



Puisi Melayu Era Digital: Rekonstruksi Sinematik Berbasis Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi

Wiko Antoni^{1*}, Yusrizal², Elfa Eriyani³

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Merangin Jambi, Indonesia

²⁻³ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Merangin Jambi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: akuwiko@gmail.com

Abstract. *The rapid advancement of digital technology has created new opportunities for transforming literary works from conventional textual forms into multimodal formats that integrate visual, audio, and interactive elements. This study examines the implementation of the Cinematic Reconstruction Method (CRM) in teaching the appreciation of Malay poetry through Artificial Intelligence (AI). The method facilitates the reconstruction of poetry into cinematic representations while preserving the aesthetic values and cultural meanings embedded in the original text. This research employed an applied research approach involving students from Class A and Class B of the Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Merangin. The theoretical framework integrates the concepts of literary reconstruction, multimodal learning, and digital humanities. The findings indicate that the AI-based cinematic approach has significant potential to enhance students' literary literacy, digital creativity, and cultural interpretation skills in the appreciation of Malay poetry.*

Keywords: Artificial Intelligence; Cinematic Poetry; Malay Poetry; Multimodal Learning; Reconstruction Method.

Abstrak : Perkembangan teknologi digital membuka ruang baru dalam transformasi karya sastra dari bentuk tekstual konvensional menuju format multimodal berbasis visual, audio, dan interaktif. Penelitian ini mengkaji implementasi Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) dalam pembelajaran apresiasi puisi Melayu berbasis Artificial Intelligence (AI). Metode ini memfasilitasi proses rekonstruksi puisi menjadi representasi sinematik tanpa menghilangkan nilai estetika dan budaya yang terkandung dalam teks asli. Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Merangin kelas A dan kelas B. Kajian teoritis dalam penelitian ini mengintegrasikan konsep rekonstruksi sastra, pembelajaran multimodal, dan humaniora digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan sinematik berbasis AI berpotensi meningkatkan literasi sastra, kreativitas digital, dan kemampuan interpretasi budaya mahasiswa dalam pembelajaran apresiasi sastra Melayu.

Kata kunci: Artificial Intelligence; Pembelajaran Multimodal; Puisi Melayu; Rekonstruksi; Sinematik.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran apresiasi sastra di perguruan tinggi masih cenderung berfokus pada pendekatan tekstual dan analisis struktural yang menempatkan karya sastra sebagai objek baca yang statis. Model pembelajaran semacam ini sering kali membatasi ruang eksplorasi kreatif mahasiswa, khususnya dalam memahami dimensi estetika dan budaya yang terkandung dalam karya sastra. Akibatnya, sastra berpotensi dipersepsi sebagai materi akademik yang kaku dan kurang relevan dengan pengalaman generasi digital.

Penerapan kemampuan AI dalam pembelajaran adalah salah satu usaha adaptif. AI yang menawarkan segala hasil instant dikolaborasi menjadi media pembelajar yang terukur. Proses ini menciptakan karakteristik belajar dinamis yang menjangkau tujuan substansial dari pembelajaran. Alih Alih meminta mahasiswa menggunakan regenerate untuk memaparkan

makna dan interpretasi terhadap puisi, AI digunakan untuk memberikan solusi yang lebih presisi menarik dan menghibur.

Di sisi lain, berkembangnya teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan teks dan media. Sastra tidak lagi terbatas pada teks cetak, tetapi dapat dikembangkan menjadi pengalaman multimodal yang melibatkan teks, visual, suara, dan interaksi digital. Dalam konteks ini, puisi Melayu sebagai bagian dari warisan budaya memiliki potensi besar untuk direkonstruksi menjadi bentuk baru yang lebih adaptif terhadap ekosistem digital tanpa kehilangan nilai estetik dan historisnya.

Puisi seperti Dendam Sujundai dan Jarang Goyang merepresentasikan kekayaan simbolik dan kultural sastra Melayu yang sarat dengan citraan mistis, emosional, dan sosial. Namun, pemaknaan terhadap puisi tersebut sering kali terbatas pada pembacaan literal tanpa eksplorasi visual dan pengalaman estetis yang lebih mendalam. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani teks sastra tradisional dengan teknologi digital modern.

