiwaan pengarang.
- f. Simbolisme; fiksi yang menekankan pada simbol-simbol yang dibuat pengarang untuk menyampaikan isi cerita.

3) Berdasarkan kritik sastra

Berdasarkan kritik sastra fiksi dapat dibedakan menjadi fiksi yang menuntun kritik yang serius dan fiksi di bawah taraf kritik sastra yang serius.

C. Unsur Pembangun Prosa Fiksi

Prosa fiksi ialah cerita hasil olahan pengarang berdasarkan pandangan, tafsiran dan penilaiannya tentang peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi ataupun pengolahan peristiwa yang hanya berlangsung dalam khayalannya. Hakikat fiksi, sebagai sebuah ragam sastra, ialah bercerita. Hal ini berarti: (1) ada yang diceritakan, dan (2) ada cara untuk menceritakan ini semua. Apa yang diceritakan dapat dinamakan tema, dan cara penceritaan dapat terlihat dalam struktur cerita rekaan itu.

Dalam sastra Indonesia karya sastra yang tergolong karya sastra fiksi secara umum ialah, roman/novel, cerpen. Baik novel maupun cerita pendek sebenarnya mempunyai pola bentuk yang hampir sama. Dalam kedua bentuk sastra tersebut adalah cerita. Hanya pada novel bentuk cerita lebih panjang dan lebih banyak daripada cerita pendek. Namun keduanya dibentuk berdasarkan unsur-unsur yang membentuk pola yang hampir sama.

Dalam pembagian unsur-unsur cerkan terdapat perbedaan dan persamaan pendapat para ahli tetapi yang menjadi dasarnya atau yang menjadi pokok utama adalah sama. Di bawah ini akan diberi contoh-contohnya.

Tarigan (2008: 122–154) mengemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai unsur-unsur cerkan, yaitu pendapat Brooks dan Warren, dalam buku mereka “*Understanding Fiction*” menyatakan bahwa penulisan fiksi perlu memperhatikan benar-benar prinsip-prinsip masalah-masalah teknis yaitu permulaan dan sugesti, saat tepat, klimaks, konflik, komplikasi, pola atau bagan, revolusi, tokoh dan gerak, pusat minat, pusat tokoh, pusat narasi (sudut pandang), jarak, skala, dan kelajuan. Kemudian menurut S. Tasrif suatu cerpen yang lengkap harus mempunyai tema, plot, karakter, suspense dan *foreshadowing, immediacy and atmosphere, point of view* dan *limited focus, and unity*.

Selanjutnya Tarigan (2008) mengutip pendapat Brooks Puser dan Warren yang membagi unsur-unsur cerkan atas dua kelompok. Yang pertama sebagai jawaban pertanyaan apa yang disebut fiksi, yaitu *suspense, plot, unity, logic, interpretation, belief, the total experience which fiction gives, setting, dan atmosphere*. Kemudian kelompok kedua, merupakan jawaban atas pertanyaan, bagaimana cara pembuatan fiksi, yaitu *selectivity, fokus, point of view, style, movement, dan conflict*.

Tarigan (2008) menyatukan ketiga pendapat tersebut di atas menjadikan unsur-unsur cerkan/fiksi ialah; tema, ketegangan dan bayangan, alur, pelukisan tokoh, konflik, kesegaran dan atmosfer, latar, persit, kesatuan, logika, interpretasi, kepercayaan, pengalaman keseluruhan, gerakan, pola, skala, kelanjutan, dan gaya. Sumarjo (1984) menyebutkan unsur-unsur fiksi adalah: plot, karakter, tema, seting, suasana cerita, gaya cerita, dan sudut pandang pencerita. Forster (Nurgiantoro, 2000) menyebutkan aspek novel adalah, cerita, manusia (pelaku), plot, khayalan, ramalan, dan pola dan irama.

Tjahjono (1988) mengemukakan bahwa fiksi sebagaimana puisi dibentuk atas unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik dibagi menjadi dua bagian yakni lapis bentuk – meliputi: tokoh dan penokohan, alur, seting, bahasa atau gaya, dan susut pandang – dan lapis makna meliputi: ketegangan, pembayangan, tema, nada, rasa dan amanat.

Setelah dilihat pendapat-pendapat para ahli mengenai unsur-unsur fiksi yang telah disebutkan di atas, ada pendapat mereka yang berbeda dan ada pula yang membagi unsur-unsur tersebut atas bagian-bagian yang lebih terperinci.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka secara garis besar unsur fiksi dapat digolongkan menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik fiksi adalah

unsur yang membangun fiksi dari dalam, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur pembangun dari luar.

Unsur intrinsik prosa fiksi dapat digolongkan menjadi dua yakni:

1. Lapis Bentuk, meliputi:
 - a. latar/setting
 - b. alur/plot
 - c. tokoh dan penokohan
 - d. sudut pandang (*point of view*)
 - e. bahasa
2. Lapis Makna meliputi;
 - a. tema
 - b. amanat
 - c. tegangan (*suspence*)
 - d. pembayangan (*foreshadowing*)
 - e. nada (*tone*)
 - f. rasa (*feeling*)

Unsur ekstrinsik prosa secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni:

1. realitas objektif, meliputi;
 - a. psikologi
 - b. konvensi budaya
 - c. konvensi sastra
 - d. konvensi bahasa
2. pengarang, meliputi unsur-unsur:
 - a. kepekaan/sensitivitas
 - b. imajinasi
 - c. intelektualitas/pendidikan
 - d. pandangan hidup

D. Kritik Prosa Fiksi

Kata kritik yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani “krinein” yang berarti mengamati, membandingkan, dan menimbang. Dalam *Ensiklopedia Indonesia* kritik adalah penilaian (penghargaan) terutama hal-hal mengenai hasil-hasil seni dan ciptaan-ciptaan seni.

Selanjutnya Tarigan berpendapat bahwa kritik sastra adalah pengamatan yang teliti, perbandingan yang tepat serta pertimbangan adil terhadap baik-buruknya kualitas, nilai, kebenaran suatu karya sastra.

Kritik sastra bisa merupakan penilaian yang bersifat like and dislike. Namun demikian kritik sastra yang baik adalah kritik sastra yang bertolak dari suatu teori dan kerangka acuan tertentu. Tidak hanya dilakukan karena senang atau tidak senang suka

atau tidak suka berdasarkan selera personal, tetapi lebih merupakan usaha untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap sebuah karya sastra. Kritik sastra hendak dilakukan secara sistematis, analisis, dan bertolak dari kerangka acuan tertentu serta diungkapkan secara tertulis.

Kritik sastra mempunyai fungsi yang amat besar pada masa modern ini. Fungsi kritik sastra antara lain:

- 1) melayani para penulis atau pengarang; dalam hal ini untuk memberikan masukan bagi pengarang tentang hasil karya yang diciptakannya.
- 2) melayani masyarakat; dalam hal ini memberi masukan bagi masyarakat berkenaan dengan memberikan petunjuk bagi masyarakat tentang nilai sebuah karya sastra.
- 3) melayani kritikus; dalam hal ini sebagai bahan koreksi atas kritik sastra yang pernah dibuatnya.

Dalam menjalankan fungsi seorang kritikus harulah bertindak sebagai seorang guru. Kritikus harus mampu menciptakan para penulis karya sastra yang bermutu walaupun dirinya bukanlah seorang penulis karya sastra. Kritik sastra akan tetap ada dan bertahan selama manusia menikmati karya sastra serta merasa didorong untuk menciptakan imaji-imaji yang interpretatif terhadap pengalaman-pengalamannya sendiri. Selama manusia masih menikmati karya sastra maka selama itu pula dia sebenarnya telah menjadi kritikus, paling sedikitnya bagi dirinya sendiri. Berdasarkan pengertian kritik sastra di atas maka dapat disimpulkan bahwa kritik prosa fiksi pada hakikatnya adalah penilaian baik buruknya sebuah karya sastra berupa prosa fiksi.

BAB III

PEMBELAJARAN APRESIASI PROSA FIKSI

A. Pendahuluan

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia merupakan hal yang perlu mendapat perhatian serius seluruh lapisan masyarakat, baik para pemegang kebijakan maupun pelaksana kebijakan maupun objek dari kebijakan itu sendiri. Berangkat dari permasalahan tersebut berbagai jalan telah ditempuh guna membangun sumber daya manusia Indonesia yang andal.

Salah satu jalan yang diambil pemegang kebijakan pendidikan adalah perubahan kurikulum dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum berbasis kompetensi. Perubahan kurikulum tersebut tentu saja menuntut perubahan paradigma pelaksana pendidikan sebab tanpa adanya perubahan paradigma tersebut tidak mungkin perubahan kurikulum akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Paradigma pendidikan yang saat ini berkembang adalah paradigma lama yang menekankan siswa sebagai objek proses pengajaran. Guru di sisi lain merupakan subjek yang memegang peranan penting dalam pelaksanaan pengajaran. Guru merupakan kunci utama proses belajar siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang diberikan guru tanpa melakukan aktivitas yang berarti dalam proses belajar yang ditempuhnya.

Paradigma lama yang memusatkan perhatian pada aktivitas guru ini berasal dari teori tabularasa. Teori ini mengungkapkan bahwa pikiran siswa adalah kertas putih kosong yang menanti coretan guru. Dengan kata lain, otak anak ibarat botol kosong yang siap diisi pengetahuan oleh guru. Siswa dalam paradigma ini adalah objek yang pasif dan tak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan diri secara pribadi.

Teori tabularasa ini tidak berdasar pada landasan yang kuat. Hal ini disebabkan anak telah memiliki potensi untuk berkembang. Anak tidak hidup dengan tapa bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian guru dalam proses pembelajaran haruslah merupakan fasilitator guna membangkitkan potensi yang dimiliki anak.

Dalam proses pendidikan di Indonesia paradigma ini sebenarnya sudah mulai dihapus dengan munculnya pendekatan CBSA. Selanjutnya diperkuat oleh kurikulum 1994 yang menekankan pada kemampuan proses yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran yang menitik beratkan pada pengembangan potensi siswa masih belum menyentuh secara menyeluruh.

Hal lain yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah konsep pelaksanaan pendidikan yang sentralistis. Segala kebijakan diatur oleh pusat sehingga kebutuhan masyarakat terabaikan. Hal ini terjadi karena kebutuhan masyarakat akan hasil pendidikan berbeda antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Dengan berbedanya kebutuhan hasil pendidikan antara satu daerah dengan daerah yang lain menuntut proses pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup. Artinya siswa selaku peserta didik harus mampu memiliki kecakapan yang dapat diaplikasikan

dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, proses pembelajaran bukan semata penguasaan terhadap teori tetapi bagaimana siswa mampu mengaplikasikan teori tersebut dalam aplikasi di masyarakat.

Kecakapan hidup merupakan bekal yang harus dimiliki siswa sebagai hasil pendidikan. Dengan memiliki kecakapan hidup siswa diharapkan mampu menjadi salah satu inovator dalam menciptakan bangsa Indonesia yang andal dalam menghadapi persaingan global. Untuk membentuk kecakapan hidup tersebut proses pendidikan mengadakan beberapa perubahan. Salah satunya, yang disebutkan di muka, yakni perubahan kurikulum dari kurikulum 1994 ke kurikulum berbasis kompetensi.

Kurikulum 1994 merupakan kurikulum yang berorientasi pada mata pelajaran yang dikenal dengan sebutan *subject matter curriculum*, dan diorganisasikan dalam mata pelajaran yang terpisah-pisah sehingga sering disebut sebagai *subject curriculum*. Kurikulum 1994 yang memiliki ciri tersebut dipandang perlu diperbaiki karena kurikulum tersebut masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan kurikulum 1994 antara lain sebagai berikut.

1. Materi bahan ajar terlalu sarat kurang sesuai dengan waktu belajar yang disediakan.
2. Materi kurikulum yang seragam untuk semua lokasi tidak membantu masyarakat sekitarnya untuk memanfaatkan hasil belajar siswa bagi kepentingan pengembangan potensi daerah.
3. Pada beberapa mata pelajaran, tidak jelas aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berhubungan dengan bidang-bidang keilmuan lain atau perkembangan pengetahuan dan teknologi.
4. Dari segi pendekatan pembelajaran atau pemilihan metode pembelajaran kurang mengembangkan kemampuan berpikir.

Kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam kurikulum 1994 tersebut berdampak negatif bagi proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu dampak negatif terhadap pelaksanaan pembelajaran adalah tidak tercapainya keseluruhan tujuan yang hendak dicapai dari proses pembelajaran tersebut. Dampak lain adalah membentuk siswa yang hanya mengejar nilai tanpa disertai dengan kemampuan pribadi dari wujud nilai yang diperolehnya. Oleh karena itu, siswa cenderung mengapal materi bukan pada kepemilikan dasar keilmuan.

Guru juga terkena dampak dari adanya kelemahan kurikulum tersebut. Dampak tersebut adalah menyempitnya fungsi guru hanya sebagai tenaga pengajar. Padahal guru adalah inovator kurikulum bagi disiplin ilmu yang dikuasainya. Guru yang berfungsi sebagai *promoting facility for learning* berubah menjadi penyampai informasi atau materi pengetahuan kepada siswa.

Perubahan kurikulum 1994 menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi berangkat dari pembaharuan manajemen sekolah. Manajemen yang tepat untuk pelaksanaan pendidikan adalah manajemen berbasis sekolah, sebab peningkatan mutu pendidikan tidak akan terjadi di kantor dinas melainkan di sekolah. Dengan dikemukakannya

manajemen berbasis sekolah, sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan dirinya menjadi wahana penciptaan sumber daya manusia yang andal.

Selain menerapkan manajemen berbasis sekolah, orientasi pendidikan juga diubah menjadi pendidikan berbasis luas atau pendidikan berbasis masyarakat. Pendidikan berbasis masyarakat adalah pendidikan yang dapat membekali siswa dengan kecakapan hidup yang bersifat umum yang memungkinkan siswa dapat memasuki dunia kerja sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya. Semua bidang keahlian dalam dunia kerja merupakan kebutuhan masyarakat luas. Oleh karena itu, pendidikan dengan basis masyarakat ini menuntut penguasaan dan kepemilikan konsep-konsep dasar keilmuan yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan dasar keilmuan atau kemampuan dasar kejuruan, yang lebih dikenal dengan istilah kecakapan generik.

B. Pembelajaran yang Berorientasi pada Kecakapan Hidup

Peningkatan mutu melalui pemberlakuan kurikulum berbasis kompetensi pada prinsipnya adalah mengubah paradigma tujuan pembelajaran dari penguasaan pengetahuan ke arah penguasaan kecakapan hidup. Untuk itu maka tujuan pembelajaran yang ada dalam KTSP berorientasi pada kecakapan hidup. Untuk sebelum lebih lanjut membahas dimensi KTSP perlu kiranya kita pahami hakikat kecakapan hidup.

Secara sederhana kecakapan hidup dapat didefinisikan sebagai kecakapan siswa dalam mengaplikasikan kemampuan dasar keilmuan atau kejuruan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga bermakna dan bermanfaat bagi peningkatan kehidupan serta harkat dan martabatnya, dan juga bermanfaat bagi masyarakat yang ada di lingkungannya.

Kecakapan hidup sebagai hasil belajar terdiri dari kecakapan hidup yang bersifat umum dan kecakapan hidup yang bersifat khusus. Kecakapan hidup yang bersifat umum terdiri dari:

1. Kecakapan personal, meliputi:
 - a. Kecakapan belajar
 - b. Kecakapan beradaptasi
 - c. Kecakapan menanggulangi
 - d. Motivasi
 - e. Kecakapan mengenal diri
 - f. Kemandirian
 - g. Tanggung jawab
2. Kecakapan Sosial, meliputi:
 - a. kecakapan berkomunikasi
 - b. kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif
 - c. solidaritas

Kecakapan yang bersifat khusus merupakan kecakapan dalam bentuk kecakapan akademik dan kecakapan vokasional.

Kecakapan belajar yang bersifat proses memungkinkan siswa dapat menguasai konsep keilmuan. Konsep keilmuan dapat ditransfer kepada disiplin ilmu lainnya, sehingga siswa dapat beradaptasi dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Konsep keilmuan yang bersifat universal dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga siswa memiliki kemampuan menanggulangi. Dengan kepemilikan kemampuan tadi siswa merasakan manfaat dari hasil belajar sehingga motivasinya meningkat, demikian juga kemandirian, kemampuan mengenal diri dan tanggung jawab.

Model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif memungkinkan siswa memiliki kecakapan sosial seperti kecakapan bekerja sama, kolaborasi dan solidaritas, yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya berupa hafalan tentang materi pengetahuan melainkan kemampuan dasar keilmuan berbasis nilai yang bermanfaat bagi kehidupannya

Kecakapan hidup merupakan muara dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu tujuan pembelajaran yang berorientasi pada kecakapan hidup harus memiliki tiga dimensi sebagai berikut.

1. Kepemilikan Kecakapan Proses

Kecakapan proses dapat dikatakan dengan kemampuan generik yang harus dimiliki siswa. Kecakapan ini dikatakan generik karena merupakan kecakapan prasyarat yang harus dimiliki siswa agar mampu memahami dan menguasai disiplin ilmu ataupun keahlian jurusan. Dalam ilmu bahasa, yang termasuk kecakapan generik adalah menyimak, berbicara menulis dan membaca. Penguasaan dimensi pertama ini akan mensyaratkan model pembelajaran siswa aktif atau pembelajaran berpusat pada siswa dalam kegiatan pembelajaran

2. Kepemilikan Konsep Dasar Keilmuan

Artinya tujuan pembelajaran berorientasi pada penguasaan dan pemilikan konsep dasar keilmuan atau pemilikan materi esensial yang terdiri dari konsep-konsep kunci dan konsep-konsep utama. Pada umumnya konsep-konsep kunci keilmuan memiliki tingkat yang tinggi sehingga konsep tersebut dapat digunakan dalam disiplin ilmu lain. Penguasaan dimensi kedua ini akan mensyaratkan penggunaan model pembelajaran tuntas. Pembelajaran tuntas dapat dikatakan bahwa sembilan puluh persen siswa dalam kelas menguasai konsep-konsep dasar keilmuan yang minimal harus dimiliki siswa secara tuntas dengan standar kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Kedua dimensi tujuan ini tidak dapat diperoleh siswa secara terpisah ataupun secara berurutan, melainkan harus diperoleh siswa secara simultan atau bersama-sama. Dalam pembelajaran yang berbasis kompetensi proses belajar dapat dilakukan dengan menggunakan metode penemuan atau inkuiri. Metode penemuan dan inkuiri mendorong siswa belajar dan berlatih untuk menguasai kecakapan proses (dimensi pertama) dan juga penguasaan hasilnya yaitu kepemilikan konsep dasar keilmuan (konsep kedua).

3. Kepemilikan Kecakapan Menerapkan Konsep Dasar Keilmuan dalam Kehidupan

Pembelajaran yang berbasis kompetensi menekankan pada pencapaian kecakapan untuk menerapkan pengetahuan dasar keilmuan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini berlangsung dalam pembelajaran yang berwawasan lingkungan. Dalam pendidikan berbasis masyarakat semua mata pelajaran akan berwawasan lingkungan atau pembelajaran yang bermuatan lokal. Kecakapan mengaplikasikan ilmu dalam kehidupan memungkinkan seseorang akan mendapatkan perolehan hidup sesuai dengan tingkat keluasan ilmu yang dimilikinya dan tingkat kecakapan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang siswa dapat menguasai dan memiliki kemampuan dasar keilmuan apabila siswa mampu melakukan proses penguasaan dan pemilikan konsep dasar keilmuan tersebut. Dari penguasaan keilmuan tersebut selanjutnya siswa diharapkan mampu mengaplikasikannya dalam hidup dan kehidupan sehari-hari.

C. Pembelajaran Apresiasi Prosa Fiksi yang Berorientasi pada Kecakapan Hidup

Berdasar pada ketiga dimensi pembelajaran berbasis kompetensi yang berorientasi pada kecakapan hidup maka guru harus mampu memilih model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Model pembelajaran ini sangat penting karena merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Penguasaan dimensi pertama dari tujuan pembelajaran berbasis kompetensi, yakni kecakapan proses, akan mensyaratkan penggunaan model pembelajaran siswa aktif (*student active learning*) atau pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Penguasaan dimensi kedua dari tujuan pembelajaran berbasis kompetensi yaitu penguasaan dasar keilmuan, akan mensyaratkan model pembelajaran tuntas (*mastery learning*). Penguasaan dimensi ketiga, yakni kecakapan menerapkan keilmuan, menuntut model pembelajaran yang aplikatif.

Langkah-langkah persiapan penyelenggaraan pembelajaran apresiasi prosa fiksi berdasarkan kompetensi dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Perumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi yang meliputi ketiga dimensi yang telah diuraikan sebelumnya.
- b. Lakukan analisis materi ajar (AMP) untuk memilih materi pelajaran minimal yang berisi konsep-konsep dasar keilmuan dan tema esensial yang harus dikuasai siswa secara tuntas.
- c. Menetapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi
- d. Menetapkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis kompetensi.

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembelajaran APF berdasarkan kompetensi adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan mempertimbangkan kepemilikan kecakapan hidup pada siswa. Dengan demikian rumusan pembelajaran ini harus mampu memberikan gambaran

kompetensi generik. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan pembelajaran yang dibuat harus memenuhi faktor-faktor sebagai berikut.

- a. Rumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi memiliki aspek generik atau kecakapan proses yang diprasyarkan dimiliki siswa agar dapat menguasai dan memiliki kemampuan dasar suatu disiplin ilmu.
- b. Rumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi harus memiliki unsur materi pembelajaran. Dalam pembelajaran fiksi hendaknya guru mampu memilih materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum, tingkat kemampuan berbahasa anak, perkembangan psikologi anak, dan latar belakang budaya anak.
- c. Rumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi harus memiliki nilai-nilai moral yang dapat diunjukkerjakan siswa.
- d. Rumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi harus memiliki unsur kegiatan belajar siswa dalam mengaplikasikan kompetensi dasar dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Rumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi harus dapat dijadikan acuan bagi pengembangan rumusan indikator keberhasilan belajar siswa

Dengan berdasar pada kelima rambu-rambu perumusan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi tersebut di atas, diharapkan tujuan pembelajaran akan dapat dinyatakan dalam rumusan kemampuan dasar. Hasil belajar siswa dapat diunjukkerjakan setelah siswa selesai belajar, baik dalam bentuk unjuk kerja verbal, unjuk kerja perbuatan, maupun unjuk kerja sikap, yang keseluruhannya akan menggambarkan adanya integrasi nilai dalam ucapan dan perbuatan siswa.

Langkah kedua dalam pembelajaran AFP berbasis kompetensi adalah menentukan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif-kolaboratif dan model pembelajaran konstruktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif-kolaboratif adalah model pembelajaran yang menekankan pada pola belajar siswa secara berkelompok untuk membina kerja sama. Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama ini akan mendorong tumbuhnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa juga merupakan cermin budaya bangsa kita yang perlu dilestarikan. Apabila siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, ketergantungan timbal-balik memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras.

Pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif adalah: kelompok belajar siswa, belajar bersama, kelompok penelitian, pendekatan struktural, pembelajaran yang kompleks, dan pendekatan kolaboratif. Keenam pendekatan tersebut, masing-masing memiliki lima atribut yang sama yakni:

- a. penugasan yang sama bagi semua anggota
- b. belajar dalam kelompok kecil
- c. adanya perilaku kerja sama
- d. adanya saling ketergantungan yang positif

e. adanya pertanggungjawaban individu.

Berdasarkan uraian di atas, secara sepintas model pembelajaran ini hampir sama dengan pembelajaran kelompok yang sering dilakukan. Namun demikian Roger dan David Jhoson dalam Lie (2002) mengemukakan bahwa tidak semua kerja kelompok biasa dianggap kooperatif *learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yakni: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) tanggung jawab perorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antara anggota, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Model pembelajaran konstruktif adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa agar mampu menemukan konsep-konsep atau informasi yang kompleks dan membangunnya untuk jadi miliknya sendiri, sehingga terjadi pemilikan konsep. Pembelajaran konstruktif juga dikenal dengan istilah pembelajaran berpusat pada siswa sehingga guru hanya berperan sebagai promotor pembelajaran dengan tugas mempromosikan fasilitas belajar bagi siswa, agar siswa belajar dan berlatih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran konstruktif memiliki beberapa karakteristik, antara lain: proses pembelajaran yang *top-down*, pembelajaran kooperatif, pembelajaran generatif, pembelajaran penemuan, pembelajaran dengan pengaturan diri dan *scaffolding*.

Kedua model pembelajaran di atas pada praktiknya dalam pembelajaran AFI menuntut guru melakukan pemilihan teknik pembelajaran yang tepat. Untuk dapat melaksanakan kedua model tersebut guru juga harus mampu mengelola kelas dengan membentuk kelompok siswa secara sistematis. Teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kompetensi antara lain diuraikan di bawah ini.

a. Teknik Jigsaw

Teknik Jigsaw dikembangkan oleh Arosen sebagai metode *Cooperatif Learning*. Teknik ini tepat digunakan dalam pembelajaran AFP. Dalam teknik ini guru harus memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Teknik jigsaw merupakan strategi kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerja sama dan berbagi tanggung jawab. Strategi ini menjamin agar setiap siswa memikul suatu tanggung jawab yang signifikan dalam kelompok.

Kelas diatur ke dalam sejumlah kelompok 'pangkalan' dengan kira-kira enam anggota masing-masing. Tugas dibagi ke dalam jumlah bagian yang sama dengan anggota-anggota dalam setiap kelompok pangkalan. Di dalam kelompok pangkalan yang terdiri dari enam siswa, terdapat enam pertanyaan untuk dijawab, atau enam potongan informasi untuk ditemukan atau enam bagian suatu model untuk dirancang atau diperiksa. Dalam tiap kelompok pangkalan, setiap siswa meneliti satu dari isu atau pertanyaan yang

berbeda-beda itu. Anda dapat menugaskan tugas khusus untuk anggota-anggota kelompok pangkalan atau membiarkan kelompok berunding di antara mereka mengenai siapa yang akan melakukan apa.

Teknik jigsaw dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 2) Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pelajaran hari ini.
- 3) Materi pelajaran dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah kelompok siswa.
- 4) Siswa disuruh mengerjakan bagian tugas mereka dengan terlebih dahulu siswa mendapatkan tugas-tugas masing-masing.
- 5) Setelah selesai siswa berbagi bagian pekerjaan dengan teman yang lain.
- 6) Tahap akhir dari teknik ini adalah diskusi antara anggota kelompok dilanjutkan dengan diskusi antarkelompok.

b. Teknik Inkuiri

Karya sastra menyediakan fenomena yang menarik dan penuh misteri. Anak sebagai “*young scientist*” (peneliti muda) mempunyai rasa keingintahuan (*curiosity*) yang tinggi. Adalah keharusan di dalam pendekatan pembelajaran untuk memelihara keingintahuan anak, memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk mengajukan keragaman pertanyaan seperti “apa, mengapa, dan bagaimana” terhadap objek dan peristiwa yang ada dalam karya sastra. Pada perkembangan lebih lanjut pertanyaan itu ditingkatkan menjadi pertanyaan yang menanyakan hubungan seperti “bagaimana jika...” Sebagai hasil eksplorasi terhadap karya sastra, siswa diharapkan membentuk dirinya dengan sikap seorang ilmuwan muda. Selama melakukan berbagai kegiatan, perlu ditumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan untuk menggunakan keterampilan proses seperti mengajukan pertanyaan, menduga jawaban, merancang penyelidikan, melakukan percobaan, mengelola dan mengolah data, mengevaluasi hasil, dan mengkomunikasikan temuannya kepada beragam orang dengan berbagai cara yang dapat memberi pemahaman dengan baik.

Melalui pendekatan inkuiri diharapkan guru dapat menciptakan pembelajaran yang menantang sehingga melahirkan interaksi antara gagasan yang diyakini siswa sebelumnya dengan suatu bukti baru untuk mencapai pemahaman baru yang lebih Saintifik melalui proses eksplorasi atau pengujian gagasan baru. Sudah barang tentu hal tersebut melibatkan beragam sikap ilmiah seperti, menghargai gagasan orang lain, terbuka terhadap gagasan baru, berpikir kritis, jujur, kreatif, dan berpikir lateral (berpikir yang tak lazim, di luar kebiasaan, atau yang mungkin dianggap aneh).

Teknik inkuiri dapat dilakukan dengan beberapa aktivitas sebagai berikut.

- 1) Bertanya, artinya tidak semata-mata mendengarkan dan mengapal.
- 2) Bertindak, artinya tidak semata-mata melihat dan mendengarkan

- 3) Mencari, artinya tidak semata-mata mendapatkan.
- 4) Menemukan masalah artinya tidak semata-mata mempelajari fakta.
- 5) Menganalisis, artinya tidak semata-mata mengamati.
- 6) Membuat sintesis, artinya tidak semata-mata membuktikan
- 7) Berpikir, artinya tidak semata-mata membayangkan.
- 8) Menghasilkan artinya tidak semata-mata menggunakan.
- 9) Menyusun artinya tidak semata-mata mengumpulkan.
- 10) Menciptakan artinya tidak semata-mata memproduksi kembali.
- 11) Menerapkan artinya tidak semata-mata mengingat-ingat.
- 12) Mengekspresikan, artinya tidak semata-mata membenarkan.
- 13) Mengkritik, artinya tidak semata-mata menerima
- 14) Merancang, artinya tidak semata-mata beraksi.
- 15) Mengevaluasi, artinya tidak semata-mata mengulangi

c. Teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)

Teknik CIRC pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus membina kemampuan menulis reproduksi atas bahan bacaan yang dibacanya. Strategi CIRC dapat membantu guru memadukan kegiatan membaca dan menulis sebagai kegiatan integratif dalam pelaksanaan pembelajaran membaca.

Teknik CIRC sebenarnya merupakan hasil pengembangan pembelajaran kooperatif TAI. Pembelajaran membaca dengan strategi CIRC terdiri atas tiga unsur penting yakni kegiatan-kegiatan dasar terkait, pengajaran langsung pelajaran memahami bacaan, dan seni berbahasa menulis terpadu. Dalam semua aktivitas ini siswa belajar dalam kelompok belajar yang heterogen. Semua kegiatan melibatkan siklus reguler yang melibatkan presentasi dari guru, latihan tim, latihan independen, prapenilaian teman, latihan tambahan, dan tes.

Unsur utama CIRC dapat diperinci sebagai berikut.

