

Pemanfaatan Hikayat Siber Sebagai Bahan untuk Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X Sekolah Indonesia Jeddah

Sujarno¹, Yuniseffendri², Didik Nurhadi³, Mintowati⁴

¹Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

²Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

Alamat surel: 24020956005@mhs.unesa.ac.id, yuniseffendri@unesa.ac.id,
didiknurhadi@unesa.ac.id, mintowati@unesa.ac.id

Abstract

Keywords:

Keyword 1;
tale
Keyword 2;
short story
Keyword 3;
cyber

This study uses a qualitative method and is a classroom action research. The purpose of this study is to describe the benefits of using cyber tales developed using Google Site as a material for writing short stories. The data in this study are short stories created by students which will then be analyzed using several assessment aspects such as text structure, creativity, suitability of the theme to the tale, and use of language. Based on the results of the analysis of short stories written by 25 students, it was concluded that the average ability of students in writing short stories was 82.35 with a good category.

Abstrak:

Kata Kunci:

Kata kunci 1; hikayat
Kata kunci 2; cerita pendek
Kata kunci 3; siber

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manfaat penggunaan hikayat siber yang dikembangkan menggunakan *google site* sebagai bahan untuk menulis cerita pendek. Data dalam penelitian ini adalah cerita pendek hasil karya siswa yang selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan beberapa aspek penilaian seperti struktur teks, kreativitas, kesesuaian tema dengan hikayat, dan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil analisis terhadap cerita pendek yang ditulis oleh 25 orang siswa diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek sebesar 82,35 dengan kategori baik.

Masuk: 8 Juni 2025; Revisi: 20 Juni 2025; Diterbitkan: 20 Juni 2025

©Ganesha: Journal of Applied Linguistics Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dewasa ini membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sastra. Sastra yang selama ini diasosiasikan sebagai bentuk teks cetak yang tradisional, kini telah bertransformasi ke dalam bentuk digital, multimedia, dan bahkan interaktif. Transformasi ini dikenal dengan

istilah *digital literature* atau *cyber literature* (Aziz, 2018), yaitu karya sastra yang diproduksi, disebarluaskan, dan dikonsumsi melalui media digital.

Bagi siswa generasi digital, membaca dan menulis melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau ponsel sudah menjadi kebiasaan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran sastra yang tetap bergantung pada buku teks dan metode ceramah kurang mampu menarik perhatian mereka. Justru sebaliknya, media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan navigasi interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Munir, 2017; Kress, 2010).

Dalam konteks ini, hikayat sebagai teks sastra lama perlu direvitalisasi agar tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Revitalisasi ini bukan berarti mengganti substansi budaya yang terkandung dalam hikayat, melainkan menyajikannya kembali dalam format dan bahasa yang lebih mudah diterima oleh generasi sekarang. Hikayat yang awalnya dianggap kuno, panjang, dan sulit dipahami, dapat dimodifikasi dalam bentuk ringkas, disertai ilustrasi, audio narasi, bahkan animasi untuk memperjelas alur cerita (Nurhayati, 2020).

Hikayat tidak hanya menyajikan cerita yang bersifat hiburan, tetapi juga mengandung banyak nilai kehidupan seperti kejujuran, kesetiaan, keberanian, dan cinta tanah air. “Hikayat Si Miskin”, dan “Hikayat Bayan Budiman” misalnya, mengandung pesan moral yang kuat dan relevan dalam pembentukan karakter siswa.

Selain itu, hikayat juga memiliki struktur naratif yang kompleks dan imajinatif. Alur cerita yang berkembang dari awal, tengah, hingga akhir disertai konflik dan penyelesaian menjadi sumber inspirasi yang kaya bagi siswa dalam menulis cerita pendek. Karakter dalam hikayat sering kali luar biasa : pangeran, raksasa, jin, atau dewa-dewi yang bisa menjadi tokoh-tokoh simbolik dalam karya sastra siswa. Tokoh-tokoh ini bisa dimodifikasi dan dipadukan dengan imajinasi siswa untuk menciptakan cerita baru yang kontekstual dengan kehidupan modern (Fadhilah, 2022).

