



## JURNAL INOVASI PENDIDIKAN

Volume 2 Nomor 2 Tahun 2024, Halaman 123-135

E-ISSN: 2987-4696, P-ISSN: 2986-4925

<https://edukhasi.org/index.php/jip>

### INOVASI PEMBELAJARAN PUISI MELALUI ALIH WAHANA PUISI PADA *NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) ART GALLERY* UNTUK GENERASI ALFA

**Kharisma Putriana Wardani**

Universitas Pekalongan, Indonesia

email: [kharismaputriana.w129c@gmail.com](mailto:kharismaputriana.w129c@gmail.com)

**Muhammad Haryanto**

Universitas Pekalongan, Indonesia

email: [emb4.jayabrata@gmail.com](mailto:emb4.jayabrata@gmail.com)

---

#### Abstract

##### Keywords:

Learning  
Innovation;  
Poetry  
Ecranisation;  
NFT Art  
Gallery;  
Alpha  
Generation;  
Independent  
Curriculum

*In learning the Indonesian language, especially literature, several studies have found that students tend to avoid learning poetry at school because of the monotonous and conventional delivery and teaching design every year. Whereas the creative process of students, especially the alpha generation, in learning Indonesian language and literature must be balanced with digital technology that has never been explored before in the world of education. Poetry learning must evolve by integrating technological advances, including AI, AR, and VR, which can transform traditional poetry into an interactive digital format in accordance with the concept of an independent curriculum. In this research, the author designs a conceptual idea of poetry learning innovation through poetry ecranisation in the AI-based NFT Art Gallery that introduces an immersive and interactive learning experience. The conceptual idea is designed as an alternative to learning poetry in the digital era, especially for the alpha generation. From the results of this study, learning poetry through poetry ecranisation integrated with NFT Art Gallery shows that there are four stages of syntax, namely: (a) preparation activities, (b) implementation activities, (c) core activities, (d) closing activities. NFT Art Gallery is used as a learning media to demonstrate the results of poetry ecranisation. The conclusion of this study is that poetry ecranisation learning at the NFT Art Gallery can be an alternative technology-based learning solution for the alpha generation. The limitation of this research is that it has not been tested for effectiveness so that it becomes a recommendation for future research.*

#### Abstrak

##### Kata Kunci:

Inovasi  
Pembelajaran;

Pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya sastra, beberapa studi menemukan bahwa siswa-siswi cenderung menghindari materi pembelajaran puisi di sekolah karena penyampaian serta rancangan

---

Alih Wahana  
Puisi;  
NFT Art  
Gallery;  
Generasi Alfa;  
Kurikulum  
Merdeka

pengajaran yang monoton dan konvensional setiap tahunnya. Padahal proses kreatif siswa khususnya generasi alfa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia harus diseimbangkan dengan teknologi digital yang belum pernah dijelajahi sebelumnya pada dunia pendidikan. Pembelajaran puisi harus berevolusi dengan mengintegrasikan kemajuan teknologi, termasuk AI, AR, dan VR, yang dapat mengubah puisi tradisional menjadi format digital interaktif sesuai dengan konsep kurikulum merdeka. Pada penelitian ini, penulis merancang gagasan konseptual inovasi pembelajaran puisi melalui alih wahana puisi pada *NFT Art Gallery* berbasis AI yang memperkenalkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Gagasan konseptual tersebut dirancang sebagai alternatif pembelajaran puisi di era digital khususnya bagi generasi alfa. Dari hasil penelitian ini, pembelajaran puisi melalui alih wahana puisi yang diintegrasikan dengan *NFT Art Gallery* menunjukkan bahwa terdapat empat tahapan sintak yaitu: (a) kegiatan persiapan, (b) kegiatan pelaksanaan, (c) kegiatan inti, (d) kegiatan akhir. *NFT Art Gallery* digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendemonstrasikan hasil alih wahana puisi. Simpulan dari penelitian ini, pembelajaran alih wahana puisi pada *NFT Art Gallery* dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran berbasis teknologi untuk generasi alfa. Keterbatasan penelitian ini yaitu belum diujicobakan keefektifannya sehingga menjadi rekomendasi penelitian di masa depan.

---

Dikirim: 15 Juni 2024; Diperbaiki: 25 Juni 2024; Diterima: 25 Juni 2024

---



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

© 2024 author(s)

---

## PENDAHULUAN

Puisi merupakan salah satu karya sastra yang telah ada selama berabad-abad. Karya puisi membutuhkan kemampuan dalam mengolah kata dan memperhatikan situasi untuk dapat menciptakan karya yang bermakna. Puisi dalam konteks pendidikan bahasa dan sastra Indonesia berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mencerminkan pikiran, gagasan, dan pengalaman hidup melalui kata-kata yang penuh makna dan estetika. Beberapa studi menemukan bahwa siswa-siswi cenderung menghindari materi pembelajaran puisi di sekolah karena penyampaian serta rancangan pengajaran yang monoton dan konvensional setiap tahunnya (Aswan et al., 2023). Padahal seharusnya pergerakan pembelajaran di Indonesia sebaiknya dapat mengikuti perkembangan zaman agar dapat selaras dengan karakteristik peserta didik khususnya pada generasi alfa.

