
ALIH WAHANA CERPEN MENJADI SANDIWARA SINIAR SEBAGAI BENTUK INOVASI PEMBELAJARAN APRESIASI CERPEN

Nurul Ludfia Rochmah
upikdfibanyuwangi@gmail.com
MAN 1 Banyuwangi

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk inovasi pembelajaran apresiasi cerpen yang merupakan mata pelajaran peminatan bahasa Indonesia untuk kelas XII bahasa semester ganjil. Bentuk inovasi ini menggunakan kanal digital berbasis audio dan digunakan sebagai media pembelajaran mengapresiasi cerita pendek. Saluran siniar dipilih sebagai inovasi media pembelajaran setelah mempertimbangkan bahwa di era kelimpahan ini, saluran digital merupakan salah satu media yang cocok dan akrab di kalangan milenial. Alur proses penerapan inovasi pembelajaran dilakukan melalui tujuh tahap, mendengarkan contoh drama, menulis cerita pendek, menyusun naskah lakon yang diadaptasi dari naskah cerita pendek, membagi peran dalam lakon, merekam lakon yang dimainkan, dan mengunggahnya di saluran siniar. Kegiatan ini merupakan bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan dan berkarakter karena siswa dapat berkreasi melalui androidnya masing-masing. Para siswa menulis cerpen, mengubah cerita pendek menjadi naskah sandiwara, berbagi peran, berlatih acting, merekam sandiwara yang dimainkan, dan mengunggahnya melalui aplikasi siniar. Proses pembelajaran ini menghasilkan sikap mandiri, kreatif, aktif, kooperatif, tidak mementingkan diri sendiri untuk mengapresiasi cerpen dalam bentuk kreatif yaitu sandiwara melalui kanal siniar

Kata kunci: inovasi, cerpen, sandiwara, siniar

ABSTRACT

This article aims to describe the form of short story appreciation learning innovation which is a subject of Indonesian language specialization for class XII odd semester languages. This form of innovation uses audio-based digital channels and is used as a medium for learning to appreciate short stories. The broadcast channel was chosen as a learning media innovation after considering that in this era of abundance, digital channels are one of the suitable and familiar media among millennials. The flow of the process of implementing learning innovations is carried out through seven stages, listening to drama examples, writing short stories, compiling play scripts adapted from short story scripts, dividing roles in plays, recording plays being played, and uploading them on the broadcast channel. This activity is part of a fun and characteristic learning process because students can be creative through their respective androids. The students write short stories, turn short stories into plays, share roles,

practice acting, record plays, and upload them through the siniar application. This learning process produces an independent, creative, active, cooperative, selfless attitude to appreciate short stories in a creative form, namely plays through the siniar channel.

Keywords: innovation, short story, plays, siniar

A. PENDAHULUAN

Berbagai inovasi pembelajaran mutlak harus dilakukan sebagai respon dari situasi pandemi yang belum stabil. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang kita lakukan masih belum 100% luring. Masa daring dan luring masih dilakukan berkala. Pembelajaran daring akan membosankan jika siswa hanya diberi penugasan dari buku paket atau LKS. Sebuah kerugian juga jika era berkelimpahan di bidang teknologi ini tidak dimanfaatkan. Era pandemi ini memberi hikmah meningkatnya media digital dan memberi kesempatan berkreasi menggunakan media tersebut.

Proses pembelajaran dengan materi cerpen meliputi banyak hal. Di antaranya menyimak cerpen, membaca cerpen, dan menulis cerpen. Selain itu cerpen dapat dipelajari secara lisan, di antaranya membacakan cerpen atau mengubah bentuk cerpen menjadi sandiwara sastra. Kejenuhan dalam menyajikan pembelajaran pada masa pandemi menjadi penyebab dipakainya cara kreatif menyajikan pembelajaran cerpen dengan mengubah bentuk cerpen menjadi sajian sandiwara sastra.

Istilah sandiwara sastra didapat dari produksi sandiwara sastra pada kanal siniar *spotify* oleh Happy Salma dan kawan-kawan Titi Mangsa Foundantion. Istilah ini diadaptasi untuk kegiatan pembelajaran memahami cerpen karena esensinya hampir sama. Kesamaannya adalah mengubah bentuk dari karya sastra cerpen atau cuplikan novel menjadi sandiwara sastra pada kanal siniar. Sandiwara sastra ini mengingatkan kita ada program sandiwara radio di masa silam yang menjadi alternatif hiburan yang sangat disukai masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini akan fokus mendeskripsikan pemanfaatan kanal siniar sebagai media pembelajaran.