Puisi Dendam Sijundai mengaktualisasi keyakinan mistis Melayu tentang makhluk astral yang dapat digerakkan untuk pengasihannya sementara pada puisi Jarang Goyang ada sebuah teks lokal yang terkait aspek mistis manusia yang dieksplorasi yakni *pancer*, *papat*, *tumuji*, *adi ari-ari*. Yang dalam budaya Jawa dianggap sebagai aspek mistis milik manusia yang dapat dikendalikan dari jarak jauh dengan ritual-ritual khusus.

Kaca mata sastra melihat ini sebagai pengukuhan moral. Walaupun dari sisi mistis konsep ini adalah keyakinan terkait *totemic* atau *taboo*. Pada dasarnya secara sastra ini termasuk konsepsi sosiologi yang mengarah pada pembentukan struktur moral dan tingkah laku dimana dalam lingkungan sosial Nusantara (Melayu – Jawa) perlu individu saling menjaga perasaan sesama manusia dalam pergaulan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) sebagai model pembelajaran apresiasi sastra berbasis AI. Metode ini memandang puisi tidak hanya sebagai teks untuk dianalisis, tetapi juga sebagai ruang naratif yang dapat direkonstruksi menjadi pengalaman sinematik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat analitis, moralitas, tetapi juga kreatif dan eksploratif.

2. KAJIAN TEORITIS

Rekonstruksi dalam Kajian Sastra

Konsep rekonstruksi dalam kajian sastra berakar pada tradisi filologi yang menekankan upaya pemulihan dan penyusunan kembali teks berdasarkan sumber-sumber yang tersedia. Dalam perspektif ini, rekonstruksi tidak hanya berkaitan dengan bentuk teks, tetapi juga dengan upaya menghadirkan kembali makna yang mendekati konteks asalnya. Rekonstruksi kemudian berkembang tidak hanya sebagai metode filologis, tetapi juga sebagai pendekatan interpretatif terhadap teks sastra dalam konteks budaya.

Dalam perkembangan lebih lanjut, rekonstruksi dapat dipahami sebagai proses menghidupkan kembali teks melalui reinterpretasi yang mempertimbangkan perubahan medium, konteks sosial, dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, rekonstruksi tidak lagi terbatas pada teks tertulis, tetapi juga mencakup transformasi bentuk penyajian karya sastra.

Sastra Melayu dan Transformasi Digital

Sastra Melayu merupakan bagian penting dari khazanah budaya Nusantara yang memiliki karakteristik kuat dalam penggunaan simbol, metafora, dan nilai-nilai lokal. Bentuk-bentuk seperti pantun, syair, gurindam, dan hikayat menunjukkan kekayaan struktur estetika yang tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga kultural.

Dalam konteks digital, sastra Melayu menghadapi tantangan berupa pergeseran cara konsumsi budaya. Generasi digital cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif dibandingkan teks linear. Oleh karena itu, transformasi sastra Melayu ke dalam bentuk digital menjadi penting untuk menjaga relevansi dan keberlanjutan warisan budaya tersebut.

Pembelajaran Multimodal dalam Pendidikan Sastra Kampus

Pembelajaran multimodal merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai mode representasi seperti teks, gambar, suara, dan video dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan bahwa pemahaman konsep akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui berbagai saluran sensorik dan kognitif.

Dalam pembelajaran sastra, pendekatan multimodal memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya membaca dan menganalisis teks, tetapi juga mengalami dan merepresentasikan karya sastra dalam bentuk hasil analisis yang kontekstual yang nyata. Hal ini membuka ruang bagi pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif.

Sebagai pembelajaran yang mengedepankan kemampuan kompetensi akhir dalam belajar maka indikator hasil ditentukan dengan perilaku dan hasil nyata setelah mengikuti

pembelajaran. Mahasiswa tidak jadi subjek yang pasif tapi objek yang terlibat aktif dalam menjalani proses dan dapat membuktikan kemampuan hasil belajarnya secara factual dan dapat di validasi secara realtime.

Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sastra

Perkembangan Artificial Intelligence memberikan kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sastra. AI memungkinkan proses transformasi teks menjadi visual, audio, dan video secara otomatis atau semi-otomatis melalui berbagai platform generatif.

Dalam konteks pembelajaran sastra, AI berfungsi sebagai alat bantu kreatif yang memperluas imajinasi mahasiswa dalam merepresentasikan karya sastra. Namun demikian, interpretasi dan pengambilan keputusan estetis tetap berada pada manusia sebagai subjek utama pembelajaran. Dengan demikian, AI tidak menggantikan peran manusia, tetapi memperkuat kapasitas kreatif dan analitis dalam proses pembelajaran. Konsep ini dapat diterapkan dalam tiga dimensi sesuai kebutuhannya: (a) Hasil puisi sinematik menjadi media apresiatif untuk merangsang pemahaman terhadap nilai-nilai dan pesan yang dikandung sebuah puisi. (b) AI menjadi korektor artistic yang mengkurasi serta memberikan saran perbaikan pertama sebelum puisi diserahkan kepada dosen untuk diberikan penilaian. (c) Meminta AI memberikan gambaran metode yang tepat untuk menganalisis sebuah puisi, selanjutnya mahasiswa belajar menyusun konsep pemikirannya berdasarkan petunjuk tersebut.

Merujuk pada tiga point diatas maka penggunaan AI sebagai media pembelajaran sangat potensial untuk memacu wawasan dan kreatifitas mahasiswa. Kenyataan ini menepis anggapan AI “berbahaya” dan membuat malas berfikir. Dengan menggunakan ketiga konsep fikir diatas justru mahasiswa semakin kreatif dan semakin mudah dalam memahami dan berkreatifitas tanpa kehilangan substansi kesadaran fikir yang kritis. Konsep ini menempatkan AI sebagai “pena sastra” yang sekaligus memberi petunjuk, bukan “mesin” karya yang membuat manusia menjadi pasif.

Kerangka Konseptual Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS)

Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) merupakan sintesis antara konsep rekonstruksi sastra, pembelajaran multimodal, dan pemanfaatan AI dalam pendidikan sastra. MRS memandang puisi sebagai struktur naratif yang dapat direkonstruksi menjadi pengalaman sinematik melalui proses interpretasi, visualisasi, dan integrasi media digital.

Selain sebagai media untuk menyajikan puisi dalam bentuk yang lebih menarik, kerangka ini juga memberikan dampak pada kebuntuan apresiatif ditengah demikian banyaknya konten-konten di media sosial yang betujuan hanya untuk menghibur. Sastra yang

berjuang untuk membentuk keseimbangan fikir kolektif yang memang sudah “kesepian” semakin terpinggirkan. Usaha mengintegrasikan sastra dengan konten sinematik adalah bagian dari usaha mengmbalikan sastra ke ruang public.

Dalam kerangka ini, puisi tidak hanya dipahami sebagai teks linguistik, tetapi juga sebagai sistem tanda yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual dan audio. Proses rekonstruksi dilakukan tanpa menghilangkan makna dasar puisi, melainkan memperluas cara penyampaianya agar lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Implikasi nyata dari konsep tersebut adalah membawa kembali karya sastra ke ruang public dalam “bentuk baru”. Sedangkan dalam kelas belajar maka menyajikan puisi dalam wujud yang lebih menarik dan sesuai perkembangan zaman merupakan usaha untuk membuat mahasiswa dapat lebih mudah belajar dalam kondisi nyaman, santai dan menyenangkan tanpa kehilangan substansi dari tujuan belajar itu sendiri.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (applied research) yang berfokus pada implementasi inovasi pembelajaran sastra berbasis teknologi digital. Pendekatan ini digunakan untuk menguji penerapan Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) dalam pembelajaran apresiasi puisi Melayu berbasis Artificial Intelligence.

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Merangin, dengan subjek penelitian mahasiswa kelas A dan kelas B pada mata kuliah Apresiasi Puisi. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif homogen dalam memahami materi sastra.

Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan model implementatif berbasis pembelajaran kelas (classroom-based implementation research). Dalam desain ini, peneliti berperan sebagai perancang sekaligus fasilitator penerapan metode MRS dalam proses pembelajaran.

Pendekatan ini tidak hanya mengamati hasil akhir, tetapi juga menekankan proses transformasi pembelajaran dari teks puisi konvensional menjadi bentuk sinematik berbasis AI.

Data dan Sumber Data

Sumber data utama adalah aktifitas belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Merangin yang terlibat dan mendapatkan dampak langsung dalam proses implementasi metode. Data penelitian ini meliputi: (a) Hasil observasi proses pembelajaran di kelas A dan kelas B. (b) Produk materi berupa puisi sinematik

berbasis AI. (c) Refleksi tertulis mahasiswa setelah proses pembelajaran. (d) Diskusi kelas dan wawancara tidak terstruktur. (e) Karya artikel puisi mahasiswa di media online.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (a) Observasi partisipatif, yaitu pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran berbasis MRS di kelas. (b) Dokumentasi karya, artikel yang dihasilkan mahasiswa di media online. (c) Refleksi tertulis, yaitu tanggapan mahasiswa terkait pengalaman belajar menggunakan metode MRS.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Reduksi data hasil observasi dan dokumentasi. (b) Kategorisasi hasil berdasarkan aspek interpretasi sastra, kreativitas digital, dan literasi multimodal. (c) Interpretasi hasil berdasarkan kerangka teori rekonstruksi sastra, pembelajaran multimodal, dan humaniora digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) dilakukan dalam pembelajaran apresiasi sastra pada mahasiswa kelas A dan kelas B. Proses pembelajaran difokuskan pada dua karya puisi Melayu, yaitu Dendam Sujundai dan Jarang Goyang, yang memiliki kekuatan simbolik, kultural, dan naratif yang kuat.

Tahap Identifikasi dan Interpretasi Puisi

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan pembacaan intensif terhadap puisi untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik. Analisis difokuskan pada tema, citraan, simbol budaya, struktur emosi, serta pesan sosial yang terkandung dalam teks.

Mahasiswa diarahkan untuk tidak hanya memahami makna literal, tetapi juga menggali makna kontekstual yang berkaitan dengan budaya Melayu, khususnya unsur mistis dan sosial yang melekat pada puisi tersebut.

Tahap Rekonstruksi Naratif Sinematik

Hasil interpretasi kemudian diubah menjadi bentuk naratif sinematik. Mahasiswa menyusun storyboard berdasarkan bait-bait puisi yang dipetakan menjadi adegan visual.

Pada tahap ini, puisi diposisikan sebagai struktur naratif yang memiliki alur emosional. Setiap bait direkonstruksi menjadi adegan yang menggambarkan suasana, konflik, dan simbolisasi budaya.

Tahap Produksi Berbasis Artificial Intelligence

Tahap ini melibatkan penggunaan teknologi Artificial Intelligence untuk menghasilkan elemen visual dan audio. Mahasiswa menggunakan berbagai perangkat AI untuk: (a) Menghasilkan gambar dan ilustrasi berbasis deskripsi teks. (b) Membuat video sinematik dari storyboard. (c) Menghasilkan musik latar dan efek suara sesuai suasana puisi. (d) Mengisi narasi suara sebagai interpretasi teks puisi

Dalam proses ini, AI berfungsi sebagai alat bantu kreatif, sementara kontrol artistik tetap berada pada dosen yang menciptakan desain pembelajaran.

Tahap Integrasi dan Penyuntingan

Seluruh elemen yang dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian digabungkan melalui proses penyuntingan. Mahasiswa menyesuaikan ritme visual, audio, dan teks agar sesuai dengan struktur emosi puisi. Gambar-gambar diregenerate dengan menggunakan AI pembuat gambar yang di susun sesuai kebutuhan adegan yang akan diciptakan sesuai kebutuhan visual puisi yang dijadikan materi pengajaran.

Gambar-gambar di susun dalam scenario video yang dihasilkan dari regenerate gambar sebelumnya menggunakan AI pembuat video. Scene-scenedi bangun dengan menggenerate tiap gambar menjadi potongan adegan.