- 1) Kelompok Pembaca. Para siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok pembaca yang terdiri atas dua sampai tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka yang heterogen. Proses pembentukan kelompok seharusnya ditentukan oleh guru agar kemampuan baca para siswa dalam satu kelompok benar-benar berbeda satu sama lain.
- 2) Kelompok Membaca. Siswa ditempatkan berpasangan di dalam kelompok baca mereka. Selanjutnya pasangan ini dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas pasangan-pasangan dari dua kelompok membaca yang berbeda, misalnya suatu kelompok mungkin beranggotakan dua siswa yang memiliki kemampuan membaca tinggi dan dua orang siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah.
- 3) Aktivitas Menceritakan Kembali. Siswa menggunakan cerpen atau novel sebagai bahan bacaan kegiatan kelompok. Cerita tersebut diperkenalkan dan didiskusikan

dalam kelompok membaca melalui guru sekitar 20 menit. Pada saat kegiatan ini, guru menyusun tujuan membaca, memperkenalkan kosakata baru, meninjau ulang kosakata lama, membahas cerita setelah siswa membacanya, dan lain sebagainya. Secara umum diskusi mengenai cerita ini harus disusun untuk menekankan kemampuan-kemampuan tertentu seperti membuat dan mendukung prediksi cerita dan memahami komponen struktur cerita misalnya masalah/konflik, alur, dan pemecahan masalah yang terkandung dalam cerita tersebut.

Pembelajaran apresiasi dengan menggunakan strategi CIRC dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tahap Praapresiasi

- 1) Guru memperkenalkan cerita yang akan anak baca.
- 2) Setelah cerita diperkenalkan, siswa diberikan paket cerita yang terdiri atas buku cerita dan serangkaian kegiatan yang harus mereka lakukan dalam kelompoknya.

Tahap Membaca untuk Apresiasi

- 3) Membaca berpasangan. Pada tahap ini siswa membaca cerita dalam hati dan kemudian secara bergantian membaca keras cerita tersebut bersama pasangannya. Ketika rekannya membaca, pendengar mengikuti dan membetulkan setiap kesalahan yang dibuat si pembaca. Guru memberikan penilaian atas kinerja siswa secara berkeliling dan mendengarkan mereka membaca.
- 4) Menuliskan Struktur Cerita. Pada tahap ini siswa menerima pertanyaan dari guru seputar masalah cerita misalnya karakter, alur, latar, konflik, dan pemecahan masalah yang terkandung dalam cerita. Setelah siswa membaca setengah dari cerita, siswa diperintahkan berhenti membaca dan diperintahkan untuk melakukan kerja analisis atas berbagai pertanyaan di atas. Selanjutnya siswa diminta menentukan prediksi akhir cerita tentang bagaimana cerita itu akan berakhir atau bagaimana konflik cerita dapat diatasi/dipecahkan. Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah dengan meminta siswa menuliskan akhir cerita berdasarkan prediksi mereka. Pada saat akhir cerita siswa diminta merespons isi keseluruhan cerita dan menuliskan beberapa paragraf tentang topik yang berkaitan dengan isi cerita tersebut.
- 5) Membaca nyaring. Para siswa diminta untuk menemukan kata-kata sulit yang terdapat dalam cerita dan membacakannya secara nyaring tanpa canggung dan ragu-ragu. Para siswa berlatih mengucapkan kata-kata sulit tersebut bersama rekannya. Siswa yang telah dapat membaca kata tersebut dengan benar melatih rekannya dalam kelompok agar mampu pula membaca.
- 6) Makna kata. Berbagai kata sulit yang mereka temukan dalam cerita selanjutnya ditentukan maknanya. Daftar kata sulit dan maknanya dapat pula diberikan guru secara langsung pada kelompok membaca. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara meminta siswa membuka kamus, memparafrasakan kata-kata sulit tersebut, atau menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat.

Pacsaapresiasi

- 7) Menceritakan kembali cerita. Setelah seluruh cerita dibaca dan dibahas dalam kelompok, siswa diminta membuat sinopsis cerita.
- 8) Pemeriksaan oleh Pasangan. Sinopsis yang dibuat siswa selanjutnya ditukarkan kepada temannya sehingga satu sama lain dapat mengecek ketepatan sinopsis yang dibuat rekannya. Jika para siswa telah menyelesaikan semua kegiatan ini, pasangan mereka memberikan formulir tugas siswa yang mengindikasikan bahwa mereka telah menyelesaikan tugas tersebut.
- 9) Tes. Pada tahap ini siswa diberi tes tentang pemahaman isi cerita, menuliskan kalimat dari daftar kosakata sulit, dan membaca daftar tersebut secara nyaring di depan guru. Pada saat tes siswa tidak boleh saling membantu. Hasil tes merupakan unsur utama skor tim.

Selain ketiga teknik di atas masih banyak teknik yang dapat digunakan sebagai wujud pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengutamakan kerja sama. Teknik tersebut antara lain: teknik peta konsep, curah gagasan, peta sebab, peta akibat, dan lain-lain.

Langkah ketiga dalam pembelajaran AFP berbasis kompetensi adalah melakukan analisis materi ajar (AMP) berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dengan demikian guru harus mampu menemukan bahan ajar apa yang berhubungan dengan AFP. Bahan ajar AFP dapat dilihat pada kompetensi dasar sastra pada setiap semester.

Langkah keempat dalam pembelajaran AFP berbasis kompetensi adalah menetapkan sistem evaluasi atau penilaian berbasis kompetensi. Evaluasi atau penilaian diharapkan dapat memberikan gambaran posisi siswa dalam alur proses pembelajarannya: apa yang telah dikuasainya dan apa yang masih harus diupayakan untuk dikuasainya. Untuk itu penilaian harus diarahkan pada indikator kompetensi pencapaian belajar siswa. Dengan memanfaatkan kekuatan dan kelemahan siswa sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penilaian, guru dapat melakukan perbaikan terhadap kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

Penilaian hendaknya memenuhi kepatutan sebagai penilaian yang baik—absah, terandal dan objektif. Keabsahan sebuah penilaian berkaitan dengan relevansi dari penilaian itu terhadap kompetensi yang diukurnya. Keterandalan penilaian akan tergantung pada jumlah bukti yang dijadikan landasan penilaian itu. Pada umumnya, makin banyak bukti yang digunakan untuk membuat penilaian, makin terandal penduga kompetensi siswa itu. Sedangkan objektivitas penilaian dapat dilihat tatkala apakah penilaian itu dipengaruhi oleh pilihan tugas atau oleh siapa yang melakukan penilaian itu. Kriteria lain bagi penilaian kegiatan belajar mengajar di kelas itu termasuk

- a. terintegrasi ke dalam program pembelajaran
- b. bervariasi dalam gaya dan metodenya
- c. cocok bagi apa yang dinilainya

- d. adil bagi semua siswa pesertanya
- e. dinilai guru dan digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar

Bentuk penilaian untuk kegiatan di kelas dapat berbentuk penilaian (1) kertas-dan-pulpen, (2) unjuk-kerja, (3) proyek, (4) portofolio, dan (5) produk.

Dalam penilaian **kertas-dan-pulpen**, siswa menanggapi beberapa pertanyaan dan jawaban tertulis mereka dijadikan bukti tingkat pengetahuan, keterampilan, pemahaman atau sikapnya. Siswa tidak selalu harus menuliskan jawabannya manakala menjawab pertanyaan. Kadang-kadang mereka mewarnai bulatan, menandai posisi pada baris, atau menggambar diagram.

Penilaian **unjuk-kerja** (*performance*) terjadi manakala siswa terlibat dalam sebuah kegiatan. Penilaian ini merupakan penilaian unjuk kerja, perilaku atau interaksi di tempat. Tak ada produk konkret lain yang bisa dinilai pada tahap selanjutnya, kecuali barangkali dalam bentuk rekaman audio atau video dari unjuk-kerja aslinya. Unjuk kerja dapat dinilai dengan sebuah angka yang menggambarkan kesan keseluruhan (holistik) atau dengan memberikan nilai kepada beberapa aspek unjuk-kerja secara terpisah (analitik).

Penilaian dengan **bentuk proyek** merujuk pada beberapa karya dalam satu kurun waktu tertentu. Siswa melakukan investigasi yang melibatkan pengumpulan, pengorganisasian, evaluasi dan presentasi bahan atau data. Sebuah proyek memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan dirinya sebagai pembelajar yang mandiri. Sebuah proyek juga memberi kesempatan kepada guru untuk mengukur keterampilan penelitian siswa, kemampuannya untuk mengorganisasikan dan memilih dan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bekerja sama dengan orang lain serta mengomunikasikan gagasan dan pendapatnya.

Penilaian lain adalah **penilaian portofolio**. Portofolio adalah koleksi karya siswa yang dikumpulkan dalam kurun waktu tertentu. Tujuan penilaian portofolio bisa beraneka. Tujuannya akan menentukan apa yang harus masuk dalam portofolio itu dan siapa yang harus melakukan pemilihannya. Bukti yang dikandung oleh sebuah portofolio bisa berbentuk penilaian kertas-dan-pulpen, proyek, produk dan rekaman atau catatan unjuk-kerja. Karya yang dipilih bisa berbentuk karya mandiri siswa atau karya kolaboratif dalam tim.

Penilaian produk merujuk pada penilaian berdasarkan hasil yang dibuat oleh siswa, biasanya dalam teknologi dan seni. Penilaian produk dilakukan tatkala fokus utama karya siswa adalah proses produksi atau kualitas produk. Terdapat tiga fase pengembangan produk: persiapan, produksi dan penilaian. Masing-masing fase dapat memberikan bukti untuk menilai kompetensi yang berbeda. Penilaian produk dapat berfokus pada salah satu atau beberapa dari ketiga fase tersebut.

Terdapat tiga aspek berkenaan dengan penilaian dan pencatatan pencapaian siswa:

- a. kriteria penilaian
- b. pemilihan penilai

c. jenis penilaian.

Dalam mengembangkan kriteria untuk menilai kualitas jawaban siswa, sejumlah pertimbangan diperlukan. Kriteria tersebut harus merujuk pada indikator pencapaian belajar yang tengah diukur. Kriteria ini harus juga jelas kepada siswa, orang tua, maupun guru lain. Kriteria itu hendaknya adil dan tidak menggambarkan variabel yang tidak dapat dikontrol baik oleh guru maupun siswa itu sendiri seperti misalnya latar belakang budaya dan jenis kelamin.

Penilaian pencapaian itu bisa dibuat oleh guru, teman siswa atau siswa itu sendiri (penilaian diri). Penilaian sejawat dan penilaian diri dapat membantu siswa untuk menelaah apa yang mereka ketahui dan bagaimana mereka belajar dan dapat mendorong tanggung jawab untuk belajar. Menggunakan penilai yang berbeda dan membandingkan hasil penilaian dapat mengarah kepada perbaikan dalam hal kejelasan kriteria penilaian.

Salah satu ciri dari penilaian kertas-dan-pulpen adalah bahwa penentuan tentang jawaban yang berterima terhadap sebuah pertanyaan dibuat pada waktu konstruksi alat penilaian itu. Petunjuk penilaian yang melengkapi penilaian itu menspesifikasikan kriteria penilaian. Sistem penilaian dapat menggunakan model jawaban benar/salah, atau model jawaban dengan kredit parsial yang membedakan jawaban yang berkualitas berbeda, atau skala penilaian yang memberikan beberapa kategori bagi penilaian terhadap jawaban siswa. Penilaian berbasis kompetensi memiliki tujuh kriteria yakni: (1) *generability*, (2) *authentic*, (3) *multi fact*, (4) *teachability*, (5) *fairnes*, (6) *feasibility*, dan (7) *scorability*.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai atau menskor kemampuan siswa antara lain dengan menggunakan *chelist* dan *rating scale*. Penilaian dengan menggunakan *chelist* adalah cara paling sederhana. Penilaian ini dilakukan dengan mengamati kriteria kemampuan tertentu. Penilaian *rating scale* adalah cara yang memungkinkan penilai atau penskor untuk menilai kemampuan siswa secara kontinum.

BAB IV FOLKLOR DAN LITERASI BUDAYA

A. Hakikat Folklor

1. Pengertian Folklor

Secara etimologi kata “folklor” adalah pengindonesiaan kata bahasa Inggris *folklore*. Kata ini adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata dasar *folk* dan *lore*. *Folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan budaya sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berwujud warna kulit, bentuk rambut yang sama, mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama atau kepercayaan yang sama. Namun, yang lebih penting lagi adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi, yakni kebiasaan yang telah mereka warisi turun temurun, sedikitnya dua generasi, yang dapat mereka akui sebagai milik bersama mereka. Di samping itu, mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri (Dundes, 1965:2; 1977:17- 35; 1978:7). Jadi *folk* adalah sinonim dengan kolektif, yang juga memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat.

Dananjaja (2005: 2) menyimpulkan bahwa folk adalah sinonim dengan kolektif yang juga memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat, dan yang dimaksud lor adalah tradisi folk, yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau pembantu penguat. Folklor menurut Dananjaja (2005: 2), tidak lain adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu penguat.

Berkenaan dengan jenis kebudayaannya, Yadnya (1981:25-28) menyatakan bahwa folklor adalah bagian dari kebudayaan yang bersifat tradisional, tidak resmi (*unofficial*), dan nasional. Pandangan ini menyiratkan bahwa folklor bukan hanya yang bersifat etnik, melainkan juga yang nasional; yang penyampainya secara tidak resmi. Pada bagian lain, Potter berpendapat bahwa folklor merupakan “*a lively fossil which refuses to die*” (Leach, 1994:401).

Cerita rakyat merupakan bagian dari budaya yang terdapat di masing-masing daerah yang menjadi ciri khas budaya dari daerah tersebut. Dalam cerita rakyat mengandung norma-norma kehidupan bermasyarakat berdasarkan adat istiadat sekitar. Khairani & Baiduri (2017)[7] mengungkapkan Cerita rakyat berawal dari tradisi lisan masyarakat, sarat dengan pesan nilai dan moral yang ingin disampaikan dalam satu generasi kepada generasi penerus. Cerita rakyat dapat dijadikan sebagai sarana untuk membimbing anak berperilaku baik karena mengandung banyak nasehat yang dapat

dijadikan pelajaran hidup. Lebih lanjut, Lee, Lee & Lau. et al (2006)[8] menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis cerita rakyat adalah sejenis paradigma pembelajaran yang terletak di mana siswa belajar dengan memecahkan masalah yang tertanam dalam situasi yang hampir nyata.

Dipima, & Akmar (2019)[9] menjelaskan bahwa sastra rakyat atau cerita rakyat dianggap sebagai bentuk sastra paling awal di semua budaya manusia. Ini mencakup semua tradisi yang indah, sebagian besar bersifat lisan, yang dipraktikkan oleh budaya dan subkultur. Selain itu, Fleming (2015)[10] menjelaskan mengenai Lima konsep dari cerita rakyat yang berpusat pada kinerja dengan penerapan yang jelas, konsep-konsep tersebut yaitu; (1) redefinisi kompetensi linguistik dan komunitas linguistik; (2) pandangan teks yang muncul dari struktur sosial yang dituturkan; (3) penekanan pada norma dan aturan yang ditentukan secara lokal untuk perilaku linguistik; (4) peran tradisi dan inovasi dalam cerita rakyat; dan (5) kritik feminisme dan revisi cerita rakyat.

Berkaitan dengan hal di atas, Farr (2009)[11] menjelaskan Cerita rakyat memiliki vitalitas yang melekat pada penduduk asli dan kekuatan bahasa daerahnya. Pada saat yang sama, ini mengungkapkan kehidupan dan semangat orang-orang biasa dan menggambarkan emosi dan cara berpikir mereka. Praktis semua siswa mengenal cerita rakyat meskipun mereka mungkin tidak menyadari karakternya yang khas. Palmer & Davis (2010)[12] menjelaskan bahwa cerita rakyat terdiri dari kumpulan besar literatur yang terbukti menarik bagi pembaca. Kebanyakan cerita rakyat disajikan dengan gaya langsung dan sederhana yang menggabungkan aksi dan karakter warna-warni yang menarik bagi semua tingkatan pembaca.

Humpherys & Babb (2020)[13] Pembelajaran berbasis cerita rakyat (*folklore*) adalah istilah yang digunakan untuk mewakili penggunaan dongeng untuk mempelajari topik yang kompleks. Selain itu Joseph, Deborah & Klibthong (2017)[14] menjelaskan bahwa dalam pembelajaran cerita rakyat (*folklore*) dapat meningkatkan kemampuan ingatan siswa atau kemampuan kognitif siswa.

Pengertian *folk* yang berbunyi “sekelompok orang, yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik maupun kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya” dan pengertian *lore* yang berbunyi “kebiasaan atau kebudayaan” menyiratkan bahwa penelitian folklor di Nusantara ini sangat luas dan sangat beraneka ragam. Karena folklor merupakan cermin diri dan kebiasaan manusia secara kolektif, maka mengungkap folklor sama halnya menyelami misteri indah manusia. persoalannya sekarang, apakah folklor yang sangat kaya itu dapat dimanfaatkan untuk membawa generasi muda Indonesia ke masa depan yang lebih cerah. Bukankah Barnouw (1982:241) juga menyatakan bahwa meneliti folklor akan sampai pada “*the enjoyment of life*”. Hal itu berarti bahwa salah satu kenikmatan hidup itu adalah mempelajari folklor.

Keseluruhan jenis folklor baik folklor lisan, folklor sebagian lisan maupun folklor bukan lisan, memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Bascom (1965:3-20), folklor memiliki empat fungsi, yaitu (1) sebagai sistem proyeksi

(*projective system*), yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif, (2) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (3) sebagai alat pendidikan (*pedagogical device*), dan (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya.

Folklor Nusantara juga memiliki keempat fungsi tersebut. Sebagai sistem proyeksi, folklor menjadi proyeksi angan-angan atau impian rakyat, atau sebagai alat pemuasan atau pemenuhan impian masyarakat. Folklor di satu sisi dapat digunakan sebagai media pendidikan dan di sisi lain dapat digunakan sebagai sumber pendidikan anak sebagaimana yang dijelaskan pada tulisan ini. Sebagai alat paksaan dan pengendalian sosial agar norma-norma masyarakat dipatuhi, banyak folklor mengandung "mitos" yang mengendalikan manusia untuk melakukan atau untuk melarang manusia melakukan sesuatu.

Selanjutnya Dundes (1965) menambahkan fungsi lain, yaitu: (1) untuk mempertebal perasaan solidaritas kolektif, (2) sebagai alat pembenaran suatu masyarakat, (3) memberikan arahan kepada masyarakat agar dapat mencela orang lain, (4) sebagai alat memprotes ketidakadilan, (5) sebagai alat yang menyenangkan dan memberi hiburan. Fungsi folklor tersebut juga terdapat pada folklor Nusantara. Folklor *Terjadinya Danau Toba* yang dimiliki oleh masyarakat Batak Toba dengan sendirinya mempertebal solidaritas kolektif masyarakat Batak Toba dan dengan sendirinya menguatkan identitas kolektif itu. Cerita tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk mencela orang lain agar mematuhi janji serta memprotes ketidakadilan yang dilakukan oleh salah seorang tokoh dalam cerita itu. Berkenaan dengan fungsi hiburan, banyak sekali folklor yang berfungsi sebagai hiburan. Hampir semua episode cerita *Si Jonaha* mengandung hiburan (Endraswara, 2013).

2. Bentuk Folklor

Folklor jika diperhatikan dari segi bentuknya, ternyata ada dua, yaitu bentuk lisan dan sebagian lisan (Danandjaja, 2005). Bentuk folklor lisan antar lain:

- a. Bahasa rakyat, yakni bentuk folklor Indonesia yang termasuk dalam kelompok bahasa rakyat, adalah logat atau dialek bahasa-bahasa Nusantara.
- b. Ungkapan tradisional yakni yang termasuk dalam bentuk folklor semacam ini adalah peribahasa (peribahasa yang sesungguhnya, peribahasa tidak lengkap kalimatnya, peribahasa perumpamaan) dan ungkapan (ungkapan-ungkapan yang mirip peribahasa).
- c. Pertanyaan tradisional yakni yang lebih dikenal sebagai teka-teki merupakan pertanyaan yang bersifat tradisional dan mempunyai jawaban yang tradisional pula.
- d. Sajak dan puisi rakyat yakni folklor lisan yang memiliki kekhususan, kalimatnya tidak berbentuk bebas, tapi terikat. Sajak dan puisi rakyat merupakan kesusastaan yang sudah tertentu batuknya, baik dari segi jumlah larik maupun persajakan yang

mengakhiri setiap lariknya. Yang termasuk ke dalam jenis ini adalah parikan, rarakitan, wawangian, dll.

- e. Nyanyian rakyat yang menurut Jan Harold Bruvand (dalam Dananjaja, 2005: 141) adalah salah satu genre atau bentuk folklor yang terdiri atas kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional serta banyak mempunyai varian.

Ada juga bentuk folklor yang sebagian lisan terdiri atas dua macam, yaitu (1) kepercayaan rakyat, yang sering kali juga disebut takhayul adalah kepercayaan yang oleh orang berpendidikan barat dianggap sederhana bahkan pander, tidak berdasarkan logika, sehingga secara ilmiah tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya (Danandjaja, 2005: 153); dan (2) permainan rakyat dianggap tergolong ke dalam folklor karena memperolehnya melalui warisan lisan, terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak karena permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak di antaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa, seperti orang tua mereka atau guru sekolah mereka (Danandjaja, 2005: 171).

3. Ciri Pengenal Folklor

Folklor memiliki sembilan ciri pengenal utama. Ciri pengenal folklor ini dapat dijadikan pembeda folklor dari kebudayaan lainnya (Danandjaja, 2005: 3-4). Kesembilan ciri pengenal itu sebagai berikut.

- a. Penyebaran dan pewarisnya biasanya dilakukan secara lisan yakni saat itu penyebaran folklor bisa terjadi dengan bantuan mesin cetak dan elektronik;
- b. Bersifat tradisional, disebarkan dalam bentuk relatif tetap (standar);
- c. Folklor eksis dalam versi-versi bahkan dalam varian-varian yang berbeda lantaran tersebar secara lisan dari mulut ke mulut;
- d. Bersifat anonim, nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi;
- e. Folklor biasanya memiliki bentuk berumus atau berpola memiliki formula tertentu dan memanfaatkan bentuk bahasa klise;
- f. Folklor mempunyai fungsi dalam kehidupan bersama suatu kolektif (alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan yang terpendam);
- g. Folklor bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum (ciri ini berlaku baik bagi folklor lisan maupun folklor sebagian lisan);
- h. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu, hal ini disebabkan oleh pencipta pertama sudah tidak diketahui lagi;
- i. Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu sehingga sering kali kelihatannya kasar, terlalu spontan; hal demikian itu dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak folklor merupakan proyeksi emosi manusia-manusia yang paling jujur manifestasinya.

Berdasarkan ciri-ciri cerita rakyat yang telah disebutkan di atas, menurut Bascom (dalam Danandjaja 2005: 50) cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: mite (myth), legenda (legend), dan dongeng (folktale).

a. Mite (myth)

Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang dan terjadi pada masa lampau.

b. Legenda (legend).

Seperti halnya dengan mite, legenda adalah cerita rakyat, yang dianggap suci oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang ini. Legenda sering kali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (folk history), walaupun “sejarah” itu karena tidak tertulis telah mengalami distorsi, sehingga sering kali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya. Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda.

Menurut Dundes (dalam Danandjaja 2005: 67) ada kemungkinan besar bahwa jumlah legenda di setiap kebudayaan jauh lebih banyak daripada mite atau dongeng. Hal ini disebabkan jika mite hanya mempunyai sejumlah tipe dasar yang terbatas, seperti penciptaan dunia dan asal mula terjadinya kematian. Namun legenda mempunyai sejumlah tipe dasar yang tidak terbatas, terutama legenda setempat, yang jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan legenda yang dapat mengembara dari satu daerah ke daerah lain.

Brunvand (dalam Danandjaja 2005: 67) menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yaitu:

- 1) Legenda keagamaan (religious legends), yang termasuk dalam golongan ini antara lain adalah legenda orang-orang suci (saints) Nasrani. Legenda orang saleh yang ada di Jawa adalah mengenai para wali agama Islam, yakni para penyebar agama (proselytizers) Islam pada masa awal perkembangan agama Islam di Jawa.
- 2) Legenda alam gaib. Legenda semacam ini biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami oleh seseorang. Fungsi legenda semacam ini adalah untuk meneguhkan kebenaran “takhayul” atau kepercayaan rakyat. Kategori legenda alam gaib adalah cerita-cerita pengalaman seseorang dengan makhluk-makhluk gaib, hantu-hantu, siluman, gejala-gejala alam yang gaib, dan sebagainya.
- 3) Legenda perseorangan adalah cerita mengenai toko-tokoh tertentu, yang dianggap oleh yang empunya cerita benar-benar pernah terjadi. Suatu jenis legenda perseorangan adalah mengenai perompak-perompak semacam Robin Hood, yang

merampok penguasa korup atau orang kaya untuk didermakan kepada rakyat miskin.

- 4) Legenda setempat. Yang termasuk ke dalam golongan legenda ini adalah cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat dan bentuk topografi, yakni bentuk permukaan suatu daerah, apakah berbukit–bukit, berjurang, dan sebagainya.

Jadi, dapat dikatakan bahwa legenda hampir sama dengan mite yaitu sebuah cerita yang memiliki bentuk atau wujud sehingga dapat dipercaya keberadaannya. Contoh yang mendukung bahwa legenda itu dapat dipercaya misalnya ada legenda keagamaan mengenai para wali agama Islam, legenda alam gaib yang berupa “takhayul” serta legenda setempat yang mengisahkan asal-usul tempat.

c. Dongeng (folktales).

Legenda adalah sejarah kolektif (folk history), maka dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Selanjutnya dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Dalam pikiran orang, dongeng sering dianggap sebagai cerita mengenai peri. Dongeng biasanya mempunyai kalimat pembukaan dan penutup yang bersifat klise. Seperti halnya mite dan legenda, dongeng juga mempunyai unsur-unsur cerita yang terdapat di daerah-daerah lain yang letaknya berjauhan. Aarne dan Thompson (dalam Dananjaya 2005: 86) telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yakni:

- 1) Dongeng binatang (animal tales) adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.
- 2) Dongeng biasa (ordinary folktales) adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.
- 3) Lelucon dan anekdot (jokes and anecdotes) adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan ketawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya.
- 4) Dongeng berumus (formula tales) adalah dongeng-dongeng yang oleh Aarne dan Thompson disebut formula tales dan strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa sub bentuk, yakni: a) dongeng bertimbun banyak (cumulative tales), b) dongeng untuk mempermainkan orang (cacth tales), dan c) dongeng yang tidak mempunyai akhir (Endless tales).

4. Fungsi Folklor atau Mitos

Mitos di samping memberikan pedoman dan arah tertentu kepada sekelompok orang atau masyarakat, juga memiliki fungsi bagi masyarakat pendukungnya. Karena mitos merupakan bagian dari cerita rakyat yang di dalamnya mengandung nilai-nilai,

norma-norma, dan arahan tertentu yang memberi pedoman bagi kehidupan manusia. Menurut Peursen (1988), fungsi mitos dibagi menjadi tiga.

- a. Fungsi pertama ialah menyadarkan manusia bahwa ada kekuatan-kekuatan ajaib. Mitos itu tidak memberikan bahan informasi mengenai kekuatan-kekuatan itu, tetapi membantu manusia agar dia dapat menghayati daya-daya itu sebagai suatu kekuatan yang mempengaruhi dan menguasai alam dan kehidupan sukunya.
- b. Fungsi kedua bertalian erat dengan fungsinya yang pertama: mitos memberikan jaminan bagi masa kini. Banyak ahli telah menerangkan fungsi itu dengan banyak contoh. Pada musim semi misalnya bila ladang-ladang mulai digarap, diceritakan dongeng, tetapi itu juga dapat diperagakan, misalnya dalam sebuah tarian, bagaimana pada jaman purbakala para dewa juga menggarap sawahnya dan memperoleh hasil yang berlimpah-limpah. Demikian misalnya di beberapa daerah di Indonesia, pada musim sawah-sawah ditanami, dinyanyikan, siang dan malam, cerita-cerita yang bertalian dengan tema kesuburan. Ini tidak dilakukan untuk mempersingkat waktu, melainkan untuk menjamin kesuburan bibit dengan menceritakan mitos-mitos itu.
- c. Fungsi ketiga, yang mirip dengan fungsi ilmu pengetahuan dan filsafat dalam alam pikiran modern yaitu bahwa mitos itu memberikan pengetahuan tentang dunia. Lewat mitos, manusia primitif memperoleh keterangan-keterangan.

5. Folklor dan Pendidikan

Folklor dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk menyampaikan pelajaran kepada murid guna mempermudah proses belajar-mengajar. Berdasarkan teori propaganda folklor, folklor dianggap sebagai media atau pengantar propaganda. Folklor sebagai sebuah media strategis untuk menyampaikan ide cemerlang dalam seluruh aspek kehidupan. Kapasitas teori propaganda telah meletakkan folklor sebagai alat, cara atau perantara. Folklor merupakan kendaraan untuk mencapai tujuan dalam memahami berbagai aspek kehidupan.

Penggunaan folklor sebagai media pendidikan bisa dimanfaatkan dalam berbagai disiplin ilmu, yang tentu saja pemilihan folklor yang digunakan harus tepat dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan folklor banyak membantu guru supaya murid lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini folklor di manfaatkan sebagai alat bantu yang dapat mewakili pemberian informasi secara jelas dan menarik dari pembawa pesan (guru) kepada penerima pesan (murid) sehingga tujuan komunikasi pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Fungsi media pendidikan berperan sebagai alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Endraswara, 2013).

Selain berguna sebagai alat atau cara penyampaian informasi secara lebih mudah untuk dimengerti siswa, penggunaan folklor sebagai media pendidikan juga berperan sebagai salah satu langkah dalam melestarikan budaya lokal yang ada. Hal ini dirasakan perlu pada saat sekarang ini karena banyak dari generasi muda bangsa Indonesia yang

sudah melupakan budaya yang merupakan warisan leluhur nenek moyangnya dan kebanggaan identitasnya (Endraswara, 2013).

Dengan membiasakan diri menyampaikan pelajaran melalui media folklor, maka siswa akan mengingat bahwa ada ungkapan adat atau daerah yang dia tidak pernah tahu dan mungkin dia tidak pernah mendengarnya. Hal ini juga merupakan upaya pelestarian folklor sebagai bagian dari kebudayaan baik perlindungan, pemanfaatan maupun pengembangan folklor di masa mendatang. Sebagai contoh penggunaan folklor sebagai media pendidikan adalah penyampaian atau pengharapan kepada siswa supaya belajar dengan sungguh-sungguh dan mencapainya dengan tuntas. Hal itu bisa disampaikan guru dengan ungkapan:

Baguru kapadang data, dapek ruso baling kaki, baguru kapalang aja, nan bak bungo kambing tak jadi.