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya sekadar menulis cerita fiktif biasa, tetapi belajar bagaimana membangun plot, menciptakan konflik, memilih sudut pandang, dan mengekspresikan gagasan secara orisinal. Proses kreatif ini juga melatih berpikir divergen dan melatih keberanian untuk menuangkan ide secara personal dan mandiri, sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran aktif dan berbasis proyek.

Dalam pelaksanaan media hikayat siber, pemanfaatan platform *Google Sites* menjadi pilihan strategis. Platform ini mudah digunakan, dapat diakses lintas perangkat, dan memungkinkan integrasi multimedia seperti gambar, video, suara, serta *hyperlink*.

Guru dapat mengemas hikayat menjadi laman digital interaktif yang menyajikan narasi cerita lengkap dengan ilustrasi dan audio narator. Lebih dari itu, *Google Sites* memungkinkan siswa untuk menjelajah isi cerita sesuai keinginan mereka, bahkan mengunduh dan mengadaptasi kontennya menjadi inspirasi tulisan mereka sendiri.

Menurut Munir (2017), integrasi platform digital dalam pembelajaran memberikan ruang personalisasi dan fleksibilitas waktu belajar. Siswa dapat mengakses materi secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, termasuk dalam konteks sekolah Indonesia di luar negeri seperti di Jeddah, yang memiliki dinamika waktu dan lingkungan berbeda dari sekolah di tanah air.

Melalui *Google Sites*, guru juga dapat menyusun petunjuk tugas, video tutorial menulis, contoh cerpen siswa, dan ruang komentar interaktif yang memungkinkan kolaborasi antarsiswa. Ini sejalan dengan pendekatan *blended learning* yang menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka dan daring untuk hasil belajar optimal (Rahim, 2018).

Sekolah Indonesia Jeddah merupakan bagian dari Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang mengemban misi tidak hanya sebagai penyelenggara pendidikan formal, tetapi juga sebagai sarana diplomasi budaya bangsa. Siswa-siswa yang menempuh pendidikan di luar negeri memiliki tantangan dalam menjaga konektivitas mereka dengan budaya Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didesain tidak hanya sekadar memenuhi standar kurikulum, tetapi juga mengandung unsur edukasi budaya yang kuat.

Dengan mengangkat hikayat sebagai sumber belajar, siswa dapat mengenal lebih dalam nilai-nilai kearifan lokal Indonesia. Ini penting untuk membangun rasa memiliki terhadap budaya nasional, sekaligus memperkaya perspektif global mereka. Kegiatan menulis cerita pendek berbasis hikayat siber menjadi strategi edukatif yang mengakar pada budaya bangsa dan selaras dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu menjawab tantangan zaman serta kebutuhan pendidikan global.

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan manfaat penggunaan hikayat siber sebagai bahan untuk menulis cerita pendek pada siswa kelas X Sekolah Indonesia Jeddah.

Penelitian terkait pembelajaran menulis berbasis digital telah banyak dilakukan. Lestari (2019) menemukan bahwa penggunaan teks digital mampu meningkatkan hasil

belajar menulis naratif pada siswa SMP. Sementara itu, Damayanti (2020) mengungkapkan bahwa *digital storytelling* menjadi media efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif karena bersifat personal, ekspresif, dan visual.

Rachmawati dan Sukirman (2021) dalam kajiannya menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran digital berperan penting dalam menumbuhkan karakter serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hapsari (2019) juga menekankan perlunya pengembangan media berbasis TIK yang dapat mengakomodasi pembelajaran sastra dengan pendekatan kontemporer. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada bentuk cerita kontemporer atau fabel, dan belum menyentuh potensi besar dari hikayat sebagai bagian dari warisan sastra klasik Indonesia yang sarat nilai.