Generasi Alfa merupakan kelompok demografis yang lahir setelah Generasi Z mulai tahun 2010 hingga pertengahan 2020-an. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh peneliti sosial dan demografis asal Australia, Mark McCrindle (Fadlurrohman et al., 2020). Generasi Alfa dikenal sebagai generasi pertama yang sepenuhnya tumbuh dalam era teknologi digital sejak lahir dan memiliki akses yang luas terhadap perangkat pintar dan internet. Salah satu karakteristik gaya belajar generasi alfa yaitu dengan cara belajar *self-regulated learning* atau belajar secara mandiri melalui teknologi digital. *Self-regulated learning* ini berarti generasi alfa memiliki gaya belajar sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain karena mempunyai kemampuan dalam memahami dan

mengontrol keadaan lingkungan belajarnya melalui teknologi. Kebutuhan media pembelajaran untuk generasi alfa cenderung menggunakan visual-auditori yang banyak memakai alat bantu belajar dalam bentuk gambar dan video (Hasanah & Kharismawati, 2019). Pada akhirnya, pengajar perlu tahu mayoritas gaya belajar siswa generasi alfa dan membuat kegiatan kelas yang sesuai dengan karakteristik pelajar kurikulum merdeka.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka juga memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan konsep belajar generasi alfa sehingga mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Puisi di era merdeka belajar sekarang ini telah banyak melalui proses perubahan yang disesuaikan dengan karakteristik generasi alfa berupa perubahan dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Proses perubahan ini dikenal sebagai alih wahana. Alih wahana melibatkan perubahan dari satu jenis karya sastra ke jenis karya lain yang meliputi tindakan seperti penyaduran, penerjemahan, perubahan, dan pemindahan dari satu wujud kesenian ke wujud kesenian lainnya (Damono, 2018).

Alih wahana dapat disesuaikan dengan teknologi yang ada di era multiliterasi saat ini. Berbagai teknologi AI, AR, dan VR telah banyak dijadikan pembahasan untuk diterapkan menjadi media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan seperti *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran setiap siswa (Zahara et al., 2023). Aswan (2023) mengidentifikasi bahwa penerapan teknologi komputer dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia masih terbatas dan jarang diterapkan. Teknologi canggih seperti AI, AR, dan VR belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra di Indonesia. Padahal ketika teknologi tersebut dilibatkan untuk media pembelajaran pada generasi alfa, banyak hal yang dapat diuntungkan untuk pendidikan di Indonesia. Penulis menawarkan sebuah gagasan konseptual untuk memanfaatkan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berupa galeri *Non-Fungible Token* atau *NFT Art Gallery* dalam pembelajaran alih wahana puisi sebagai alternatif pembelajaran bagi generasi alfa untuk membentuk suatu pembelajaran digital di era merdeka belajar.

*NFT (Non-Fungible Token)* merupakan sebuah aset digital yang mewakili suatu konten unik pada teknologi penyimpanan digital (Pratama, 2021), sedangkan *NFT Art Gallery* yaitu sebuah *digital showcase* yang menyediakan tempat untuk menampilkan karya seni digital seperti gambar, animasi, video, serta karya interaktif lainnya. *NFT Art Gallery* menjadi ruang seni virtual baru yang dapat memperluas pengalaman digital yang luar biasa serta mampu dijadikan sebagai media pembelajaran baru di bidang seni dan sastra khususnya untuk pembelajaran alih wahana. Dalam *NFT Art Gallery*, siswa dapat menjelajahi ruang *Artificial Intelligence* (AI) yang dirancang menyesuaikan selera belajar generasi alfa yang saat ini lebih senang menggunakan gaya belajar secara *self-regulated learning* dan lebih tertarik dengan dunia teknologi serta virtual. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital seperti *NFT Art Gallery* siswa-siswi generasi alfa dapat belajar dengan cara menyenangkan dan menavigasi melalui ruangan atau area berbeda yang menampilkan pengalaman interaktif karya *Non-Fungible Token* berbasis virtual.

Berdasarkan pengamatan, penulis berasumsi bahwa proses kreatif siswa generasi alfa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memang harus diseimbangkan dengan teknologi digital yang belum pernah dijelajahi sebelumnya pada dunia pendidikan. Penerapan *NFT Art Gallery* pada karya alih wahana merupakan inovasi baru dalam hal pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran yang memberikan wawasan kontekstual dan otentik sehingga diharapkan dapat memberikan keterampilan utuh yang dimiliki oleh siswa generasi alfa.