Setelah mengungkapkan peribahasa tersebut, kemudian guru harus menjelaskan bahwa peribahasa itu merupakan sebuah peribahasa yang berasal dari sebuah suku yang ada di Indonesia. Supaya mudah diingat, guru mungkin saja bisa bertanya kepada siswa, dari manakah ungkapan itu berasal atau adakah yang pernah mendengarkan peribahasa tersebut sebelumnya? Apabila murid menjawab belum pernah, guru sebelum menjelaskan arti peribahasa tersebut, harus menjelaskan terlebih dahulu bahwa peribahasa tersebut merupakan peribahasa yang berasal dari Minangkabau yang artinya adalah “suatu pengetahuan apabila seseorang dalam mempelajarinya masih belum tuntas, maka ilmu yang dimilikinya itu kurang bisa dimanfaatkan.” Cara ini untuk menggugah murid tekun belajar. Demikian juga, peribahasa Melayu “rajin pangkal pandai dan hemat pangkal kaya” merupakan cara untuk mengajarkan agar si anak selalu belajar supaya pandai dan menghemat supaya ada tabungannya. Setelah mengajarkan makna dan maksud peribahasa tersebut, guru kemudian mendemonstrasikan perilaku dan kegiatan belajar dengan tekun.

Seorang guru yang hendak menerangkan tentang berbakti kepada orang tua, sangatlah baik apabila dia mampu mengemas sebuah cerita rakyat dalam bentuk tontonan(film) dengan bantuan teknologi informasi. Ia kemudian menyuruh siswanya menonton cerita rakyat tersebut. Setelah menonton, murid diminta untuk menyampaikan hal apa saja yang bisa ia ungkapkan setelah menonton cerita tersebut.

Dengan mampu mengemas sebuah cerita rakyat dan mengajak siswanya menonton sebuah cerita rakyat tersebut, seorang guru telah menggunakan sebuah folklor dalam menyampaikan informasi atau materi yang ingin disampaikannya kepada siswanya. Contoh ini bisa digunakan sebagai media dalam pelajaran pendidikan agama atau pelajaran budi pekerti seperti dalam materi pelajaran “hormat kepada orang tua”.

B. Folklor dan Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sedangkan literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Literasi budaya adalah kegiatan literasi untuk meningkatkan kemampuan memahami, menghargai, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan tentang kebudayaan. Kegiatan ini dapat dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya kecintaan dan pemahaman para siswa terhadap budaya daerahnya serta budaya daerah lainnya di Indonesia.

Tujuan dari kecakapan literasi budaya dan kewargaan adalah untuk menghadapi arus budaya global yang berpotensi menghilangkan budaya lokal maupun nasional, alat penghubung antar generasi, medium untuk memahami hak, kewajiban, peran, serta tanggung jawab dalam mendukung perubahan dan pembangunan negara Indonesia yang lebih baik, serta medium bahwa budaya Indonesia merupakan identitas sehingga tidak mudah hilang.

Literasi budaya adalah hal yang sangat penting, namun sekarang sudah banyak dilupakan. Padahal, budaya literasi bermanfaat dalam mewujudkan peran generasi muda dalam aspek pembangunan negara. Generasi muda memiliki kepribadian unggul dan mampu memahami pengetahuan serta teknologi untuk bersaing secara lokal dan global. Ada dua faktor yang disebut menjadi penyebab rendahnya tingkat literasi masyarakat Indonesia, yakni kurangnya bahan bacaan dan praktik. Kurangnya bahan bacaan dan praktik literasi yang belum sesuai dinilai sebagai faktor penyebab rendahnya literasi masyarakat Indonesia.

Cheung & Hui (2015)[21] mengungkapkan bahwa literasi budaya mengacu pada pandangan dunia individu, cara berinteraksi dengan orang, karakter, etika pribadi, nilai dan gaya hidup. Literasi budaya juga dapat diartikan sebagai konteks kesadaran berbudaya (Dean, 2017[22]; Liu, 2017[23]; Moncada Linares, 2016[24]; Schaefer & Lynch, 2017[25]; Shulsky, Baker, Chvala, & Willis, 2017[26]).

Johnson (2014)[27] menjelaskan bahwa literasi budaya berawal dari konsep kosmopolitanisme yaitu sebagai perwujudan identitas seseorang (etnis, nasional, budaya) dan modal budaya yang terakumulasi melalui pengalaman dengan proses pendidikan. Lebih lanjut, literasi budaya telah digunakan untuk pengembangan berbagai perspektif dalam proses pengajaran (Mason & Giovanelli, 2017[28]; Reygan & Steyn, 2017[29]).

Ochoa, McDonald, & Monk (2017)[30] mengungkapkan bahwa penerapan Literasi Budaya adalah keterampilan yang dapat dikembangkan sebagai hasil dari pemahaman dan penerapan keterampilan dan konsep yang melekat. Selain itu, bahwa literasi budaya dapat diartikan sebagai proses interaksi sosial dalam hal berkomunikasi dan berkolaborasi dengan masyarakat sekitar. Dapat dipahami bahwa dengan memiliki keterampilan literasi budaya, seseorang dapat meningkatkan interaksi sosialnya dan dapat juga meningkatkan pengetahuan terhadap norma yang berlaku di sekitarnya.

Folklor mengandung nilai budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendidikan. Nilai budaya yang terkandung dalam genre folklor merupakan pesan-pesan sebagai sumber pengetahuan atau pendidikan bagi generasi penerus. Pada hakikatnya genre-genre folklor merupakan bentuk ungkapan budaya yang mengandung nilai-nilai yang dapat diteladani dan diinternalisasikan oleh generasi penerus. Sistem nilai merupakan posisi sentral dari struktur budaya suatu masyarakat. Sistem nilai merupakan fenomena dan problema dasar kehidupan manusia.

Nilai merupakan perangkat struktur dalam kehidupan manusia. Nilai merupakan konsep abstrak mengenai sifat kepribadian suatu kolektif dalam menghadapi masalah kehidupannya. Nilai yang dimaksud di sini adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu yang bernilai itu berarti berharga dan berguna bagi kehidupan manusia. Nilai budaya yang terdapat dalam folklor dapat menjadi sumber yang berguna dan bernilai dalam meningkatkan atau menambah pengetahuan siswa.

Endraswara, (2013) mengungkapkan bahwa banyak pelajaran yang bisa diambil dari nilai folklor dan bisa dijadikan bahan pembelajaran dalam pranata sekolah dan pranata keluarga dalam mengatasi persoalan kehidupan sehari-hari. Folklor memiliki nilai budaya sebagai peninggalan leluhur yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Folklor mengandung pesan-pesan yang hendak disampaikan kepada masyarakat baik berupa makna dan fungsi, nilai dan norma maupun kearifan lokal. Menurut teori lapisan, makna dan fungsi merupakan lapisan luar (*the outer layer*), nilai dan norma merupakan lapisan tengah (*the middle layer*), dan kearifan lokal merupakan lapisan inti (*the core layer*). Dalam hal ini, folklor sebagai bagian dari kebudayaan memiliki sistem makna yang dikonsepsikan tersusun secara berlapis-lapis seperti lapisan kulit bawang. Yang tampak di lapisan luar (*the outer layer*) adalah signifikasi bentuk dengan acuannya (makna) bersama dengan fungsinya. Di balik lapisan luar tersebut terdapat lapisan tengah (*the middle layer*), yaitu berupa nilai dan norma; nilai lazimnya menunjuk pada mana yang dianggap baik dan mana yang dianggap buruk, sedangkan norma biasanya menunjuk pada mana yang dianggap benar dan mana yang dianggap salah meskipun sering juga disebut “nilai” terutama “nilai budaya” yang mengacu kepada keduanya baik tentang benar-salah maupun tentang baik-buruk.

Koentjaraningrat (1983) mengatakan bahwa sistem nilai budaya adalah konsepsi yang hidup dalam alam pikiran manusia mengenai hal-hal yang dianggap amat bernilai dalam kehidupan dan berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Nilai budaya digolongkan pada nilai identitas, nilai interaksi, dan nilai visi hidup. Di balik lapisan tengah terdapat lapisan inti (*the core layer*) berupa nilai yang diyakini suatu komunitas dapat diterapkan dalam mengatasi persoalan-persoalan hidup mereka demi meningkatkan kesejahteraan dan menciptakan kedamaian di antara mereka. Namun kenyataannya, istilah “nilai budaya” juga sering digunakan untuk

kearifan lokal karena nilai budaya yang diyakini dapat menata kehidupan sosial itulah yang disebut dengan kearifan lokal.

Folklor yang mengandung kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendidikan karakter. Kearifan lokal adalah kebijaksanaan atau pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur kehidupan masyarakat. *The local wisdom is the community's wisdom or local genius deriving from the lofty value of cultural tradition in order to manage the community's social order or social life.* Kearifan lokal merupakan nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat secara arif atau bijaksana. *The local wisdom is the value of local culture having been applied to wisely manage the community's social order and social life.*

Berdasarkan uraian di atas, kearifan lokal adalah pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) atau kecerdasan lokal (*local genius*) suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat dalam rangka mencapai kemajuan komunitas baik dalam penciptaan kedamaian maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat. Kearifan lokal itu mungkin berupa pengetahuan lokal, keterampilan lokal, kecerdasan lokal, sumber daya lokal, proses sosial lokal, norma-etika lokal, dan adat-istiadat lokal.

Ada tiga istilah yang sering digunakan secara tumpang tindih, yaitu pengetahuan lokal (*local knowledge*), kearifan lokal (*local wisdom*), dan kecerdasan setempat (*local genius*). Istilah pengetahuan tradisional (baca: pengetahuan lokal, *pen.*) adalah segala sesuatu yang terkait dengan bentuk-bentuk tradisional (baca: lokal, *pen.*), baik itu suatu kegiatan ataupun hasil suatu karya yang biasanya didasarkan pada suatu kebudayaan tertentu (Avonina, 2006). Saryono (2007:28-29) menyatakan pengetahuan tradisional adalah pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai dan digunakan oleh suatu komunitas, masyarakat atau suku bangsa tertentu, yang bersifat turun-menurun dan terus berkembang sesuai dengan perubahan lingkungan.

The World Intellectual Property Organization (WIPO) menggunakan terminologi pengetahuan tradisional untuk menggambarkan *tradition-based-literacy, artistic, scientific works, performances, inventions, scientific discoveries, designs, marks, names and symbols, undisclosed information and all other tradition based innovations and creation* yang berasal dari kegiatan intelektual dalam bidang industri, keilmuan, sastra ataupun seni (Saryono, 2007:8).

Di pihak lain, Wales (dalam Poerwadarminta, 1986:30) memaknai *local genius* sebagai *the sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life*" (keseluruhan ciri-ciri kebudayaan yang dimiliki bersama oleh suatu masyarakat/bangsa sebagai hasil pengalaman mereka pada masa lampau). Mundardjito (1986:40) menjelaskan secara implisit hakikat *local genius*, yaitu: (1) mampu bertahan terhadap budaya luar; (2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar; (3) memiliki kemampuan mengintegrasikan

unsur-unsur budaya luar ke dalam budaya asli; (4) mempunyai kemampuan mengendalikan; (5) mampu memberikan arah pada perkembangan budaya.

Sedyawati (1986:186-187) membedakan dua pengertian *local genius*, yaitu: (1) segala nilai, konsep dan teknologi yang telah dimiliki suatu bangsa sebelum mendapat “pengaruh asing”; (2) daya yang dimiliki suatu bangsa untuk menyerap, menafsirkan, mengubah, dan mencipta sepanjang terjadinya pengaruh asing.

Sedangkan kearifan lokal adalah sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya, yang memberikan kepada komunitas itu daya tahan dan daya tumbuh di dalam wilayah di mana komunitas itu berada. Kearifan lokal adalah jawaban kreatif terhadap situasi geografis-politis, historis, dan situasional yang bersifat lokal (Saini dalam Permana & Eka, 2010:1).

Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem tersebut dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk menghayati, mempertahankan, dan melangsungkan hidup sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuan, dan tata nilai yang dihayati di dalam masyarakat yang bersangkutan. Kearifan lokal tersebut, selanjutnya menjadi bagian dari cara hidup mereka yang arif untuk memecahkan segala permasalahan hidup yang mereka hadapi. Berkat kearifan lokal mereka dapat melangsungkan kehidupannya, bahkan dapat berkembang secara berkelanjutan (*sustainable development*) (Hadi, 2006).

Berdasarkan uraian tersebut, pengetahuan lokal, *local genius*, maupun kearifan lokal, pada hakikatnya memiliki pengertian yang sama. Ketiga istilah tersebut mendasari pemahaman bahwa kebudayaan itu telah dimiliki dan diturunkan secara berkelanjutan dari generasi ke generasi selama ratusan bahkan ribuan tahun oleh masyarakat setempat atau lokal. Kebudayaan yang telah kuat berakar itu tidak mudah goyah dan terkontaminasi dengan pengaruh dari kebudayaan lain yang masuk.

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DI ABAD MULTILITERASI GENERASI AWAL

A. Media Multiliterasi

Secara umum media yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai berbagai alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajarinya. Berdasarkan definisi ini, media pembelajaran merupakan alat yang secara aktif atau interaktif digunakan guru untuk menumbuhkan pemahaman siswa. Dalam pandangan lain, media juga dianggap sebagai semua jenis wahana yang dapat digunakan guru untuk membebaskan siswa dari pembelajaran yang hanya bersifat verbalisme. Berdasarkan konsepsi umum ini media dipandang memiliki dua fungsi utama yakni untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran atau mempermudah siswa memahami apa yang sedang dipelajarinya dan yang kedua adalah untuk menghilangkan verbalisme siswa atas materi yang dipelajarinya.

Sejalan dengan definisi umum di atas, media pembelajaran biasanya digunakan guru selama proses pembelajaran khususnya pada awal dan inti kegiatan pembelajaran. Bertemali dengan penggunaannya ini, media pembelajaran harus secara cermat dipilih guru dengan mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, proses pembelajaran, dan tentu saja kesesuaian dengan karakteristik siswa. Selain mempertimbangkan beberapa prasyarat tersebut, pemilihan media pembelajaran juga didasarkan pada karakteristiknya, yakni bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang praktis, ekonomis, edukatif, fungsional, motivatif, dan interaktif. Lebih lanjut, Rubdy (2014) menyatakan media pembelajaran harus rasional dan sesuai dengan kebutuhan siswa, membentuk kemandirian dan otonomi siswa, dan mampu membantu siswa untuk mengembangkan diri.

Dalam konteks pembelajaran multiliterasi, konsep media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan pemahaman pada siswa. Media dalam konteks pembelajaran multiliterasi memiliki makna yang lebih luas yaitu segala bentuk peranti yang digunakan oleh siswa untuk membangkitkan dan beroleh pemahaman dan keterampilan dan juga peranti yang digunakan untuk menyalurkan berbagai pemahaman tersebut. Dalam pembelajaran multiliterasi membaca misalnya, selain dibutuhkan media untuk mengembangkan pemahaman atas isi bacaan juga diperlukan media representasional yang dapat digunakan siswa untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pembelajaran. Contoh media yang dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman adalah gambar dan lembar kerja proses sedangkan media yang digunakan untuk mengunjukkerjakan kemampuan pemahaman misalnya berupa buku mini. Berdasarkan contoh ini, media dalam konteks

pembelajaran multiliterasi digunakan sebagai alat pembangkit pemahaman, pemandu pembentukan pemahaman, dan peranti mengunjukkerjakan pemahaman.

Berdasarkan pengertian tentang media dalam pembelajaran multiliterasi di atas, media dalam pembelajaran multiliterasi minimalnya memiliki lima fungsi utama. Kelima fungsi utama tersebut adalah sebagai berikut.

1. Membangkitkan pemahaman ataupun pengetahuan yang sudah dimiliki anak.
2. Memandu proses peroleh pengetahuan dan keterampilan baru selama proses pembelajaran.
3. Mengembangkan/memperkaya pemahaman konkret siswa atas pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya.
4. Menjadi sarana utama untuk menyalurkan, mendemonstrasikan, dan mengunjukkerjakan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.
5. Menjadi prosedur bagi terciptakan pembelajaran yang proaktif, motivatif, dan kreatif.

Media dalam proses pembelajaran multiliterasi tentu akan sangat berkaitan dengan karakteristik pembelajaran multiliterasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, media multiliterasi bersifat multimedia. Kemultimediaan media ini sejalan dengan konsep multiliterasi yang mencakup literasi visual, literasi tekstual, literasi performa, literasi seni (musik, suara, rupa, dll.) dan literasi digital. Berdasarkan kenyataan ini media pembelajaran multiliterasi bisa berupa teks, gambar, performa/ aksi, musik, seni drama, pahatan, internet, dan segala bentuk peranti yang mengandung unsur keliterasian. Multiliterasi juga bersifat multikonteks sehingga media pembelajaran multiliterasi juga akan sangat kaya konteks baik konteks keilmuan seperti sains, matematika, sosial, kewarganegaraan, dan berbagai bidang ilmu lainnya dan konteks-konteks lain seperti budaya, sosial, politik, ekonomi, dan lain sebagainya. Dengan kata lain, sebuah katalog harga promosi di sebuah supermarket merupakan media bagi pembelajaran multiliterasi. Demikian pula, selebaran tentang peminjaman uang dengan cara menggadaikan BPKB juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran multiliterasi.

Selain mengandung konsep multimedia dan multikonteks, pembelajaran multiliterasi juga memerlukan media yang bersifat multimodal. Hal ini berarti berbagai bentuk dan format literasi yang ada dalam kehidupan nyata dapat digunakan sebagai media baik sebagai media pembangkit, pembentuk, pemer kaya maupun penyaluran keterampilan dan pengetahuan (McQuiggan, 2015). Bertemali dengan konsepsi ini, pembelajaran multiliterasi merupakan pembelajaran yang harus menggunakan berbagai media yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari anak dan sekaligus membina siswa agar mampu memproduksi berbagai media literasi tersebut sebagai saluran atas pemahaman dan keterampilan yang diperolehnya. Jika dalam kehidupan sehari-hari terdapat brosur suatu produk, brosur ini dapat dijadikan sebagai media pembangkit pengetahuan dan sekaligus siswa harus membuat brosur tersebut untuk berbagai kepentingan sehingga menempatkan brosur sebagai media representasi pengetahuan.



Gambar 4. 1
Keberagaman Media Multiliterasi

Berkaitan dengan konsep pembelajaran integratif, media pembelajaran multiliterasi merupakan media yang harus mampu merepresentasikan keterpaduan beberapa disiplin ilmu. Dengan kata lain, media ini mengandung konteks keilmuan dan konteks sosial budaya. Bertemali dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi, media pembelajaran multiliterasi harus bersifat beragam dan kaya sesuai dengan keberagaman karakteristik siswa itu sendiri. Media multiliterasi ini mencakup media literasi tekstual hingga media literasi digital. Melalui media yang demikian diharapkan pembelajaran tidak akan mencerabutkan anak dari kehidupan sehari-harinya bahkan lebih jauh akan membentuk anak untuk siap memasukkan dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sehari-harinya. Tentang hal ini lebih jauh dikemukakan Hoechsmann & Poyntz (2012: 155) bahwa peran guru berkenaan dengan berkembangnya media literasi digital, termasuk di dalamnya *game online*, situs jejaring sosial, *what up*, dll., adalah bukan mengesampingkan media tersebut atau menjauhkan siswa dari berbagai media tersebut tetapi menggunakan media tersebut sebagai dasar bagi siswa untuk melakukan eksplorasi bagaimana cara mengartikulasikan diri, berpengalaman, dan menjadi generasi saat ini. Dalam konteks ini, guru harus menyadari bahwa siswa tidaklah hidup sebagaimana mereka hidup semasa menjadi siswa dahulu tetapi siswa hidup pada zaman yang berbeda dan inilah adalah zaman mereka sendiri.

Sejalan telah berkembangnya media literasi dari media literasi 1.0 menjadi media literasi 2.0 telah lahir sebuah asumsi baru bahwa keberagaman media literasi harus dipandang sebagai peranti untuk memperkaya siswa dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu (Wilson dan Chavez, 2014: 6). Lebih jauh, Ivers & Barron (2015) menyatakan

penggunaan media digital merupakan prasyarat mutlak bagi pembelajaran abad ke-21 karena sejalan dengan tuntutan standar pembelajaran multiliterasi, tuntutan pembelajaran abad ke-21, dan tuntutan standar teknologi bagi siswa. Berdasarkan asumsi ini pembelajaran literasi disipliner harus dikonsepsikan ulang sebagai panduan siswa dalam menginterpretasi dan memproduksi teks multimodal pada disiplin yang sedang dipelajarinya. Menilik konsepsi ini, guru memiliki tugas yang cukup berat untuk menyiapkan, memilih, dan menggunakan berbagai media yang berfungsi untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Di sisi lain, guru juga harus tidak hanya bergantung pada media-media konvensional yang selama ini sudah ada dan digunakan sekolah. Guru justru harus secara kreatif menciptakan ataupun hanya sekadar telaten mengumpulkan berbagai media yang secara berserakan ada di dalam kehidupan sehari-hari untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga tidak boleh memandang suatu media lebih penting dibanding dengan media lain dan justru harus berpandangan bahwa semua media memiliki fungsi dan peruntukannya masing-masing.

Sebagai bagian penutup subbab ini, berbasis pada konsep media yang digunakan dalam proses pembelajaran multiliterasi perlu kiranya dikemukakan bahwa terdapat beberapa ciri atau karakteristik media multiliterasi. Ciri atau karakteristik media dalam pembelajaran multiliterasi tersebut antara lain (1) multibentuk, multikreasi, dan multifungsi; (2) bersifat kaya yakni mampu mencerminkan seluruh media literasi otentik yang ada dalam kehidupan sehari-hari; (3) ramah anak, yakni sesuai dengan pengalaman otentik anak dan sesuai dengan berbagai karakteristik anak yang lainnya; (4) elaboratif yakni berkenaan dengan seluruh jenis literasi dari literasi tekstual hingga literasi digital; dan (5) komprehensif, yakni bahwa media ini berkenaan dengan berbagai bidang ilmu ataupun konteks budaya.

B. Ragam Media Multiliterasi

Media pembelajaran multiliterasi memiliki ciri/karakteristik sebagai media pembelajaran yang multibentuk, multikreasi, multifungsi, kaya, ramah anak, elaboratif, dan komprehensif. Berkenaan dengan karakteristik media pembelajaran multiliterasi sangat beragam jenisnya. Keberagaman jenis media ini dapat dipandang dari berbagai sudut pandang. Salah satu sudut pandang yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan ragam media pembelajaran multiliterasi adalah berdasarkan sudut pandang penggunaannya. Berdasarkan sudut pandang ini berikut dikemukakan beberapa ragam media pembelajaran multiliterasi.

1. Media Pembangkit dan Pembentuk Pemahaman dan Keterampilan

Jenis pertama media pembelajaran multiliterasi adalah media pembangkit dan pembentuk pemahaman dan keterampilan. Media ini pada dasarnya adalah berbagai media literasi yang sudah ada di dalam kehidupan sehari-hari. Media ini mencakup seluruh media berdasarkan keberagaman media literasi yang ada, mencakup literasi teks,

literasi visual, literasi seni, literasi performa, dan literasi digital. Beberapa contoh pada masing-masing media literasi ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Media literasi tekstual, beragam teks yang ada misalnya brosur, pamflet, leaflet, artikel ilmiah, laporan percobaan, koran, *big book*, majalah, surat kabar, buku, dan beragam teks yang dipelajari di sekolah.
- b. Media literasi visual, misalnya karikatur, simbol-simbol tertentu, rambu-rambu lalu lintas, lukisan, dan beragam media visual lain yang di dalamnya terkandung pesan dan makna.
- c. Media literasi musikal, misalnya syair lagu (musik), instrumentalia, musikalisasi puisi, dan beragam musik lainnya.
- d. Media literasi performa, misalnya teater, drama, *performing art*, pembacaan puisi, tari, dsb.
- e. Media literasi digital, misalnya berbagai bentuk informasi di internet, film, *power point*, dan media digital lainnya.

Media-media di atas dikatakan sebagai pembangkit pemahaman dan keterampilan karena media tersebut dapat digunakan untuk membangkitkan skemata siswa. Melalui penggunaan media tersebut sebelum pembelajaran, siswa dapat bercurah pendapat tentang berbagai hal yang mereka telah ketahui tentang media tersebut. Selain surah pendapat, siswa dapat juga diajak untuk memprediksi isi, struktur, cara penyusunan, dan berbagai hal yang berkenaan dengan media-media di atas. Karena fungsi inilah media ini dapat dikatakan sebagai media pembangkit pengetahuan dan keterampilan.

Selain berfungsi untuk membangkitkan pengetahuan, aktivitas menganalisis isi, struktur, dan bentuk berbagai media di atas akan menggiring siswa peroleh pengetahuan tentang berbagai aspek media tersebut. Oleh karena itulah, media ini dikatakan sebagai media pembentuk pengetahuan dan keterampilan, yakni pengetahuan tentang hal ihwal media tersebut dan keterampilan yang diperlukan dalam rangka menyusun media tersebut. Perlu diketahui bahwa media yang dalam hal ini dapat dikatakan sebagai media pemodelan merupakan media yang akan dipelajari dan nantinya harus pula dibuat oleh para siswa pada tahap akhir proses pembelajaran.

2. Media Pemandu Proses Pembelajaran

Yang dimaksud sebagai media pemandu proses pembelajaran dalam konteks multiliterasi pada dasarnya adalah lembar kerja proses (LKP). Istilah LKP sengaja dipilih untuk menggantikan istilah lembar kerja siswa (LKS) yang saat ini telah banyak menyalahi konsep bentuk maupun isi lembar kerja yang sesungguhnya. Dalam kehidupan persekolahan, LKS sering dipandang sebagai rangkuman materi yang disertai berbagai soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Padahal konsep awal lembar kerja adalah serangkaian aktivitas yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran yang disertai dengan bagian kosong tempat siswa merekam atau mencatat semua hasil dari aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, LKP berisi seperangkat tugas yang menuntut siswa untuk beraktivitas dan mencatat seluruh hasil aktivitas pada lembar tersebut. LKP bukan diperuntukkan untuk melatih atau menguji penguasaan pemahaman atau keterampilan siswa justru LKP merupakan pemandu proses pembelajaran itu sendiri. LKP bersifat formatif sehingga penilaian atas hasil capaian yang tertuang di dalam LKP dapat dikatakan sebagai penilaian proses. Penilaian proses sendiri adalah penilaian yang dilakukan terhadap setiap capaian tahapan aktivitas belajar siswa. Penilaian akhir atas capaian aktivitas belajar siswa sendiri disebut sebagai penilaian sumatif.

Berdasarkan pemahaman awal di atas, LKP hendaknya mengandung komponen-komponen sebagai berikut.

a. Informasi Awal atau Konteks Permasalahan

LKP hendaknya diawali dengan penyajian informasi ataupun konteks permasalahan yang akan dikaji. Oleh sebab itu, LKP harus bersifat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk beraktivitas. Aktivitas yang mungkin dibangkitkan oleh LKP misalnya curah pendapat, membuat prediksi, menuangkan skemata, menginventarisasikan keingintahuan, merumuskan hipotesis, dan berbagai aktivitas praaktivitas pembelajaran lainnya. LKP yang baik harus pula menarik dan oleh karenanya LKP harus bersifat multimodal.

b. Tugas

Komponen kedua yang harus ada di dalam LKP adalah tugas yang akan dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Tugas sebaiknya disajikan per komponen tugas sehingga setiap tahapan belajar atau aktivitas yang dilakukan siswa dapat terukur ketercapaiannya. Tugas harus disajikan dengan perintah yang jelas, prosedural, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa. Jenis tugas pada tiap siswa atau kelompok siswa dapat beraneka ragam sesuai dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi.

Setiap tugas yang diberikan kepada siswanya hendaknya tugas yang bersifat konkret dan menuntut siswa beraktivitas secara nyata. Tugas tersebut misalnya mengamati suatu objek, meneliti suatu benda, bertukar ide tentang sesuatu, ataupun berbagai kegiatan pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh siswa. Berbagai aktivitas tugas pada dasarnya adalah semua jenis kegiatan yang dipaparkan dalam tahap aktivitas dan pascaaktivitas dalam sintaks dasar model pembelajaran multiliterasi ataupun segala aktivitas yang dapat dilakukan pada tahap membaca dan pascabaca, tahap menulis dan tahap pascamenulis, ataupun tahapan berbahasa lisan ataupun pasca berbahasa lisan sebagaimana telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya.

c. Isian

Komponen terakhir LKP adalah isian, yakni bagian kosong dari LKP yang digunakan siswa untuk mencatat, merekam, dan menggambarkan berbagai hasil dari setiap tugas yang diberikan. Dengan demikian, bagian ini pada dasarnya kolom kosong

yang nantinya akan diisi siswa berdasarkan hasil dari setiap tahapan aktivitas yang dilakukannya.

Demikianlah beberapa komponen yang harus ada dalam sebuah LKP. Sebagai kriteria tambahan, selain ketiga komponen yang harus ada sebagaimana dijelaskan di atas adalah bahwa bentuk LKP yang digunakan sebaiknya dikreasi secara menarik dan kreatif sehingga diharapkan mampu mendorong siswa untuk memiliki sebuah karya. Dengan kata lain, jika seluruh aktivitas tadi dikumpulkan akan terbentuk sebuah kumpulan kerja siswa (portofolio) yang bentuknya khas, misalnya membentuk sebuah brosur, membentuk sebuah *mini book*, dan ataupun berbentuk buku. Melalui bentuk kreatif ini kumpulan kerja siswa pada setiap aktivitas ini akan menjadi sebuah karya sebagaimana konsep “kecil-kecil punya karya” yang banyak diterapkan di dunia persekolahan di Indonesia saat ini.

Hal lain yang harus dilakukan guru berkenaan dengan LKP ini adalah membuat skoring rubrik atas setiap capaian siswa. Skoring rubrik ini digunakan untuk menilai proses atau aktivitas belajar siswa secara otentik sehingga capaian atau hasil setiap aktivitas dapat dinilai secara otentik, formatif, dan akuntabel. Kumpulan penilaian atas setiap capaian aktivitas inilah sekali lagi yang kita sebut sebagai penilaian proses.



