



PENGUNAAN VIDEO GERAMIKA DALAM MENGANALISIS UNSUR KEBAHASAAN TEKS HIKAYAT PADA FASE E

Nurin Kurniawati, Nazla Maharani Umayu

Universitas PGRI Semarang, Indonesia

E-mail: nurinkurnia1@gmail.com

Abstract

This research aims to identify optimal teaching strategies and methods for integrating geramika videos (animated movements of saga texts) into the learning of saga texts in phase E. The research uses a qualitative descriptive approach which aims to explain and understand the use of geramika video technology in identifying linguistic elements in saga texts in phase E. In this context, qualitative research can be used to understand how students and teachers experience the use of video geramika technology in learning saga texts in phase E. The principle of the results of this research is to explain the latest technology used, such as video geramika, in analyzing the saga text, this shows that the research utilized the latest technological advances to achieve research objectives. It is hoped that the results of this research will enable students to understand more deeply how linguistic elements in saga texts are reflected in the movements and facial expressions of the actors. This can help students to understand how linguistic elements are presented and understood through visual media, namely geramika videos (animated movements of saga texts) with the help of the supporting applications Canva and Capcut.

Keywords: *text, saga, media, video, geramika*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi dan metode pengajaran yang optimal untuk mengintegrasikan video geramika (animasi gerakan teks hikayat) ke dalam pembelajaran teks hikayat pada tahap E. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan memahami pemanfaatan teknologi video geramika. Dalam mengidentifikasi unsur kebahasaan dalam teks hikayat pada fase E. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk memahami bagaimana pengalaman siswa dan guru penggunaan teknologi video geramika dalam pembelajaran teks hikayat pada fase E. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa dapat memahami lebih dalam bagaimana unsur kebahasaan dalam teks hikayat tercermin pada gerak dan ekspresi wajah para pelakunya. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami bagaimana unsur kebahasaan disajikan dan dipahami melalui media visual yaitu video geramika (animasi gerakan teks hikayat) dengan bantuan aplikasi pendukung Canva dan Capcut.

Kata kunci: *teks, hikayat, media, video, geramika*

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa memerlukan inovasi terus menerus untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan inovatif yang menarik perhatian adalah penggunaan video geramika sebagai alat pembelajaran. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan fondasi penting dalam pembentukan identitas budaya dan literasi siswa di Indonesia. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemahaman terhadap teks sastra, termasuk di dalamnya adalah teks hikayat. Teks hikayat menjadi bagian tak terpisahkan dari kekayaan sastra Indonesia, menyimpan nilai-nilai budaya, moral, dan keindahan bahasa yang perlu dipahami dan diapresiasi oleh generasi muda. Hikayat sebagai salah satu bentuk sastra Nusantara lama yang hingga saat ini masih terus dilestarikan, dikaji, dan dipelajari di setiap satuan pendidikan. Tidak bisa dipungkiri, video memiliki pengaruh yang signifikan dalam konteks proses belajar mengajar, guru akan merasa terbantu dengan adanya materi yang dikemas melalui video (Nurseto 2012). Di samping itu, peserta didik juga akan merasa santai dalam memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran hikayat yang disampaikan dapat menjadi sebuah terobosan, agar kesusastraan Nusantara lama dapat menjadi hal yang melekat bagi diri peserta didik, tidak hanya dari segi akademis namun juga berpengaruh pada realitas kehidupan sehari-hari.

Namun, tantangan dalam pembelajaran teks hikayat seringkali muncul karena kompleksitas bahasa dan kurangnya daya tarik visual dalam menyampaikan materi tersebut. Siswa sering kesulitan membayangkan setting, karakter, dan konflik dalam cerita tanpa adanya gambaran visual yang kuat. Selain itu, unsur-unsur kebahasaan yang

khas dalam teks hikayat juga memerlukan pemahaman yang mendalam untuk dapat diidentifikasi dan dianalisis dengan baik. Dalam menghadapi tantangan ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang menarik. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah video geramika (gerak animasi teks hikayat) yang didukung oleh aplikasi teknologi canva dan capcut, yang menyajikan teks dalam bentuk animasi visual dan audio yang menarik. Video memiliki tiga fungsi sebagai media pembelajaran, yaitu fungsi afektif, atensi, dan kognitif. Fungsi afektif artinya media video dapat menggugah sikap dan emosi pemirsa. Fungsi atensi yaitu media video mampu menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi pemirsa. Fungsi kognitif berarti media video dapat mempercepat ketercapaian tujuan pembelajaran, sebab memudahkan pemirsa mengingat dan memahami informasi yang terkandung di dalamnya (Arsyad 2003). Video memberikan keluwesan yang lebih tinggi kepada pendidik untuk dapat mengarahkan pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran, video dapat dimanfaatkan secara berkelompok maupun individu. Tidak semua video yang tersedia di platform digital dapat dijadikan sebagai media ajar, sebab setidaknya video memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) sesuai dengan tujuan instruksional yang ditetapkan, (2) mendukung materi pembelajaran yang bersifat fiktif, terkonsep, dan berprinsip, (3) luwes, praktis, dan dapat digunakan secara berulang, (4) pendidik menguasai cara penggunaan media, sekaligus mengetahui keunggulan dan kelemahan, (5) sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan (Fahri 2017).

