

Pembuatan Wahana Siniar dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Proyek

by Rosida Tiurma Manurung

Submission date: 10-Nov-2021 05:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 1698163193

File name: Pembuatan_Wahana_Siniar.pdf (231.9K)

Word count: 1964

Character count: 12966

Pembuatan Wahana Siniar dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Proyek

7

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Universitas Kristen Maranatha, rosidatm@gmail.com

A. Pendahuluan

Globalisasi itu berlangsung di semua bidang seperti ideologi politik, ekonomi, pertahanan dan keamanan, serta sosial budaya. Dampak globalisasi di bidang sosial budaya sudah terasa. Kebudayaan modern dan global sudah merasuk ke dalam jiwa bangsa Indonesia. Nilai-nilai budaya lokal seperti nilai-nilai yang menyangkut etika, estetika, moral, agama, sosial, dan cara pandang diri sudah mulai terkikis, termasuk bahasa lokal. Ancaman kepunahan bahasa-bahasa ibu (bahasa lokal) telah menjadi persoalan internasional. Ancaman ini berlaku pula bagi sejumlah bahasa ibu di pelosok Indonesia yang kebetulan hanya didukung hanya atau oleh tinggal segelintir penutur tua, lebih-lebih karena bahasa ibu tersebut tidak memiliki tradisi tulis yang mantekan. Upaya untuk mempertahankan dan memperkuat jati diri bangsa, salah satunya ialah melalui sastra. Pembelajaran bahasa seyogianya harus mengandung nilai-nilai kebinekaan. Warna lokal yang bersifat dan mengusung kedaerahan yang tentu saja mencerminkan keindonesiaan. Pembelajaran bahasa harus mencerminkan suasana dan lokasi, falsafah, etnis, kekhasan, keunikan, atmosfer, keindahan, serta keberagaman nusantara. Karya bahasa bermuatan lokal dapat mengungkapkan modalitas kebinekaan yang mengusung kekayaan berbagai etnis dan menonjolkan khazanah kedaerahan yang tentu saja merupakan warna lokal yang termasuk identitas bangsa Indonesia. Pembelajaran bahasa perlu dikelola dan didesain sedemikian rupa agar generasi milenial gemar untuk mempelajari Bahasa yang bernuansa nusantara. Generasi millennial merupakan generasi pengguna media sosial, baik untuk kepentingan pribadi, kelompok, ekonomi, eksistensi maupun pencarian informasi (Ainiyah, 2018: 223) [1]. Generasi millennial merupakan individu yang sangat familiar dengan teknologi internet dengan wahana yang menawarkan fitur-fitur dan aplikasi yang memberi kemudahan bagi remaja millennial untuk mengakses informasi seperti yang mereka inginkan. Generasi millennial sangat tak bisa dipisahkan dari media sosial. Media sosial adalah salah satu anak dari dunia virtual yang pada saat ini telah menjadi sebuah tren yang memiliki dampak yang begitu kuat terhadap perkembangan pola pikir manusia. Pada zaman ini, generasi millennial memanfaatkan media sosial sebagai bahan mengekspresikan diri. Oleh sebab itu, demikian pula, pembelajaran bahasa harus adaptif terhadap

perkembangan teknologi sehingga generasi milenial tertarik. Media pembelajaran adaptif bagi generasi muda harus didesain dengan berperspektif digital. Dengan demikian, media pembelajaran konvensional perlu dialihwahanakan ke dalam sistem digital. Untuk itu, pembelajaran bahasa diarahkan kepada pembelajaran berbasis proyek berupa penugasan kepada para naradidik untuk mengalihwahanakan teks/naskah kebahasaan ke dalam media siniar.

Pembelajaran berbasis proyek, menurut kurikulum 2013, adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai inti pembelajaran. Naradidik melakukan aktivitas yang meliputi eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan yang bermanfaat bagi naradidik. Mulyasa (2014: 145) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi [2]. Dengan model ini, naradidik digiring untuk mendesain dan membuat sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai materi ajar dan hasil interpretasi dan analisis terhadap materi ajar melalui aktivitas pengujian atau eksperimen secara kolaboratif. Menurut Daryanto dan Raharjo (2012: 162), pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan inferensi pengalaman yang konkret dan faktual [3]. Sugihartono, dkk. (2015: 84) mengungkapkan bahwa metode proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian materi ajar kepada naradidik yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna [4]. Pembelajaran berbasis proyek ini memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang naradidik sesuai dengan minat dan bakatnya. Jadi, titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.

Alih wahana materi ajar berupa teks kebahasaan yang bernuansa nusantara ke dalam media digital ditujukan untuk memperkenalkan dan menghidupkan kembali teks kebahasaan khas nusantara dengan Teknik alih wahana dari naskah ke. Menurut KBBI V (2016), siniar adalah Konsep siniar (*podcast*) adalah serangkaian berkas audio digital yang diucapkan secara verbal yang dapat diunduh pengguna ke perangkat pribadi agar mudah didengarkan kapan saja dan di mana saja [5]. Aplikasi *streaming* dan layanan siniar menyediakan cara yang nyaman dan

terintegrasi untuk mengelola antrean pemutaran yang dapat dinikmati dan didengarkan secara pribadi. Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara. Konten siniar meliputi beragam aneka cerita dan dongeng, sandiwara sastra, informasi wisata dan kuliner, dan berbagai kreativitas promosi berbasis audio yang mengemukakan kekayaan khas nusantara. Naradidik menjadi terdorong untuk memproduksi konten-konten yang menimbulkan cinta tanah air dan gelora optimisme bangsa.