Gambar 4. 2

Secara alamiah anak menyenangi berbagai media yang unik dan menarik

3. Media Representasi Pemahaman dan Keterampilan

Ragam ketiga media pembelajaran multiliterasi adalah media representasi pemahaman dan keterampilan. Sebagaimana namanya, media ini berfungsi sebagai peranti bagi siswa untuk mendemonstrasikan segala pemahaman dan keterampilan yang diperolehnya selama proses pembelajaran. Media ini dikenal pula dengan istilah media menulis atau media untuk berkarya. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa media ini

harus pula beragam bentuknya sesuai dengan berbagai keberagaman yang dimiliki oleh siswa. Beberapa contoh media ini misalnya poster konten, *mini book*, *leaflet*, brosur, kalender cerita, beragam media digital, dll. yang ditulis oleh anak, baik selama ataupun setelah proses pembelajaran.

Berkaitan dengan media representasi pemahaman dan keterampilan, Wilson dan Chavez (2014: 6) lebih jauh mengemukakan bahwa dalam konteks multiliterasi siswa harus memiliki dan mengembangkan kompetensi representasi multimodal. Kompetensi representasi multimodal ini ditandai dengan enam aktivitas sebagai berikut.

- a. Menggunakan fitur representasi khusus untuk mendukung pendapat, inferensi, atau prediksi yang dibuatnya.
- b. Mentransformasi satu media representasi menjadi media representasi yang lain.
- c. Menjelaskan hubungan antar dua atau lebih jenis media representasi yang digunakan untuk menyajikan satu fenomena yang sama atau untuk mengomunikasikan pesan yang sama.
- d. Mengevaluasi media representasi multimodal yang digunakan dan menjelaskan mengapa media representasi tertentu lebih tepat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dibanding dengan media representasi yang lain.
- e. Menjelaskan bagaimana media representasi yang berbeda menjelaskan fenomena yang sama dengan cara yang berbeda dan mengapa media representasi tertentu dapat digunakan untuk menyatakan sesuatu yang mungkin sulit dinyatakan melalui media lain.
- f. Memilih, mengombinasikan, dan memproduksi media representasi standar maupun nonstandar sebagai salah satu cara efektif untuk mengomunikasikan konsep disiplin ilmu tertentu.

Selain dapat diklasifikasikan berdasarkan peruntukannya, media pembelajaran multiliterasi juga dapat diklasifikasikan berdasarkan penyusun, bentuk, isinya, dan kecanggihannya. Dari segi penyusun media dapat dibedakan atas dua kategori yakni media yang disusun guru dan media yang disusun siswa. Media yang disusun guru biasanya media yang berfungsi sebagai pembangkit dan pengembang pengetahuan dan keterampilan. Salah satu contoh media yang dibuat guru adalah *big book*. Media yang dibuat siswa tentu berkenaan dengan media pemandu proses dan media representasi. Contoh media ini misalnya konten poster, *mini book*, dan brosur.

Dari segi bentuk, media dapat diklasifikasikan ke dalam dua bentuk yakni bentuk otentik dan bentuk kreasi. Media bentuk otentik berarti media yang digunakan dalam proses pembelajaran secara nyata dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini tentu bersifat konkret bagi anak dan memiliki banyak fungsi baik sebagai sarana pembangkit pemahaman maupun sarana demonstrasi kemampuan. Media bentuk kreasi artinya media baru yang dikreasi siswa maupun guru yang mungkin belum ditemukan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Contoh media jenis ini misal puisi akrostik.

Ditinjau dari segi isinya, media dapat dibedakan dua jenis yakni media informasi dan media imajinasi. Media informasi adalah media yang isinya berkenaan dengan konsep, proses, dan keterampilan keilmuan tertentu. Dengan demikian, media ini akan sangat berhubungan dengan disiplin ilmu tertentu yang akan diintegrasikan dengan konsep literasi. Contoh media ini misalnya buku bacaan anak tentang tata surya, proses jual beli, reaksi kimia, dll. Media imajinasi adalah media yang dikembangkan berdasarkan imajinasi penulisnya. Media jenis ini biasanya berbentuk beragam karya sastra, baik puisi, prosa fiksi, maupun drama. Media imajinasi sebenarnya dapat pula dipadukan dengan media informasi sehingga media ini bersifat hibrida, multigenre teks.



Gambar 4. 3

Salah satu tugas guru adalah membuat media yang unik dan menarik

Media yang bersifat multigenre atau hibrid inilah sebenarnya yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran multiliterasi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa sebuah informasi yang disajikan melalui gaya penceritaan lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Dalam kehidupan sehari-hari siswa lebih tertarik untuk membaca karya imajinatif. Alur, karakter, dan setting yang dikemas secara menarik dalam sebuah prosa fiksi misalnya, lebih bersifat motivatif bagi siswa. Jika alur, karakter, dan setting ini dipadukan dengan konsep keilmuan tentu sebagai isi penceritaan, teks semacam ini tentu akan lebih menarik dibaca dan mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan hanya disajikan secara ekspositoris dan teks informatif. Atas dasar rasionalisasi inilah, teks hibrid atau teks multigenre banyak digunakan dalam proses pembelajaran multiliterasi.

Ditinjau dari kecanggihannya media pembelajaran multiliterasi dibedakan atas tiga jenis yakni media konvensional, media 1.0, dan media 2.0. Media pembelajaran

multiliterasi konvensional merupakan media pembelajaran multiliterasi yang bentuknya masih sederhana yang biasanya ditekankan pada aspek teks dan alat edukatif yang menyertai teks tersebut. Yang terkategori media konvensional dalam pembelajaran multiliterasi misalnya buku cerita, teks fiksi maupun teks nonfiksi, surat kabar cetak, dan beragam teks yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran multiliterasi 1.0 adalah media yang berkembang pada era 90-an. Media ini berbentuk media broadcasting misalnya televisi, radio, film, dan berbagai media broadcasting lainnya. Media pembelajaran multiliterasi 2.0 merupakan media pembelajaran yang baru berkembang pada tahun 2000-an. Pada tahun ini media literasi berkembang sangat pesat sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media 2.0 ini bersifat multidimensi dan proaktif. Yang terkategori media 2.0 antara lain berbagai aplikasi internet seperti email, pesan instan (sms), perpustakaan virtual, video *game*, berbagai jejaring sosial misalnya *Facebook* dan *Twitter*, YouTube, Wikis (berbagai situs web yang dikembangkan secara kolaboratif yang dapat diedit secara terbuka oleh para penggunanya), Web 2.0, dan berbagai aplikasi berbasis media komputasi dan internet lainnya (Creighton, 2012; Kist, 2010; dan Rshaid, 2014). Berbagai media digital khususnya web 2.0 dan media jejaring sosial di internet diyakini Crane (2012) dan Herring (2011) sebagai sarana utama bagi pengembangan kompetensi abad ke-21.

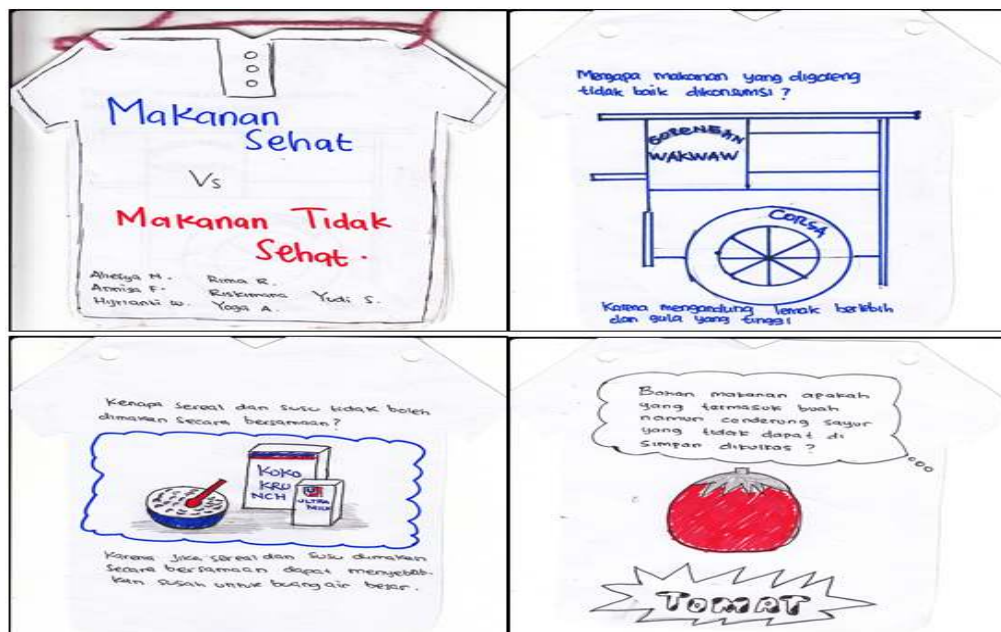
Berdasarkan keberagaman media di atas, pembelajaran multiliterasi merupakan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai ragam media tersebut dalam proses pembelajaran. Tentu berbagai media tersebut harus dipilih, dikreasi, dan dievaluasi penggunaannya selama proses pembelajaran oleh guru. Guna mampu melaksanakan peran ini, guru hendaknya memandang berbagai media multiliterasi bukan sebagai suatu ancaman melainkan suatu media pendidikan baik bagi siswa maupun bagi masyarakat. Oleh sebab itu, perkembangan media multiliterasi seyogianya tidak hanya dipandang dari sudut pandang negatif melainkan dari sudut pandang positif bahwa media merupakan bentuk konkret perkembangan budaya dalam kehidupan saat ini. Cara pandang ini diyakini akan melahirkan horizon pembelajar baru yang salah satunya adalah pembelajaran multiliterasi. Dalam konteks ini tuntutan menguasai kompetensi literasi media dan kompetensi representasi multimodal bukan hanya harus dimiliki siswa tetapi lebih dahulu harus dimiliki oleh guru agar guru dapat melaksanakan pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mengembangkan kompetensi tersebut pada siswa sebagai subjek didik.

C. Berkenalan dengan Beberapa Media Multiliterasi

1. Mini Book

Mini book pada dasarnya adalah buku yang memiliki ukuran kecil kurang lebih 10 x 15 cm yang berisi cerita, fakta, informasi ataupun gagasan tertentu yang sifatnya penting dan menarik. Ditinjau dari fungsinya *mini book* dapat digunakan sebagai sumber belajar, LKP, maupun sebagai media untuk merepresentasikan pemahaman ataupun keterampilan tertentu. *Mini book* sebagai sumber belajar dibuat oleh guru sedangkan *mini book* sebagai LKP dan media untuk representasi dibuat siswa.

Dalam membuat *mini book* yang berfungsi sebagai LKP, siswa dipandu melalui jenis tugas yang diberikan. Hasil dari setiap tugas ini dituangkan ke halaman-halaman *mini book* dan pada akhir pembelajaran ini halaman-halaman tersebut dikumpulkan dan dibentuk menjadi *mini book*. Dalam membuat *mini book* yang berfungsi sebagai media representasi, siswa dapat secara kreatif menyusun konten *mini book* ataupun disusun berdasarkan hasil aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal gambar atau ilustrasi yang akan digunakan dalam *mini book*, siswa dapat menggambar sendiri, menggunakan gambar yang diperolehnya dari berbagai sumber, maupun gambar yang telah disediakan guru. Untuk menyusun *mini book* beberapa bahan yang harus disiapkan antara lain kertas, aneka ragam pewarna (krayon, pensil warna, spidol), balpoint, pensil, lem, gunting, dan alat-alat tulis lainnya.



Gambar 4. 4
Contoh *Mini Book*

2. Buku *Pop-up* (Buku Timbul)

Buku *pop-up* adalah buku yang menawarkan adanya interaksi yang ditimbulkan dari gerakan yang menggunakan kertas yang dilipat, diputar, atau digeser. Buku ini tidak selalu harus *pop-up*, yang penting adalah kertas tersebut dapat bergerak (Bluemel, dalam USAID, 2015). Montaro (USAID, 2015) menyatakan bahwa buku *pop-up* merupakan

sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Buku *pop-up* sekilas hampir sama dengan origami yakni bahwa kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Jenis buku *pop-up* sangat beragam dari yang sederhana hingga yang sangat sulit membuatnya. Buku *pop-up* dapat digunakan tidak hanya di kelas pada materi seni saja tetapi juga pada pembahasan topik-topik yang berbeda seperti matematika, sains, maupun ilmu sosial.

Menurut Bluemel (dalam USAID, 2015), buku *pop-up* memiliki beberapa fungsi penting ketika digunakan di dalam kelas yakni:

- a. menstimulus minat anak terhadap topik yang sedang dibicarakan, sehingga membuat siswa/anak tersebut termotivasi untuk membaca
- b. untuk mengembangkan kecintaan/kesenangan anak/ siswa pada buku
- c. untuk mengurangi perbedaan antara kejadian/situasi yang sebenarnya melalui simbol-simbol/gambar yang disajikan
- d. menarik siswa untuk mengembangkan keterampilan menulisnya



Gambar 4.5
Contoh Buku Pop-up

Ditinjau dari jenisnya, USAID (2015) menyebutkan bahwa buku *pop-up* dapat dibedakan atas tiga jenis sebagai berikut.

- a. *Movable book* yakni buku *pop-up* yang dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos.
- b. *Lift the flap* yakni buku *pop-up* yang dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.

c. *Parallel slide* yakni buku *pop-up* yang dikemas secara paralel pada setiap slidennya.

Buku *pop-up* dapat dibuat oleh guru maupun di buat oleh siswa. Cara pembuatannya dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Siapkan beraneka ragam kertas.
- b. Susun ide dasar yang akan dijadikan isi buku.
- c. Rakitlah kertas menjadi bentuk *pop-up* tertentu sesuai dengan ide awal.
- d. Padukan isi buku dengan rakitan kertas menjadi satu buku yang menarik.

3. Konten Poster (Poster Isi)

Konten poster adalah gambar dan teks yang terkombinasi secara harmonis yang biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun konsep tertentu. Sebagaimana layaknya sebuah poster, konten poster juga harus memenuhi beberapa syarat poster yakni menarik, informatif, bahasanya singkat, padat, dan jelas, dan fungsional. Dalam konteks pembelajaran literasi berbasis MID, konten poster memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- a. Memfasilitasi siswa dalam memahami informasi tertentu secara mudah.
- b. Menyajikan konsep-konsep kunci yang harus dikuasai siswa dalam waktu yang relatif singkat.
- c. Memfasilitasi terbentuknya pembelajaran berbasis multiliterasi.
- d. Memfasilitasi siswa untuk merepresentasikan pemahaman dan keterampilan yang dikembangkannya selama proses pembelajaran.
- e. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan berkarya.

Dalam membuat poster konten terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Beberapa prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Konten yang ditampilkan berupa konsep-konsep kunci yang penting dan menarik.
- b. Bahasa yang digunakan singkat, padat, dan jelas serta komunikatif.
- c. Ilustrasi yang digunakan menarik dan mendukung pemahaman terhadap isi teks.
- d. Komposisi antara teks dan ilustrasi memiliki proporsi yang seimbang.
- e. Tata cetak teks dikemas secara sederhana dan jelas yakni menggunakan ukuran huruf yang besar dan berwarna.
- f. Ukuran poster konten sebaiknya besar agar dapat dibaca dari jarak kurang lebih 2 meter.

Berikut dikemukakan beberapa langkah membuat poster konten dalam proses pembelajaran literasi berbasis MID.

- a. Awali kegiatan menulis poster dengan aktivitas pembelajaran untuk menemukan konsep-konsep kunci suatu informasi.
- b. Tentukanlah kelompok kerja dan tugas masing-masing anggota kelompok. Tugas anggota kelompok dapat dibagi dalam tiga kategori yakni sebagai pengumpul informasi yang bertanggung jawab untuk mencari dan memperbanyak informasi;

- sebagai desainer poster yang bertanggung jawab untuk desain seluruh poster; dan sebagai pengatur presentasi poster yang bertugas untuk mengatur presentasi poster
- Siswa membuat poster bersama-sama. Ukuran poster, misalnya 100 cm x 70 cm. Pastikan bahwa poster yang dibuat dapat dilihat atau dibaca dari jarak 2 meter.
 - Sajikan poster di tempat yang strategi atau tempat yang sudah ditentukan guru.

Guna memperjelas poster konten, berikut disajikan contoh poster konten hasil karya siswa siswa.



Gambar 4.6
Contoh Konten Posternya

4. Big Book

Big book adalah buku berukuran besar yang memiliki teks yang ditulis besar dan jelas serta ilustrasi yang besar dan menarik serta mendukung pemahaman atas isi teks. Sesuai dengan namanya ukuran *big book* harus besar. Namun demikian, penafsiran kata besar cukup beragam sehingga ukuran *big book* bisa sebesar kertas A3, setengah kertas karton, ataupun lebih besar lagi yakni seukuran satu kertas karton utuh. Istilah *big book* tetap dipinjam dari bahasa asalnya untuk menghindari pertukaran makna dengan buku besar yang sudah digunakan sebagai istilah bidang ekonomi atau akuntansi.

Pada awalnya *big book* hanya digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan. Sejalan dengan perkembangan kebutuhan atas *big book*, *big book* dapat digunakan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar, siswa SMP, bahkan mahasiswa perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan fungsi utama *big book* sebagai media pembelajaran yang memiliki fitur unik, menarik, dan informatif. Bertemali dengan konsep ini, Vacca, et al. (2015) menyatakan bahwa *big book* merupakan buku anak dalam versi besar dengan huruf dan ilustrasi yang juga besar yang didesain secara khusus agar

anak dapat melakukan eksplorasi terhadap teks dan mengembangkan konsep yang berhubungan dengan tulisan sebagai salah satu strategi membangun makna. *Big book* memungkinkan siswa melihat teks dan terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca bersama guru ataupun siswa lainnya. Lebih lanjut Vacca, et al. (2015) mengemukakan beberapa keuntungan menggunakan *big book* khususnya bagi anak yang baru belajar membaca atau bagi siswa kelas rendah. Keuntungan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Siswa bersama guru memahami struktur buku, membedakan gambar dan teks, dan memberikan peluang bagi guru dan siswa mendiskusikan isi *big book*.
- b. *Big book* dapat digunakan secara kolaboratif oleh siswa sehingga mereka dapat saling membantu dan berbagi pemahaman tentang isi *big book*.
- c. Melalui pembacaan *big book* siswa dapat menghubungkan teks dengan cara pengucapannya.
- d. *Big book* dapat mendorong perkembangan kosakata siswa dan sekaligus mengembangkan pemahaman/pengetahuan siswa tentang makna kata.



Gambar 4.7
Beberapa Contoh *Big Book* untuk Kelas Rendah

Sejalan dengan fungsi utamanya sebagai media pembelajaran, *big book* memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Berisi informasi, cerita, ataupun argumentasi yang singkat, padat, jelas, namun tetap menarik.
- b. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang komunikatif.
- c. Ilustrasi yang digunakan bersifat mendukung terhadap pemahaman isi teks.

- d. Tata cetak *big book* dikemas sedemikian rupa agar mudah dan menarik untuk dibaca. Jenis huruf yang digunakannya biasanya adalah huruf lepas.
- e. Menyajikan konsep-konsep kunci atau peristiwa-peristiwa penting yang mudah untuk dipahami pembaca.
- f. Dibuat secara sederhana sehingga tetap bersifat ekonomis namun tetap fungsional.
- g. Isi *big book* biasanya sekira 8 sampai 15 halaman.
- h. *Big book* biasanya tidak bersifat bolak-balik (hanya menggunakan satu halaman kertas). Namun demikian, jika kertas yang digunakan tebal *big book* dapat ditulis secara bolak-balik.



Gambar 4.8
Beberapa Contoh *Big Book* untuk Kelas Tinggi

Big book yang baik adalah *big book* yang dibuat oleh guru. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran multiliterasi bahwa media yang digunakan haruslah yang sesuai dengan keberagaman kemampuan, motivasi, minat, dan budaya siswa. Bertemali dengan hal ini, langkah-langkah membuat *big book* adalah sebagai berikut.

- a. Tentukan tema atau permasalahan yang akan menjadi isi *big book*.
- b. Batasi tema atau permasalahan tersebut menjadi topik yang penting dan menarik.
- c. Susun kerangka ide untuk mempermudah penyusunan isi *big book*.
- d. Kembangkan kerangka ide tersebut di dalam kertas biasa menjadi sebuah draf awal isi *big book* sejumlah 8 sampai 15 halaman.

- e. Lakukan penyuntingan terhadap draf tersebut sehingga draf siap ditulis dalam media *big book*.
- f. Siapkan berbagai peralatan yang diperlukan untuk membuat *big book* meliputi kertas karton/ duplek, media pewarna baik pensil warna, krayon, ataupun media lainnya, alat pemotong, lem, dan alat tulis yang lainnya.
- g. Tentukan dan gambarlah ilustrasi untuk setiap halaman sesuai dengan isi dan jumlah halaman isi yang telah dibuat. Dalam konteks tertentu, ilustrasi tidak perlu digambar sendiri namun bisa berbentuk tempelan dari gambar siap yang telah ada. Selain teknik tempel, ilustrasi *big book* juga dapat dikreasi secara lebih menarik dengan menggunakan teknik kolase.
- h. Tulislah kembali isi *big book* sesuai dengan draf yang telah dibuat pada langkah sebelumnya. Teknik penulisan yang harus digunakan adalah teknik penulisan huruf lepas dengan tulisan tangan ataupun tulisan yang dibuat dan dicetak melalui komputer dan mesin pencetak.
- i. Buatlah halaman pada setiap halaman *big book* yang dibuat.
- j. Buatlah judul yang menarik pada etiket *big book* yang juga harus dikemas secara menarik.

5. Kalender cerita

Kalender cerita merupakan media literasi yang menyajikan sebuah cerita beserta analisis dan pemaknaannya yang bentuknya menyerupai kalender dinding. Tidak seperti cerita lazimnya yang lebih mengutamakan unsur fiksional, cerita dalam kalender cerita dapat dikreasi dengan bertemakan berbagai bidang ilmu. Dengan demikian kalender yang dibuat bisa saja bermuatan bidang ilmu sains, sosial, maupun matematis. Sejalan dengan pengertian di atas, berikut dikemukakan beberapa ciri utama kalender cerita.

- a. Bentuknya tipikal dengan kalender dinding.
- b. Jumlah halamannya tipikal kalender dinding yakni minimal 4 halaman, 6 halaman, ataupun maksimal 12 halaman. Dalam konteks tertentu jumlah ini dapat dikreasi sendiri.
- c. Jenis kertas yang digunakan minimal berukuran A3 sehingga isinya akan mudah dibaca dalam jarak tertentu.
- d. Komposisi isi kalender cerita meliputi permasalahan/ cerita yang disajikan, analisis unsur cerita, pemaknaan cerita, dan refleksi. Dalam kaitannya dengan bidang ilmu lain, komposisi isi dapat dikembangkan sesuai kebutuhan misal untuk bidang matematika isinya bisa berupa konsep-konsep kunci tentang pecahan, bidang sains isinya bisa konsep penting tentang tata surya, ataupun langkah-langkah praktis pemecahan masalah.
- e. Teknis menjilid kalender cerita tipikal dengan kalender dinding sehingga cara membukanya adalah ke atas.



Gambar 4.9
Contoh Kalender Cerita untuk Kelas Rendah

Langkah-langkah umum yang dapat dilakukan dalam membuat kalender cerita pada dasarnya sama dengan membuat *big book*. Namun demikian, untuk kalender cerita yang akan disusun oleh siswa langkah pembuatannya dapat mengikuti langkah contoh sebagai berikut.

- Halaman pertama kalender cerita adalah cerita/permasalahan yang disajikan guru sehingga siswa hanya menuliskan kembali cerita/permasalahan.
- Halaman kedua dan seterusnya diisi siswa sesuai dengan tugas yang diberikan guru sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan guru. Dalam hal ini kalender cerita sekaligus berfungsi sebagai LKP dalam proses pembelajaran.
- Setelah kalender selesai, berilah sampul kalender yang dibuat dengan sampul yang menarik yang di dalamnya mencantumkan judul kalender dan penyusunnya.



Gambar 4.10
Contoh Kalender Cerita Matematis

6. Buku Zig-zag

Buku zig-zag adalah buku berbentuk zig-zag yang menyajikan cerita ataupun informasi yang akan ataupun yang telah dipelajari siswa. Berdasarkan pengertian ini buku zig-zag dapat dibuat guru sebagai media pembelajaran ataupun dibuat siswa sebagai media representasi pemahaman. Buku ini adalah buku yang sering dibaca siswa dalam kehidupan sehari-harinya sehingga jika digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat bermakna bagi siswa. Sebagaimana layaknya buku zig-zag yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari anak, buku zig-zag harus pula memenuhi prinsip kemenarikan dan keunikan.



Gambar 4.11
Contoh Buku Zig-zag

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam membuat buku zig-zag baik yang dilakukan guru maupun siswa. Perbedaannya jika dibuat guru buku ini akan digunakan sebagai sumber belajar sedangkan jika dibuat siswa dapat digunakan sebagai LKP ataupun produk belajar. Langkah-langkah umum membuat buku zig-zag adalah sebagai berikut.

- a. Siapkan kertas berukuran minimal berukuran A4.
- b. Lipat kertas tersebut pada pertengahan tinggi kertas.
- c. Lipat kembali kertas tersebut pada pertengahan panjangnya.
- d. Lipat kembali kertas tersebut pada pertengahan panjangnya dengan pola lipat kertas bagian depan dilipat ke depan dan bagian belakang di lipat ke belakang.
- e. Buka kertas kembali pada lipatan pertama yang dibuat. Pada tahap ini telah dihasilkan media buku zig-zag siap isi.
- f. Tahap selanjutnya adalah sama dengan pembuatan *big book* ataupun kalender cerita yakni merancang isi dan Ilustrasi, membuat isi dan ilustrasi, dan terakhir adalah memberikan judul pada halaman terakhir lipatan.

7. Pamflet, *Booklet*, dan Brosur

Pamflet, booklet, ataupun brosur adalah media informasi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pamflet, *booklet*, ataupun brosur sesuai dengan pengertiannya berisi sejumlah informasi yang dikemas secara menarik dengan memadukan isi dan ilustrasi dan kekuatan pewarnaan. Berdasarkan daya tariknya ini, media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik sebagai sumber belajar, LKP, maupun produk belajar.



Gambar 4.12

Contoh Brosur sebagai LKP dan Sekaligus Produk Belajar

Proses pembuatan brosur baik yang dilakukan guru maupun siswa pada prinsipnya sama dengan proses pembuatan buku zig-zag. Perbedaannya brosur dibuat dengan cara melipat kertas berdasarkan pola panjang. Jumlah lipatan yang dibuat berkisar 3 sampai 4 lipatan sehingga menghasilkan 6 sampai 8 halaman brosur.

8. Media Digital

Media digital pada dasarnya merupakan media yang paling relevan dengan konsep multiliterasi khususnya ditinjau dari perkembangan TIK. Media digital yang dapat dijadikan media pembelajaran multiliterasi mencakup media digital 1.0 dan 2.0. Media digital 1.0 misalnya televisi, radio, *vcd*, *dvd*, *power point*, *adobe flash*, film dokumenter, film kartun, komik digital, dll. Media digital ini bisa berfungsi sebagai media pembangkit pengetahuan jika disajikan di awal proses pembelajaran dan bisa juga berfungsi sebagai pengembang pengetahuan jika disajikan sebagai sumber informasi selama proses pembelajaran. Dalam konteks sekolah telah memiliki perlengkapan media digital 1.0 yang baik, media ini bahkan dapat digunakan sebagai media representasi pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks ini, berbagai hasil belajar siswa ditransformasi atau

dituangkan ke dalam bentuk media digital 1.0, misalnya cerpen ditransformasi menjadi komik digital, pemahaman siswa tentang proses metamorfosis disajikan dalam bentuk *power point* ataupun media *flash*.

Media digital 2.0 juga dapat digunakan baik sebagai pembangkit, pengembang, maupun perepresentasi pengetahuan dan pemahaman. Sejalan dengan jenis media ini yang cukup beragam, guru dapat memanfaatkannya untuk berbagai kepentingan proses pembelajaran. *YouTube*, misalnya bisa digunakan sebagai sumber belajar namun juga bisa digunakan sebagai wahana bagi siswa menyajikan film dokumenter atau film lain yang dibuat siswa sekaitan dengan proses pembelajaran yang diikutinya. Jejaring sosial, seperti *Facebook*, *twitter*, ataupun yang lainnya dapat digunakan sebagai tempat diskusi, tempat berbagai pengetahuan, dan bahkan tempat membentuk kelompok kerja ilmiah. Jejaring sosial ini tentu saja dapat pula digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk melakukan penelitian jejak pendapat ataupun sarana representasi atas tugas-tugas yang dikerjakannya. Media lain misalnya *Learning Manajemen Sistem* (Modell) dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh termasuk mengerjakan tugas dan ujian ataupun ulangan secara *online*. Yang tidak kalah pentingnya *BBM*, *Wikipedia*, *Line*, dan berbagai media lain juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran multiliterasi.

9. Surat Kabar, Majalah, Buletin, dll.

Surat kabar, majalah, buletin, dan media cetak lain sejenisnya juga merupakan media pembelajaran multiliterasi. Media ini selain dapat digunakan sebagai sumber belajar juga dapat dimanfaatkan sebagai wahana menyalurkan karya terbaik siswa. Sebagai misal, puisi atau cerpen terbaik siswa dapat dikirim ke direksi majalah/ surat kabar tertentu agar dapat dimuat sehingga hal ini akan memotivasi siswa untuk terus berkarya. Hal yang paling sederhana, misalnya majalah dinding yang ada di sekolah pun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berbagai pajangan yang ada sekolah juga merupakan media multiliterasi yang bukan hanya akan berfungsi sebagai media pembelajaran bahkan dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang multiliterat. Dengan kata lain, berbagai media yang ada di sekitar siswa bagi pembelajaran multiliterasi merupakan alat belajar yang sangat penting. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan bervariasi menggunakan berbagai media tersebut dan mulai menghilangkan alasan klasik bahwa “sekolah kami tidak mempunyai media”.