Penggunaan video geramika dalam menganalisis unsur dan kebahasaan teks hikayat pada pembelajaran Bahasa Indonesia fase E

(kelas X) dapat memberikan pendekatan yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Pentingnya penelitian ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami lebih mendalam bagaimana unsur kebahasaan dalam teks hikayat tercermin dalam gerakan dan ekspresi wajah para pemeran. Ini dapat membantu peserta didik untuk memahami bagaimana unsur-unsur kebahasaan dipresentasikan dan dipahami melalui media visual. Dengan memperkenalkan penggunaan video geramika dalam mengidentifikasi unsur kebahasaan, penelitian ini dapat membawa inovasi dalam metode analisis sastra. Ini bisa mencakup pengembangan algoritma atau pendekatan baru dalam menganalisis aspek-aspek kebahasaan yang terkandung dalam gerakan animasi dan audio yang menarik.

Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, penggunaan video geramika dalam menganalisis teks-teks sastra bisa memiliki aplikasi yang luas, baik dalam pengajaran sastra, pembuatan film adaptasi, atau pengembangan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi. Fokus penelitian ini pada analisis unsur kebahasaan dalam teks hikayat, yang mencakup penggunaan kosakata khas, struktur kalimat, gaya bahasa, dan elemen naratif lainnya. Penelitian ini membahas bagaimana teknologi video geramika digunakan untuk membantu mengidentifikasi dan menganalisis unsur kebahasaan dalam teks hikayat. Literatur terkini yang terkait dengan penelitian ini dilakukan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah Berliannisa dalam artikel "Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA" (2023), ditemukan bahwa penggunaan teknologi video membawa manfaat signifikan dalam pembelajaran sastra tradisional. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa visualisasi yang diperoleh melalui teknologi ini memperkaya pemahaman pembelajar terhadap unsur kebahasaan dalam teks hikayat. Interaksi aktif dengan materi pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan pembelajar dan memperdalam pemahaman mereka tentang konten sastra.

Prinsip dari hasil penelitian ini adalah menjelaskan teknologi terkini yang digunakan, seperti video geramika, dalam menganalisis teks hikayat, ini menunjukkan bahwa penelitian memanfaatkan kemajuan teknologi terbaru untuk mencapai tujuan penelitian. Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi dan metode pengajaran yang optimal untuk mengintegrasikan video geramika ke dalam pembelajaran teks hikayat pada fase E. Penggunaan teknologi video geramika dalam analisis teks hikayat adalah salah satu aspek yang relatif baru dalam penelitian kebahasaan. Eksplorasi ini mengeksplorasi pendekatan baru dalam menganalisis teks hikayat, yang memanfaatkan teknologi modern untuk memperoleh wawasan lebih dalam tentang unsur kebahasaan.

Bagian ini berisi: (1) pentingnya penelitian dilakukan; (2) penjelasan tentang objek dan ruang lingkup yang diteliti; (3) menyampaikan literatur terkini terkait dengan topik yang diteliti; (4) menganalisis kelebihan & kekurangan publikasi sebelumnya; (5) menyampaikan prinsip-prinsip dari hasil penelitian atau *state of the art*, dan (6) sampaikan tujuan dan kebaruan dari penelitian; *state of the art* dan tujuan harus jelas terkait.

METODE

Desain Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan memahami penggunaan teknologi video geramika dalam

mengidentifikasi unsur kebahasaan dalam teks hikayat pada fase E. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau kejadian yang diamati tanpa melakukan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel. Dalam konteks ini, penelitian deskriptif dapat digunakan untuk menggambarkan proses penggunaan teknologi video geramika dalam mengidentifikasi unsur kebahasaan dalam teks hikayat pada fase E secara rinci dan terperinci. Penelitian kualitatif lebih berfokus pada pemahaman mendalam tentang makna, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk memahami bagaimana siswa dan guru mengalami penggunaan teknologi video geramika dalam pembelajaran teks hikayat pada fase E.