Materi cerpen yang dibuat siswa dialihwahanakan dalam bentuk sandiwara sastra. Tujuan penelitian ini agar para siswa memiliki pengalaman memanfaatkan siniar sebagai bagian dari proses belajar mengapresiasi cerpen. Tujuan lainnya agar para siswa dapat lebih mandiri dan kreatif memanfaatkan media digital yang berlimpah. Bagi pengembangan inovasi pembelajaran sastra hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengajaran sastra berbasis media digital.

B. KAJIAN TEORI/KAJIAN PUSTAKA

Keberadaan teknologi informasi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, terutama perubahan dalam proses pembelajaran. Belajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar. Proses dialog antara guru dan siswa di era digital saat ini berbeda dengan sebelumnya. Proses pembelajaran (interaksi) berlangsung mulai berpindah ke interaksi pembelajaran digital. Agar proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan maka diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi ini. Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru-guru di era digital, antara lain modelling, inovasi, dan evaluasi pembelajaran melalui media digital. Strategi pembelajaran era digital ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran bagi guru-guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran paikem.

Salah satu media belajar digital yang dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran adalah kanal siniar *spotify*. *Spotify* adalah aplikasi layanan *streaming* musik yang diluncurkan pada tahun 2008 oleh pengusaha Swedia Daniel Ek dan Martin Lorentzon. *Spotify* adalah salah satu layanan paling populer. Pada tahun 2015, *spotify* memiliki 75 juta pengguna yang mendengarkan musik favorit mereka. *Platform* layanan *spotify* adalah musik tetapi fitur yang dikandungnya memungkinkan pengguna memanfaatkan kehadiran *spotify* sebagai bentuk lain dari media kreatif. Fitur-fitur ini menyediakan akses ke stasiun radio di seluruh dunia, membuat daftar putar Anda sendiri, mendukung berbagai *platform* gadget

terkenal di dunia, dan menyediakan layanan premium untuk menggunakan dan mengunduh aplikasi ini. Kanal ini juga memberi layanan premium memungkinkan pengguna untuk menjadi kontributor atau distributor dan mengunggah musik mereka ke *spotify*. Pada perkembangan seterusnya kanal ini juga dapat digunakan untuk mengunggah video. (Susilowati, 2020)

Penelitian yang menggunakan kanal siniar *spotify* untuk inovasi pembelajaran telah dilakukan oleh Susilowati, et.al (2020) dengan judul *Penerapan Podcast (siniar) pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19*. Hasil penelitian ini menyebutkan siniar dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran selain kuliah tatap muka dan buku teks dan menjadi media alternatif pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian lain tentang media siniar juga telah dilakukan oleh Farhan (2022) dengan judul *Penggunaan Podcast sebagai Media Pembelajaran Sastra Indonesia*. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa penggunaan siniar sebagai media pembelajaran sastra Indonesia sedikit banyaknya sudah dilakukan. Siniar sebagai media pembelajaran sastra cukup efektif karena sifatnya yang mudah diakses, bisa diputar berulang-ulang, menyenangkan, dan menambah variasi dalam pembelajaran. Pemakaian siniar untuk media pembelajaran apresiasi cerpen untuk siswa belum dilakukan. Oleh karena itu dipandang perlu dan penting untuk melakukan kajian itu dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Apresiasi cerpen dalam hal ini difokuskan pada mengubah bentuk atau mengalihwahanakan naskah cerpen yang dibuat siswa menjadi bentuk drama atau sandiwara. Penelitian tentang topik ini telah dilakukan oleh Nurhasanah (2019 dan 2022) dan Hikmawati (2021). Masing-masing mengubahnya dalam bentuk drama dan film. Pengalihwahanaan cerpen dan cuplikan novel dalam bentuk siniar telah dilakukan oleh artis Happy Salma dan Titi Mangsa Foundantion. Berdasarkan penelitian sebelumnya kegiatan kreatif ini adalah mengubah bentuk cerpen yang telah dibuat oleh siswa dalam bentuk sandiwara sastra melalui media siniar belum