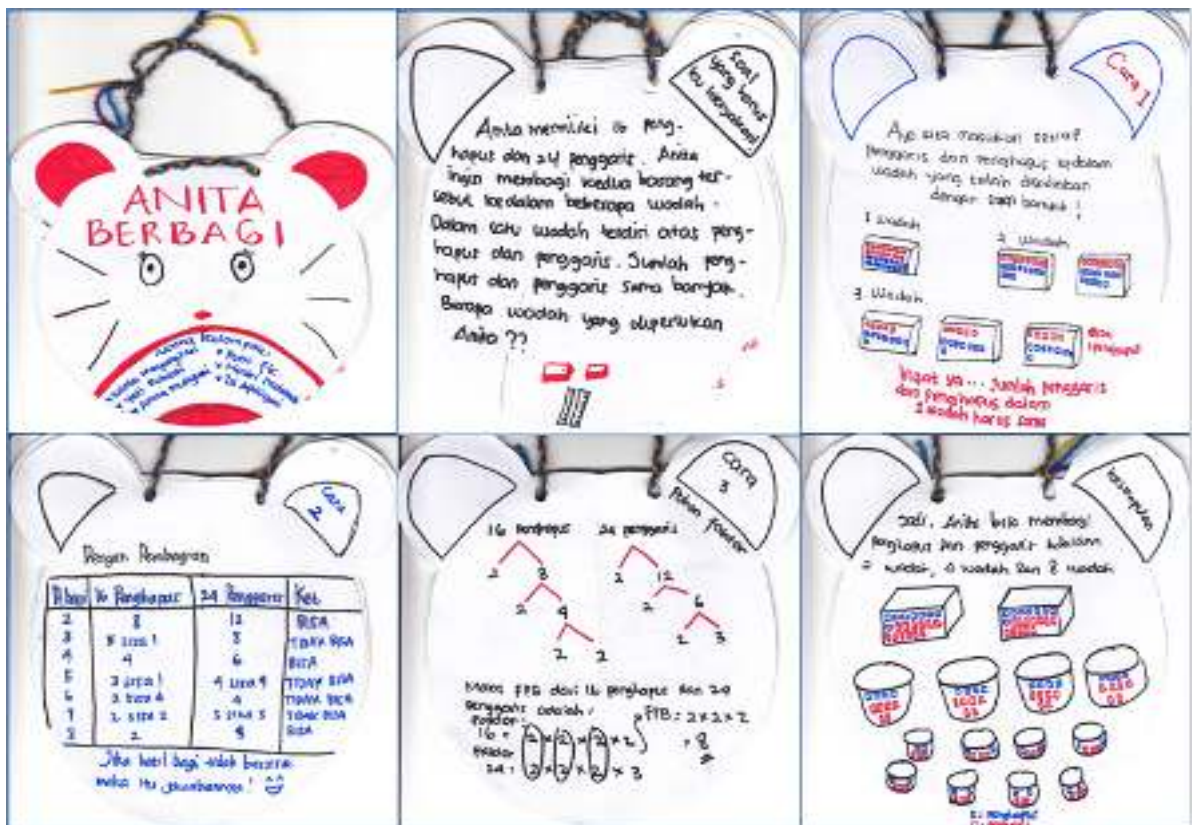


Gambar 4.13
Majalah dinding sebagai media multiliterasi

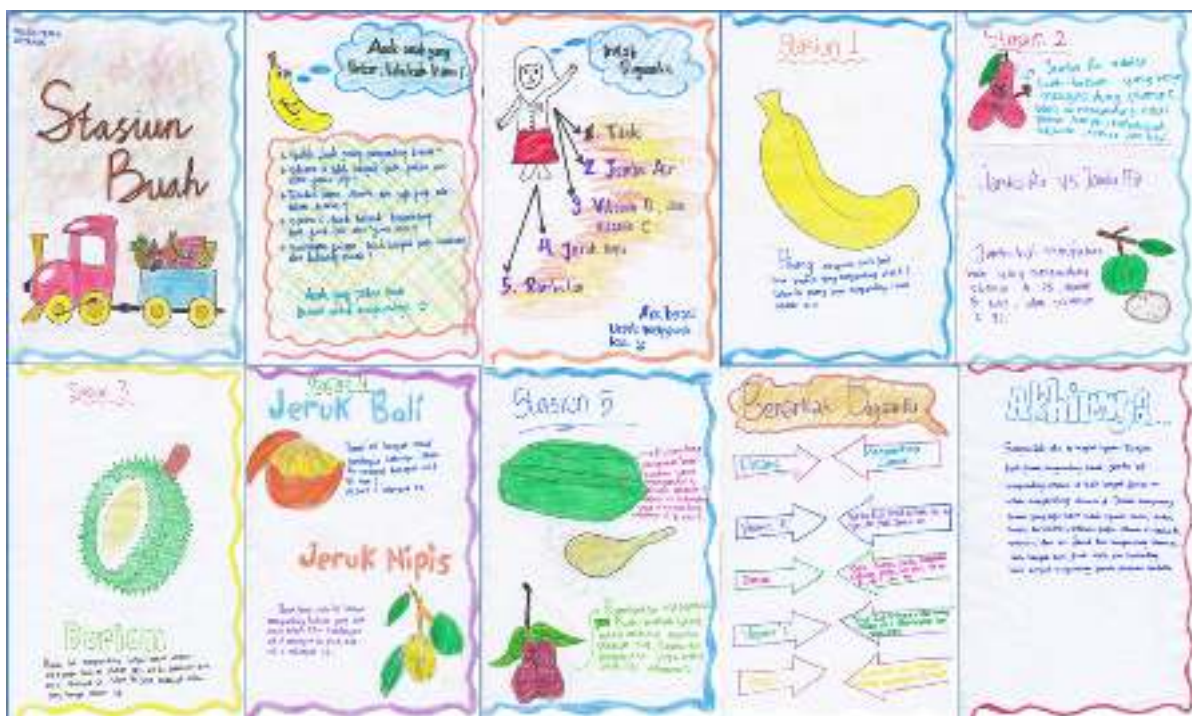
10. Lembar Kerja Proses

LKP sebagai media pembelajaran dapat dikemas dengan menarik agar siswa lebih termotivasi belajar. Konsepsi ini juga sangat penting untuk membentuk skemata baru bagi siswa tentang LKP yang selama ini hanya berupa kumpulan soal yang harus dikerjakan dan yang paling ironis penilaiannya hanya dilakukan dengan pembubuhan tanda tangan guru. Dalam pandangan pembelajaran multiliterasi, LKP adalah karya siswa yang unik dan menarik sehingga setiap kali mengikuti pembelajaran siswa menghasilkan karya yang dapat diunjukkerjakan dan sekaligus dibanggakan. Bayangkan, jika setiap pembelajaran siswa membuat LKP berbentuk mini book ataupun buku zig-zag diyakini pada akhir semester siswa akan memiliki banyak karya yang bukan hanya informatif namun juga estetis kreatif. Pembiasaan berkarya melalui LKP yang unik dan menarik ini yakni akan menghapus pandangan satire yang sering ditujukan pada siswa kita yakni siswa yang rabun membaca dan lumpuh menulis.

Bertemali dengan konsepsi ini, berikut disajikan beberapa contoh LKP berdasarkan langkah-langkah pembelajaran (sintaks) model pembelajaran multiliterasi sebagaimana telah disajikan pada bab sebelumnya.



Gambar 4.14
Contoh Mini Book sebagai LKP dan Sekaligus Produk Belajar



Gambar 4.15
Contoh LKP Multiliterasi Informasi dan Sekaligus Produk Belajar
Demikianlah beberapa contoh media pembelajaran literasi berbasis MID.
Berbagai media lain tentu dapat dikreasi oleh guru maupun oleh siswa. Pada prinsipnya

media yang dikreasi harus memenuhi beberapa ciri ataupun karakteristik media pembelajaran literasi berbasis MID sebagaimana telah di bahas pada awal bab ini. Satu hal yang penting adalah semakin kreatif guru menciptakan media, mengembangkan LKP, dan mengembangkan media representasi hasil belajar; semakin menyenangkan pembelajaran; dan semakin berkualitas lulusan yang dihasilkan.

BAB VI

MIXED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DI ABAD MULTILITERASI GENERASI MUTAKHIR

A. Rasionalisasi

Abad 21 merupakan abad di mana terjadinya perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 sangat begitu pesat sehingga biasa disebut dengan era digitalisasi informasi. Perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 ini pun dapat membawa dampak ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia yang nyatanya manusia lebih cenderung ketergantungan terhadap teknologi.

Berhubungan dengan hal di atas, dalam dunia Pendidikan di abad 21 ini berada dalam titik perkembangan yang sangat signifikan dengan berbagai macam permasalahan yang muncul di beberapa tingkatan atau jenjang Pendidikan. Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam dunia Pendidikan di abad 21 ini adalah kurangnya pengembangan bahan ajar yang mengolaborasikan antara isi materi pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi di abad 21.

Pada hasil tes dan survei PISA tahun 2018 diperoleh data bahwa Cina adalah negara yang menduduki peringkat 1 untuk ketiga materi sains, membaca, dan matematika. Sedangkan performa siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah. Berturut-turut rata-rata skor pencapaian siswa-siswi Indonesia untuk sains, membaca, dan matematika berada di peringkat 70. Peringkat dan rata-rata skor Indonesia tersebut jauh berbeda dengan hasil tes dan survei PISA pada tahun 2015 yang berada di peringkat 62 (OECD 2015[1]; OECD 2018[2]). Dengan demikian, bahwa tingkat literasi siswa di Indonesia mengalami penurunan dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2018.

Dalam pembelajaran cerita rakyat (*foklore*) di abad 21 ini siswa menganggap bahwa pembelajaran tersebut sudah tidak menarik lagi bahkan dianggap sesuatu yang kuno. Hal ini dikarenakan peran guru dalam mengolah pembelajaran tidak disejalkan dengan perkembangan teknologi informasi di abad 21. Selain itu, metode pembelajaran yang konvensional menjadi akar masalah dalam penurunan kemampuan siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 ini perlu adanya sebuah inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan yang besar, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan penuh paksaan melainkan pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang sangat menyenangkan. Selain itu, pada saat ini penggunaan *Mixed Reality* (MR) dalam dunia pendidikan sudah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa.

Tolentino. et al (2009)[3] menjelaskan dalam penelitiannya bahwa penerapan *Mixed Reality* (MR) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keterampilan berpikir dan penalaran, pembelajaran yang kolaboratif, serta

dapat mengembangkan pengetahuan konseptual. Lebih lanjut, Essmiller. et al (2020)[4] menjelaskan bahwa peluang untuk pembelajaran yang bermakna melalui penggunaan *Mixed Reality* (MR) sangat menarik serta ada nilai dalam mengeksplorasi fasilitas kesempatan belajar ini melalui redistribusi beban kognitif. Dengan demikian pemanfaatan *Mixed Reality* (MR) dalam pembelajaran dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa. Selain itu juga, bahwa Penerapan *Mixed Reality* (MR) dapat dijadikan sebagai penunjang pendekatan pembelajaran STEM (Barrett. et all 2018 [5]; Yanier, Hudson & Koedinger 2020[6]).

Berkaitan dengan hal di atas, telah dilaksanakan penelitian yang merancang sebuah teknologi untuk bahan ajar cerita rakyat (*folklore*) berbasis *Mixed Reality* (MR). Teknologi berbasis *Mixed Reality* (MR) ini dapat digunakan dalam pembelajaran cerita rakyat (*folklore*) kepada peserta didik ditingkat sekolah dasar. Adapun Maksud dan tujuannya adalah sebagai sarana inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kelak tidak lagi menggunakan buku-buku teks yang selama ini oleh sebagian peserta didik merupakan suatu hal yang membosankan.

B. Konsep Augmented Reality

1. Pengertian Augmented Reality

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Jadi pada intinya *Augmented Reality* atau AR adalah teknologi yang mampu menyisipkan informasi ke dalam dunia maya dan menampilkannya ke dunia nyata dengan bantuan seperti webcam komputer, kamera, bahkan kacamata khusus.

Augmented reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya berbentuk dua dimensi dan bisa juga tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikannya sebagai realitas dalam waktu nyata. Nantinya realitas ini dapat diaplikasikan untuk semua indera, termasuk pendengaran, penciuman dan sentuhan. Teknologi ini banyak digunakan dalam bidang-bidang kehidupan manusia, selain seperti kesehatan, militer, industri manufaktur maupun dunia pendidikan. Teknologi AR juga dipakai untuk menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya, lalu menampilkannya ke dunia nyata melalui bantuan alat perlengkapan tambahan, seperti webcam, komputer, HP, android hingga kacamata.

Pengertian lain yang menjelaskan apa itu augmented reality adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer bersama dunia nyata. Teknologi ini memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan dari dunia nyata.

Teknologi ini semakin berkembang, yang awalnya diterapkan pada PC dan pada tahun 1990-an bahkan sudah diterapkan pada perangkat mobile. Perangkat mobile dinilai

mendukung dalam pengembangan teknologi ini, hal itu tak lepas dari adanya komponen hardware dan software yang dibutuhkan untuk mengembangkan teknologinya.

2. Cara Kerja Augmented Reality

Seperti yang dibahas pada pengertian tadi, bahwa AR dapat ditampilkan di berbagai perangkat seperti *handphone*, kacamata khusus, kamera, layar, webcam, dan sebagainya. Perangkat-perangkat tersebut akan berfungsi sebagai output device. Mengapa output device? Karena akan menampilkan sebuah informasi berupa bentuk video, gambar, animasi, dan model 3D yang perlu digunakan. Pengguna bisa melihat hasilnya dalam cahaya buatan dan alami. *Augmented Reality* atau AR menggunakan teknologi SLAM (*Simultaneous Localization and Mapping*), sensor, dan pengukur kedalaman. Misalnya, pengumpulan data sensor untuk menentukan suatu lokasi, menghitung jarak dari lokasi sebelumnya ke lokasi tujuan, dll.

3. Komponen-komponen pendukung AR

komponen-komponen pendukung AR di antaranya sebagai berikut.

a. Kamera dan Sensor

Kamera dan sensor digunakan untuk mengumpulkan data informasi yang berkolaborasi dengan pengguna, lalu dikirimkan untuk kemudian diproses. Kamera pada perangkat seperti ponsel memiliki kemampuan untuk memeriksa lingkungan dan data yang diperoleh, selain itu fungsi kamera lainnya adalah untuk menemukan barang fisik dan menghasilkan objek 3D.

b. Proyeksi

Perlu diketahui proyeksi salah satu komponen AR. Komponen ini mengacu pada proyektor kecil. Misalnya semacam headset AR. Alat tersebut mengambil informasi dari sensor dan memproyeksikan konten yang terkomputerisasi ke permukaan untuk dilihat. Namun pada kenyataan pemanfaatan komponen ini belum sepenuhnya dirancang untuk digunakan dalam alat. Mengacu pada proyektor kecil, seperti headset AR misalnya karena alat ini bisa dipakai untuk mengambil informasi dari sensor. Setelah itu memproyeksikan konten yang terkomputerisasi ke permukaan untuk kemudian dilihat. Meskipun sistem yang memanfaatkan komponen ini sepenuhnya belum dirancang ke dalam alat.

c. Refleksi

Beberapa *gadget* AR memiliki cermin untuk membantu mata manusia melihat gambar secara virtual. Keren bukan? Iya karena beberapa darinya memiliki variasi cermin kecil yang ditekuk dan beberapa lagi memiliki cermin sisi ganda. Berfungsi untuk memantulkan cahaya ke kamera dan ke mata pengguna. Tujuan dari cara refleksi adalah untuk memainkan pengaturan gambar yang tepat dan akurat. Bagi para pengguna gadget, jika teliti maka dapat dilihat pada beberapa gadget terdapat cermin yang fungsinya membantu mata manusia dalam melihat gambar secara virtual. Beberapa memiliki variasi

cermin yang ditekuk dan yang lain memiliki cermin sisi ganda, fungsinya memantulkan cahaya ke kamera dan ke mata pengguna.

4. Jenis – jenis Augmented Reality

AR memiliki beberapa jenis dan metode tergantung pada pengaplikasiannya. Simak uraian tentang beberapa jenis atau tipe metode AR di bawah ini:

a. *Marker Based Augmented Reality*

Beberapa orang menyebutnya *image recognition*. Karena jenis AR ini memerlukan objek visual khusus dan kamera untuk memindainya. Objek visual bisa berbentuk apa saja, dari kode QR yang dicetak hingga simbol khusus. Perangkat AR ini juga menghitung posisi dan orientasi marker untuk memposisikan konten. Dengan begitu, marker akan menampilkan animasi digital yang dapat dilihat oleh pengguna.

b. *Markerless Augmented Reality*

Jenis ini yang menjadikan *Augmented Reality* dipakai secara luas. Markerless AR menggunakan teknologi GPS, pengukur kecepatan, kompas digital serta akselerometer yang tertanam dalam perangkat untuk menyediakan data berdasarkan lokasi kamu. Teknologi *markerless augmented reality* yang terdapat pada perangkat smartphone kamu memiliki ketersediaan fitur pendeteksian lokasi. Jenis ini umum digunakan untuk memetakan arah, dan aplikasi seluler berbasis lokasi lainnya.

c. *Projection Based Augmented Reality*

Projection based Augmented Reality bekerja dengan cara memproyeksikan cahaya buatan ke permukaan *real*. Dalam beberapa kasus memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengannya. Ini seperti hologram yang kamu lihat di film bergenre *sci-fi* seperti Star Wars. AR ini mampu mendeteksi interaksi antara pengguna dengan proyeksi melalui perubahannya.

d. *Superimposition Based Augmented Reality*

Superimposition Based Augmented Reality mampu mengganti tampilan asli dengan augmented, baik *full* maupun sebagian. Disinilah object recognition memainkan peranan penting.

5. Perangkat yang Mendukung Augmented Reality

Berikut ini adalah kategori perangkat yang mendukung *Augmented Reality*:

- a. Mobile devices (*smartphone* dan tablet). Perangkat ini paling banyak dan cocok untuk AR *mobile apps*. Mulai dari bisnis, olahraga, game, dan jejaring sosial.
- b. Special AR devices. Perangkat yang dirancang khusus untuk AR *experiences* yang lebih baik. Contohnya adalah HUD (*head-up display*), berfungsi untuk mengirim data dengan tampilan transparan ke tampilan yang dapat diterima pengguna.
- c. AR glasses. Kamu pasti pernah mendengar perangkat yang satu ini. Iya seperti Google Glass, Laster See-Thru, Meta 2 Glasses, dll. Keunggulan apa? Perangkat ini mampu menampilkan notifikasi dari *smartphone* kamu. Dapat membantu dari sektor perakitan, mengakses konten tanpa menggenggam, dan sebagainya.

- d. Virtual retinal displays (VRD). Perangkat jenis ini menghasilkan gambar dengan sinar laser ke mata manusia. Bertujuan menampilkan gambar yang terang (kontras tinggi), resolusi tinggi. Sistem ini masih dibuat untuk penggunaan uji coba.

6. Penerapan Augmented Reality

Berikut ini adalah contoh penerapan *Augmented Reality* atau AR pada bidangnya masing-masing.

a. Game

Sebagian orang sudah tahu tentang game yang menggunakan teknologi AR. Game apa apakah itu? Pokemon Go. Game ini mempunyai daya tarik tersendiri karena memiliki konsep menggabungkan dunia nyata dengan karakter Pokemon favorit. Pemain rasanya seolah-olah sedang berada di dunia Pokemon. Game lainnya yang menggunakan konsep AR yaitu Harry Potter, Jurassic Park, dan masih banyak lagi yang lainnya.

b. Sosial Media

Kurang lengkap jika kita tidak membahas sosmed. Salah satu fitur AR yang sering digunakan yaitu di Instagram. Yaps benar filter, hampir semua orang sudah bisa memakai filter karena tersedianya beberapa filter yang menarik dan menghibur tentunya. Filter-filter tersebut dibuat menggunakan AR sebagai objek 3D dan juga menggunakan sentuhan teknologi AI (Artificial Intelligence) sebagai logikanya.

c. Medis

AR sering digunakan untuk pelatihan medis. Baik itu berupa aplikasi maupun peralatan operasi lainnya. Di Klinik Cleveland, Case Western Reserve University, siswa menggunakan headset AR untuk mempelajari seluk beluk anatomi.

d. Broadcast

Bidang yang satu ini sering kalian temui pastinya. Dari siaran cuaca hingga acara olahraga. AR berbentuk visual sudah umum berada di layar kaca tv kamu. Jika kamu sering menemukan acara yang berkualitas dari segi objek visualnya maka itu adalah pemanfaatan dari teknologi AR. Salah satu contoh film yang menggunakan AR yaitu Star Wars.

e. Pendidikan

Sekarang dunia pendidikan juga telah menggunakan AR sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian yang penulis lakukan, AR digunakan dalam pembelajaran cerita rakyat. Banyak hal lain juga yang telah diajarkan dengan menggunakan AR.

C. Konsep Virtual Reality

1. Pengertian Virtual Reality

Virtual reality adalah suatu teknologi yang memungkinkan seseorang dapat melakukan simulasi dengan menghadirkan visual dan suasana tiga dimensi. Jadi, ketika menggunakannya akan membuatmu seolah hadir dan terlibat langsung dalam suasana

tersebut. Untuk mencicipi teknologi *virtual reality* saat ini kita masih harus menggunakan perangkat pendukung. Melalui alat tersebut kamu bisa melihat dunia semu yang merupakan hasil dari simulasi komputer tetapi terkesan dinamis dan seolah-olah nyata.

Istilah *virtual reality* mulai populer pada tahun 1980 oleh Jaron Lanier yang merupakan pemilik perusahaan VPL Riset. Untuk mendukung pengembangan teknologi VR, Lanier juga mengembangkan peralatan *virtual reality* seperti sarung tangan dan kaca mata khusus (*goggle*). Selain VR, belakangan ini juga hadir istilah *augmented reality* (AR). Sekalipun terkesan mirip tapi keduanya sangat berbeda.

Virtual reality merupakan sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Di dalam bahasa Indonesia virtual reality dikenal dengan istilah realitas maya.

Pada awalnya teknologi ini seperti Peta Bioskop Aspen, yang diciptakan oleh MIT pada tahun 1977. Programnya adalah suatu simulasi kasar tentang kota Aspen di Colorado, di mana para pemakai bisa mengembara dalam salah satu dari tiga gaya yaitu musim panas, musim dingin, dan poligon. Dua hal pertama tersebut telah didasarkan pada foto, karena para peneliti benar-benar memotret tiap-tiap pergerakan yang mungkin melalui pandangan jalan kota besar pada kedua musim tersebut, dan yang ketiga adalah suatu model dasar 3 dimensi kota besar.

Pada tahun 1980, kemudian berganti nama dengan Virtual Reality yang dipopulerkan oleh Jaron Lanier, salah satu pelopor modern dari bidang tersebut. Lanier yang telah mendirikan perusahaan VPL Riset pada tahun 1985. Sebenarnya VR sudah dikembangkan cukup lama, tepatnya mulai dari tahun 1800-an. Berikut ditampilkan sejarah VR dari awal hingga saat ini.

Pertama tahun 1800, Mulai muncul ide untuk membuat sebuah alternatif realitas seiring dengan mulai munculnya praktik fotografi. Kedua tahun 1838, Pada proses pengembangannya, ditemukan stereoskop pertama yang menggunakan dua cermin kembar untuk memproyeksikan sebuah gambar.

Ketiga tahun 1839, Stereoskop tersebut dikembangkan menjadi View-Master dan kemudian dipatenkan satu abad kemudian pada tahun 1939. Keempat tahun 1956, Selanjutnya Morton Heilig membuat simulasi Sensorama yang dapat membuat penggunanya merasakan suasana lingkungan perkotaan bagaikan dengan menaiki sepeda motor. Sudah dilengkapi dengan multisensor stimulasi, sehingga penggunanya mampu melihat jalan, mendengar mesin motor berbunyi, merasakan getaran motor, dan mencium bau mesin motor di sebuah dunia yang didesain teknologi.

Keempat tahun 1960, Morton Heilig kemudian mematenkan peralatan yang dinamakan dengan Telesphere Mask. Banyak investor yang kemudian tertarik bekerja sama. Kelima tahun 1980 Istilah Virtual Reality mulai diperkenalkan Jaron Lanier, termasuk *goggle* (kaca mata) dan sarung tangan yang dibutuhkan seseorang untuk merasakan pengalaman VR.

Setelah dikembangkan dari tahun ke tahun, kini VR bisa dinikmati secara luas dengan harga yang ekonomis, menggunakan peralatan berkualitas tinggi yang mudah diakses. Virtual reality bekerja dengan memanipulasi otak manusia sehingga seolah-olah merasakan berbagai hal yang virtual terasa seperti hal yang nyata. Bisa dibilang, virtual reality merupakan proses penghapusan dunia nyata di sekeliling manusia, kemudian membuat si pengguna merasa tergiring masuk ke dunia virtual yang sama sekali tak bersentuhan dengan dunia nyata. Perkembangan teknologi VR hingga saat ini ternyata memberi dampak positif juga pada beberapa bidang lainnya. Banyak pihak yang merasa terbantu dengan hadirnya teknologi tersebut

2. Perbedaan *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*

AR atau *augmented reality* adalah teknologi yang mampu menyisipkan objek atau informasi ke dalam dunia maya dan bisa terlihat dari dunia nyata dengan bantuan kamera, *smartphone*, atau kacamata khusus. Sedangkan *virtual reality* sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya yakni merupakan teknologi yang mampu menghadirkan suasana 3 dimensi dan membuat seseorang seolah berada dalam dunia tersebut. Adapun contoh penerapan *augmented reality* antara lain *game* Pokemon Go dan filter yang tersedia di platform media sosial.

3. Perangkat *Virtual Reality*

Saat ini perangkat teknologi VR terus berkembang dan kita pun mengenal beberapa contoh perangkat *virtual reality* seperti di bawah ini.

a. VR box

VR box adalah perangkat VR standar berbentuk kotak yang menggunakan *smartphone* sebagai sumber gambar. Perangkat ini dominan digunakan untuk bermain *game* atau sekedar menonton video.

b. Oculus rift

Oculus rift adalah perangkat yang seintas terlihat sama dengan VR box tetapi memiliki teknologi yang lebih canggih. Perangkat ini memiliki *dedicated monitor* sehingga tidak lagi harus menggunakan *smartphone* sebagai sumber gambar. Selain itu, *oculus rift* juga memiliki sensor *gyroscope* dan *accelerometer* yang membuat penggunaannya merasakan suasana yang lebih *real*.

c. Cardboard

Cardboard merupakan perangkat VR yang dikembangkan oleh Google. Untuk menggunakannya kamu harus membuat platform Google Cardboard terlebih dahulu menggunakan bahan karton atau kamu juga bisa membelinya di toko-toko *online* dengan harga yang sangat terjangkau.

4. Fungsi Teknologi Virtual Reality

Beberapa fungsi *virtual reality* yang banyak penggunaannya saat ini antara lain:

a. Simulasi pengobatan dan bedah dalam bidang medis

Hadirnya teknologi VR memungkinkan seorang dokter untuk melakukan pendekatan diagnosis yang lebih terukur kepada pasien sebelum melakukan tindakan. Dengan begitu dokter dapat memperhitungkan segala kemungkinan yang bisa terjadi selama proses pengobatan atau tindakan operasi. Dalam melakukan simulasi tersebut, tentunya peralatan VR yang digunakan lebih kompleks dari sekedar perangkat untuk menonton film atau bermain *game*.

b. Simulasi membuat desain dalam bidang *fashion* dan teknik

Penggunaan teknologi VR dalam dunia desain mempermudah pada desainer dalam membuat berbagai bentuk desain. Selain itu tentunya kesalahan-kesalahan dalam membuat desain juga bisa lebih terminimalisasi karena desainer bisa langsung melihat *prototype* desainnya dalam bentuk 3D.

c. Sebagai media pembelajaran terkini

Jika selama ini pelajar hanya bisa mengimajinasikan setiap contoh model yang tertulis dalam buku atau di papan tulis, maka dengan adanya teknologi VR pelajar bisa menyaksikan langsung model-model tersebut dalam bentuk yang lebih nyata. Hal ini tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami setiap pelajaran.

d. Simulasi latihan militer

Selain pemanfaatan di bidang pendidikan, kesehatan, dan desain, teknologi VR juga ternyata bisa bermanfaat dalam simulasi latihan militer. Prinsip latihannya hampir sama dengan latihan pada umumnya, hanya saja tempat latihannya dialihkan ke dunia virtual. Dengan begitu pelatih bisa mempersiapkan berbagai medan latihan dan tantangan yang berbeda-beda tergantung tujuan latihan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas kamu bisa mengetahui bahwasanya pemanfaatan teknologi VR sangatlah luas, bukan sebatas *game*. Teknologi VR akan semakin variatif penggunaannya ke depannya. Sangat memungkinkan penggunaan teknologi VR membuat orang yang ingin saling mengunjungi tidak harus meninggalkan rumah masing-masing. Selain itu, untuk menikmati film 3D akan semakin terasa realistis. Dengan demikian, tentunya peluang karier di bidang yang berhubungan dengan pengimplementasian teknologi VR semakin terbuka lebar. Beberapa contoh karier spesifik di bidang VR yaitu *virtual reality developer, technical 3D artist, XR gameplay and tools, technology integration specialist, game engine programming*, dan lain-lain.

5. Cara Kerja Virtual Reality

Cara Kerja dari Virtual Reality ini ialah dimulai dengan user melihat suatu dunia semu yang sebenarnya merupakan gambar-gambar dinamis hasil dari simulasi komputer. Kemudian melalui alat berbentuk seperti kacamata Virtual Reality ini seorang user dapat berinteraksi dengan dunia semu dan mendapatkan umpan balik yang seolah-olah nyata, baik secara fisik maupun fiksi.

6. Kekurangan dan Kelebihan dari Virtual Reality

Kekurangan pada Virtual Reality ini ialah bagi penggunanya mungkin mengalami perasaan kehilangan realitas dan perasaan isolasi saat mereka berinteraksi dengan dunia buatan, bukannya dunia nyata dengan orang sungguhan. Akhirnya, virtual reality dapat meningkatkan pengangguran, lebih sedikit orang yang diperlukan untuk merancang proyek-proyek .

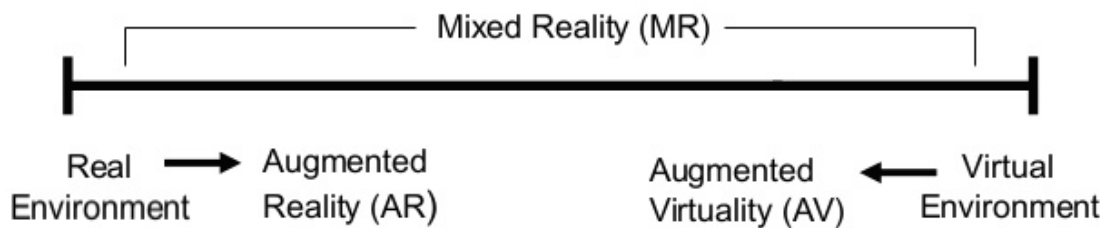
Selain kekurangan, banyak sekali keuntungan menggunakan virtual reality, pekerjaan yang dari susah dapat di jadikan mudah dengan menggunakan berbagai macam aspek dari komputer misalnya seperti merancang sesuatu bangunan seperti gedung, hotel dan rancangan denah rumah. Melakukan beberapa latihan yang rumit seperti latihan menerbangkan pesawat bisa kita lakukan dengan stimulator. Virtual reality bisa dijadikan pelarian bagi beberapa orang yang sudah penat dengan masalah di dunia realitas, misal seperti game second life, the sims , dan fable.