Peningkatan tuntutan yang berkenaan dengan tata kelola pendidikan di Indonesia telah meningkatkan perubahan besar dengan semangat kreativitas, menghasilkan berbagai inovasi melalui pembelajaran teknologi dari tingkat sekolah hingga universitas (Santosa, 2022). Seiring dengan pelaksanaan Kurikulum Merdeka, pembelajaran saat ini harus dipusatkan dan difokuskan pada peserta didik dengan menerapkan sistem 'bebas belajar'. Kebijakan 'bebas belajar' atau pembelajaran mandiri diarahkan untuk membentuk proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Santosa, 2022). Transformasi kurikulum menuju inovasi pendidikan pada semua teknologi di era sekarang ini menjadikan banyaknya inovasi-inovasi media pembelajaran baru sebagai kemampuan dalam perkembangan pembelajaran khususnya dalam mengalih wahana puisi. *NFT Art Gallery* sebagai pembelajaran berbasis digitalisasi telah selaras dengan kebijakan kurikulum merdeka belajar yang mengedepankan teknologi demi menumbuhkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas tinggi. Dengan adanya kebijakan ini, pergerakan pembelajaran pada pendidikan di Indonesia dapat mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, pembelajaran alih wahana puisi dengan menggunakan *NFT Art Gallery* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran digital di era kurikulum merdeka yang telah sesuai dengan selera belajar siswa pada generasi alfa. Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan desain inovasi pembelajaran melalui teknologi buatan yaitu: Pertama, penelitian milik Kariyawan Ys (Kariyawan Ys, 2023) yang memaparkan pendekatan sastra digital dalam proses pembelajaran untuk meminimalisir kehilangan generasi sastra pada generasi alfa. Pada konteks pembelajaran multidisiplin, sastra digital dapat menjadi pilihan menarik karena menghadirkan penulis baru serta bahan multimedia yang bersifat estetika interaktif dan multimodal. Selain itu, proses alih wahana karya sastra yang diunggah di youtube menawarkan tayangan yang sangat mudah diakses dan dinikmati oleh generasi alfa. Kedua, penelitian milik Aswan et al (2023) yang membahas mengenai metode dalam pembelajaran menulis puisi menggunakan teknologi digital berupa *Virtual Reality*. Metode *field trip* digunakan sebagai desain awal acuan pembelajaran digital di era kurikulum merdeka dan merupakan sebuah metode yang populer di berbagai keilmuan. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rasyida (2023) membahas mengenai Bagaimana pengaruh perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi *metaverse – virtual reality* pada mata pelajaran Informatika menggunakan *spatial.io* terhadap minat dan pemahaman peserta didik. Pada penelitian Rasyida, pembelajaran berbasis *metaverse-virtual reality* menggunakan *spatial.io* dengan *Model Discovery Learning* dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian yang terkait dengan alih wahana puisi dan pemanfaatan teknologinya yaitu pada penelitian Haryanto et al (2021, 2022), Faizal & Haryanto (2022), Nugraha (2023) lebih banyak meninjau tentang alih wahana puisi di era teknologi abad 21 khususnya pada Merdeka Belajar.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa metode pembelajaran berbasis AI atau VR yang menjadi salah satu alternatif teknologi media pembelajaran di era kurikulum merdeka belum mengerucut ke karakteristik gaya belajar generasinya. Penelitian di atas masih berfokus hanya pada perancangan konsep media pembelajaran berbasis teknologi. Perancangan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi AI berupa *Non-Fungible Token* (NFT) sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi di era "Merdeka Belajar" belum pernah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti ingin menggagaskan sebuah rancangan inovasi pembelajaran puisi menggunakan teknologi berbasis AI berupa *NFT*

*Art Gallery* sebagai alternatif pembelajaran sastra untuk generasi alfa. Selain bermanfaat untuk perkembangan pada bidang sastra, penelitian ini juga bermanfaat untuk referensi ide pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai fokus arah kurikulum Merdeka Belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan konseptual. Metode ini menguatkan peneliti untuk menelusuri pemahaman yang luas mengenai fenomena kompleks dan konteks bermakna sebagai bagian dari integrasi *NFT Art Gallery* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam pembelajaran puisi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui studi pustaka yang didapatkan dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari laporan studi kasus, buku, dan platform NFT, sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan ide desain pembelajaran sastra secara konseptual. Pendekatan konseptual dilakukan untuk memberi penjelasan mengenai fenomena yang ada dan merumuskan tinjauan terbaru serta pemahaman yang lebih dalam mengenai integrasi AI ke dalam pembelajaran alih wahana puisi.

Dari kombinasi tinjauan pustaka yang menyeluruh dan pertimbangan konseptual yang dirancang, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berharga bagi pengembangan pendidikan yang lebih kreatif dan efektif. Penulis menunjukkan pola umum, persamaan dan perbedaan antara konsep-konsep yang dijelaskan dalam literatur. Hal ini membantu menciptakan kerangka konseptual yang kuat dan terintegrasi, yang akan digunakan sebagai rancangan model pembelajaran yang inovatif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggagaskan sebuah rancangan konseptual inovasi pembelajaran puisi melalui Alih Wahana Puisi pada *NFT Art Gallery* yang memperkenalkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Dalam ruang NFT, para siswa generasi alfa dapat menjelajahi dunia puisi dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Siswa dapat menilai, mencermati, meninjau, dan mengeksplorasi karya alih wahana puisi dengan *NFT Art Gallery*. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan kolaborasi antar-siswa dalam mewujudkan interpretasi kreatif dari puisi-puisi yang dipelajari, sehingga merangsang kreativitas dan pemahaman mereka tentang sastra.

Hasil dari penelitian ini yaitu peneliti membahas mengenai: (a) pembelajaran berbasis teknologi pada kurikulum merdeka, (b) *NFT Art Gallery* berbasis AI, (c) pembelajaran Alih Wahana Puisi, dan (d) Teknologi *NFT Art Gallery* pada pembelajaran Alih Wahana Puisi yang membahas tahapan-tahapan pembelajaran dari mulai tahapan kegiatan persiapan hingga tahapan kegiatan akhir pembelajaran.