Menggunakan software editing video potongan scene yang dihasilkan sebelumnya kemudian disusun sebagai rangkaian visual utuh puisi sinematik berbalut video AI dangan bahasa gambar yang selaras dengan puisi.

Selanjutnya penggabungan Video dengan Audio. Video yang dihasilkan sebelumnya kemudian di gabungkan dengan audio yang dihasilkan dari AI pembuat Audio. Audio di rancang sesuai dengan konten puisi yang dijadikan media pembelajaran. Hasil akhir berupa puisi sinematik yang menyatukan unsur teks, gambar, suara, dan video dalam satu kesatuan estetika digital.

Tahap Refleksi dan Apresiasi

Tahap terakhir adalah refleksi pembelajaran, di mana mahasiswa mendiskusikan pengalaman mereka mengikuti pembelajaran dengan menyaksikan puisi sinematik yang dibuat sebagai media pembelajaran oleh dosen. Berdasarkan pengamatan langsung ada beberapa indikator yang terlihat dikalangan mahasiswa.

Mahasiswa terlihat bersemangat dan tertarik karena mendapatkan metode baru dalam belajar. Selain mendapatkan materi pembelajaran apresiasi mereka diajak menyaksikan puisi dalam bentuk yang berbeda yang lebih mirip klip lagu atau film pendek.

Mahasiswa memiliki kecenderungan tidak merasa bosan dan terpicu untuk mencintai puisi, mereka ada yang mulai menulis puisinya sendiri ada pula yang mengapresiasi puisi yang sudah ada dengan cara membuat ulasan atau kritik puisi.

Dengan arahan dan bimbingan dosen karya mahasiswa kemudian diperiksa dan dibenahi untuk mencapai kelayakan publikasi secara online.

Karya-karya mahasiswa terbagi jadi dua jenis, Pertama karya puisi. Kedua, Analisis 490opular berupa kritik puisi atau analisis puisi singkat.

Hasil Implementasi Metode Rekonstruksi Sinematik

Hasil implementasi Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) pada pembelajaran apresiasi sastra di kelas A dan kelas B menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam cara mahasiswa memahami dan mengapresiasi puisi Melayu. Perubahan tersebut terlihat pada tiga aspek utama, yaitu kemampuan interpretasi sastra, kreativitas digital, dan literasi multimodal.

Pada aspek interpretasi sastra, mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi makna simbolik, citraan, dan nilai budaya dalam puisi. Puisi tidak lagi dipahami sebagai teks linier, tetapi sebagai struktur makna yang dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bentuk representasi visual dan audio.

Pada aspek kreativitas digital, mahasiswa mampu menciptakan puisi atau analisis puisi. Mampu mengembangkan diri dengan publikasi ke media online dan percaya diri memulai untuk berkreatifitas dibidang sastra terutama puisi. Selain itu mahasiswa menjadi faham, puisi tak hanya hadir dalam teks. Ditulis dan dibacakan. Puisi juga bias dijadikan musikalisasi, dramatisasi, bahkan film. Dengan demikian puisi tidak lagi karya yang tertinggal dalam teks. Puisi juga butuh di analisis, cara paling dasar adalah melahirkan kritik dan analisis selanjutnya bias ke music, panggung drama, bahkan sinematik.

Pada aspek literasi multimodal, mahasiswa menunjukkan kemampuan menghubungkan berbagai bentuk media dalam satu kesatuan makna. Hal ini terlihat dari hasil proyek yang memadukan narasi puisi dengan visualisasi sinematik yang sesuai dengan emosi dan struktur teks.

Respons Mahasiswa terhadap Pembelajaran Berbasis MRS

Berdasarkan refleksi mahasiswa, pembelajaran berbasis MRS memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, imersif, dan kontekstual. Mahasiswa menyatakan bahwa pendekatan ini membuat puisi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk visual dan audio yang mendukung imajinasi. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran sastra membantu mereka mengekspresikan ide kreatif yang sebelumnya sulit

diwujudkan dalam bentuk teks saja. Hal ini menunjukkan bahwa AI berperan sebagai katalis dalam proses kreatif, bukan sebagai pengganti peran manusia dalam interpretasi sastra.