D. Konsep Mixed Reality (MR)

1. Pengertian Mixed Reality

Mixed Reality adalah sebuah teknologi yang memberikan pengalaman baru dalam dunia virtual dimana ia memiliki *campuran konsep* antara *Augmented Reality* dengan *Virtual Reality*. Teknologi ini menghadirkan objek digital di dunia nyata serta dapat berinteraksi dengan menggunakan sentuhan. Untuk dapat menikmati teknologi ini, pengguna harus menggunakan bantuan device berupa kacamata yang diberi nama *Microsoft HoloLens*.

Ilustrasi di bawah ini menggambarkan sebuah spektrum bagaimana *Mixed Reality* itu bekerja. Bagian kiri adalah *Augmented Reality* yang di mana teknologi ini bersinggungan dengan dunia nyata dalam penerapannya, sedangkan bagian kanan adalah *Virtual Reality* yang di mana lingkungan sekitar kita sudah memasuki dunia digital, sedangkan *Mixed Reality* berada di antaranya yang artinya bersinggungan dengan keduanya yaitu dunia nyata dengan dunia digital serta dapat berinteraksi di dalamnya.



Teori dari teknologi ini juga sudah dibahas oleh Paul Milgram dan Fumio Kishino pada tahun 1994. Dalam teori tersebut mereka menyebutkan bahwa perkembangan zaman akan membuat lingkungan kita akan menjadi sebuah ruang virtual yang nantinya akan digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dengan perpaduan antara dunia nyata dengan dunia virtual dalam satu ruang lingkup yang sama. Dari hasil rancangan-rancangan inilah, maka terbentuklah sebuah teknologi yang dinamakan *Mixed Reality*.

Strzys. et al (2017)[15] menjelaskan bahwa *Mixed Reality (MR)* adalah penggabungan dua virtualitas menjadi satu dengan penggunaan teknologi imersif berbentuk kacamata yang memungkinkan seseorang dapat berinteraksi di dalamnya. Glenberg & Lindgren (2013)[16] menjelaskan bahwa lingkungan *Mixed Reality MR* menggabungkan dunia digital dengan dunia fisik (nyata), seperti contoh siswa dapat menggunakan tubuh mereka untuk menstimulasikan orbit di sekitar planet virtual. Dalam penelitian Liu. et al (2007)[17] mengungkapkan bahwa *Mixed Reality (MR)*, salah satu teknologi terbaru yang dieksplorasi dalam edutainment, menjanjikan potensi untuk merevolusi pembelajaran dan pengajaran, membuat pengalaman peserta didik lebih "menarik".

Berkaitan dengan hal di atas, bahwa teknologi *Mixed Reality (MR)* mengintegrasikan komponen dunia nyata dengan media digital interaktif untuk menawarkan potensi baru dalam hal menggabungkan praktik terbaik dalam pembelajaran sains tradisional dengan kemampuan simulasi audio/visual yang canggih (Tolentino. et al, 2009)[3]. Selain itu, Barrett. et al (2018)[5] menjelaskan bahwa sistem *Mixed Reality (MR)* memberikan solusi baru karena kemampuannya untuk memelihara kolaborasi dan interaksi.

2. Penerapan dan Teknologi Mixed Reality

Penerapan *mixed reality* dapat dibagi menjadi berikut.

- a. Mendekati realitas fisik. Pengguna tetap hadir di lingkungan fisik mereka dan tidak pernah dibuat untuk percaya bahwa mereka telah meninggalkan lingkungan tersebut.
- b. *Mixed reality* sepenuhnya. Pengalaman ini memadukan dunia nyata dan dunia digital. Ini adalah konsep *mixed reality* yang sering muncul di film *sci-fi* seperti *Jumanji* di mana struktur fisik berpadu dengan lingkungan dalam *virtual reality*.

- c. Mendekati virtual reality. Pengguna mengalami lingkungan digital, dan tidak menyadari apa yang terjadi di lingkungan fisik di sekitar mereka.

Teknologi Mixed Reality Meliputi:

- a. *Environmental understanding*: Kemampuan untuk memetakan ruang dan menempatkan informasi ke dalam ruang tersebut dengan cara menggabungkan konten dunia maya dan dunia nyata.
- b. *Human understanding*: Teknologi MR diaktifkan oleh sensor dan kamera, yang melacak gerakan, ucapan, dan input dari pengguna manusia.
- c. *Spatial sound*: Pengalaman audio 360 derajat yang dirancang untuk membuat pengalaman digital terasa lebih mendalam dan realistis.
- d. *Locations and positioning*: Kemampuan teknologi Extended Reality (XR) untuk memahami posisinya sendiri dan posisi pengguna pada saat tertentu.
- e. *3D Assets*: Konten tiga dimensi sepenuhnya yang dapat diakses di dunia nyata. Seringkali, aset ini disebut sebagai “hologram”.

3. Cara Kerja Mixed Reality

Seperti disebutkan di atas, fungsi dari *mixed reality* sangat mirip dengan *augmented reality*. Cara kita menggunakan *mixed reality* saat ini makin berkembang berkat pengembangan alat dan sistem cerdas yang memungkinkan interaksi yang lebih baik antara komputer, manusia, dan benda. *Mixed reality* sangat bergantung pada hubungan yang berkembang antara manusia dan mesin. Untuk dapat bekerja secara efektif, MR harus dapat memahami berbagai tindakan seseorang di ruang tertentu, serta lanskap di sekitarnya.

Mixed reality menggunakan serangkaian kamera, sensor, dan sering kali teknologi yang disempurnakan dengan AI untuk memproses data tentang suatu ruang dan menggunakan informasi itu untuk menciptakan pengalaman yang disempurnakan secara digital. Misalnya, ketika pengguna memakai satu set kacamata *mixed reality*, kamera dan sensor di kacamata itu terhubung ke program software yang mengumpulkan sebanyak mungkin informasi tentang lingkungan sekitar, yang pada dasarnya menciptakan peta virtual dunia nyata.

Dengan menggunakan peta tersebut, teknologi MR dapat menambahkan gambar dan konten holografik ke dunia melalui penggunaan proyeksi gambar.

Untuk dapat bekerja secara efektif, MR harus dapat melacak:

- a. Permukaan dan batas objek (melalui pemahaman pemandangan dan pemetaan spasial);
- b. Posisi dan gerakan tubuh seseorang;
- c. Objek dan lokasi fisik;
- d. Pencahayaan dan suara sekitar (untuk menambah realisme).

Pemrosesan komputer di cloud, penginderaan input canggih, dan persepsi lingkungan memungkinkan MR berhasil menggabungkan dunia nyata dan virtual dengan cara yang melampaui dasar-dasar teknologi *augmented reality*.

4. Perangkat untuk Mixed Reality

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, untuk menikmati teknologi ini kita harus menggunakan sebuah kacamata khusus yang dinamakan *Microsoft HoloLens*. *Microsoft HoloLens* dilengkapi dengan lensa *high definition see through holographic* yang membantu pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan *holographic object* hanya dengan menggunakan sentuhan. Selain itu, perangkat ini juga dilengkapi pendeteksi suara untuk melakukan *voice command* dan dapat digunakan untuk berkomunikasi yang dibantu oleh aplikasi di dalamnya. Alat ini juga mempermudah untuk proses pertukaran data secara real-time dengan menggunakan *Power BI* sebagai aplikasi untuk meninjau kinerja pengguna dari segi efisiensi waktu serta ketepatan kerja.

5. Penerapannya MR dalam Kehidupan Sehari-hari

Berikut adalah beberapa industri yang cocok untuk menggunakan *Mixed Reality*.

a. Konstruksi

Mixed Reality mempermudah pekerja konstruksi untuk mendapatkan gambaran secara virtual dengan menempatkan sebuah model bangunan berbentuk 3D visual langsung di lapangan. Selain itu, pekerja dapat berkolaborasi untuk pertukaran data secara *real-time* dengan cepat dan mudah. *Device Mixed Reality* yang cukup tepat untuk medan berbahaya seperti ini adalah *HoloLens* yang sudah dilengkapi dengan *safety helmet*.

b. Pendidikan

Alat peraga sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Namun, bagaimana jika proses belajar mengajar dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan *Mixed Reality*? Sumber mengatakan, metode belajar mengajar dengan menggunakan teknologi yang imersif diyakini dapat meningkatkan nilai di kelas sebanyak 22% dan meningkatkan daya tangkap sebesar 35%. Data tersebut membuktikan bahwa teknologi ini membantu kita untuk melakukan simulasi secara langsung terhadap alat peraga visual yang dihasilkan oleh teknologi ini.

c. Presentasi Virtual

Dalam dunia pekerjaan, kita pasti ingin sekali meningkatkan efisiensi serta mengurangi biaya berlebih untuk perjalanan ke lapangan atau tempat tertentu. Teknologi ini dapat mewujudkan hal tersebut dalam penggunaannya untuk presentasi atau meeting secara virtual dengan rekan kerja. Teknologi untuk berkolaborasi dan presentasi secara *real-time* membantu proses pitching kita lebih mudah dan terlihat lebih imersif.

d. Industri Hiburan

Dengan kemampuan untuk berkolaborasi dengan banyak orang, teknologi ini memberikan kemudahan untuk para pekerja industri hiburan untuk mengadakan acara secara virtual dengan menyajikan pertunjukan secara *live* tanpa harus keluar rumah. Hanya dengan memainkan objek 3D Visual secara remote melalui *HoloLens*, kita bisa menyajikan pertunjukan yang menakjubkan tanpa harus mengadakan acara di luar rumah dengan banyak pengunjung.

Weng. et al (2018)[18] menjelaskan bahwa penggunaan *Mixed Reality* (MR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa bahkan dengan kemampuan spasial yang rendah. lebih lanjut Beyoglu, Hursen & Nasiboglu (2020)[19] mengungkapkan bahwa penerapan *Mixed Reality* (MR) dapat memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap potensi kolaborasi dengan teman sebayanya. Dengan demikian bahwa penerapan *Mixed Reality* (MR) dalam proses pembelajaran dapat menunjang terhadap perkembangan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antar siswa yang sejalan dengan kompetensi di abad 21.

Marty. et al (2015)[20] menjelaskan bahwa cara memperoleh pengetahuan selama sesi pembelajaran mirip dengan mengikuti petualangan dalam permainan *role-playing* dan mereka menerapkan metafora menjelajahi dunia virtual, di mana setiap siswa memulai sebuah pencarian untuk mengumpulkan pengetahuan yang terkait dengan sebuah kegiatan belajar. Essmiller. et al (2020)[4] bahwa *Mixed Reality* (MR) membuat peluang untuk pembelajaran yang menarik dan bermakna. Inilah gambaran umum penelitian yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

BAB VII
HASIL UJI MIXED REALITY FOLKLORE DALAM PEMBELAJARAN
CERITA RAKYAT

A. Hasil Penilaian Pakar

Para ahli merupakan ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian melalui proses validasi ahli, untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan yakni berupa media pembelajaran MR Folklor. Hasil penilaian dari para ahli kemudian dijadikan sebagai bahan revisi tahap pertama sebelum media diujicobakan kepada siswa dan guru sebagai pengguna. Hal ini perlu dilakukan agar produk yang dibuat terjaga kualitasnya baik dari segi materi maupun desain media.

1. Penilaian Ahli Materi

Validasi dari ahli materi dilakukan oleh satu orang dosen prodi PGSD mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia UPI Kampus Cibiru, yakni Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd. Validasi kepada ahli materi bertujuan untuk mendapatkan tanggapan berupa penilaian dan juga saran mengenai beberapa aspek yang ada pada produk yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil penilaian atau validasi dari ahli materi.

Tabel 6.1 Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah butir	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Kelayakan Isi/Materi	7	35	32	91,4
2.	Komponen Penyajian	4	20	17	85
3.	Komponen Kebahasaan	3	15	13	86,67
4.	Kontekstual	3	15	12	80
Rata-rata					85,76

a. Kelayakan Isi/Materi

Kelayakan isi/materi menurut pandangan ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 91.4% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik” dari segi isi/materi. Penilaian tersebut berdasarkan indikator-indikator yang meliputi: (1) kesesuaian isi dengan KD, (2) kesesuaian isi dengan silabus, (3) kesesuaian isi dengan indikator, (4) kedalaman materi, (4) kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan, (5) ketepatan visualisasi materi, (6) kesesuaian dengan perkembangan ilmu.

b. Komponen Penyajian

Komponen penyajian dari indikator yang meliputi: (1) kelogisan penyajian, (2) keruntutan penyajian, (3) koherensi, dan (4) kesesuaian dan ketepatan objek 3D yang muncul, mendapatkan skor persentase sebesar 85% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik” dari segi komponen penyajian aplikasi dan buku marker.

c. Komponen Kebahasaan

Media pembelajaran ini memiliki sedikit komponen kebahasaan. Berdasarkan sudut pandang ahli, komponen kebahasaan media MR FOLKLOR memperoleh skor persentase sebesar 86,67% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik”. Indikator kebahasaan meliputi: (1) penggunaan dan penyajian bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, (2) ketepatan tata bahasa dan ejaan yang digunakan, dan (3) ketepatan dalam penggunaan simbol yang mewakili kata dapat mudah dipahami.

d. Kontekstual

Media ini dapat dinilai kontekstual melalui indikator yang meliputi: (1) ketertarikan materi yang disajikan dengan kehidupan dunia nyata siswa, (2) kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) pemodelan (*modelling*). Berdasarkan pandangan ahli terkait komponen konstekstual media, skor persentase yang diperoleh sebesar 80% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Baik” dari segi kontekstual.

Berdasarkan penilaian dari sudut pandang ahli materi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah laik guna tanpa revisi. Persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 85,76%, yang diinterpretasikan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan tergolong kategori “Sangat Baik” menurut penilaian maupun ulasan dari ahli materi.

2. Penilaian Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan oleh satu orang dosen prodi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru, yakni Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah, M.Pd. Validasi kepada ahli media bertujuan untuk mendapatkan tanggapan berupa penilaian dan juga saran mengenai produk yang dikembangkan, yakni media pembelajaran berbasis MR Folklor yang dilengkapi dengan buku market. Berikut merupakan hasil penilaian atau validasi dari ahli media.

Tabel 6.2 Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah butir	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Kualitas Teknis dan Desain Aplikasi MR	8	40	37	92,5
2.	Buku Marker	9	45	40	88,8
3.	Kualitas Media	2	10	10	100
Rata-rata					93,76

a. Kualitas Teknis dan Desain MR

Kualitas teknis dan desain aplikasi teknologi mR memperoleh persentase penilaian sebesar 92,5% yang menandakan bahwa kualitas media termasuk kategori “Sangat Baik”

dengan indikator yang meliputi: (1) penampilan unsur tata letak tombol-tombol navigasi pada aplikasi memudahkan pengguna, (2) kejelasan pelafalan audio pada aplikasi, (3) kemenarikan desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa, (4) penggunaan komposisi warna harmonis dan enak dilihat, (5) objek 3D yang muncul, (6) aplikasi membantu dalam mengenalkan isi cerita, (7) menarik perhatian, dan (8) mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

b. Buku Marker

Penilaian media berupa buku marker memiliki indikator yang meliputi: (1) kesesuaian ukuran buku yang mudah dibawa, (2) kesesuaian ukuran buku dengan isi materi, (3) desain sampul/*cover* buku menarik, (4) kualitas kertas buku tidak mudah rusak, (5) kerapian tata letak teks dan gambar yang ada pada buku, (6) warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, (7) gambar dan teks yang digunakan menarik, (8) menggambarkan materi ajar, dan (9) marker mudah dibaca. Persentase yang diperoleh sebesar 88,8% dan dapat diinterpretasikan bahwa buku termasuk kategori “Sangat Baik”.

c. Kualitas Media

Kualitas media meliputi aplikasi dengan fitur AR dan buku yang sudah dicetak. Indikator penilaian kualitas media meliputi: (1) kegunaan media, dan (2) kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kualitas media memperoleh skor persentase sebesar 100%, yang berarti kualitas media “Sangat Baik”.

Adapun deskripsi saran yang diberikan yaitu ujicobakan aplikasi pada berbagai kamera *smartphone* agar pengguna mengetahui tingkat kompatibilitas aplikasi yang dibuat. Hal ini disebabkan aplikasi ini yang dipasang pada *smartphone* yang memiliki 3 kamera belakang terdapat kendala teknis, seperti kamera menjadi buram sehingga objek 3D pada *smartphone* tersebut sulit terdeteksi. Di sisi lain, secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari sudut pandang ahli materi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah laik guna dengan catatan. Persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 93,76%, yang diinterpretasikan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan tergolong “Sangat Baik” menurut penilaian maupun ulasan dari ahli media.

B. Hasil Respons Pengguna

Pengguna media pembelajaran ini tergolong ke dalam dua kategori, yakni sudut pandang guru dan sudut pandang siswa SD. Tujuannya yaitu untuk mendapatkan respons berupa tanggapan dan saran dari guru sebagai pengajar dan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran ini. Hasil dari tanggapan pengguna berupa tanggapan positif dan saran dapat dijadikan bahan perbaikan untuk revisi kedua. Pengguna meliputi 28 orang guru dan 249 orang siswa SD di Jawa Barat. Tanggapan serta penilaian dari pengguna sangat diperlukan demi perbaikan kualitas media MR Folklor menjadi lebih baik.

1. Tanggapan Guru

a. Observasi

Observasi merupakan hal pertama yang dilakukan peneliti untuk mengamati tingkah laku/sikap pengguna saat mengoperasikan media MR Folklor. Guru terlihat antusias ketika menyimak penjelasan terkait penggunaan media pada awal penelitian. Ketika menggunakan media guru tampak serius membaca petunjuk penggunaan yang berada pada buku. Guru menyebutkan bahwa materi pengantar pada buku marker sangat bagus dan tulisan “*scan me*” yang ada pada marker sangat membantu agar pengguna tidak salah memindai gambar. Guru juga tampak senang ketika mendengar bahwa aplikasi dapat digunakan secara *offline*. Tidak ditemukan masalah yang berarti saat mengoperasikan media ini.

Kesimpulannya, media MR Folklor mendapatkan respons positif dari sudut pandang guru. Guru terlihat antusias dan takjub saat mengoperasikan media MR Folklor. Meskipun masih terdapat beberapa gangguan saat mengoperasikan aplikasi, namun tidak menghambat berjalannya penggunaan aplikasi. Data secara lengkap tanggapan guru adalah sebagai berikut.

Tabel 6.3 Penilaian Pengguna Kategori Guru

No.	Aspek	Jumlah butir	Jumlah Guru	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1	Kelayakan Isi/Materi	7	28	980	900	91,84
2	Komponen Penyajian	4	28	560	550	98,21
3	Komponen Kebahasaan	3	28	420	400	95,24
4	Kontekstual	3	28	420	410	97,62
5	Kualitas Teknis dan Desain Aplikasi MR	8	28	1120	1120	100,00
6	Buku Marker	9	28	1260	1232	97,78
7	Kualitas Media	2	28	280	280	100,00
Rata-rata						97,24

Kelayakan Isi/Materi menurut sudut pandang pengguna yaitu guru SD sudah sangat sesuai dan memenuhi indikator-indikator penilaian yang meliputi: (1) kesesuaian isi dengan KD, (2) kesesuaian isi dengan silabus, (3) kesesuaian isi dengan indikator, (4) kedalaman materi, (4) kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan, (5) ketepatan visualisasi materi, (6) kesesuaian dengan perkembangan ilmu. Diperoleh skor persentase sebesar 91,84% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan

termasuk “Sangat Baik” dari segi isi/materi.

Komponen penyajian media MR Folklor ditinjau dari indikator yang meliputi: (1) kelogisan penyajian, (2) keruntutan penyajian, (3) koherensi, dan (4) kesesuaian dan ketepatan objek 3D yang muncul, memperoleh skor persentase sebesar 98,21% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik” baik dari segi komponen penyajian aplikasi maupun buku MR Folklor.

Media pembelajaran MR Folklor ini memiliki sedikit komponen kebahasaan. Pada aplikasi dan buku lebih banyak diisi oleh ikon-ikon dan gambar. Berdasarkan sudut pandang ahli, komponen kebahasaan media MR Folklor yang dilihat berdasarkan indikator kebahasaan meliputi: (1) penggunaan dan penyajian bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, (2) ketepatan tata bahasa dan ejaan yang digunakan, dan (3) ketepatan dalam penggunaan simbol yang mewakili kata dapat mudah dipahami, memperoleh skor persentase sebesar 95,24% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik”.

Media MR folklor ini juga dapat dinilai kontekstual melalui indikator yang meliputi: (1) ketertarikan materi yang disajikan dengan kehidupan dunia nyata siswa, (2) kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) pemodelan (modelling). Berdasarkan tanggapan guru terkait komponen kontekstual media MR Folklor, skor persentase yang diperoleh sebesar 97,62% yang diinterpretasikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk “Sangat Baik” dari segi kontekstual.

Kualitas teknis dan desain aplikasi teknologi MR memperoleh persentase penilaian sebesar 100% yang menandakan bahwa kualitas media “Sangat Baik” dengan indikator yang meliputi: (1) penampilan unsur tata letak tombol-tombol navigasi pada aplikasi memudahkan pengguna, (2) kejelasan pelafalan audio pada aplikasi, (3) kemenarikan desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa, (4) penggunaan komposisi warna harmonis dan enak dilihat, (5) objek 3D yang muncul, (6) aplikasi membantu dalam mengenalkan folklor, (7) menarik perhatian, dan (8) mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

Penilaian media berupa buku marker memiliki indikator yang meliputi: (1) kesesuaian ukuran buku yang mudah dibawa, (2) kesesuaian ukuran buku dengan isi materi, (3) desain sampul/cover buku menarik, (4) kualitas kertas buku tidak mudah rusak, (5) kerapian tata letak teks dan gambar yang ada pada buku, (6) warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, (7) gambar yang digunakan menarik, (8) menggambarkan materi ajar, dan (9) marker mudah dibaca. Persentase yang diperoleh sebesar 97,78% dan dapat diinterpretasikan bahwa buku marker “Sangat Baik”.

Kualitas media meliputi aplikasi dengan fitur MR dan buku marker yang sudah dicetak. Indikator penilaian kualitas media meliputi: (1) kegunaan media untuk mengenalkan Folklor, dan (2) kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kualitas media memperoleh persentase 100%, yang berarti kualitas

media “Sangat Baik”.

Kesimpulannya, secara keseluruhan perolehan skor persentase rata-rata media MR Folklor dari sudut pandang guru sebesar 97,24% yang diinterpretasikan bahwa media MR Folklor tergolong ke dalam kategori “Sangat Baik” dan sudah laik guna.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menguatkan data yang dikumpulkan melalui angket. Sebelum melakukan wawancara, peneliti mempersiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu. Pengguna diberikan kebebasan untuk memberikan jawaban berupa tanggapan, pendapat, maupun ide-idenya sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

Didapatkan informasi bahwa hampir seluruh responden yakni guru kelas SD sebanyak 28 orang belum pernah mendengar atau mengetahui mengenai teknologi berbasis MR. Hal ini tergambar dari ekspresi guru yang antusias ketika mengoperasikan media MR folklor. Guru menyatakan bahwa penyajian materi mengenalkan Folklor berbantuan MR bagus dan sangat menarik. Visualisasi dengan bantuan objek 3D juga sudah sesuai. Guru juga menyatakan bahwa media MR Folklor cukup mudah digunakan, mengingat media disertai dengan petunjuk penggunaan yang disertai simbol-simbol sehingga tidak terdapat gangguan yang berarti selama penggunaan media. Guru juga menyatakan bahwa komposisi warna jingga yang digunakan pada media sesuai dengan karakteristik siswa. Audio berupa musik latar dan lagu juga dapat terdengar dengan jelas dan membuat semangat. Guru merasa tertarik menggunakan media pembelajaran di kelas dan tidak terdapat kritik atau saran karena guru merasa media MR Folklor sudah layak digunakan.

2. Tanggapan Siswa

a. Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati tingkah laku/sikap siswa ketika menggunakan media MR Folklor. Hampir seluruh responden yakni siswa sekolah dasar yang diamati terlihat antusias dan mendengarkan dengan baik saat peneliti memperkenalkan media. Peneliti mendokumentasikan kegiatan melalui foto dan video saat mengujicobakan media. Meskipun responden tampak malu-malu, namun mereka tetap menjawab ketika peneliti melontarkan pertanyaan agar responden menebak. Simbol/ikon pada aplikasi sangat membantu responden untuk menemukan AR Kamera. Buku marker yang di desain dengan dudukan juga membantu responden meletakkan buku dengan mudah.

Responden diberikan kebebasan untuk mengeksplor media dengan tiap sesi sebanyak 2 orang, mengingat penelitian yang dilaksanakan dalam keadaan pandemi Covid-19. Tidak ada kesulitan yang berarti ketika responden menggunakan media MR Folklor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keenam responden memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran MR Folklor. Data secara lengkap tanggapan siswa

adalah sebagai berikut

Tabel 6.4 Penilaian Pengguna Kategori Siswa

No.	Aspek	Jumlah butir	Jumlah Siswa	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
01.00	Isi/Materi	1	249	1245	1190	95,58
02.00	Ketertarikan Aplikasi MR	9	249	11205	11200	99,96
03.00	Buku Marker	3	249	3735	3569	95,56
Rata-rata						97,03

Isi/Materi yang dinilai yaitu aspek media MR Folklor yang memudahkan siswa dalam memahami Folklor karena disajikan multimodal mendapatkan skor sebesar 95,58% yang mengindikasikan bahwa media MR Folklor memiliki kualitas “Sangat Baik”. Ketertarikan siswa terhadap aplikasi MR memperoleh skor 99,96% yang dilihat dari aspek antara lain: 1) penyajian materi folklor menarik, 2) media membuat siswa senang belajar, 3) media membuat siswa tidak bosan belajar mengenal folklor, 4) media memotivasi siswa belajar di mana saja dan kapan saja, 5) tombol-tombol navigasi pada aplikasi mudah digunakan, 6) kejelasan pelafalan audio pada aplikasi, 7) desain aplikasi menarik, 8) komposisi warna nyaman dilihat, 9) objek 3D muncul. Berdasarkan 9 aspek tersebut, ketertarikan siswa terhadap aplikasi MR mendapatkan kualitas “Sangat Baik”. Selanjutnya Buku marker yang dilihat dari segi 1) sampul buku menarik, 2) kualitas kertas buku marker, dan 3) marker yang mudah dipindai mendapatkan skor 95,56 yang menandakan bahwa aplikasi MR Folklor memiliki kualitas “Sangat Baik”.

Persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 97,03%, yang diinterpretasikan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan tergolong “Sangat Baik” menurut siswa dan layak digunakan meskipun terdapat gangguan yang tidak berarti.

b. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara individual, didapatkan informasi berupa tanggapan positif siswa terhadap media MR Folklor. Siswa menyebutkan bahwa media sangat membantu belajar mengenal folklor dan literasi budaya yang dikandungnya. Hal ini dibuktikan oleh siswa yang menjawab dengan benar ketika mereka menjawab kuis interaktif yang ada dalam aplikasi tersebut. Siswa juga menyatakan bahwa mereka senang dan semangat belajar menggunakan media MR Folklor. Siswa menjawab bahwa media mudah digunakan dan tidak terdapat kesulitan saat menggunakan media karena siswa hanya diarahkan untuk memilih tombol “AR Kamera” dan membuka buku folklor dan disediakan cardbox untuk menonton video animasi berbasis VR. Warna media MR Folklor juga disukai siswa baik siswa berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Musik latar pada media juga terbilang cukup

nyaring dan membuat siswa antusias ketika membuka aplikasi, salah seorang menyebutkan seperti musik pada saat bermain game. Semua siswa sepakat menjawab tertarik menggunakan media MR Folklor baik di rumah maupun di sekolah. Siswa secara beragam menyebutkan kesan belajar menggunakan media MR Folklor, seperti seru, senang, bagus, dan ajaib.

Keberhasilan pengembangan MR Folklor dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Lebih jauh, MR folklor yang dikembangkan akan mampu pula mengembangkan literasi budaya siswa. Hal ini sangat beralasan sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan yang membuktikan bahwa penggunaan teknologi AR sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Mustaqim, 2016). Dalam bidang matematika telah pula digunakan teknologi khususnya teknologi VR yang telah terbukti pula mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Rachman, 2017). Bidang lain yang menggunakan teknologi AR untuk pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran pengenalan bahasa Jawa yang telah pula membuktikan pada pemanfaatan teknologi efektif digunakan (Kusuma dkk., 2019).

Folklor yang dikembangkan dalam penelitian memadukan penggunaan VR sebagai media untuk mengemas cerita. Dengan pengemasan ini siswa diharapkan mampu menyaksikan cerita dengan penuh konsentrasi sehingga pemahamannya terhadap cerita menjadi lebih baik. Teknologi AR digunakan untuk memberikan pengalaman lebih tentang tokoh, seting, dan berbagai komponen lain yang berhubungan dengan folklor. Melalui dua pemaduan teknologi ini diyakini siswa mampu lebih tertarik terhadap folklor dan lebih memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini diperkuat oleh salah satu penelitian yang berbasis MR di Indonesia dalam bidang agama yang membuktikan bahwa dengan memadukan VR dan MR siswa semakin paham tentang tata cara salat dan mampu melaksanakan salat dengan tepat (Yusuf dkk., 2021).

Media pembelajaran folklor dengan menggunakan teknologi MR telah berhasil menarik minat belajar siswa dan minat guru menggunakannya dalam pembelajaran. Keberhasilan ini sejalan dengan Liu. et al (2007) yang mengungkapkan bahwa MR merupakan media yang berbasiskan teknologi terbaru yang dapat dieksplorasi sebagai media *edutainment*, menjanjikan potensi untuk merevolusi pembelajaran dan pengajaran, membuat pengalaman peserta didik lebih "menarik". Selain itu, Barrett. et al (2018) menjelaskan bahwa sistem *Mixed Reality* (MR) memberikan solusi baru karena kemampuannya untuk memelihara kolaborasi dan interaksi.