### **Pembahasan**

#### **a. Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Kurikulum Merdeka**

Teknologi dapat didefinisikan sebagai apa saja yang dapat membuat hidup lebih mudah dalam banyak hal, dan pendidikan adalah salah satu contohnya. Karena perannya yang saling

berhubungan, keduanya menjadi semakin tidak terpisahkan. Pendidik dapat menggunakan teknologi untuk mempermudah pembelajaran. Siswa juga dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan memperoleh lebih banyak pengetahuan. Kehadiran teknologi dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Hampir semua informasi dan materi dapat diakses melalui dunia maya, baik melalui web maupun aplikasi. Kemendikbudristek sangat memahami kebutuhan saat ini. Dengan menggunakan teknologi, mereka dapat menjangkau lebih banyak orang dan mendistribusikan kebijakan, dan memaksimalkan pelaksanaan kurikulum merdeka melalui proses pembelajaran yang berbeda.

Kurikulum adalah suatu refleksi terbentuknya pendidikan karakter yang mempunyai kontribusi lebih terhadap masa depan bangsa. Pola kehidupan yang semakin dinamis tanpa batas, membuat perkembangan dunia teknologi menjadi semakin berkembang pesat. Oleh karena itu, pendidikan tidak akan mampu mengikuti perkembangan jika sedikit saja tertinggal oleh zaman yang secara dinamis selalu terjadi kebaruan (Santosa, 2022).

Indonesia saat ini telah mengubah kebijakan kurikulum menjadi “bebas belajar” atau “Merdeka Belajar”. Hal ini dimaksudkan agar pendidikan di Indonesia tidak menjadi beban bagi pendidik maupun peserta didik khususnya generasi alfa. Pada Dasarnya kebijakan pembelajaran mandiri atau “merdeka belajar” ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak monoton. Maka, peran teknologi pada era merdeka belajar saat ini berusaha untuk dijadikan suatu kebutuhan manusia yang diintegrasikan dengan pembelajaran.

Sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar, generasi alfa mempunyai karakteristik gaya belajar yang lebih menggunakan cara belajar *self-regulated learning* atau belajar secara mandiri melalui teknologi. Artinya, generasi alfa memiliki gaya belajar sendiri yang tidak bergantung kepada orang lain karena mempunyai kemampuan dalam memahami dan mengontrol keadaan lingkungan belajarnya melalui teknologi. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu dalam membuat profil pembelajaran untuk setiap peserta didik serta memungkinkan materi belajar yang diselaraskan dengan kemampuan, gaya belajar, serta pengalaman setiap peserta didik khususnya pada generasi alfa (Zahara et al., 2023).

#### **b. *NFT Art Gallery* berbasis AI**

Kecerdasan buatan yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah sebuah sistem yang dibuat untuk mendukung proses dan aktivitas pembelajaran di bidang pendidikan (Holmes et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk mengubah spesifikasi individu dalam pembelajaran setiap peserta didik. Adanya pembelajaran mesin dan AI memungkinkan konten pembelajaran digital diindividualisasi. Profil pembelajaran yang dibuat oleh sistem AI ini memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar, kemampuan, dan pengalaman siswa, khususnya generasi alfa.

Peran teknologi kecerdasan buatan atau AI menghasilkan proses kegiatan belajar yang memberikan suatu pembelajaran yang lebih aktif. Hal tersebut karena pembelajaran berpusat sepenuhnya pada peserta didik. Para peserta didik khususnya generasi alfa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan niat dan kebutuhannya yaitu menggunakan gaya belajar *self-regulated learning* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain aktif, adanya sistem teknologi AI membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Chassignol et al., 2018). Hal ini

dikarenakan pengalaman-pengalaman dari peserta didik saat memanfaatkan teknologi yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Jika dulu peserta didik selalu melalui guru dengan cara tradisional dalam proses pengajaran, sekarang peserta didik menggunakan guru buatan untuk menjalani proses pembelajaran dengan cara baru.

Salah satu bentuk teknologi AI yaitu *NFT Art Gallery*. NFT atau *Non-Fungible Token* yaitu sebuah jenis aset digital terbaru yang mendapatkan popularitas di dunia seni digital. Teknologi ini merupakan suatu galeri digital inovatif dengan *Artificial Intelligence* (AI) untuk menciptakan suatu karya seni. Karya seni yang disuguhkan dalam NFT ini dapat berupa video, *game*, musik, foto, *screenshot*, *virtual real-estate*, *virtual card*, dan lain sebagainya tergantung kebutuhan. Bagi para seniman digital, *NFT Art Gallery* dapat dijadikan aset digital karena karya-karya yang mempunyai token digital ini dapat diperjualbelikan dalam bentuk mata uang crypto sedangkan dalam dunia pendidikan, *NFT Art Gallery* dapat dijadikan inovasi pembelajaran berbasis digital khususnya pada pembelajaran di era kemerdekaan belajar sebagai alternatif pembelajaran alih wahana puisi berbasis teknologi AI.