Aziz (2018) dalam bukunya *Sastra dan Teknologi Digital* menyebutkan bahwa revitalisasi teks-teks lama melalui media digital bukan hanya melestarikan budaya, tetapi juga membuka ruang pembelajaran yang lebih inklusif dan transformatif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah penelitian sebelumnya, yaitu dengan mengeksplorasi pemanfaatan *hikayat siber* sebagai pendekatan pedagogis untuk menumbuhkan kemampuan menulis cerita pendek.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis yaitu penelitian ini dapat memperkaya kajian teori dalam bidang pembelajaran menulis berbasis media digital dan literasi budaya. Penelitian ini juga memperkuat konsep *transliterasi* dalam pembelajaran sastra, yaitu proses mentransformasikan teks cetak tradisional menjadi media digital yang lebih interaktif.

Selanjutnya beberapa manfaat praktis yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu : Pertama, bagi guru Bahasa Indonesia, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan relevan, khususnya untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis cerita pendek. Modul dan strategi pembelajaran yang dikembangkan dari penelitian ini dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik daring maupun luring. Kedua, bagi siswa Sekolah Indonesia di luar negeri, hikayat siber menjadi media yang strategis untuk mengenalkan kembali warisan budaya nusantara. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya mengasah keterampilan menulis, tetapi juga memperkuat identitas dan kecintaan terhadap budaya bangsa. Ketiga, penelitian ini memberikan masukan bagi sekolah dan pengelola Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang tetap berakar pada nilai-nilai budaya nasional, sejalan dengan tujuan diplomasi budaya pendidikan Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan merupakan penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil cerita pendek karya siswa kelas X. Adapun jumlah keseluruhan siswa kelas X adalah 77 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian sampel. Karena jumlah siswa yang cukup banyak, maka peneliti membatasi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa.

Pada penelitian ini peneliti membagikan tautan hikayat siber yang berjudul “Hikayat Si Miskin” yang dikembangkan menggunakan *google site* kepada siswa dan selanjutnya siswa menciptakan sebuah cerita pendek berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat yang dibacanya. Masing-masing cerita pendek cukup memuat 1 (satu) nilai saja yang perlu ditonjolkan di dalam ceritanya. Nilai-nilai tersebut misalnya nilai agama, nilai moral, nilai pendidikan, nilai kerja sama, nilai kejujuran, nilai keberanian, dan lain sebagainya.

Setelah peneliti mendapatkan cerita pendek karya siswa, maka selanjutnya peneliti mencari nilai rata-rata dari setiap aspek yang dinilai. Adapun yang menjadi aspek penilaian cerita pendek karya siswa adalah struktur cerita, kreativitas, kesesuaian tema dengan hikayat, dan penggunaan bahasa. Setelah mendapatkan nilai rata-rata tersebut, maka peneliti dapat menarik kesimpulan terkait kualitas cerita pendek yang dihasilkan oleh seluruh siswa yang bertindak sebagai sampel dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan pengolahan nilai terhadap cerita pendek yang dihasilkan oleh siswa, maka diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai cerita pendek berdasarkan aspek struktur cerita sebesar 83,6. Rata-rata nilai cerita pendek berdasarkan aspek kreativitas sebesar 82,6. Rata-rata nilai cerita pendek berdasarkan aspek kesesuaian tema dengan hikayat sebesar 82,6. Rata-rata nilai cerita pendek berdasarkan aspek penggunaan bahasa sebesar 81,2. Adapun rata-rata hasil kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek berdasarkan seluruh aspek penilaian berada pada level baik dengan rata-rata sebesar 82,35.