Ketertarikan siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan juga sangat beralasan. Berdasarkan hasil penelitiannya Marty. et al (2015) menjelaskan bahwa cara memperoleh pengetahuan selama sesi pembelajaran mirip dengan mengikuti petualangan dalam permainan *role-playing* dan mereka menerapkan metafora menjelajahi dunia virtual, setiap siswa memulai sebuah pencarian untuk mengumpulkan pengetahuan yang terkait dengan sebuah kegiatan belajar. Essmiller. et al (2020) memperkuat bahwa MR membuat peluang untuk pembelajaran yang menarik dan bermakna. Alasan-alasan

tersebut sangat sejalan dengan alasan-alasan responden penelitian ini baik guru maupun siswa sekolah dasar.

C. Hasil Implementasi MR Folklor dalam Pembelajaran

Data yang dikumpulkan dalam implantasi MR Folklor dalam pembelajaran cerita rakyat adalah data literasi budaya siswa. Data ini dikumpulkan dengan instrumen sebagai berikut.

Instrumen Penelitian Literasi Budaya

A. Aspek Pengetahuan

1. Cerita rakyat adalah....
 - a. Cerita yang dikarang oleh penulis dari masyarakat
 - b. Cerita yang berasal dari masa lampau yang diturunkan secara lisan
 - c. Cerita yang berasal dari masa lampau yang diturunkan secara tulisan
 - d. Cerita yang berlatar kehidupan masyarakat saat ini yang dikarang oleh penulis pada zamannya.
2. Cerita rakyat pada dasarnya adalah ciri khusus.....
 - a. Setiap negara yang ada di dunia
 - b. Negara yang memiliki beraneka ragam budaya
 - c. Negara Indonesia
 - d. Negara kepulauan
3. Tokoh cerita rakyat yang disampaikan bisa dalam bentuk....
 - a. Manusia, binatang, dan makhluk gaib.
 - b. Manusia, tumbuhan, dan binatang
 - c. Manusia, sesuatu yang gaib, dan tumbuhan.
 - d. Binatang dan makhluk gaib.
4. Di bawah ini yang bukan ciri cerita rakyat adalah....
 - a. Cerita rakyat disampaikan secara lisan.
 - b. Disampaikan secara turun-temurun dan bervariasi.
 - c. Tidak ada yang mengarangnya/ menciptakannya.
 - d. Kaya akan nilai-nilai luhur dan nilai-nilai budaya.
5. Pada dasarnya cerita rakyat ingin menyampaikan pesan atau amanat yang dapat bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya. Hal ini merupakan fungsi cerita rakyat sebagai....
 - a. sarana pendidikan.
 - b. sarana hiburan.
 - c. sarana penggalang rasa kesetiakawanan.
 - d. sarana pembinaan.
6. Berdasarkan cerita rakyat "Situ Bagendit" nilai luhur yang dapat kita petik adalah....
 - a. Kita harus menyayangi lingkungan di sekitar kita.
 - b. Kita tidak boleh sombong dan tidak boleh merasa paling berkuasa.
 - c. Kita harus peduli kepada masyarakat di sekitar kita yang membutuhkan.
 - d. Kita tidak boleh meremehkan orang lain.
7. Dalam cerita rakyat "Sangkuriang" pesan luhur apa yang dapat kita petik dari tokoh Dayang Sumbi?
 - a. Seorang ibu harus menyayangi anaknya.
 - b. Seorang ayah rela mati demi kebahagiaan anaknya.

- c. Kita tidak boleh berkata sembarangan.
 - d. Kita harus menepati janji dengan cara apa pun.
8. Dalam budaya Sunda, perilaku dan nilai hidup orang Sunda yang perlu dipertahankan adalah....
 - a. Silih asah, silih asih, dan silih asuh.
 - b. *Cageur*, pinter, dan *nanjeur*.
 - c. Jujur, pinter, dan *nanjeur*.
 - d. *Kacai jadi salewi, ka darat jadi salebak*.
 9. Di bawah ini bukan merupakan jenis cerita rakyat yakni....
 - a. Sage
 - b. Mite
 - c. Legenda
 - d. Dongeng
 10. Salah satu sifat orang Sunda yakni harus *someah* yang artinya....
 - a. hormat kepada tetangga
 - b. jujur pada orang lain
 - c. ramah, bersikap baik, menjaga, menjamu dan membahagiakan setiap orang.
 - d. hati-hati dalam bertindak.

B. Aspek Sikap

No.	Pernyataan	Aras				
		SS	S	R	TS	STS
1	Membaca cerita rakyat bisa digunakan sebagai sarana hiburan.					
2	Cerita rakyat para tokohnya tidak masuk akal.					
3	Cerita rakyat mengandung nilai-nilai kehidupan yang perlu ditiru.					
4	Cerita "Situ Bagendit" mengingatkan kita untuk peduli dan empati pada masyarakat sekitar kita.					
5	Nilai hidup masyarakat Sunda yang baik dapat diperoleh dari membaca cerita rakyat.					
6	Cerita film anak lebih menarik daripada cerita rakyat Indonesia.					
7	Cerita rakyat cocoknya hanya sebagai cerita pengantar tidur.					
8	Untuk dapat mewariskan nilai hidup dan nilai budaya, kita harus melestarikan cerita rakyat.					
9	Agar lebih menarik, cerita rakyat harus dikemas dengan menggunakan teknologi.					
10	Cerita rakyat isinya tidak menarik dan membosankan.					

C. Aspek Perilaku

No.	Pernyataan	Aras			
		SL	SR	J	TP
1	Saya membaca buku cerita rakyat Indonesia.				
2	Sebelum tidur, saya suka mendengarkan dongeng dari kakek/nenek/ orang tua saya.				

3	Jika ke perpustakaan, saya membaca atau meminjam buku cerita rakyat .				
4	Saya lebih memiliki cerita fiksi modern daripada cerita rakyat.				
5	Saya menceritakan isi cerita rakyat yang saya tahu pada teman-teman di sekolah.				
6	Saya suka meniru kebiasaan baik dari tokoh cerita rakyat.				
7	Saya mendapatkan nilai baik dari membaca cerita rakyat.				
8	Jika membuka situs Youtube, saya menonton cerita rakyat yang sudah difilmkan.				
9	Jika menonton Youtube, saya menonton film yang saya sukai.				
10	Saya membaca/menyimak cerita rakyat dengan antusias karena ada manfaatnya.				

Berdasarkan hasil penerapan MR Folklor pada pembelajaran cerita rakyat pada 8 sekolah Dasar di Jawa Barat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel Hasil 6.5 Uji Coba Penerapan MR Folklor

	Mean	Median	Std. Deviation	Variance	Range	Minimum	Maximum
Pretes Pengetahuan	24,93	25,00	6,513	42,423	30	10	40
Pretes Sikap	20,34	21,00	4,293	18,429	20	10	30
Pretes Perilaku	16,65	16,00	3,967	15,738	16	10	26
Pretes Literasi Budaya	61,92	61,00	8,241	67,908	46	38	84
Postes Pengetahuan	40,89	40,00	7,159	51,256	30	20	50
Postes Sikap	34,71	35,00	5,140	26,419	32	13	45
Postes Perilaku	31,81	32,00	4,517	20,403	24	16	40
Postes Literasi Budaya	107,41	108,00	11,493	132,079	58	74	132

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dikemukakan bahwa data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data literasi budaya yang berasal dari 209 orang siswa yang berasal dari 8 sekolah di Jawa Barat. Data literasi budaya terbangun atas tiga komponen subdata yakni pengetahuan budaya, sikap terhadap budaya, dan perilaku budaya. Kesatuan ketiga data ini membentuk data literasi budaya. Terhadap siswa dilakukan dua kali pengukuran yakni pretes yang dilakukan sebelum pembelajaran dengan menggunakan MR folklor dan postes setelah siswa mendapatkan 5 kali pembelajaran dengan menggunakan MR folklor. Pada masing-masing pembelajaran digunakan MR folklor yang berbeda yakni folklore *Situ Bagendit*, *Sangkuriang*, *Kalapa Genep*, *Tampomas*, dan *Ciung Wanara*.

Ditinjau dari data antara data pretes dan data postes memiliki perbedaan rata-rata. Rata pada saat pretes cenderung rendah dan rata-rata pada saat postes cenderung lebih tinggi. Guna menguji perbedaan tersebut selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rerata pada masing-masing kelompok data. Pengujian ini diawali dengan pengujian prasyarat analisis yang hasilnya dapat dinyatakan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6.6 Hasil Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Literasi Budaya	Pengetahuan Budaya	Sikap Budaya	Perilaku Budaya
N		418	418	418	418
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84,67	32,91	27,53	24,23
	Std. Deviation	24,863	10,514	8,607	8,697
	Most Extreme Differences	Absolute	,152	,130	,099
	Positive	,152	,130	,099	,122
	Negative	-,111	-,124	-,089	-,117
Kolmogorov-Smirnov Z		3,106	2,667	2,021	2,495
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000	,000	,001	,000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa seluruh data hasil penelitian, baik variabel utama literasi budaya maupun subvariabel pengetahuan budaya, sikap budaya, dan perilaku budaya berdistribusi normal. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari tahap alfa yang ditetapkan sebesar 0,05. Berdasarkan hasil ini, selanjutnya dilakukan pengujian uji beda pada semua variabel yang diteliti. Hasilnya pengujiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 6.7 Hasil Uji Beda Data Pengetahuan Budaya

		Pengetahuan Budaya		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	3,758		
	Sig.	,053		
t-test for Equality of Means	t	23,834	23,834	
	df	416	412,334	
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	Mean Difference	15,957	15,957	
	Std. Error Difference	,669	,669	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	14,641	14,641
		Upper	17,273	17,273

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa data pengetahuan budaya berdistribusi homogen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji Levene's yang menghasilkan nilai F sebesar 3,758 dengan taraf signifikansi 0,053 yang lebih besar dari nilai alfa (0,05). Dengan diketahuinya bahwa data berdistribusi homogen, dilakukan pengujian perbedaan rerata yang menghasilkan nilai t sebesar 23,834 dengan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari nilai alfa (0,05). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan budaya siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan sebesar 15,957 poin positif yang berarti terdapat peningkatan pengetahuan budaya sebelum dan setelah pembelajaran folklor dengan menggunakan media MR Folklor.

Tabel 6.8 Hasil Uji Beda Data Sikap Budaya

		Sikap Budaya		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	2,675		
	Sig.	,103		
t-test for Equality of Means	t	31,007	31,007	
	df	416	403,201	
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	Mean Difference	14,364	14,364	
	Std. Error Difference	,463	,463	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	13,453	13,453
		Upper	15,274	15,274

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa data sikap budaya berdistribusi homogen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji Levene's yang menghasilkan nilai F sebesar 2,675 dengan taraf signifikansi 0,103 yang lebih besar dari nilai alfa (0,05). Dengan diketahuinya bahwa data berdistribusi homogen, dilakukan pengujian perbedaan rerata yang menghasilkan nilai t sebesar 31,007 dengan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari nilai alfa (0,05). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sikap budaya siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan sebesar 14,364 poin positif yang berarti terdapat peningkatan sikap terhadap budaya sebelum dan setelah pembelajaran folklor dengan menggunakan media MR Folklor.

Tabel 6.9 Hasil Uji Beda Data Perilaku Budaya

		Perilaku Budaya	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1,340	
	Sig.	,248	
t-test for Equality of Means	t	36,463	36,463
	df	416	409,184
	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Difference	15,163	15,163
	Std. Error Difference	,416	,416
	95% Confidence Interval of the Difference		
	Lower	14,345	14,345
	Upper	15,980	15,980

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa data perilaku budaya berdistribusi homogen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji Levene's yang menghasilkan nilai F sebesar 1,340 dengan taraf signifikansi 0,248 yang lebih besar dari nilai alfa (0,05). Dengan diketahuinya bahwa data berdistribusi homogen, dilakukan pengujian perbedaan rerata yang menghasilkan nilai t sebesar 31,007 dengan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari nilai alfa (0,05). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata perilaku budaya siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan sebesar 15,163 poin positif yang berarti terdapat peningkatan perilaku budaya sebelum dan setelah pembelajaran folklor dengan menggunakan media MR Folklor.

Tabel 6.10 Hasil Uji Beda Data Literasi Budaya

		Literasi Budaya	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	25,701	
	Sig.	,000	
t-test for Equality of Means	t	46,497	46,497
	df	416	377,166
	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Difference	45,48325	45,48325
	Std. Error Difference	,97820	,97820
	95% Confidence Interval of the Difference		
	Lower	43,56042	43,55985
	Upper	47,40608	47,40666

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa data literasi budaya berdistribusi tidak homogen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji Levene's yang menghasilkan nilai F sebesar 25,701 dengan taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari nilai alfa (0,05). Dengan diketahuinya bahwa data berdistribusi homogen, dilakukan pengujian perbedaan rerata yang menghasilkan nilai t *Equal variances not assumed* sebesar 46,497 dengan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari nilai alfa (0,05). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata literasi budaya siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan sebesar 45,483 poin positif yang berarti terdapat peningkatan literasi budaya sebelum dan setelah pembelajaran folklor dengan menggunakan media MR Folklor.

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa MR Folklor yang telah dikembangkan telah mampu meningkatkan literasi budaya siswa. Peningkatan ini terjadi pada seluruh dimensi literasi budaya baik pengetahuan budaya, sikap terhadap budaya, dan perilaku budaya. Peningkatan literasi budaya secara umum sebesar 45,463, sedangkan peningkatan pengetahuan budaya sebesar 15,957, peningkatan sikap budaya sebesar 14,364, dan peningkatan perilaku budaya sebesar 15,163. Pengetahuan cenderung meningkat lebih besar daripada sikap dan perilaku. Hal ini disebabkan perubahan pengetahuan cenderung lebih mudah tinimbang perubahan sikap dan perilaku.

BAB VIII

SEKOLAH DALAM CENGKERAMAN TEKNOLOGI

Sebuah Penutup

A. Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Masyarakat 5.0

Para ahli meramalkan terdapat lima kecenderungan besar dunia pada tahun 2050 yang dinamakan *megatrend*. Menurut Cooper (2013) dan Schenker & Raffel (2012), kecenderungan tersebut meliputi: (1) pergeseran demografi, (2) pergantian kekuatan ekonomi, (3) urbanisasi yang cepat, (4) perubahan iklim dan kelangkaan sumber daya alam, (5) terobosan teknologi. Pergeseran demografi ditunjukkan oleh pertumbuhan penduduk yang sangat cepat di beberapa kawasan dunia, sedangkan di kawasan lain terjadi penurunan jumlah penduduk. Dalam kondisi seperti ini, sebagian negara akan mempunyai penduduk tua dengan masalah khusus, sementara negara lain memiliki proporsi penduduk usia muda yang menuntut penciptaan peluang kerja yang sangat besar. Penduduk muda dan populasi yang terus tumbuh menuntut pemenuhan kebutuhan pangan, sandang, papan, pendidikan, serta lapangan kerja. Di negara yang ekonominya sudah maju, kelompok tenaga kerja yang sudah mulai lanjut usianya perlu belajar keterampilan baru. Tenaga kerja perlu dididik dan dilatih kembali secara periodik agar memiliki keterampilan yang sesuai perkembangan zaman.

Dalam pasar tenaga kerja yang terus tumbuh dan berkembang, terutama di negara yang ekonominya baru berkembang, permintaan dan penawaran tenaga kerja sering kali tidak seimbang. Oleh karena itu, universitas harus mampu memenuhi kebutuhan tersebut secara seimbang, baik kualitas maupun kuantitasnya. Universitas harus menghasilkan tenaga kerja yang mampu mengisi berbagai tuntutan lapangan pekerjaan. Universitas bahkan harus bisa menciptakan pelaku ekonomi yang memiliki pengaruh kuat secara global dalam sektor bisnis strategis. Pergeseran kekuatan ekonomi negara barat akan diimbangi oleh kekuatan ekonomi secara global. Hal ini mengakibatkan munculnya persaingan baru sebagai dampak dari masalah geografis dan sumber daya alam, sehingga mendorong munculnya profil pesaing yang berbeda dari pesaing sebelumnya. Universitas harus mampu menciptakan pesaing yang bisa memegang peranan penting dalam pergantian kekuatan ekonomi tersebut.

Akibat urbanisasi yang cepat, pada tahun 2050 penduduk kota akan mencapai 72%, dan kebanyakan pertumbuhan penduduk kota itu akan terjadi di Asia dan Afrika. Pertumbuhan penduduk kota akan menuntut terciptanya investasi yang besar untuk menciptakan infrastruktur yang baik dan tepat agar dapat mengakomodasi pertumbuhan penduduk. Hal tersebut membawa dampak pada kebutuhan infrastruktur kota dan infrastruktur yang mendukung aliran perdagangan baru (pelabuhan, lapangan terbang), menyelesaikan masalah pendidikan, kesehatan, keamanan, tuntutan lapangan kerja. Populasi yang terpusat di kota akan meningkatkan akses terhadap informasi dan media sosial. Universitas harus bekerja keras untuk bisa memenuhi tuntutan infrastruktur yang

baik, tenaga pengajar yang baik pula yang bisa menghasilkan lulusan yang bisa memenuhi tuntutan pekerjaan dan kondisi sosial yang ada. Pembelajaran harus bisa menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di masa yang akan datang.

Sementara itu, berkurangnya sumber daya alam dan dampak perubahan iklim merupakan fokus perhatian dari ekonomi yang sedang berkembang. Kebutuhan terhadap energi diperkirakan akan naik sampai 50 % dan kebutuhan air naik 40% di tahun 2030. Perubahan iklim akan mempengaruhi sistem pertanian, berburu dan menangkap ikan secara tradisional menjadi tidak mungkin dilakukan lagi. Kecenderungan tersebut mendorong kerja sama yang lebih intensif antara pemerintah dan sektor bisnis, mendukung terciptanya industri baru atau revolusi industri sebagai tanggapan terhadap kelangkaan energi dan sumber daya alam, serta perubahan iklim. Di samping itu, perubahan iklim dan berkurangnya sumber daya alam juga berpotensi menimbulkan konflik dan ketegangan politik terutama berkenaan dengan berkurangnya energi dan air, serta berubahnya pola makan. Proses perubahan ini akan semakin cepat dengan munculnya teknologi baru.

Terobosan teknologi memungkinkan berkembangnya kegiatan bisnis virtual, yang berdampak pula pada kegiatan pembelajaran. Akses terhadap sistem dan informasi memungkinkan terbentuknya manajemen yang lebih ramping dalam organisasi. Munculnya pesaing baru sebagai dampak dari terobosan teknologi menciptakan keuntungan kompetitif dan meningkatkan produktivitas di sejumlah sektor di berbagai wilayah. Terobosan teknologi memungkinkan terjadinya proses pengumpulan dan analisis data secara *real time*, yang merupakan syarat untuk melakukan bisnis. Perkembangan teknologi yang demikian cepat inilah yang kemudian disebut revolusi industri 4.0.

Konsep era revolusi industri 4.0 dimulai dengan adanya kesadaran utama bahwa pergantian abad ditandai dengan adanya revolusi digital. Hal ini dicirikan oleh maraknya penggunaan internet termasuk dalam telepon seluler muncul di mana-mana, dengan sensor yang lebih kecil dan lebih kuat yang menjadi lebih murah, dan dengan menguatnya konsep kecerdasan buatan dan mesin pembelajaran. Teknologi digital yang memiliki perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan komputer pada intinya bukanlah hal baru, tetapi dalam jeda dengan revolusi industri ketiga, revolusi keempat menjadi lebih canggih dan terintegrasi dan, sebagai hasilnya, mengubah masyarakat dan ekonomi global. Para era ini dunia berada pada titik belok, efek dari teknologi digital ini akan terwujud dengan "kekuatan penuh" melalui otomatisasi dan pembuatan "hal-hal yang belum pernah terjadi sebelumnya". Oleh sebab itu, Industri 4.0 atau revolusi industri keempat merupakan istilah yang umum digunakan untuk tingkatan perkembangan industri teknologi di dunia. Pada revolusi ini, dunia memang fokus kepada teknologi-teknologi yang bersifat digital.

Secara umum, Industri 4.0 menggambarkan tren yang berkembang menuju otomasi dan pertukaran data dalam teknologi dan proses dalam industri manufaktur. Tren-tren tersebut di antaranya adalah *internet of things* (IoT), *industrial internet of things*

(IIoT), Sistem fisik siber (CPS), *artificial intelligence* (AI), Pabrik pintar, Sistem Komputasi awan, dan sebagainya. Bahkan pada rancangan *industrial internet of things*, level industri ini menciptakan sistem manufaktur di mana mesin di pabrik dilengkapi dengan konektivitas nirkabel dan sensor untuk memantau dan memvisualisasikan seluruh proses produksi. Bahkan pembuatan keputusan secara otonomi juga bisa dilakukan langsung oleh mesin-mesin tersebut. Revolusi industri keempat juga terkait dengan teknologi kembar digital atau *the digital twin technology*. Teknologi ini dapat membuat versi virtual dari instalasi, proses dan aplikasi yang terdapat pada dunia nyata. Versi virtual ini kemudian dapat diuji sehingga lebih efektif, bermanfaat, dan hemat biaya. Menariknya lagi, versi virtual ini dapat dibuat di dunia nyata dan ditautkan, melalui *internet of things*, . Hal ini memungkinkan sistem siber-fisik untuk berkomunikasi dan bekerja sama satu sama lain dan membuat pertukaran data secara real time. Teknologi ini juga dapat digabungkan dan diproses secara otomatisasi untuk manufaktur Industri 4.0. Sebagai tambahan, otomatisasi ini mencakup interkonektivitas antara proses, transparansi informasi, dan bantuan teknis untuk keputusan desentralisasi.

Pada dasarnya, industri 4.0 adalah tentang transformasi digital. Era industri ini akan memungkinkan otomatisasi peralatan-peralatan dengan sistem gabungan yang dapat bekerja sama satu sama lain. Teknologi ini juga akan membantu memecahkan masalah dan melacak proses, sekaligus meningkatkan produktivitas dalam bisnis dan manufaktur di berbagai skala. Tentunya, penerapan industri ini diharapkan akan meningkatkan produktivitas demi hajat hidup orang banyak.

Revolusi industri keempat, bagaimanapun, bukan hanya tentang mesin dan sistem yang cerdas dan terhubung. Cakupannya jauh lebih luas. Gelombang terobosan lebih lanjut di berbagai bidang mulai dari pengurutan gen hingga nanoteknologi, dari energi terbarukan hingga komputasi kuantum. Perpaduan teknologi ini dan interaksinya di seluruh domain fisik, digital, dan biologis yang membuat revolusi industri keempat secara fundamental berbeda dari revolusi sebelumnya. Dalam revolusi ini, teknologi yang muncul dan inovasi berbasis luas menyebar jauh lebih cepat dan lebih luas daripada yang sebelumnya, yang terus berkembang di beberapa bagian dunia.

Schwab (2016) menyatakan bahwa revolusi industri keempat yang sedang berlangsung ditandai dengan 3 hal yakni (1) kecepatan: berlawanan dengan revolusi industri sebelumnya, yang satu ini berkembang pada kecepatan eksponensial daripada linier. Revolusi Industri Ini adalah hasil dari dunia yang beraneka ragam dan saling berhubungan yang kita tinggali dan fakta bahwa teknologi baru menghasilkan teknologi yang lebih baru dan lebih mumpuni. (2) Keluasan dan kedalaman: Revolusi industri 4.0 dibangun di atas revolusi digital dan menggabungkan berbagai teknologi yang mengarah ke perubahan paradigma yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam ekonomi, bisnis, masyarakat, dan individu. Itu tidak hanya mengubah "apa" dan "bagaimana" melakukan sesuatu tetapi juga "siapa" kita. (3) Dampak sistem: revolusi industri keempat melibatkan

transformasi seluruh sistem, di (dan di dalam) negara, perusahaan, industri, dan masyarakat secara keseluruhan.

Sejalan dengan kemunculan konsep revolusi industri 4.0, di bidang kemanusiaan muncul pula istilah era masyarakat 5.0. Istilah “masyarakat 5.0” pertama kali muncul di Jepang pada tahun 2016. Sejak itu, istilah tersebut menyebar dan konsep dasarnya terus dibentuk. Masyarakat 5.0 adalah istilah yang digunakan dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi Kelima, yang ditinjau oleh Dewan Sains, Teknologi, dan Inovasi Pemerintah Jepang. Itu diberlakukan oleh Kabinet Menteri Jepang pada Januari 2016 (Salgues, 2018).

Masyarakat 5.0 dapat didefinisikan sebagai "masyarakat kecerdasan", di mana ruang fisik dan dunia maya terintegrasi dengan kuat. Istilah masyarakat 5.0 bermula dari muncul dari masyarakat pemburu-pengumpul, masyarakat pertanian, masyarakat industri dan masyarakat informasi. Meskipun berfokus pada kemanusiaan, 5.0 mengacu pada tipe masyarakat baru, inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menempati tempat yang menonjol, dengan tujuan menyeimbangkan masalah sosial dan kemasyarakatan yang perlu dipecahkan, sambil memastikan pembangunan ekonomi. Masyarakat 5.0 sering didefinisikan pula sebagai masyarakat yang hidup dalam era revolusi industri 4.0. Masyarakat 5.0 hidup dengan akrab dengan berbagai perkembangan industri informasi, sibernetika, *internet of think*, *big data*, kecerdasan buatan dan berbagai istilah lainnya. Berdasarkan definisi ini, masyarakat yang mampu hidup pada era revolusi industri 4.0 dengan berbagai ciri kemajuannya adalah masyarakat super cerdas yang layak disebut masyarakat 5.0.

Kemampuan beradaptasi, kelincahan, mobilitas, dan reaktivitas kini menjadi kata kunci dalam kehidupan masyarakat 5.0, yang mencakup fakta bahwa mutasi, perubahan, dan evolusi adalah konstanta yang dapat diamati setiap hari, yang juga tercermin dari infrastruktur, pengetahuan, dan keterampilan. Kemampuan beradaptasi, kelincahan, dan reaktivitas sangat penting dan dibutuhkan dalam implementasi industri 4.0, menggunakan teknik aditif yang mengonsumsi lebih sedikit sumber daya untuk produksi. Dengan demikian, pada dasarnya masyarakat 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 seperti *internet on things* (internet untuk segala sesuatu), *artificial intelligence* (kecerdasan buatan), *big data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 juga dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.

Bertemali dengan bidang pendidikan, perkembangan revolusi industri dan era kemanusiaan ini mendatangkan dampak yang sangat besar. Perubahan nyata dapat kita saksikan muncul baik dalam bidang manajemen pendidikan atau bidang pembelajaran. Dalam bidang pembelajaran, kemunculan internet sebagai salah satu sumber belajar adalah bukti paling nyata bahwa dunia pendidikan telah dipengaruhi oleh kedua era ini. Pendidik dewasa ini dituntut bukan saja mahir dalam mengajarkan berpikir melainkan

juga mahir dalam berteknologi. Pendidik harus senantiasa adaptif, dinamis, dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran saat ini.

Berdasarkan riset World Economic Forum (WEF) 2020, terdapat 15 keterampilan yang paling dibutuhkan untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan era masyarakat 5.0, yaitu (1) *analytical thinking and innovation*, (2) *active learning and learning strategies*, (3) *complex problem-solving*, (4) *critical thinking and analysis*, (5) *creativity, originality and initiative*, (6) *leadership and social influence*, (7) *technology use, monitoring and control*, (8) *technology design and programming*, (9) *resilience, stress tolerance and flexibility*, (10) *reasoning, problem-solving and ideation*, (11) *emotional intelligence*, (12) *troubleshooting and user experience*, (13) *service orientation*, (14) *systems analysis and evaluation*, dan (15) *persuasion and negotiation*. Sekaitan dengan tersebut, Kemendikbud (2021) menyatakan bahwa ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era masyarakat 5.0. di antaranya *internet of things* pada dunia pendidikan (IoT), *virtual/augmented, mixed reality* (MR) dalam dunia pendidikan, dan pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar.

B. Memotret Pendidikan Indonesia

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat saat ini adalah ciri utama kehidupan di era revolusi industri 4.0. Internet dan piranti gadget marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Konon kegiatan pertama yang dilakukan orang tatkala bangun tidur adalah membuka gadgetnya. Kegiatan ini dilakukan hampir oleh sebagian besar orang tanpa memandang usia dan jenis kelamin. Tak heran dalam kehidupan sehari-harinya masyarakat sangat bergantung pada keberadaan gadget dan koneksi internet.

Dalam kehidupan sehari-hari anak-anak kecil sudah terbiasa menggunakan gadget baik untuk sarana komunikasi maupun untuk sarana bermain. Hampir jarang ditemukan anak-anak saat ini bermain berbagai permainan tradisional sebagai kerap dijumpai pada anak-anak yang lahir tahun 1980-an. Permainan soliter maupun permainan berkelompok dapat dilakukan dengan menggunakan gadget. Mereka tidak bermain gadget hanya pada saat di sekolah. Itu pun dikarenakan sebagian sekolah besar sekolah mengharamkan penggunaan gadget, termasuk sebagai media pembelajaran. Ironis memang, tatkala pendidikan harus menyelaraskan kehidupan anak dengan dunia belajar, sekolah sendiri banyak yang anti pati terhadap penggunaan gadget.

Sebagai sebuah potret sederhana, sampai saat ini masih ada saja sekolah yang melarang siswa menggunakan gawai dalam proses pembelajaran. Padahal disadari atau tidak, semakin banyak sekolah yang melarang siswa menggunakan gawai di sekolah, bukan berarti semakin sedikit siswa yang menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Kondisi ini akan berakibat semakin banyak pula penyalahgunaan gawai pada anak-anak. Sekolah yang seharusnya memperkenalkan gawai sebagai media pembelajaran di sekolah (sekolah yang harus menjadi pemandu utama bagi anak untuk

menggunakan gawai dengan bijak dan benar), justru sekolah juga yang melarang siswa menggunakan gawai di sekolah. Kebijakan ini tentu saja bertolak belakang dengan kebutuhan anak. Keputusan sepihak ini justru akan berdampak pada tercerabutnya sekolah dari kehidupan sehari-hari ini. Keputusan melarang adalah keputusan termudah; yang bisa saja karena sekolah gagal mengembangkan pembelajaran berbantuan gawai. Pemikiran pelarangan penggunaan gawai dapat dibaca seolah-olah sekolah gagal mengarahkan siswa untuk bisa hidup dengan baik pada masanya nanti. Miris memang jika masih ada sekolah yang awalnya membina siswa menggunakan gawai dalam proses pembelajaran lantas melarang siswa bergawai lantaran ada beberapa orang siswa yang menggunakan gawai untuk hal negatif. Karena nila setitik rusak susu sebelanga.