B. Pembahasan

Aktivitas model pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan tersebut harus relevan dengan masalah yang kerap kali dialami oleh naradidik di kehidupan nyata ⁵ yang jika tidak diselesaikan dapat mengganggu kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari permasalahan tersebut dibentuklah kelompok kecil. Setiap kelompok tersebut akan mendesain perencanaan proyek dan menyusun jadwal guna merampungkan proyek berupa produk yang bermanfaat dan mudah diaplikasikan. Peran guru atau dosen adalah menjadi pendamping untuk memantau pekerjaan peserta didik, menguji hasil, dan mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat responden ditanya apakah mereka tertarik mendengarkan *podcast* secara rutin, 43% responden mengatakan bahwa mereka sangat tertarik, hanya 6% responden yang tidak tertarik mendengarkan siniar/ *podcast*. Oleh sebab itu, produk siniar dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial. Sesuai dengan hasil survei di lapangan, terdapat berbagai macam alasan mengapa orang suka mendengarkan *podcast*. Tiga alasan yang utama adalah adalah kontennya bervariasi, fleksibel, dan lebih dapat dinikmati daripada konten visual. Mereka dapat mendengarkannya di rumah, pada saat berkendara, terutama di kendaraan publik, serta di tempat publik seperti kafe, perpustakaan, taman, dan sebagainya.

Berikut adalah tahap-tahap pembelajaran berbasis proyek yang luarannya berupa produk siniar.

Tabel I Aktivitas Pembuatan Siniar (*podcast*)

No.	Aktivitas
1.	Menentukan topik
2.	Memilih teks kebahasaan, misalnya teks cerpen, puisi, naskah drama, novel, dsb.
3.	Mengalihwahanakan teks kebahasaan ke dalam media digital audio
4.	Unduh dan <i>install</i> aplikasi <i>podcast</i> dari Google Play Store atau Apple App Store.
5.	Jalankan dan mulai mendaftar akun baru. Bisa langsung mempergunakan akun Google dengan tekan 'Continue with Google'.
6.	Untuk langsung membuat siniar, tekan 'I want to make new podcast'. Jika ingin mengunggah audio siniar yang sudah direkam, tekan 'I have podcast I want to import'.
7.	Lanjutkan tekan 'Record' untuk merekam siniar baru.
8.	Mulailah berbicara tentang topik siniar yang sudah disiapkan.
9.	Beri tanda 'Flag' dengan tekan pada Add Flag. Kesalahan pengucapan atau kesalahan lain akan memunculkan tanda dengan fitur ini.
10.	Jika rekaman selesai, tekan 'Stop'. Tampilkan pratayang untuk mendengarkan hasil rekaman. Agar lebih menarik, tekan 'Add background music' untuk menambahkan musik tambahan.
11.	Selanjutnya akan muncul koleksi musik pada aplikasi yang bisa dipilih. Tekan tombol 'Play' untuk mendengarkan pratayang musiknya, lalu tekan ikon plus untuk menambahkan musik ke dalam podcast.
12.	Langsung tekan 'Save' untuk menyimpan ke akun.
13.	Beri judul siniar yang akan disimpan. Silakan beri judul episode, lalu tekan 'Add recording to episode'.
14.	Tekan 'Publish' yang letaknya di kanan atas untuk mulai mengunggah siniar yang sudah dibuat.
15.	Isi keterangan untuk judul episode siniar dan deskripsi singkatnya.
16.	Jika sudah terisi semua, tekan 'Publish Now' atau 'Change publish date' jika siniar ingin disiarkan pada hari dan jam tertentu.
17.	Selesai.

Alih wahana teks/naskah kebahasaan dengan platform⁶ siniar menjadi wahana untuk melestarikan dan mempertahankan kekayaan nusantara yang dapat diakses oleh siapa pun dan di mana pun sehingga eksistensinya menjadi sangat tinggi. Proyek pembuatan siniar ini menjadi sarana untuk membangkitkan ekonomika budaya yang berbasis seni pertunjukan tradisi, seni kontemporer, apresiasi sastra, sandiwara, kritik seni, hingga promosi kerajinan lokal. Tidak dapat dimungkiri bahwa pada saat ini, *platform* yang praktis dan kolaboratif sangat mutlak untuk membantu naradidik lebih fokus melakukan proses kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa berbasis proyek.

Secara garis besar, skema atau alur pembuatan produk siniar meliputi tahap-tahap seperti diperlihatkan dalam began di bawah ini.

Gambar 1. Bagan Tahap Pembuatan Produk Siniar



Untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek yang produknya berupa siniar/ *podcast*, pihak sekolah/insitusi perlu menyediakan fasilitas laboratorium/studio siniar sehingga akan memperlancar aktivitas naradidik dalam pembuatan *platform* siniar. Alat-alat untuk memproduksi siniar terlihat di bawah ini.