dilakukan. Karena itu penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses belajar apresiasi cerpen dalam bentuk alih wahana cerpen yang telah dibuat menjadi sandiwara sastra siniar.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan mengamati dan melakukan kegiatan partisipatif dalam proses pembelajaran apresiasi cerpen. Siswa yang diamati adalah kelas XII Bahasa MAN 1 Banyuwangi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sejumlah 36 siswa akan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan seluruh tahapan belajar. Pada tahap pertama akan menyimak sandiwara sastra melalui kanal siniar. Tahap berikutnya, siswa belajar menulis cerpen dengan bimbingan guru. Siswa diberi kebebasan menentukan tema cerpen dengan menghindari unsur sarappek (suku, agama, ras, pornografi, produk, erotis, dan kekerasan). Tahap ketiga, mengedit dan memastikan cerpen tersebut sesuai dengan rambu-rambu yang telah disepakati. Tahap keempat, menyusun naskah sandiwara yang diadaptasi dari cerpen yang telah dibuat dalam kelompok kerja. Tahap kelima, menyiapkan kerja bermain peran/sandiwara dalam kelompok. Tahap keenam, merekam sandiwara yang dimainkan. Tahap ketujuh, mengedit hasil rekaman dan mengunggahnya pada kanal siniar. Data dan dampak yang dihasilkan dalam penelitian ini akan dibahas menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

D. PEMBAHASAN

Proses pembelajaran apresiasi cerpen meliputi beberapa subkajian di antaranya menyimak cerpen, membaca cerpen, melisankan/membicarakan cerpen, dan menulis cerpen. Guru Bersama siswa mencoba mengolaborasikan keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis cerpen untuk mendapatkan kegiatan belajar yang bervariasi dan menyenangkan. Kegiatan belajar diawali dengan menyimak beberapa episode sandiwara sastra melalui kanal siniar. Kegiatan ini

dilakukan secara berkelompok. Tujuan pembelajaran agar mereka memiliki pengalaman menyimak cerita dan mereka dapat menceritakan kembali isi cerita tersebut menggunakan bahasa sendiri.

Sandiwara sastra yang di maksud di antaranya berjudul *Mencari Herman* (Dewi Lestari), *Catatan buat Emak* (dari novel *Ronggeng Dukuh Paruk*, Ahmad Tohari), *Kemerdekaan* (Putu Wijaya), *Helen Menunggu di Amsterdam* (dari novel *Helen dan Sukanta*, Pidi Baiq), *Perempuan Indigo* (dari novel *Lalita*, Ayu Utami), *Seribu Kunang-Kunang di Manhattan* (Umar Kayam), *Berita dari Kebayoran* (Pramoedya Ananta Toer), *Sersan Ipi* (dari novel *Orang-Orang Oetimu*, Felix K Nesi), *Persekot* (dari buku kumpulan cerita *Cinta Tak Ada Mati*, Eka Kurniawan), dan *Layar Berkembang* (Sutan Takdir Alisjahbana).

Kegiatan berikutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil simakannya di depan kelas. Kegiatan membicarakan isi cerpen ini bertujuan melatih keberanian atau keterampilan berbicara. Setelah selesai presentasi dilakukan proses tanya jawab dan diskusi. Kelompok presenter akan mendapatkan masukan, sanggahan, atau pertanyaan dari kelompok lain. Diskusi dan tanya jawab ini dalam rangka mengefektifkan kegiatan belajar berbicara. Kelompok penanggap akan mendapatkan kesempatan berbicara meskipun nanti tidak sempat mempresentasikan hasil kerja kelompoknya karena keterbatasan waktu.

Pada saat guru telah cukup mendapatkan data kemampuan siswanya dalam berbicara, maka kegiatan berikutnya adalah meminta siswa mencari ide untuk menulis cerpen. Kegiatan ini juga dilakukan secara berkelompok. Siswa dalam kelompok diperbolehkan mencari tema cerpen sesuai keinginannya. Yang menjadi rambu-rambu adalah isi cerpen tersebut harus menghindari hal-hal yang berbau sarappek (suku, agama, ras, pornografi, produk, erotis, dan kekerasan). Rambu-rambu yang harus dipatuhi ini dalam rangka menjaga kerukunan, persatuan, dan kehidupan sosial budaya dan kemasyarakatan yang damai. Apalagi dalam proses pembelajaran ini ada target untuk memublikasikan hasil belajar ini secara lebih luas.