Adapun uraian secara rinci masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada beberapa tabel berikut ini :

Tabel 1. Penilaian Cerita Pendek Siswa Berdasarkan Struktur Cerita

Nomor Responden	Aspek yang Dinilai : Struktur Cerita
Responden Nomor 1	80
Responden Nomor 2	80
Responden Nomor 3	90
Responden Nomor 4	80
Responden Nomor 5	85
Responden Nomor 6	75
Responden Nomor 7	90
Responden Nomor 8	90
Responden Nomor 9	90
Responden Nomor 10	85
Responden Nomor 11	85
Responden Nomor 12	80
Responden Nomor 13	85
Responden Nomor 14	85
Responden Nomor 15	70
Responden Nomor 16	85
Responden Nomor 17	90
Responden Nomor 18	80
Responden Nomor 19	80
Responden Nomor 20	90
Responden Nomor 21	85
Responden Nomor 22	80
Responden Nomor 23	85
Responden Nomor 24	80
Responden Nomor 25	85
Jumlah	2090
Rata-rata	83,6

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa penilaian kemampuan siswa sebanyak 25 orang dalam menulis cerita pendek berdasarkan aspek struktur cerita sebesar 83,6.

Tabel 2. Penilaian Cerita Pendek Siswa Berdasarkan Kreativitas

Nomor Responden	Aspek yang Dinilai : Kreativitas
Responden Nomor 1	90
Responden Nomor 2	80
Responden Nomor 3	90
Responden Nomor 4	80
Responden Nomor 5	85
Responden Nomor 6	75
Responden Nomor 7	85
Responden Nomor 8	80
Responden Nomor 9	85
Responden Nomor 10	85
Responden Nomor 11	90
Responden Nomor 12	90
Responden Nomor 13	85
Responden Nomor 14	85
Responden Nomor 15	70
Responden Nomor 16	85
Responden Nomor 17	80
Responden Nomor 18	80
Responden Nomor 19	80
Responden Nomor 20	80
Responden Nomor 21	80

Responden Nomor 22	80
Responden Nomor 23	85
Responden Nomor 24	80
Responden Nomor 25	80
Jumlah	2065
Rata-rata	82,6

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa penilaian kemampuan siswa sebanyak 25 orang dalam menulis cerita pendek berdasarkan aspek kreativitas sebesar 82,6.

Tabel 3. Penilaian Cerita Pendek Siswa Berdasarkan Kesesuaian Tema dengan Hikayat

Nomor Responden	Aspek yang Dinilai : Kesuaian Tema dengan Hikayat
Responden Nomor 1	80
Responden Nomor 2	80
Responden Nomor 3	75
Responden Nomor 4	75
Responden Nomor 5	80
Responden Nomor 6	80
Responden Nomor 7	85
Responden Nomor 8	80
Responden Nomor 9	80
Responden Nomor 10	85
Responden Nomor 11	80
Responden Nomor 12	80
Responden Nomor 13	85
Responden Nomor 14	85
Responden Nomor 15	80
Responden Nomor 16	85
Responden Nomor 17	90
Responden Nomor 18	80
Responden Nomor 19	85
Responden Nomor 20	80
Responden Nomor 21	85
Responden Nomor 22	80
Responden Nomor 23	85
Responden Nomor 24	85
Responden Nomor 25	85
Jumlah	2050
Rata-rata	82,0

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa penilaian kemampuan siswa sebanyak 25 orang dalam menulis cerita pendek berdasarkan aspek kesesuaian tema dengan hikayat sebesar 82,0.

Tabel 4. Penilaian Cerita Pendek Siswa Berdasarkan Penggunaan Bahasa

Nomor Responden	Aspek yang Dinilai : Penggunaan Bahasa
Responden Nomor 1	80
Responden Nomor 2	80
Responden Nomor 3	80
Responden Nomor 4	80
Responden Nomor 5	85
Responden Nomor 6	75
Responden Nomor 7	80

Responden Nomor 8	90
Responden Nomor 9	80
Responden Nomor 10	85
Responden Nomor 11	80
Responden Nomor 12	80
Responden Nomor 13	85
Responden Nomor 14	85
Responden Nomor 15	70
Responden Nomor 16	85
Responden Nomor 17	80
Responden Nomor 18	80
Responden Nomor 19	80
Responden Nomor 20	80
Responden Nomor 21	80
Responden Nomor 22	75
Responden Nomor 23	85
Responden Nomor 24	85
Responden Nomor 25	85
Jumlah	2030
Rata-rata	81,2

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa penilaian kemampuan siswa sebanyak 25 orang dalam menulis cerita pendek berdasarkan aspek penggunaan bahasa sebesar 81,2.