Gambar 2. Alat untuk Memproduksi Siniar



Untuk aktivitas produksi siniar digunakan alat-alat yang meliputi mikrofon, *audio interface* (khusus bagi pengguna mikrofon analog), *laptop* atau komputer, *digital audio work station*, dan *pop filter*.

Dalam pembuatan produk siniar yang merupakan alih wahana dari teks kebahasaan, guru atau dosen dapat melakukan hal-hal, seperti disajikan di bawah ini.

Tabel II Aktivitas Guru dalam Pendampingan Alih Wahana Teks ke dalam Siniar

No.	Aktivitas
1.	Guru memberikan informasi kompetensi pengalihwahanaan
2.	Guru menjelaskan materi alih wahana teks kebahasaan bernuansa nusantara ke dalam siniar.
3.	Guru memaparkan tujuan pembelajaran berbasis proyek.
4.	Guru menjelaskan penggunaan bahasa Indonesia yang benar baik dari segi bentuk maupun struktur dalam pengalihwahanaan tek kebahasaan menjadi produk audio digital.
5.	Guru mengeksplanasikan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dengan produk luaran berupa <i>podcast</i> (siniar).
6.	Guru mendistribusikan teks kebahasaan yang harus dialihwahanakan.
7.	Guru menjawab pertanyaan dari naradidik seputar proyek.
8.	Guru membagi kelompok (kelompok kecil maksimal 3 orang).
9.	Guru memberikan informasi tentang pembuatan siniar mulai dari alur proses sampai dengan tenggat waktu pengumpulan.
10.	Guru mempersilakan setiap kelompok membuat produk siniar dengan berbasis teks kebahasaan.
11.	Guru menjadi pamong dalam pembuatan siniar.
12.	Guru menilai hasil karya siniar per kelompok.
13.	Guru mengevaluasi metode pembelajaran berbasis proyek.
14.	Selesai

Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

Penutup

11

Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.
- 2) Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara.
- 3) Berdasarkan hasil survei dalam penelitian ini, produk siniar dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial.
- 4) Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

Glosarium

Alih wahana

Peralihan suatu karya kebahasaan atau seni ke media lain atau ekranisasi

Audio Digital

alat peraga yang dapat didengar yang berteknologi digital.

4

Generasi Milenial

Generasi yang lahir di atas tahun 1980 yang tidak dapat dilepaskan dari teknologi informasi, terutama internet.

konten

informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.

Pembelajaran Bahasa

proses atau cara yang ditempuh dalam belajar bahasa.

8

Pembelajaran Berbasis Proyek

model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai inti pembelajaran.

Siniar/Podcast

serangkaian berkas audio digital yang diucapkan secara verbal yang dapat diunduh pengguna ke perangkat pribadi agar mudah didengarkan kapan saja dan di mana saja

Platform

program

Produk

Wahana

medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain—“sesuatu” yang dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana.

Indeks

Ainiyah,
alih wahana,
audio digital,
alur,
Berbasis proyek,
Daryanto,
generasi milenial,
guru,
KBBI V,
konten,
kurikulum 2013,
media,
Mulyasa
pamong,
pembelajaran,
pembelajaran bahasa,
platform,
podcast,
produk,
proyek,
siniar,
Sugihartono,
visual,
wahana,

Riwayat Hidup Penulis dan Foto



Penulis lahir di Bandung, 19 Oktober 1967 menyelesaikan Pendidikan S-1, S-2, dan S-3 di Universitas Padjadjaran, Bidang Ilmu Sastra, dengan BKU (Bidang Kajian Utama) Linguistik. Penulis merupakan Dosen Tetap Prodi Magister Psikologi Sains, Universitas Kristen Maranatha yang mengampu Mata Kuliah Psikolinguistik, Teknik Penulisan Ilmiah, Teori Dasar Linguistik, Bahasa Indonesia, Tata Tulis dan Komunikasi Ilmiah, Usulan Penelitian, dan Metode Penelitian. Aktif menjadi pemateri dan pemakalah dalam forum ilmiah baik nasional maupun internasional. Di samping itu, penulis menghasilkan beberapa buku teks yang dijadikan buku pegangan di tingkat perguruan tinggi. Penulis menjadi pengurus DPP Perkumpulan Ahli dan Dosen Republik Indonesia di Divisi Kelembagaan, menjadi anggota Masyarakat Linguistik Indonesia (MLI), anggota Himpunan Sarjana

	Kesustraan Indonesia (HISKI), dan anggota Himpunan Pengajar Bahasa Indonesia (HPBI).
--	--

Pembuatan Wahana Siniar dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Proyek

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.slideshare.net Internet Source	1%
2	www.neliti.com Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	radarkudus.jawapos.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	blog.modalku.co.id Internet Source	1%
7	teknik.undwi.ac.id Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	1%

eprints.iain-surakarta.ac.id

9

Internet Source

<1 %

10

www.jurnalfai-uikabogor.org

Internet Source

<1 %

11

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off