Pembelajaran akan terus berlanjut. Naskah cerpen yang sudah dibuat secara berkelompok perlu dievaluasi dan diberi koreksi. Guru memegang peran penting untuk memastikan hasil kerja siswanya dalam menulis cerpen sudah baik. Beberapa hal yang memerlukan koreksi adalah rambu-rambu sarappek, isi cerpen, bahasa yang digunakan, dan penggunaan ejaannya.

Naskah cerpen yang sudah ditulis siswa akan diubah bentuk menjadi naskah drama atau sandiwara. Pengalaman menyimak sandiwara sastra yang telah dilakukan sebelumnya dijadikan panduan dan contoh untuk proses perubahan ini. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam proses ini adalah menyusun bagian pembukaan seperti memberi sapaan pembuka, menyebutkan judul sandiwara, informasi alih wahana, dan merincikan nama pemeran/tokoh. Berikutnya bagian inti cerita berupa narasi dan dialog antarpemeran/tokoh dan bagian akhir cerita berupa sapaan, penguat agar menyimak episode lainnya, dan kata penutup.

Proses berikutnya setelah naskah selesai adalah berlatih memerankan tokoh dengan fokus pada suara. Sebagaimana dulu terdapat sandiwara radio yang dapat membius pendengarnya, demikian pula yang ditekankan pada saat latihan pemeranan sandiwara siniar. Siswa dalam kelompok berlatih mengucapkan dialog dengan tepat, baik intonasi, penjedaan, tempo, volume, ritme, *stressing*, dan sebagainya. Bila proses berlatih telah dilakukan dengan baik, proses perekaman dapat dilakukan.

Proses perekaman dapat dilakukan secara sederhana menggunakan *handphone*, demikian pula proses mengeditnya. Secara berkelompok siswa dapat berkolaborasi menggunakan beberapa *handphone* untuk mendukung proses perekaman. Aplikasi editing melalui *handphone* android sudah lebih dari cukup untuk mendapat hasil yang baik. Tentu saja apabila madrasah memiliki fasilitas rekam audio atau fasilitas ruang siniar, hasil yang didapatkan akan lebih baik.

Bagian akhir dari proses pembelajaran ini adalah proses penyempurnaan dengan cara mengunggah hasil rekam sandiwara sastra tersebut pada kanal siniar. Aplikasi *spotify* misalnya. Pengunggahan ini

dapat dilakukan oleh siswa jika mereka tidak mengalami kendala dalam mengakses kanal tersebut. Jika mereka kesulitan, guru dapat membantu mereka membuat dan mendesain akun kanal siniar, salah satunya *spotify*, untuk mengunggah semua hasil sandiwara sastra yang telah dihasilkan siswa.

Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam KBM harus tetap berpegang pada tercapainya nilai-nilai pendidikan dan karakter peserta didik. Demikian juga pada saat proses kegiatan belajar mengapresiasi cerpen dengan mengeksplorasi semua aspek keterampilan berbahasa para siswa berlangsung. Pada saat menyimak sandiwara sastra, siswa perlu mengembangkan rasa keingintahuan tentang materi simakannya. Mereka perlu tekun dan teliti saat menyimak untuk mendapatkan poin penting tentang struktur dan isi sandiwara sastra. Kemudian mereka juga harus bekerja keras untuk dapat mengungkapkan kembali isi materi tersebut menggunakan bahasa sendiri.

Pada kegiatan menulis kembali hasil menyimak sandiwara sastra, menyampaikannya secara lisan, dan berdiskusi untuk menyusun cerpen secara berkelompok tersirat nilai sikap dan karakter yang dapat dicapai yakni mampu berkomunikasi dengan orang lain, bekerja keras, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Antaranggota kelompok harus saling membantu agar pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Bila terdapat permasalahan saat proses pengerjaan, mereka diharapkan dapat mencari solusinya secara mandiri.

Guru juga perlu memberikan contoh kongkret dalam mewujudkan peningkatan sikap dan karakter baik pada para siswa. Di antaranya dalam memberikan koreksi hasil siswa menyusun cerpen, guru perlu menghargai prestasi yang telah dicapai siswa. Ketika mereka berhasil menyelesaikan tugasnya, guru memberikan pada mereka apresiasi positif. Guru juga dapat memberikan nilai yang adil dan tidak membeda-bedakan. Contoh lainnya, guru memberikan panduan bahwa dalam rangka mencintai tanah air dan menumbuhkan semangat kebangsaan dapat dilakukan melalui cerpen. Isi cerpen diharapkan menghindari sarappek dan mengutamakan

kedamaian. Panduan dari guru ini tentu menjadi stimulus bawah sadar bagi siswa bahwa gurunya adalah panutan yang patut dianut dalam kehidupan sehari-hari.