Menilik kondisi saat ini, siswa masa depan jelaslah para siswa yang akan lebih mahir menggunakan gawai entah sebagai media bermain, media mencari pengetahuan secara mandiri, maupun entah sebagai media yang akan semakin menyesatkan bagi diri siswa sendiri. Terlebih maraknya informasi yang beredar dalam dunia maya yang tidak terjamin kebenarannya sebenarnya mengandung dampak negatif bagi otak anak. Jika anak gagal melakukan evaluasi kritis atas informasi yang diperolehnya dari gawai, media sosial, dan internet; otak anak ditakutkan akan tercemar berbagai paham, ajaran, dan informasi yang menyesatkan sehingga kehidupan anak akan semakin keluar dari jalur yang diharapkan yakni sebagai generasi penerus bangsa yang andal dan berdaya saing. Jika ini terjadi, kesalahan besar juga harus diakui oleh sistem persekolahan tradisional yang selama ini melarang penggunaan gawai di sekolah.

Mendidik siswa masa depan tentu akan menjadi lebih sulit jika siswa banyak mendapatkan informasi yang keliru tinimbang informasi yang benar. Informasi yang sudah diperoleh siswa yang diyakini kebenarannya akan melekat pada otak anak. Guru yang bermaksud meluruskan hal ini tentu lebih sulit karena mereka akan berhadapan dengan anak yang sudah tertanam informasi yang salah. Jika kondisi ini benar-benar terjadi, sekolah harus lebih bekerja keras dalam membina mentalitas dan intelektual anak. Situasi ini bisa saja terjadi kalau sekolah masa kini masih tetap dengan pendiriannya melarang siswa dan guru menggunakan gawai sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar di sekolah. Semoga prediksi ini tidak akan terjadi.

Kondisi yang sebaliknya akan terjadi jika sekolah mampu memainkan perannya dalam mengenalkan gawai yang benar dan bijak kepada siswa sejak dini di sekolah. Sekolah harus mampu meyakinkan anak dan mengajari anak bagaimana menggunakan gawai sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Sekolah dalam hal ini akan mendidik siswa tentang bagaimana mengevaluasi kritis berbagai informasi yang tersebar dalam dunia maya. Lebih jauh sekolah akan mampu meyakinkan anak bagaimana menggunakan gawai sebagai media bermain yang tetap aman dan mendidik. Jika kondisi ini terjadi, siswa akan lebih mudah belajar dan mereka akan mampu mengembangkan pengetahuannya secara mandiri. Tugas guru menjadi lebih mudah; tinggal bagai melatih siswa mampu menjadi literasi terhadap informasi, media, dan teknologi komunikasi.

Anak masa depan dapat dipastikan akan menggunakan gawai dalam setiap aktivitas kehidupannya. Dalam konteks ini anak-anak bisa saja menjadi konsumen pemakai gawai utama dan pertama. Hal ini bisa terjadi kalau mereka tidak menggunakan gawai secara literat sejak saat ini. Sebaliknya jika sejak dini anak-anak telah literat menggunakan gawai, bisa saja mereka akan menciptakan teknologi yang lebih kreatif yang belum diprediksi wujud dan bentuknya saat ini. Pada saat ini siswa telah bermetil produsen bukan lagi bermental konsumen. Dapat diyakini para siswa masa depan akan lebih mahir menggunakan dan mengembangkan gawai jika dibandingkan dengan guru-gurunya yang terlebih dahulu lahir dalam kondisi mengenal gawai ketika mereka sudah menjadi guru. Inilah barangkali yang sering dijadikan ujar-ujar saat ini yakni guru adalah generasi Y sedangkan siswanya adalah generasi Z bahkan generasi alfa.

Berangkat dari uraian di atas, menciptakan siswa masa depan dapat dimulai dari sekarang; apakah akan menciptakan siswa yang padai bergawai tapi tidak literat; atau menciptakan siswa yang literat bergawai. Semua berpulang pada kita sebagai guru; memilih melarang dan kita bisa santai; atau memilih kita menggunakan gawai tapi kita harus bekerja keras menciptakan pembelajaran berbasis revolusi industri 4.0 sebagaimana saat ini.

Berangkat dari potret pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan era mensyarat 5.0 yang ada saat ini di atas, seharusnya dapat kita bayangkan bahwa sekolah masa depan bisa saja tidak memiliki gedung yang megah; bisa jadi tidak memiliki perpustakaan yang bagus; atau bisa saja bahkan tanpa ruang-ruang kelas. Teknologi telah mampu menebus batas-batas ruang kelas. Teknologi telah mampu memperpendek jarak, mempersempit ruang, dan menghemat waktu. Sosok sekolah masa depan seperti ini akan bisa saja terjadi jika semua siswa, guru, dan pemangku kepentingan pendidikan telah mampu menggunakan gawai dan teknologi komunikasi secara benar dan bijak.

Ruang-ruang kelas virtual akan bermunculan. Guru bisa sambil minum kopi menyampaikan pengetahuannya; di mana pun ia berada; dan pada waktu yang sangat fleksibel. Kondisi ini bisa saja terjadi khususnya pada sekolah-sekolah tingkat menengah dan pada jenjang pendidikan tinggi. Untuk sekolah dasar; ruang kelas konkret masih diperlukan dalam pandangan penulis. Ruang kelas ini digunakan siswa untuk belajar berkomunikasi dan berinteraksi serta berlatih dan meletakkan asas-asas dasar bekerja sama dan berkolaborasi.

Dua paragraf uraian di atas tentu adalah sebuah pembacaan masa depan yang bisa saja tepat bisa saja hanya sekadar imajinasi. Namun demikian sosok sekolah masa depan tentu akan berbeda dengan sosok sekolah tradisional saat ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bisa mengubah segalanya menjadi lebih sederhana dan serba praktis, mengubah jarak, waktu, dan pembiayaan menjadi lebih efektif dan efisien. Ketika sekolah menjadi demikian, guru bertugas untuk merancang pembelajaran dengan bijak; guru bukan lagi Tuhan di dalam kelas; tugas guru bergeser menjadi pengelola ruang virtual yang tetap bersifat edukatif. Dengan kata lain keberadaan guru tetap mutlak

adanya dalam kondisi kemajuan teknologi seperti apa pun, sebab teknologi tidak bisa menjadi dan melahirkan guru sejati yang hakiki dan manusiawi.

Tatkala kondisi sekolah sudah seperti ini, masyarakat masa depan tentu saja akan berubah wujud dan bentuknya dengan kondisi saat ini. Pranata sosial dan norma kemasyarakatannya juga akan berubah. Barangkali yang tidak akan berubah hanya berkenaan dengan keyakinan religius dan agama. Jika kita beranalogi dengan kondisi saat ini saja misalnya, untuk masyarakat perkotaan kehidupan berbagai teknologi (sebut saja gawai) sudah tampak dalam berbagai dimensi kehidupan. Moda transportasi tradisional lambat laun akan hilang ditelan moda transportasi modern/ jaringan. Perbelanjaan tradisional bahkan modern saja mulai terancam dengan munculnya perdagangan jaringan. Kegiatan perbankan juga demikian. Pada gawai yang dimiliki masyarakat sudah tersedia berbagai fitur untuk memenuhi kebutuhan masyarakat baik dari sistem ekonomi hingga sistem akademik.

Jika kondisi prediksi di atas terjadi, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membina kehidupan masa depan. Pendidikan harus mampu menciptakan masyarakat yang siap hidup dengan kondisi di atas. Jika pendidikan gagal, masyarakat masa depan akan gagal pula; khususnya dalam menjaga pranata sosial dan norma kemasyarakatan yang akan jelas-jelas akan berubah seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan saat ini dalam pandangan penulis harus mampu bertransformasi dari aspek-aspek yang tradisional menuju aspek-aspek yang lebih bersesuaian dengan perkembangan zaman. Bukankah fungsi utama pendidikan adalah menyiapkan manusia masa depan yang mampu hidup pada zamannya?

C. Sekolah Dasar Indonesia, Mau ke Mana?

Menjadi masyarakat yang super cerdas adalah sebuah keharusan. Namun demikian, memasuki era kemanusiaan 5.0 belum semua masyarakat Indonesia telah akrab dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Sebagian besar manusia Indonesia masih sangat asing dengan konsep dan implementasi *internet of thing*, kecerdasan buatan, *big data*, dan robotika. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih asyik dengan zona nyaman yang dimiliki. Adalah pandemi korona yang sedikit banyak telah mengubah cara pandang manusia Indonesia terhadap teknologi. Ketika kehidupan tersentak, masyarakat seolah baru bangun dari tidur dan mimpi indah. Tatanan ekonomi yang mengalami kekacauan, kehidupan yang semakin sulit, pendidikan yang seolah mandek dan berbagai kenyataan lainnya telah membukakan mata masyarakat Indonesia untuk melihat sekelilingnya yang telah lama sudah berubah. Kondisi ini terjadi pula pada para pendidik.

Pandemi korona memang mendatangkan banyak kerugian bagi seluruh pihak. Namun dibalik kerugian ini ada saja dampak positif yang dapat diambil khususnya di kalangan pendidikan. Guru yang selama ini buta terhadap teknologi bahkan terkadang memusuhi teknologi tergeliat untuk mulai memahami dan akrab dengan teknologi. Guru dan siswa dipaksa menerapkan pembelajaran dari rumah agar proses pembelajaran tetap

berlangsung. Orang tua dipaksa menyediakan sarana belajar luring bagi anak-anaknya bahkan terkadang berbagai gadget yang dimilikinya akan anaknya tetap bisa mengikuti pembelajaran dari guru. Masyarakat dipaksa akrab dengan teknologi, meminang teknologi, dan bahkan menjalin bahtera dengan teknologi.

Sejumlah suasana yang kurang menguntungkan pun berlangsung di dunia pendidikan. Guru yang terkaget-kaget melaksanakan program belajar dari rumah kebingungan mencari bentuk belajar yang paling cocok dengan siswanya. Al hasil guru kebanyakan mengambil jalan pintas dengan menugaskan siswa seabrek pelajaran yang harus dipelajari siswa di rumah dan segunung pekerjaan rumah yang harus ditempuh siswa selama masa pandemi. Keributan kecil, saing menyalahkan antara guru dan orang tua, serta carut-marutnya kondisi hubungan guru dan orang tua mewarnai kehidupan dunia pendidikan. Bahkan setelah lewat setengah tahun kondisi ini masih saja belum mereda di beberapa wilayah Indonesia. Ini semakin membuktikan bahwa kita memang terlalu lama tidur dan bangun di dunia asing tang bertuan.

Guru sebagai sosok sentral pendidikan akhirnya semakin sadar bahwa ada yang terlupa dengan kehidupan sekitarnya. Ia selama ini telah lama tertidur di zona nyaman tanpa mau berhubungan dengan teknologi. Sebagian mereka bahwa awalnya sangat membenci teknologi. Bahkan tak jarang di antara mereka memandang teknologi sebagai awal kehancuran peradaban dan jati diri bangsa. Teknologi adalah hal yang harus dihindari bagi siswanya dan seolah haram sifatnya siswanya akrab dengan teknologi. Ini semakin diperkuat dengan maraknya pelarangan penggunaan teknologi di ruang-ruang kelas khususnya teknologi digital dan internet.

Dalam pada itu, teknologi yang semakin berkembang lambat laun mengancam keadaan dan posisi guru. Di beberapa negara robot telah terbukti mampu menggantikan peran guru dalam mengelola kelas dan sekaligus menyelenggarakan pembelajaran. keangkuhan guru yang selama ini masih dipelihara bahwa guru tidak akan tergantikan mulai agak goyah. Mitos yang menakutkan bahwa dalam rentang waktu sepuluh tahun ke depan guru dapat digantikan robot semakin menguat/ Google yang bagi sebagian siswa lebih bijak dijadikan tempat bertanya dari pada guru semakin pula menguat di sana sini. Guru semakin tercekam dengan belantara digitalisasi yang menakutkan.

Ketakutan guru akan tergantikan oleh teknologi digital memang tidaklah berlebihan. Hal ini semakin diperkuat dengan kenyataan sebagian besar guru saat ini lebih banyak mengajarkan pengetahuan sampah pada para siswanya dan terkurung dengan tuntutan kurikulum dan penyelesaian buku teks. Pada hal di sisi lain kemampuan berpikir tingkat tinggi, kompetensi literasi, dan karakter adalah persoalan serius yang seharusnya diajarkan guru di sekolah yang selama ini jarang disentuh guru. Jika kondisi ini dibiarkan guru benar-benar akan hilang sebagai sebuah profesi di dunia ini/

Guru memang bisa saja tidak dapat tergantikan oleh robot dan kecerdasan buatan lainnya. Namun kondisi ini bukan tanpa syarat. Minimal ada tiga syarat yang harus dipenuhi guru akan tidak tergantikan teknologi yakni sebagai berikut.

1. Guru mengajar siswa untuk berpikir.

Tinimbang mengajarkan pengetahuan yang bersifat sambah tugas guru selayaknya bergeser bagai mana melatih dan mengajarkan kemampuan berpikir kepada para siswanya. Kemampuan berpikir kritis, inovatif, pemecahan masalah, metakognisi adalah beberapa keterampilan berpikir yang minimalnya harus diajarkan guru di sekolah. Pembelajaran di dasarkan pada inti pengetahuan dan menjadi inti pengetahuan sebagai bahan ajar yang mengajak siswa untuk melatih kemampuan berpikir. Kemampuan memorisasi yang selama ini menjadi andalan dalam mengajar digeser pada pengajaran berbasis berpikir tingkat tinggi yang lebih memanusikan para siswa sebagai manusia ciptakan Tuhan yang memiliki ciri utama dengan keberakalannya. Jika guru dapat melaksanakan peran ini, yakinlah salah satu syarat agar guru tidak tergantikan teknologi sudah terpenuhi.

2. Guru mengajar dengan hati.

Guru adalah manusia dewasa yang harus memahami peserta didiknya. Guru mengajar siswa tidak cukup dengan kepandaian yang dimilikinya. Kesadaran akan keberadaan siswa yang beragam, kebutuhan motivasi siswa yang berbeda, dan kasih sayang sebagai landasan utama dalam mendewasakan seseorang harus tetapi menjadi landasan utama dalam mengajar. Robot tidak punya hati. Walau saat ini telah pula ada robot yang dapat memiliki perasaan tapi yakinkan hati manusia sebagai anugerah Tuhan sifatnya lebih sempurna. Oleh karena itu, mengajarlah dengan hati karena yakin hati lebih dari pada segala tinimbang perasaan yang dimiliki robot.

3. Guru Mendidik Siswa Karakter.

Mendidik karakter siswa adalah syarat ketiga yang mutlak harus dipenuhi agar guru tidak tergantikan oleh robot. Jika guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan semata robot telah terbukti berhasil mengajar para siswa. Karakter sebagai bagian paling esensial dari seorang manusia tentu tidak bisa diajarkan oleh robot. Guru sejatilah yang mengajar dengan hati dan dari jiwa yang mampu mengajarkan karakter pada para siswanya. Karakter ini mencakup pula semangat, rasa, dan keyakinan religius dan karakter sosial lainnya.

Berdasarkan kenyataan di atas, jika guru tidak ingin digantikan robot jadilah guru yang mengajarkan berpikir, mengajar dengan sepenuh jiwa dan hati dan ajarkan siswa karakter di samping kecerdasan.

Sejalan dengan uraian di atas, sekolah dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan yang paling vital di Indonesia sudah seharusnya diorientasikan kembali. Reorientasi ini terutama berkenaan dengan penyesuaian pendidikan dengan perkembangan zaman terutama revolusi industri dan era kemanusiaan. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan dasar seyogianya diarahkan untuk meningkatkan beberapa kemampuan sebagai berikut.

1. Kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Kemampuan berkomunikasi adalah kemampuan melakukan pengiriman dan penyandian pesan yang dilakukan oleh dua belah pihak. Komunikasi akan berlangsung dalam sebuah konteks tertentu. oleh

karena itu kemampuan berkomunikasi ini dilakukan dengan berdasar pada berbagai jenis pelibat untuk berbagai macam kepentingan dan tujuan serta dalam berbagai kondisi komunikasi. Kemampuan berkolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja bersama untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

2. Kemampuan berpikir. Sejalan dengan tuntutan zaman, pembelajaran di sekolah dasar harus difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir bukan pada pengetahuan sampah yang biasanya dapat dikuasai cukup dengan cara menghafal. Oleh karena itu pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, metakognitif, reflektif, imajinatif, dan untuk kemampuan pemecahan masalah serta beberapa keterampilan berpikir yang lainnya.
3. Kemampuan berteknologi. Kemampuan berteknologi dasar khususnya dalam penggunaan alat-alat digital yang dapat digunakan sehari-hari sudah harus diajarkan di sekolah dasar. Anak-anak tidak boleh diasingkan dari teknologi digital. Justru anak-anak harus dibina dan dipandu untuk bersinergi positif dengan teknologi.
4. Berkarakter. Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya ditujukan untuk meningkatkan budi pekerti luhur. Hal ini berarti semua mata pelajaran di sekolah harus bermuara sebagai sarana untuk membina karakter. Karakter tersebut mencakup karakter dalam dimensi agama, budaya, maupun global.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2005) “Penerapan Model Bengkel Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Menulis Cerita Pendek dan Menyusun Strategi Pembelajaran Menulis Cerita Pendek”. *Tesis*. Bandung: UPI (Tidak diterbitkan)
- Aftarudin, F. (1983). *Pengantar Apresiasi Puisi*. Bandung: Angkasa.
- Agbenyega, J. S., Tamakloe, D. E., & Klibthong, S. (2017). Folklore epistemology: how does traditional folklore contribute to children’s thinking and concept development?. *International Journal of Early Years Education*, 25(2), 112-126.
- Aminudin (2000) *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Avonina, S. (2006). “Apa yang Dimaksud dengan Pengetahuan Tradisional?”, *Konvergensi*, Edisi IX, Oktober 2006.
- Baiduri, R., & Khairani, L. (2017). Revitalization of Value and Meaning Toba Batak Folklore in the Formation of Character Education of Children. In *2nd International Conference on Social and Political Development (ICOSOP 2017)*. Atlantis Press.
- Barnouw, V. (1982). “Recreation, Folklor, and the Arts” dalam *An Introduction to Anthropology; Ethnology*. Ontario: The Dorsey Press
- Barrett, R., Gandhi, H. A., Naganathan, A., Daniels, D., Zhang, Y., Onwunaka, C., ... & White, A. D. (2018). Social and tactile mixed reality increases student engagement in undergraduate lab activities. *Journal of Chemical Education*, 95(10), 1755-1762.
- Bascom, W. (1965). *Four Functions of Folklore*. Englewood Cliffts: NJ Prentice
- Beyoglu, D., Hursen, C., & Nasiboglu, A. (2020). Use of mixed reality applications in teaching of science. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4271-4286.
- Cooper, P.W. (2013). *Five Megatrends and Possible Implications*. New York: PWC LLP
- Crane, B.E. (2012). *Using Web 2.0 and Sosial Netwoking Tools in The K-12 Classroom*. Chicago: Neal-Scuman.
- Danandjaja, J. (2005). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti
- Dean, S. R. (2017). Development and Validation of a Multicultural Consciousness Instrument. *Journal of Student Affairs Research and Practice*, 54(2), 175-188.
- Dipima, B., & Mohd Syamril Aklmar, C. K. (2019). Blending Folklore with technology as language teaching and learning tools: role and impact.
- Dundes, A. (ed.). (1965). *The Study of Folklore*. New Jersey. Prentice-Hall, Inc.
- Effendi, S. (2002). *Bimbingan Apresiasi Puisi*. Jakarta : Pustaka Jaya
- Endraswara, S. (2003). *Membaca, Menulis, Mengajarkan Sastra*. Yogyakarta: Kota Kembang.

- Endraswara, S. (2005). *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Endraswara, S. (2013) *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Essmiller, K., Asino, T. I., Ibukun, A., Alvarado-Albertorio, F., Chaivisit, S., Do, T., & Kim, Y. (2020). Exploring mixed reality based on self-efficacy and motivation of users. *Research in Learning Technology*, 28.
- Farr, T. J. (1940). Some uses of folklore in teaching English. *Peabody Journal of Education*, 17(4), 260-262.
- García Ochoa, G., McDonald, S., & Monk, N. (2016). Embedding cultural literacy in higher education: a new approach. *Intercultural Education*, 27(6), 546-559.
- Hadi, A.C. S. (2006). “Melestarikan Kearifan masyarakat Tradisional (Indigenous Knowledge)”, *Buletin Perpustakaan dan Informasi*. Bogor, Juni.
- Herring, J.E. (2011). *Improving Students’ Web Use and Information Literacy: A Guide for Teachers and Teacher Librarians*. London: Facet Publishing.
- Hoechsmann, M. & Poyntz, S.R. (2012) *Media Literacies: A Critical Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Hui, S. K. F., & Cheung, H. Y. (2015). Cultural literacy and student engagement: The case of technical and vocational education and training (TVET) in Hong Kong. *Journal of Further and Higher Education*, 39(4), 553-578.
- Humpherys, S. L., & Babb, J. (2020). Using Folklore, Fables, and Storytelling as a Pedagogical Tool in Assessment Exams. *INFORMATION SYSTEMS EDUCATION JOURNAL*, 18(5), 5.
- Iskandarwassid, (2004) *Tiga Pilar Pengajaran Sastra*. Bandung: UPI
- Jamaludin (2003) *Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Adicita.
- Johnson, P. C. (2014). Cultural literacy, cosmopolitanism and tourism research. *Annals of Tourism Research*, 44, 255-269.
- Joyce, B. et al. (2001). *Models of Teaching*. New York: Allyn and Bacon.
- Kemendikbud (2021) *Menyiapkan Pendidik Profesional di Era Society 5.0*. Tersedia <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>
- Kist, W. (2010) *The Socially Networked Classroom: Teaching in The Newmedia Age*. California: Corwin A SAGE Company.
- Koentjaraningrat. (1983). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka
- Leach, M. (ed.). (1994). *Dictionary of Folklor, Mythology, and Legend*. New York: Funk & Wagnalls Company
- Lee, J. H. M., Lee, F. L., & Lau, T. S. (2006). Folklore-based learning on the web—pedagogy, case study, and evaluation. *Journal of Educational Computing Research*, 34(1), 1-27.

- Lie, A. (2002) *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Dalam Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lindgren, R., & Johnson-Glenberg, M. (2013). Emboldened by embodiment: Six precepts for research on embodied learning and mixed reality. *Educational researcher*, 42(8), 445-452.
- Liu, W., Cheok, A. D., Mei-Ling, C. L., & Theng, Y. L. (2007, September). Mixed reality classroom: learning from entertainment. In *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (pp. 65-72).
- Liu, W., Cheok, A. D., Mei-Ling, C. L., & Theng, Y. L. (2007, September). Mixed reality classroom: learning from entertainment. In *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (pp. 65-72).
- Lubis, M. (1980) *Teknik Mengarang*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Marty, Jean-Charles., et al. (2015). "Mixed Reality Games." *International Journal of GameBased Learning*, vol. 5.
- Mason, J., & Giovanelli, M. (2017). 'What do you think?' Let me tell you: Discourse about texts and the literature classroom. *Changing English*, 24(3), 318-329.
- McQuiggan, S., et al. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Moncada Linares, S. (2016). Othering: Towards a critical cultural awareness in the language classroom. *How*, 23(1), 129-146.
- Morgan-Fleming, B. (2015). Teaching as performance: Connections between folklore and education. *Curriculum Inquiry*, 29(3), 273-291.
- Mulyana, Y. et.al (1998) *Sanggar Sastra*. Jakarta: Depdiknas
- Mundardjito (1986). "Hakikat *Local Genius* dan Hakikat data Arkeologi". Dalam Ayatrohaedi (ed.). *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Nadaek, W. (1985). *Pengajaran Apresiasi Puisi untuk Sekolah Lanjutan Atas*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurgiantoro, B. (2000). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- OECD.(2015). "*Literacy Skills for Tomorrow: Futher Results From PISA 2015*". Canada: OECD.
- OECD.(2018). "*Literacy Skills for Tomorrow: Futher Results From PISA 2018*". Canada: OECD.
- Oemarjati, B. (1991). "Pembinaan Apresiasi Sastra dalam Proses Belajar Mengajar" dalam *Bulir-bulir Sastra dan Bahasa*. Yogyakarta: Kanisius
- Palmer, J., & Davis, J. C. (1990). Using games and folklore to extend children's literature. *The Clearing House*, 63(9), 395-401.
- Permana, R. & Eka, C. (2010). *Kearifan Lokal Masyarakat Baduy dalam Mitigasi Bencana*. Jakarta: Wedatama Sidya Sastra.
- Peursen, V. C.A. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

- Poerwadarminta, W.J.S. (1986). *Baoesastra Djawa*. Batavia: J.B. Wolters' Utggers-Maatschappu
- Rahmanto, B. (1995). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius
- Revees, T.C. (2006) Design research from a technology perspective in Akker, J.V.D.A., et al (editors) *Educational Design Research*. Canada: Routledge
- Reygan, F., & Steyn, M. (2017). Diversity in basic education in South Africa: Intersectionality and critical diversity literacy. *Africa Education Review*, 14(2), 68-81.
- Rshaid, G. (2014). *The 21st Classroom*. Colorado: Lead + Learn Press.
- Rubdy, R. (2014) Selection of Materials dalam B. Tomlinson. *Developing Materials for Language Teaching*. London: Bloomsbury Academic.
- Rusyana, Y. (1982). *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang.
- Salgues, B. (2018) *Society 5.0: Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools*. London: ISTE Ltd and John Wiley & Sons, Inc.
- Sarumpaet, R.T., ed. (2002). *Sastra Masuk Sekolah*. Magelang: Tera Indonesia
- Saryono, D. (2007). "Budaya Mataraman: Mencari Definisi dan Karakteristik". Dalam Penyunting Sutarto, Ayu dan Sudikan, Setya Yuwana (ed.). *Pemetaan Kebudayaan di Provinsi Jawa Timur*. Jember: Biro Mental Spiritual Pemerintah Provinsi Jawa Timur bekerja sama dengan Kompyawisda Jatim, hlm. 23–51.
- Sayuti, S.A. (1985). *Puisi dan Pengajarannya*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Schaefer, Z. A., & Lynch, O. H. (2017). A novel approach to London: Infusing ethnography and the study abroad experience. *Communication Teacher*, 31(2), 112-115.
- Schenker, B & Raffel, T. (2012). *Thoughts Megatrends*. Munchen: Roland Berger School of Strategy and Economy
- Schwab, K. (2016) *The Fourth Industrial Revolution*. Switzerland: World Economic Forum.
- Sedyawati, E (1986). "Local Genius dalam Kesenian Indonesia". Dalam Ayatrohaedi (ed.). *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Semi, A. (1990). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa
- Shulsky, D. D., Baker, S. F., Chvala, T., & Willis, J. M. (2017). Cultivating Layered Literacies: Developing the Global Child to Become Tomorrow's Global Citizen. *International Journal of Development Education and Global Learning*, 9(1), 49-63.
- Strzys, M. P., Kapp, S., Thees, M., Kuhn, J., Lukowicz, P., Knierim, P., & Schmidt, A. (2017). Augmenting the thermal flux experiment: A mixed reality approach with the HoloLens. *The Physics Teacher*, 55(6), 376-377.
- Sudjiman, P dan Zoest. 1996. *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia.
- Sumadjo, J. (1984). *Memahami Kesusastraan*. Bandung: Alumni.

- Sumardjo, J. dan Saini, K.M. (1989). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia
- Suwignyo, P. (2005) "Membaca Puisi". [On Line] tersedia: <http://endonesa.wordpress.com/lentera-sastra/membaca-puisi/> [12 Desember 2011]
- Tarigan (2008) *Prinsi-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (1993) *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teuw, A. (1982). *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia
- Tjahjono, L. T. (1988). *Sastra Indonesia: Pengantar Teori dan Apresiasi*. Flores: Nusa Indah.
- Tolentino, L., Birchfield, D., Megowan-Romanowicz, C., Johnson-Glenberg, M. C., Kelliher, A., & Martinez, C. (2009). Teaching and learning in the mixed-reality science classroom. *Journal of Science Education and Technology*, 18(6), 501-517.
- USAID (2015). *Pembelajaran Literasi: Buku Sumber untuk Dosen LPTK*. Jakarta: USAID
- Vacca, J.A.L., et al. (2015). *Reading and Learning to Read*. Boston: Pearson.
- Weng, Cathy., et al. (2018). Mixed Reality in Science Education as a Learning Support: A Revitalized Science Book. *Journal of Educational Computing Research*. 1-13.
- Wilson, A.A. dan Chavez, K. (2014). *Reading and Representing Across The Content Areas: A Classroom Guide*. New York: Teachers College, Columbia University.
- World Economic Forum (2020) *The Future of Jobs Report 2020*. Switzerland: World Economic Forum.
- Yadnya, I. B. P. (1984). "Folklor Esoterik dan Eksoterik," *Widya Pustaka*, Th II No 1 Agustus, Denpasar: FS Udayana.
- Yannier, N., Hudson, S. E., & Koedinger, K. R. (2020). Active Learning is About More Than Hands-On: A Mixed-Reality AI System to Support STEM Education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 1-23.



TENTANG PENULIS

Yunus Abidin dilahirkan di Cilacap 17 Agustus 1979. Ia menyelesaikan studi jenjang sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi Tasikmalaya pada tahun 2002 dan jenjang magister pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia PPs UPI pada tahun 2005. Studi jenjang doktor pendidikan di Sekolah Pascasarjana UPI diselesaikannya pada tahun 2013.

Saat ini ia berkedudukan sebagai dosen tetap UPI Bandung. Beberapa buku yang telah dipublikasikannya antara lain: *Evaluasi Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, SMP, dan SMA* (Interes Media, 2014); *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013* (Refika Aditama, 2014); *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan* (Refika Aditama, 2015); *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21* (Refika Aditama, 2016); *Kemahiran Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi* (Bumi Aksara, 2017); *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Bumi Aksara, 2018); *Konsep Dasar Bahasa Indonesia* (Bumi Aksara, 2019); *Pedagogik Multiliterasi: Pendekatan Pembelajaran Abad Ke-21* (UPI Kampus Cibiru, 2019); *Bermain dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini* (UPI Press, 2020); *Pendidikan multiliterasi : Konsep dan Implementasi dalam Konteks Keindonesiaan* (UPI Kampus Cibiru, 2020); *Prosa Fiksi dalam Multiperspektif* (Yayasan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Multiliterasi, 2021) *Puisi dalam Multiperspektif* (Yayasan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Multiliterasi, 2021).

Selain aktif menulis buku, Ia juga aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan *roadmap* penelitian utamanya *pendidikan dan pembelajaran multiliterasi*. Beberapa artikelnya telah terbit di berbagai jurnal di dalam dan luar negeri. Ia juga telah mendapatkan lebih dari 20 hak cipta dan 1 paten sederhana.



Mari melestarikan dan mewariskan budaya
melalui teknologi