**Gambar 1. Ruang *NFT Art Gallery* untuk pembelajaran (sumber: *emergeast.com*)**

NFT atau *Non-Fungible Token* menjadi begitu populer di dunia teknologi yang merupakan sebuah implementasi teknologi Blockchain yang serbaguna. *NFT Art gallery* menjadi ruang seni virtual baru yang dapat memperluas pengalaman digital yang luar biasa serta mampu dijadikan sebagai media pembelajaran baru di bidang seni dan sastra khususnya untuk pembelajaran alih wahana. Dalam *NFT Art Gallery* berbasis digitalisasi ini, siswa dapat menjelajahi ruang *Artificial Intelligence* (AI) yang dirancang menyesuaikan selera belajar generasi alfa yang saat ini lebih senang menggunakan gaya belajar secara *self-regulated learning* dan lebih tertarik dengan dunia teknologi serta virtual. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital pada *NFT Art Gallery*. Siswa-siswi generasi alfa dapat belajar dengan cara menyenangkan dan menavigasi melalui ruangan atau area berbeda yang menampilkan pengalaman interaktif karya alih wahana puisi di dalam *Non-Fungible Token* berbasis virtual.

### **c. Pembelajaran Alih Wahana Puisi**

Puisi berperan sebagai medium untuk mengekspresikan perasaan dan imajinasi pengarang. Ekspresi perasaan ini menjadi inti dari ide yang diungkapkan dalam puisi. Pada awalnya, karya sastra termasuk puisi hanya menggambarkan tema-tema seperti perjuangan dan romantisme. Pada tahun 1920-an, pengaruh romantisme sangat dominan dalam sastra Indonesia dan sekitar

20 tahun setelah proklamasi, sastra hanya terpengaruh oleh kehadiran yang berasal dari pengaruh asing (Damono, 2018). Sekarang, siapapun dapat dengan mudah mengakses puisi secara gratis melalui situs web berbasis audio visual. Puisi jenis ini ditandai dengan penggunaan suara dan gambar yang dalam proses transformasinya dikenal sebagai alih wahana.

Proses transformasi ini melibatkan alih wahana yang melibatkan revisi serta adaptasi karya sastra, termasuk kegiatan seperti menerjemahkan, menyesuaikan, dan memindahkan karya dari satu bentuk seni ke bentuk seni lainnya (Damono, 2018). Beberapa jenis yang berkaitan dengan hasil proses alih wahana puisi, yaitu adaptasi layar yang mengacu pada suatu bentuk seni (termasuk karya sastra) menjadi film, musikalisasi yang merupakan transformasi puisi menjadi musik, dramatisasi yang termasuk ke dalam transformasi karya seni menjadi sebuah drama, dan novelisasi yang melibatkan pengalihan sebuah film menjadi sebuah novel. Transformasi karya sastra yang diproduksi secara individual menjadi karya sastra yang diproduksi secara kolektif melalui beberapa proses, antara lain kontraksi, yaitu suatu proses dengan unsur-unsur yang terkandung dalam suatu karya sastra terpotong atau tidak dapat diungkapkan segala sesuatunya, penambahan (*expansi*) adalah perubahan pada karya sastra pengangkut dengan penambahan unsur karya, serta variabel perubahan juga merupakan proses peralihan alih wahana dengan melakukan perubahan varian tertentu, namun tetap berdasarkan inti pada isi karya (Rahmatina & Haryanto, 2022).

Pada dunia pendidikan, kecerdasan buatan seperti *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran setiap siswa (Zahara et al., 2023). Aswan menemukan indikasi menarik bahwa penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia masih minim dan belum banyak digunakan oleh praktisi dan akademisi di Indonesia (Aswan et al., 2023). Dalam hal ini pembelajaran bahasa dan sastra di Indonesia masih jarang menggunakan teknologi berupa AI, AR dan VR. *Artificial Intelligence* (AI) adalah konsep yang muncul dari *Industrial Society* 4.0 dan *Society* 5.0, yang merujuk pada pembelajaran mesin, program komputer, serta perangkat keras dan lunak (Aswan et al., 2023). AI dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang terinspirasi dari studi tentang pola kognitif yang bekerja dalam otak manusia. Ketika teknologi komputer dilibatkan untuk media pembelajaran pada generasi alfa saat ini, akan sangat banyak hal yang dapat diuntungkan dalam proses pembelajaran dan pendidikan di Indonesia. Penulis menawarkan sebuah gagasan konseptual untuk memanfaatkan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berupa *NFT Art Gallery* dalam pembelajaran alih wahana puisi berbasis digitalisasi untuk mewujudkan pembelajaran digital di era kurikulum merdeka.