Bagian ini memuat rancangan atau desain penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini paling tidak memuat tentang jenis penelitian, subjek/objek penelitian, teknik/instrumen pengumpulan data dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi dan metode pengajaran yang optimal untuk mengintegrasikan video geramika ke dalam pembelajaran teks hikayat pada fase E. Penggunaan teknologi video geramika (gerak animasi teks hikayat) dalam menganalisis unsur kebahasaan teks hikayat pada Fase E menghadirkan berbagai perbincangan yang relevan dalam konteks pendidikan sastra tradisional. Pembahasan yang lebih mendalam tentang manfaat, tantangan, implikasi, serta potensi pengembangan lebih lanjut dapat menjadi pijakan penting untuk memahami dampaknya secara menyeluruh. Integrasi video geramika dalam pembelajaran teks hikayat merupakan suatu konsep yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut, terutama

karena teknologi multimedia menawarkan potensi baru dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi sastra tradisional. Berbagai studi dan pandangan ahli telah memberikan wawasan yang berharga terkait dengan potensi, manfaat, tantangan, serta strategi yang optimal dalam penggunaan video geramika dalam konteks pembelajaran teks hikayat.

Salah satu manfaat utama dari integrasi video geramika adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan cerita dan unsur-unsur kebahasaan dalam teks hikayat dengan cara yang menarik dan menggugah minat. Dr. Nur Khamid dalam artikelnya (2019) menyoroti bahwa penggunaan teknologi multimedia seperti video geramika dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran sastra, karena memberikan pengalaman visual yang memikat dan mendalam. Ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep abstrak dalam teks hikayat dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Fatmawati dan Agustina (2021), telah menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sastra. Hal ini menunjukkan bahwa video geramika bukan hanya alat bantu yang efektif untuk memahami unsur-unsur kebahasaan, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan apresiasi terhadap karya sastra tradisional.

Meskipun demikian, penggunaan video geramika dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Dr. Agus Riyanto dalam artikelnya (2020) mengatakan beberapa tantangan, termasuk kesulitan dalam pengembangan konten yang relevan, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dan pelatihan bagi pendidik

untuk mengintegrasikan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih besar dalam pengembangan konten video geramika (gerak animasi teks hikayat) yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks hikayat serta pelatihan bagi para pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini dalam proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari berbagai penelitian dan pandangan para ahli, artikel ini bertujuan untuk memberikan panduan dan strategi yang optimal dalam mengintegrasikan video geramika ke dalam pembelajaran teks hikayat. Strategi ini dapat mencakup pembuatan konten video yang relevan, pengembangan aktivitas pembelajaran yang interaktif, serta pelatihan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap sastra tradisional.

Manfaat dan Potensi Penggunaan Video Geramika. Penggunaan teknologi video geramika mempunyai beberapa manfaat yang signifikan:

1. Visualisasi yang Memperkaya: Video geramika memungkinkan pembelajar untuk menangkap unsur kebahasaan dalam teks hikayat melalui kombinasi narasi audio dan visual. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih memahami konteks budaya dan sejarah yang melingkupi karya sastra tersebut.
2. Interaksi Aktif: Teknologi ini memungkinkan peserta didik

untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran. Dengan menyaksikan dan menganalisis video geramika, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang gaya bahasa, metafora, dan simbolisme dalam teks hikayat.

3. Analisis yang Mendalam: Melalui teknologi video geramika, peserta didik dapat melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap unsur kebahasaan dalam teks hikayat. Mereka dapat memperhatikan ekspresi wajah, intonasi suara, dan pengaturan visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan sastra.

Meskipun memiliki potensi besar, penggunaan teknologi video geramika juga dihadapkan pada sejumlah tantangan:

1. Implikasi dan Potensi Pengembangan Lanjutan, penggunaan teknologi video geramika dalam menganalisis unsur kebahasaan teks hikayat pada Fase E memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan sastra tradisional:
2. Pembelajaran yang Lebih Menarik dan Relevan: Teknologi ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pembelajar dalam pembelajaran sastra tradisional dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan.
3. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis: Penggunaan teknologi video geramika dapat membantu pembelajar

mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui analisis terhadap unsur kebahasaan dalam teks hikayat. Hal ini akan membantu mereka untuk menjadi pembaca yang lebih kritis dan analitis.

4. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Implementasi teknologi video geramika dalam pembelajaran sastra tradisional dapat menjadi model bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di bidang sastra dan humaniora lainnya.