Membuat inovasi kegiatan belajar dengan cara mengalihwahkan bentuk cerpen menjadi sandiwara sinjar dan mengunggahnya pada kanal digital merupakan bentuk penanaman karakter baik lainnya yakni bersikap kreatif, mandiri, menuntaskan rasa ingin tahu, mau bekerja keras, disiplin, dan jujur. Guru mengantarkan proses ini sebagai stimulus agar untuk kegiatan belajar lainnya mereka dapat melakukan hal yang sama, yakni, mau berproses, mengikuti panduan, mengembangkannya sesuai kreativitas masing-masing, dan tidak takut mencoba hal yang baru. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Farhan (2022) secara teori. Perbedaannya pada penelitian ini tidak berada pada tataran konsep atau teori saja tetapi pada tataran praktis yakni pada pembelajaran di kelas.

E. PENUTUP

Rangkaian proses inovasi pembelajaran apresiasi cerpen dengan kegiatan alih wahana cerpen menjadi sandiwara sinjar merupakan salah satu upaya membangkitkan semangat belajar dengan pengajaran yang menyenangkan. Situasi pandemi yang masih perlu diwaspadai dan masa pembelajaran pascapandemi yang memerlukan adaptasi juga menuntut guru mencari cara-cara baru dalam mengajar. Tambahan lagi adalah era metaverse digital yang makin masif seakan menuntut setiap lini pendidikan berkejaran menyesuaikan diri. Bila tidak, mereka akan menjadi gerbong yang ditinggalkan karena gerbong lainnya melaju pesat dengan rel yang baru. Atau juga, mereka yang tidak mengikuti penyesuaian ini akan tenggelam dalam lautan metaverse, tanpa mampu mengapung di permukaan.

Kemajuan teknologi tetap tidak boleh meninggalkan sisi kemanusiaan kita. Belajar melalui tema apresiasi cerpen ini pun demikian. Siswa harus terus diberikan pemahaman bahwa penyesuaian kita

terhadap kemajuan teknologi canggih semacam era metaverse ini tidak boleh meninggalkan keluhuran dan ketinggian sikap, nilai, dan karakter baik. Nilai dan karakter tersebut harus tetap dipegang teguh dan tergambar dalam tingkah laku kehidupan kita sehari-hari.

Masih banyak cara atau strategi inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Seperti halnya mengajarkan apresiasi sastra pada siswa, guru dapat memanfaatkan teknologi digital yang berlimpah untuk mendekatkan siswa pada sastra. Pada peneliti yang akan datang, masih banyak peluang bahan kajian berbasis apresiasi cerpen ini. Alih wahana dalam penelitian ini hanya salah satu cara mengajarkan apresiasi cerpen untuk siswa. Para peneliti yang akan datang dapat membuat kajian alih wahana dengan materi selain cerpen. Materi puisi juga dapat dialihwahanakan dalam bentuk lain, misalkan lagu, cerpen, atau monolog berbasis media digital.

F. DAFTAR PUSTAKA

Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).

Farhan, M. (2022). *Penggunaan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Sastra Indonesia*. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 64-71.

Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial*. Unpad Press.

Hikmawati, N. (2021). *Persepsi Penonton Film Bumi Manusia Karya Hanung Bramantyo: Alih Wahana Novel Bumi Manusia ke dalam Film*.

Nurhasanah, E. (2019). *Kajian Alih Wahana Cerita Pendek "Dewi Amor" Karya Eka Kurniawanke dalam Naskah Drama Pendekatan Psikologi Sastra*. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.

Nurhasanah, E. (2022). *Kajian Alih Wahana Cerita "Kedai Kopi Odyssey" Karya Leopold A. Surya Indrawan menjadi Naskah Drama*. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 175-194.

Persiani, N. A., Eralida, E., & Lidyawati, Y. (2022). *Pengembang Media Audio Berbasis Podcast Spotify pada Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Memahami Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Palembang* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Putri, M. S. (2021). *Transformasi Lingkungan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3).

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.

Susilowati, R. D., Utama, S., & Faiziyah, N. (2020). Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(1), 68-78.