Abimanyu dalam Aswan et al (2023) menguraikan tahapan-tahapan (*sintak*) umum dalam penerapan pembelajaran inovatif berbasis digital. Tahapan tersebut meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, inti, dan penutup. Penulis berencana memanfaatkan tahapan ini sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran Alih Wahana Puisi di *NFT Art Gallery*. Berikut adalah penjelasan rinci dari setiap tahapan tersebut:

- Kegiatan Persiapan

Pengajar pada tahapan ini menyusun tujuan pembelajaran yang meliputi bahan ajar yang diambil dari silabus serta kurikulum berlaku. Selain itu, lokasi pembelajaran ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

- Kegiatan Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan dilaksanakan di ruang kelas sebelum ke ruangan belajar yang telah ditentukan. Tahap ini bertujuan untuk membantu siswa menggali materi dan pemahaman melalui penjelasan dari pengajar. Pengajar harus memonitor dan membimbing siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan objek yang akan diamati, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- Kegiatan Inti

Pada tahap ini, kegiatan dilaksanakan di lokasi ruang belajar yang telah ditentukan. Siswa mengeksplorasi, meninjau, dan menilai objek yang telah dibuat dengan cara mencatat, mengamati, dan melakukan kegiatan relevan lainnya. Siswa harus mengamati semua objek yang telah ditentukan sesuai dengan materi pembelajaran.

- Kegiatan Akhir

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran diakhiri. Pengajar dapat menutup pembelajaran di lokasi ruang belajar atau kembali ke ruang kelas. Tahap ini pengajar bersama siswa melakukan evaluasi, memberikan umpan balik, dan menyusun tindak lanjut.

**d. Teknologi *NFT Art Gallery* berbasis AI pada Pembelajaran Alih Wahana Puisi**

Penerapan teknologi *NFT Art Gallery* berbasis AI dapat dilaksanakan pada semua tingkat pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penggunaan teknologi AI ini sesuai dengan karakteristik generasi alfa yang merupakan generasi yang mempunyai akses informasi jauh lebih banyak dibandingkan generasi sebelumnya. Sebagai ilustrasi dari desain pembelajaran, penulis memberikan contoh pada tingkat pendidikan menengah atas dengan mengacu pada kompetensi dasar 3.16, yaitu: Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca (dialihwahanakan) Melalui KD (Kompetensi Dasar) ini, penulis ingin mengusulkan alternatif inovasi desain pembelajaran dengan penggunaan *NFT Art Gallery* berbasis AI dalam alih wahana puisi.

Tujuan inovasi penggunaan teknologi *NFT Art Gallery* berbasis AI antara lain menuntut peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan komprehensif serta pemikiran kreatif yang berkaitan dengan perubahan suatu karya menjadi karya lain yang dinilai pada galeri NFT buatan peserta didik. Hasil dari pengalaman pembuatan galeri NFT tersebut, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan yang bermakna serta kreativitas yang inovatif dan transformatif dalam kegiatan pembelajaran. Secara spesifik, teknologi ini menuntut peserta didik melakukan aksi belajar secara mandiri atau *self-regulated learning*. Pertama, peserta didik dapat manajemen waktu secara efisien. Kedua, peserta didik mampu mengeksplorasi objek karya yang dapat dialih wahanakan menjadi karya lain sesuai dengan kemampuannya. Ketiga, peserta didik dapat menilai, mengamati, membedah karya, serta meninjau karya-karya yang dipasang pada galeri NFT atau *NFT Art Gallery* yang dibuat pada lokasi tertentu untuk kegiatan pembelajaran alih wahana.

Sintak	Keterangan
Kegiatan Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar menentukan tujuan dan capaian pembelajaran.</li> <li>2. Pengajar menyediakan bahan pembelajaran seperti puisi tertulis dari buku atau antologi puisi yang bisa dialih wahanakan ke dalam bentuk lain dan diintegrasikan pada <i>NFT Art Gallery</i>.</li> <li>3. Pengajar memberikan hak kepada siswa untuk dapat menentukan sendiri ruangan yang akan dijadikan galeri NFT alih wahana puisi</li> <li>4. Pengajar mempersiapkan sumber referensi alih wahana dari internet seperti youtube atau instagram sebagai sumber belajar siswa dalam mengalih wahanakan puisi.</li> </ol>

**Tabel 1. Kegiatan Persiapan**

Pada fase persiapan, pengajar bertanggung jawab penuh atas seluruh aktivitas yang berperan sebagai penyelenggara atau pelaku utama untuk memastikan kesuksesan kegiatan pembelajaran alih wahana puisi. Dengan demikian, pengajar perlu memahami tujuan dan hasil pembelajaran serta menyediakan materi pembelajaran yang sesuai seperti puisi tertulis yang akan dialih wahanakan ke dalam bentuk lain dan diintegrasikan pada *NFT Art Gallery*. Pengajar memberikan hak kepada siswa untuk menentukan sendiri ruangan yang akan dijadikan galeri NFT sebagai bagian dari eksplorasi hasil karya alih wahana puisi.

Sintak	Keterangan
Kegiatan Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.</li> <li>2. Pengajar menjelaskan aturan pembelajaran dan hal-hal yang harus dipatuhi (materi pembelajaran; pembagian kelompok untuk pembuatan alih wahana; masa pengerjaan, yaitu waktu yang diberikan pengajar kepada siswa; demonstrasi karya pada <i>NFT Art Gallery</i> untuk penilaian akhir, siswa menilai dan mengeksplorasi hasil karya alih wahana puisi teman sebaya)</li> <li>3. Pengajar memberikan contoh-contoh bentuk alih wahana puisi (audio, visual, audio visual)</li> </ol>

**Tabel 2. Kegiatan Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran, pengajar memberikan penjelasan awal kepada siswa tentang tujuan pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai sebelum memulai kegiatan inti. Selain itu, pengajar juga memberikan arahan kepada siswa seperti pembagian kelompok untuk pembuatan alih wahana; masa pengerjaan, yaitu waktu yang diberikan pengajar kepada siswa; demonstrasi karya pada *NFT Art Gallery* untuk penilaian akhir, siswa menilai dan mengeksplorasi hasil karya alih wahana puisi teman sebaya. Terakhir, pengajar memberikan contoh-contoh bentuk alih wahana puisi sebelum siswa melaksanakan kegiatan alih wahana puisi.