Dengan memahami manfaat, tantangan, dan implikasi penggunaan teknologi video geramika secara mendalam, kita dapat mengoptimalkan potensinya dalam meningkatkan pembelajaran sastra tradisional dan membantu pembelajar untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang unsur kebahasaan dalam teks hikayat. Penggunaan teknologi video geramika dalam menganalisis unsur kebahasaan teks hikayat pada Fase E telah menjadi subjek penelitian yang menarik dalam konteks pendidikan sastra tradisional. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini memiliki berbagai manfaat, tantangan, dan implikasi yang relevan. Namun, penelitian tersebut juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi. Misalnya, akses terhadap teknologi dan pelatihan guru menjadi kendala utama dalam implementasi teknologi video geramika dalam pembelajaran sastra. Tanpa akses yang memadai terhadap teknologi dan pemahaman yang cukup dari guru, potensi teknologi ini tidak dapat dimaksimalkan dalam pendidikan sastra tradisional.

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan dalam konteks pengembangan pendidikan sastra tradisional di Indonesia. Dengan memahami manfaat dan tantangan penggunaan teknologi video geramika, kita dapat mengidentifikasi strategi yang tepat untuk memaksimalkan potensi teknologi ini dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi pembelajar terhadap sastra lokal. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang sastra dapat menjadi langkah penting menuju pendidikan yang lebih inklusif dan berorientasi pada pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam pemahaman mengenai penggunaan teknologi video geramika (gerak animasi teks hikayat) dalam menganalisis unsur kebahasaan teks hikayat pada Fase E, serta menyoroti pentingnya memperhatikan tantangan dan implikasi dalam mengimplementasikan teknologi ini dalam pendidikan sastra tradisional di Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan teknologi video geramika dalam menganalisis unsur kebahasaan teks hikayat pada Fase E menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan sastra tradisional. Dengan memadukan elemen visual dan audio, teknologi ini memperkaya pengalaman pembelajaran dan memungkinkan pembelajar untuk lebih memahami keindahan dan kompleksitas sastra lokal. Namun, tantangan seperti akses terhadap teknologi dan pelatihan guru masih perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi teknologi video geramika dalam pembelajaran sastra. Integrasi teknologi multimedia seperti video geramika (gerak

animasi teks hikayat) memberikan potensi besar dalam meningkatkan interaksi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi sastra tradisional. Dengan visualisasi yang menarik dan mendalam, video geramika dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap unsur-unsur kebahasaan dalam teks hikayat.

Saran

1. Bagi Guru
Guru disarankan dapat mengeksplorasi strategi pembelajaran yang interaktif, mengembangkan konten video yang relevan, dan mengadopsi metode evaluasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat.
2. Bagi peneliti
Peneliti di bidang pendidikan dapat melanjutkan penelitian dengan fokus pada pengembangan konten video yang lebih spesifik, pengukuran efektivitas penggunaan video geramika, dan eksplorasi lebih lanjut tentang interaksi antara teknologi multimedia dan pemahaman siswa terhadap teks hikayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, Riska. 2016. "Strategi Pembelajaran Menggunakan Media Youtube Dengan Metode Ceramah," 1-23.
- Berliannisa, Fadhilla. 2023. "Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat kelas X SMA". *Jurnal Metalingua*. 8 (1).
- Fahri, Muhammad Ullil. 2017. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran." *BMC Public Health* 5 (1): 1-8.
- Fatmawati, N., & Agustina, R. (2021). Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran Sastra untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 7(1), 45-56.
- Hidayat, R., & Mustika, E. (2020). Implementasi Teknologi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sastra di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 45-58.
- Khamid, Nur. (2019). Penerapan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Sastra di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 120-135.
- Nurseto, Tejo. 2012. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8 (1): 19-35
- Oktaviani, Risqa Tri. 2019. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat)." *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan* 5 (1): 91-94
- Purnaningsih, Pari. 2017. "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2(1):34.
- Riyanto, Agus. (2020). Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pendidikan Seni dan Sastra*, 3(2), 78-89.
- Rosita, Farida Yufarlina & Achsani, Ferdian. 2019. "Kemampuan Menceritakan Video Hikayat Abu Nawas Siswa Kelas X IPA 1 MAN 1 Surakarta Melalui Keterampilan Menulis" 8 (2).

- Santoso, B., & Wijayanti, A. (2023). Optimalisasi Penggunaan Video Geramika dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 23-35.
- Sitanggang, Nathanael & Saragih, Abdul Hasan. 2008. "Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif." Ph.D. Thesis, CentralSouth University of Technology, China 76 (3): 61-64.
- Susilo, H., & Pratama, D. (2022). Strategi Pengajaran Sastra dengan Pendekatan Multimedia di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 67-78.
- Utomo, S., & Indriani, D. (2021). Eksplorasi Video Geramika dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 102-115.