Sebagai hasil yang signifikan beberapa karya mahasiswa telah dimuat di media online beberapa karya mereka dapat ditemukan di link berikut: Karya-Karya ini membuktikan bahwa setelah mengikuti pembelajaran mereka memahami apa itu apresiasi puisi dan secara nyata menuliskan fikiran-fikiran mereka terkait puisi yang mereka temui di media-media online.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) memiliki potensi besar dalam mengubah paradigma pembelajaran sastra dari pendekatan tekstual menjadi pendekatan multimodal. Dalam konteks teori pembelajaran multimodal, hasil ini menguatkan pandangan bahwa penggunaan berbagai mode representasi (teks, visual, audio) dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar. Mahasiswa tidak hanya membaca puisi, tetapi juga mengalami puisi sebagai pengalaman estetis yang utuh. Jika dikaitkan dengan konsep rekonstruksi sastra, MRS memperluas makna rekonstruksi dari sekadar pemulihan teks menjadi transformasi pengalaman estetika. Puisi Melayu yang sebelumnya bersifat tekstual direkonstruksi menjadi pengalaman sinematik yang tetap mempertahankan makna budaya aslinya.

Dalam perspektif humaniora digital, penelitian ini menunjukkan bahwa Artificial Intelligence dapat dimanfaatkan sebagai alat pedagogis dalam pembelajaran sastra. Namun demikian, peran manusia tetap dominan dalam menentukan interpretasi, estetika, dan arah kreatif karya. Temuan ini juga menunjukkan bahwa puisi Melayu seperti Dendam Sujundai dan Jarang Goyang memiliki fleksibilitas tinggi untuk direpresentasikan dalam bentuk multimedia tanpa kehilangan identitas kulturalnya. Hal ini memperkuat argumen bahwa sastra tradisional dapat direvitalisasi melalui pendekatan digital yang tepat.

Secara pedagogis, MRS mendorong pergeseran peran mahasiswa dari penerima informasi menjadi kreator pengetahuan. Proses ini sejalan dengan prinsip Outcome-Based Education (OBE), di mana hasil pembelajaran tidak hanya diukur dari pemahaman teoritis, tetapi juga dari kemampuan menghasilkan karya kreatif berbasis kompetensi.

Temuan Utama Penelitian

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan utama: (a) Metode Rekonstruksi Sinematik meningkatkan kemampuan interpretasi sastra mahasiswa secara signifikan. (b) Pembelajaran berbasis AI mendorong peningkatan kreativitas digital dalam produksi karya sastra. (c) Pendekatan multimodal meningkatkan literasi visual, audio, dan tekstual secara simultan. (d) Puisi Melayu dapat direpresentasikan dalam bentuk sinematik tanpa kehilangan nilai budaya dan estetika aslinya. (e) Pembelajaran berbasis MRS meningkatkan keterlibatan

aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran sastra. (f) Hasil akhir yang nyata. Mahasiswa mulai membuat karya puisi dan artikel apresiasi puisi populer di media online.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki cakupan aspek pedagogis, kultural, dan teknologi. Secara pedagogis, MRS dapat adalah model alternatif pembelajaran sastra berbasis teknologi digital. Secara kultural, metode ini memberikan kontribusi dalam pelestarian dan revitalisasi sastra Melayu melalui media modern. Secara teknologi, penelitian ini menunjukkan bahwa Artificial Intelligence dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan humaniora tanpa menghilangkan peran interpretatif manusia.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) merupakan model pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan puisi Melayu dengan teknologi Artificial Intelligence dalam bentuk pembelajaran multimodal. Implementasi metode ini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Merangin kelas A dan kelas B memperlihatkan peningkatan pada kemampuan interpretasi sastra, kreativitas digital, serta literasi multimodal. MRS tidak mengubah substansi puisi, melainkan merekonstruksi pengalaman estetika dan makna budaya ke dalam bentuk sinematik berbasis teks, visual, audio, dan video. Dengan demikian, puisi Melayu dapat dihadirkan kembali dalam format yang lebih relevan dengan karakteristik pembelajar abad ke-21 tanpa kehilangan nilai budaya dan identitas estetikanya. Secara konseptual, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara rekonstruksi sastra, pembelajaran multimodal, dan Artificial Intelligence dapat menjadi pendekatan alternatif dalam pembelajaran apresiasi sastra di perguruan tinggi. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi terhadap upaya pelestarian sastra Melayu melalui transformasi digital yang adaptif.