Tabel 5. Rata-rata Penilaian Cerita Pendek Berdasarkan Seluruh Aspek

Aspek Penilaian	Rata-rata Kemampuan Siswa
Struktur Cerita	83,6
Kreativitas	82,6
Kesesuaian Tema dengan Hikayat	82,0
Penggunaan Bahasa	81,2
Jumlah	329,4
Rata-rata Seluruh Aspek	82,35

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek berdasarkan seluruh aspek penilaian yang meliputi struktur cerita, kreativitas, kesesuaian tema dengan hikayat, dan penggunaan bahasa sebesar 82,35.

SIMPULAN

Kemampuan siswa kelas X Sekolah Indonesia Jeddah dalam menulis cerita pendek setelah siswa membaca hikayat yang dibagikan dalam bentuk digital sebesar 82,35. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada dalam kategori baik. Adapun rincian kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek berdasarkan masing-masing aspek yaitu : berdasarkan struktur cerita sebesar 83,6, berdasarkan aspek

keaktivitas sebesar 82,6, berdasarkan aspek kesesuaian tema dengan hikayat sebesar 82,0, dan berdasarkan aspek penggunaan bahasa sebesar 81,2.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendorong terciptanya kreativitas baru dalam membelajar menulis cerita pendek pada siswa kelas X.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, Mark & Krause, Lauren. (2015). *Creative Writing: A Practical Guide*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz, Ahmad. (2018). *Sastra dan Teknologi Digital*. Yogyakarta: Ombak.
- Badi', Abdul. (2016). *Strategi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Damayanti, Indah. (2020). "Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Naratif". *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 44–56.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Pedoman Penulisan Cerita Pendek*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Fadhilah, Nur. (2022). *Penguatan Literasi Budaya Melalui Cerita Rakyat Digital*. Bandung: Refika Aditama.
- Gee, James Paul. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hapsari, Rina. (2019). *Model Pembelajaran Sastra Berbasis TIK*. Surabaya: Unesa Press.
- Kress, Gunther. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Lestari, Dewi. (2019). "Pemanfaatan Cerita Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis". *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 113–124.
- Moleong, Lexy Jamilus. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, Siti. (2020). *Inovasi Media Digital dalam Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putikadyanto, A. P. A., Alatas, M. A., Albaburrahim, A., & Junjuran, M. I. (2024). Multilingualisme dan Kesetiaan Berbahasa Indonesia: Studi Lanskap Linguistik di Ruang Publik Pamekasan, Madura. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 13(1), 58–70.
- Putikadyanto, A. P. A., Soepardjo, D., & Savitri, A. D. (2025). Strategi Permintaan Maaf dalam Interaksi Jual Beli Etnis Madura: Kajian Etnocyberpragmatik. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 989-1006.
- Putikadyanto, A. P. A., Wachidah, L. R., & Sari, S. Y. (2024). Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan: Inovasi Ekokurikulum Berbasis Kearifan Lokal Madura di SMP Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 47-62.

- Rachmawati, Endang & Sukirman, Rudi. (2021). "Integrasi Kearifan Lokal dalam Digital Learning". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 135–148.
- Rahim, Amir. (2018). *Pembelajaran Sastra di Era Digital*. Makassar: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trilling, Bernie & Fadel, Charles. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wulandari, Anisa. (2021). "Digital Storytelling untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pengajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 27–38.
- Yulianti, Lestari. (2017). *Sastra Anak dan Literasi Digital*. Jakarta: Prenada Media.