Sintak	Keterangan
Kegiatan	1. Siswa diberikan waktu oleh pengajar untuk mengubah puisi tertulis menjadi

Inti	<p>bentuk karya lain (alih wahana).</p> <p>2. Selama proses kegiatan, pengajar mendampingi, memfasilitasi, dan memberikan arahan serta motivasi sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pengerjaan alih wahana.</p> <p>3. Selama pengerjaan, siswa dibantu dengan pengajar mempersiapkan ruang yang akan dijadikan <i>NFT Art Gallery</i> sebagai bahan untuk mendemonstrasikan karya alih wahana</p>
------	---

**Tabel 3. Kegiatan Inti (*Desain rencana Pembelajaran*)**

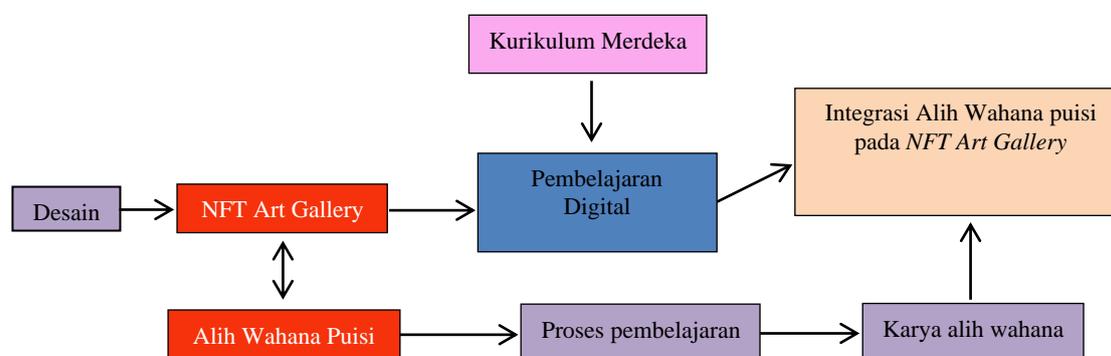
Pada kegiatan inti, siswa menjadi tumpuan pembelajaran. Siswa diberikan kebebasan dalam mengeksekusi karya puisi tertulis menjadi suatu karya dalam bentuk lain (alih wahana). Tugas pengajar yaitu mendampingi, memfasilitasi, dan memberikan arahan serta motivasi kepada siswa. Hasil akhir karya-karya dari kegiatan inti ini didemonstrasikan pada *NFT Art Gallery* untuk dinilai, diamati, dan ditinjau oleh teman sebaya siswa.

Sintak	Keterangan
Kegiatan Akhir	<p>1. Siswa mendemonstrasikan karya alih wahana puisi pada <i>NFT Art Gallery</i> yang telah dipersiapkan.</p> <p>2. Setiap siswa mengamati, meninjau, dan menilai karya-karya alih wahana puisi pada <i>NFT Art Gallery</i> sesuai lembar kerja siswa yang diberikan oleh pengajar</p> <p>3. Pengajar memberikan umpan balik terhadap karya-karya siswa dan hasil tinjauan siswa terhadap karya teman sebaya</p>

**Tabel 4. Kegiatan Akhir**

Bagian akhir siswa mendemonstrasikan karya alih wahana pada *NFT Art Gallery* untuk dinilai, diamati, dan ditinjau oleh teman sebaya siswa. Pada bagian ini, pengajar memberikan umpan balik dan penilaian akhir terhadap setiap individu siswa berupa penilaian kreatif, penalaran, serta karakter.

Berdasarkan tahapan di atas, penulis mengintegrasikan fungsi *NFT Art Gallery* ke dalam proses pembelajaran. Gambaran umum desain pembelajaran alih wahana puisi pada *NFT Art Gallery* yaitu sebagai berikut:



**Bagan 1. Peta konsep desain pembelajaran**

Dari peta konsep di atas, dua elemen utama dalam gagasan ini yaitu alih wahana puisi dan *NFT Art Gallery* dapat diintegrasikan ke dalam sebuah pembelajaran digital. Kunci penting dalam desain pembelajaran ini terletak pada *NFT Art Gallery* yang sebelumnya hanya berupa galeri NFT bagi karya seni digital dan belum pernah dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. Pada gagasan konseptual ini, penulis memperkenalkan inovasi baru dengan memasukkan pembelajaran digital bagi generasi alfa dengan penggunaan *NFT Art Gallery* sebagai media dalam mendemonstrasikan karya alih wahana. Tentu gagasan konseptual ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, saat ini pembelajaran harus dituntut berpusat pada peserta didik dengan menerapkan sistem ‘bebas belajar’. Transformasi kurikulum menuju inovasi pendidikan pada semua teknologi di era sekarang ini menjadikan banyaknya inovasi-inovasi media pembelajaran baru sebagai kemampuan dalam perkembangan pembelajaran khususnya dalam mengalih wahanakan puisi. Namun, ide konseptual ini perlu terus dikaji dan diimplementasikan untuk mengevaluasi seberapa efektif dan bermanfaatnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran puisi dengan penerapan teknologi *NFT Art Gallery* berbasis AI dapat menjadi sebuah alternatif inovasi pembelajaran digital di era kurikulum merdeka khususnya bagi generasi alfa yang menjadi generasi dengan akses informasi yang luas. Rancangan konseptual yang ditawarkan penulis mengenai inovasi pembelajaran ini dapat dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan sesuai dengan bahan yang diajarkan. Penggunaan *NFT Art Gallery* memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang lebih komprehensif dan kreatif, serta menuntut siswa belajar mandiri, manajemen waktu, eksplorasi, dan meninjau karya-karya puisi pada galeri NFT.

Artikel ini masih pada sebuah rancangan konseptual dan perlu diarahkan menuju penelitian terapan untuk mengevaluasi nilai kegunaannya sehingga kita dapat secara menyeluruh mengukur serta mengidentifikasi nilai kebermanfaatannya. Peneliti berikutnya diharapkan dapat meneliti dengan cara studi lapangan, pengumpulan data serta menganalisis hasilnya sebagai evaluasi efektivitas penggunaan *NFT Art Gallery* tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa dan perkembangan pembelajaran puisi melalui alih wahana puisi. Dengan begitu, langkah berikutnya yaitu merancang penelitian yang akan membantu menguji gagasan-gagasan dalam artikel ini dan menilai sejauh mana kontribusi konsep ini dalam konteks pembelajaran di era kurikulum merdeka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, Harsiati, T., & Widyartono, D. (2023). Metode Field Trip Berbasis Virtual Reality pada Pembelajaran Menulis Puisi: Sebuah Desain Pembelajaran Digital di Era Kurikulum Merdeka ( Virtual Reality Based Field Trip Method in Poetry Writing Learning : A Digital Learning Design in the Era of Merdeka. *Journal of Smart System (JSS)*, 3(1), 10–24.
- Chassignol, M., Khoroshavin, A., Klimova, A., & Bilyatdinova, A. (2018). Artificial Intelligence trends in education: A narrative overview. *Procedia Computer Science*, 136, 16–24. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.233>
- Damono, S. D. (2018). *ALIH WAHANA*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Faizal, I. A., & Haryanto, M. (2022). Ekspresi Insta Poetry (Puisi Instagram) Sebagai Apresiasi Sastra Pada Era Disrupsi. *Prosiding Konferensi Ilmiah ...*, 3, 133–146. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/1115>
- Haryanto, M., Pristiwati, R., & Subyantoro. (2022). Menjawab Fenomena Rabun Sastra Melalui Proyek Alih Wahana Pada Era Merdeka Belajar. *ALAYASASTRA*, 18(1), 15–28.
- Haryanto, M., Setyaningsih, N. H., & Zulacha, I. (2021). Alih Wahana Puisi Di Panggung Media Sosial Dan Perannya Di Post Truth Era. *Seminar Nasional "Potensi Budaya, Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya untuk Pengembangan Pariwisata dan Industri Kreatif,"* 43, 486–493.
- Hasanah, U., & Kharismawati, M. (2019). Penggunaan Budaya Pop Korea dalam Proses Pembelajaran Bahasa Korea bagi Mahasiswa dengan Gaya Belajar Campuran. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 3(1), 10–19. <https://jurnal.ugm.ac.id/jla>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2023). Artificial Intelligence in Education, The Center Curriculum Redesign, Boston. *GLobethics Publication*, 241–255. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3595-3.ch012>
- Kariyawan Ys, B. (2023). Minimalisir Kehilangan Generasi Sastra Melalui Sastra Digital dan Alih Wahana Karya Pada Generasi Alfa. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 2(2), 67–74.
- Nugraha, D. (2023). Pembelajaran Puisi Selaras Abad 21. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(2), 169–194. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Pratama, W. (2021). Apakah Non-FungibleToken (NFT) sebagai Salah Satu Alternatif Masa Depan Seni Rupa dan Desain di Indonesia? *Jurnal ADAT-Jurnal Seni, Desain & Budaya*, 3(1), 96–101. [https://jurnaladat.org/web/public/full\\_paper/96-101](https://jurnaladat.org/web/public/full_paper/96-101) - JURNALADAT VOL3NO2072021.pdf
- Rahmatina, F., & Haryanto, M. (2022). Tema dan Pola Penggambaran Suasana pada Alih Wahana Puisi di Youtube. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(3), 288. <https://doi.org/10.24036/jbs.v10i3.117964>
- Rasyida, R., Nurdin, E. A., & Rasim. (2023). Pembelajaran Berbasis Metaverse – Virtual Reality Menggunakan Spatial . io dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15875–15883.
- Santosa. (2022). Fenomena Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pemanfaatan Digitalisasi Di Era 5.0. *Jurnal Ekonomi Teknologi & Bisnis (JETBIS)*, 1(2), 85–94.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence ( AI ) dalam Bidang Pendidikan. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 3(1), 15–20.