Saran

Penelitian ini merekomendasikan beberapa hal. Pertama, dosen dan pendidik sastra dapat mengadopsi Metode Rekonstruksi Sinematik (MRS) sebagai alternatif dalam pembelajaran apresiasi sastra berbasis teknologi digital. Kedua, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memperluas penerapan metode ini pada jenis sastra lain seperti pantun, syair, dan hikayat Melayu. Ketiga, penelitian lanjutan disarankan untuk mengukur efektivitas MRS secara kuantitatif melalui desain eksperimen atau quasi-eksperimen agar memperoleh data yang lebih komprehensif.

Penelitian ini juga membuktikan konsep MRS sejalan dengan penerapan multimodal dan menunjang tujuan utama dari kurikulum OBE. Kemampuan mahasiswa menulis puisi, membuat artikel apresiatif yang terdokumendasi di ruang digital adalah kenyataan tak terbantahkan bahwa dengan metode RMS tujuan keluaran tang memahami puisi sebagai ruang imaji di dunia nyata telah dikuasai mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan apresiasi puisi dengan metode RMS.

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Merangin yang telah memberikan sarana dan parasarana untuk penelitian ini sebagai tempat penelitian yang telah diberikan kepada saya dan sebagai pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah. Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan merupakan bagian dari Tridarma Perguruan tinggi ini. Sebagai hasil penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Antoni, W. (2026). *Rekonstruksi puisi Melayu ke era digital: Puisi sinematik dan AI dalam pembelajaran sastra* (Draft penelitian/arsip akademik).
- Badruzaman, A. I., & Kosasih, A. (2018). Filologi dan kritik teks dalam tradisi naskah Nusantara. *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*.
- Baradja, A. (2019). Sastra digital dan transformasi budaya. *Jurnal Humaniora*.
- Baried, S. B., et al. (1985). *Pengantar teori filologi*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction*. Pearson.
- Boulton, M. (2021). Digital humanities and literature transformation. *Digital Scholarship in the Humanities*, 36(2).

- Cai, Y., & Zhu, D. (2022). Artificial intelligence in education: A review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100064.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2015). *A pedagogy of multiliteracies*. Palgrave.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1).
- Damono, S. D. (2005). *Pegangan penelitian sastra*. Pusat Bahasa.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi penelitian sastra*. CAPS.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, learning, literacy in a digital world*. Routledge.
- Goodfellow, I., et al. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems (NeurIPS Proceedings)*.
- Heffernan, N., & Fischer, M. (2022). Artificial intelligence in education: Opportunities and challenges. *Educational Technology Research and Development*.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Levy, F., & Murnane, R. J. (2013). *Dancing with robots: Human skills for the future*. MIT Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.
- Nørgaard, N. (2019). Multimodality and literature. *Language and Literature*, 28(3).
- OECD. (2021). *AI in education: Challenges and opportunities*. OECD Publishing.
- Parry, M. (2018). Digital humanities and cultural transformation. *DH Quarterly*.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5).
- Ratna, N. K. (2015). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Pustaka Pelajar.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. MIT Press.
- Selwyn, N. (2019). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Academic.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology*.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan ilmu sastra*. Pustaka Jaya.
- UNESCO. (2023). *Digital education and cultural heritage preservation*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Education in a digital world*. UNESCO Publishing.
- Van Dijk, J. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion*. MIT Press.
- Yankelovich, N. (2020). Human-centered AI in education. *AI & Society*.
- Zhang, K., & Aslan, A. (2021). AI in multimedia learning environments. *Journal of Educational Technology Systems*.