JURNAL CINTA NUSANTARA
Volume 04 Nomor 04 2026
E-ISSN: 3025-4469
https://jurnalbundaratu.org/journal/index.php/cintanusantarajournal
Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

KETIKA CALON GURU MENJADI AKTOR: PENDEKATAN EDUKREASI DAYAK UNTUK PENGUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIS DAN LITERASI BUDAYA

Misnawati*

[1]*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia*
**Corresponding author:* misnawati@pbsi.upr.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pendekatan EduKreasi Dayak sebagai ruang pembelajaran keaktoran yang mengintegrasikan kompetensi pedagogis dan literasi budaya digital bagi calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia. Kajian dilatarbelakangi kebutuhan pembelajaran sastra yang lebih partisipatif, kontekstual, kreatif, serta relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis dokumentasi terhadap dokumen Program EduKreasi Dayak dan naskah drama multimedia Pulau Nusa karya Misnawati. Analisis mencakup tahapan program, penokohan, konflik, dialog, nilai pendidikan, serta keterkaitan aktivitas dengan kompetensi keaktoran, pedagogis, dan literasi budaya digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi teater, tari Dayak, musik etnik kontemporer, video mapping, animasi, tata cahaya interaktif, dan diseminasi digital membuka ruang transformasi teks sastra menjadi pengalaman performatif. Melalui penghayatan karakter, pengolahan vokal dan tubuh, monolog, dialog, serta refleksi, calon pendidik berpeluang mengembangkan komunikasi ekspresif, kreativitas, empati, dan kemampuan merepresentasikan materi sastra secara konkret. Naskah Pulau Nusa juga menyediakan konteks pembelajaran mengenai kearifan lokal, tanggung jawab ekologis, dan pemanfaatan teknologi secara edukatif. EduKreasi Dayak dengan demikian menawarkan pendekatan kreatif yang menghubungkan pembaca, aktor, dan pendidik dalam satu pengalaman belajar. Kontribusinya masih bersifat konseptual dan memerlukan validasi serta pengujian empiris melalui implementasi pembelajaran pada berbagai konteks pendidikan formal dan komunitas seni budaya lokal secara berkelanjutan setempat.

Kata Kunci: EduKreasi Dayak, keaktoran, calon pendidik, drama multimedia, literasi budaya digital

Abstract

*This study examines the "EduKreasi Dayak" (Dayak Edu-Creation) approach as a space for learning the art of acting, which integrates pedagogical competencies and digital cultural literacy for prospective Indonesian language and literature educators. The study is motivated by the need for a literature-learning model that is more participatory, contextual, and creative—one that remains relevant to technological advancements and the characteristics of the digital generation. Employing a qualitative descriptive approach, the research analyzes documentation from the EduKreasi Dayak program and the multimedia play Pulau Nusa (Nusa Island), written by Misnawati. The analysis covers program stages, characterization, conflict, dialogue, educational values, and the alignment of activities with acting skills, pedagogical competencies, and digital cultural literacy. The findings indicate that the integration of theater, Dayak dance, contemporary ethnic music, video mapping, animation, interactive lighting, and digital dissemination transforms literary texts into performative experiences. Through character immersion, vocal and physical training, monologues, dialogues, and reflection, prospective educators can develop expressive communication, creativity, empathy, and the ability to represent literary matserial in a concrete manner. The script for *Pulau Nusa* also provides a learning context centered on local wisdom, ecological responsibility, and the educational use of technology. Thus, EduKreasi Dayak offers a creative approach that bridges readers, actors, and educators within a unified learning experience. As this contribution remains conceptual, it requires further validation and empirical testing through sustained implementation across various formal educational settings and local arts and cultural communities.*

Keywords: *EduKreasi Dayak, acting competence, pre-service teachers, multimedia drama, digital cultural literacy*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan calon guru Bahasa dan Sastra Indonesia pada era transformasi digital menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Calon pendidik tidak cukup hanya menguasai pengetahuan kebahasaan dan kesusastraan, tetapi juga perlu memiliki kemampuan mengomunikasikan pengetahuan, mengembangkan kreativitas, membangun pengalaman belajar yang bermakna, serta memanfaatkan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab. Perubahan karakteristik peserta didik dan perkembangan media digital menuntut pembelajaran sastra yang lebih partisipatif, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman kehidupan. Dalam konteks tersebut, pembelajaran drama memiliki posisi strategis karena mempertemukan kemampuan literasi, komunikasi, ekspresi, kreativitas, dan kolaborasi dalam satu pengalaman pembelajaran yang terintegrasi.

Pedagogi drama telah memperoleh perhatian dalam kajian pendidikan calon guru, tetapi penelitian terdahulu memperlihatkan perbedaan konteks, pendekatan metodologis, dan fokus kompetensi yang dikembangkan. Yoon (2025), melalui kajian konseptual yang didukung pengalaman penggunaan drama dalam pendidikan calon guru, memosisikan pedagogi drama sebagai *pedagogy of the possible*, yaitu pendekatan yang membuka ruang bagi kreativitas, kemungkinan pembelajaran, dan eksplorasi pengalaman pendidikan. Kontribusi utama kajian tersebut terletak pada penguatan perspektif teoretis mengenai potensi drama dalam pendidikan guru. Namun, karena bersifat konseptual dan bertumpu pada data anekdotal, kajian tersebut belum menyediakan pengujian empiris mengenai bagaimana pengalaman keaktoran diintegrasikan dengan kompetensi pedagogis calon guru dalam konteks pembelajaran sastra.

Berbeda dengan Yoon, Walan (2022) melakukan penelitian kualitatif terhadap sepuluh mahasiswa calon guru sains tahun pertama di Swedia. Data diperoleh melalui laporan reflektif mahasiswa dan rekaman video drama yang mereka ciptakan untuk merepresentasikan konsep biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa calon guru memberikan respons positif terhadap penggunaan drama dan menilai aktivitas tersebut membantu pemahaman konsep serta membuka peluang penerapan strategi pembelajaran kreatif. Meskipun demikian, pengalaman drama dalam penelitian tersebut terbatas pada satu tugas pembelajaran, belum melibatkan pelatihan keaktoran secara berkelanjutan, dan berfokus pada pendidikan sains, bukan pembelajaran sastra atau pengembangan kemampuan pemeranan.

Pengembangan bukti empiris yang lebih luas ditunjukkan oleh Hu dan Shu (2025) melalui penelitian metode campuran terhadap 160 mahasiswa calon guru di Tiongkok, yang terdiri atas 76 peserta kelompok eksperimen dan 84 peserta kelompok kontrol. Penelitian menggunakan desain prates-pascates, analisis statistik, pemodelan persamaan struktural, dan diskusi kelompok terarah. Hasilnya menunjukkan bahwa pedagogi drama berhubungan dengan peningkatan kompetensi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran budaya. Penelitian tersebut juga mengidentifikasi kesejahteraan psikologis sebagai mediator hubungan antara pedagogi drama dan pengembangan kompetensi. Namun, penulis mengakui keterbatasan generalisasi karena penelitian dilakukan pada satu institusi, menggunakan pengukuran yang sebagian berbasis laporan diri, serta masih memerlukan pengujian longitudinal dan triangulasi melalui observasi perilaku.

Pada sisi lain, Shulman (1987) menawarkan kerangka *pedagogical content knowledge* (PCK) yang menjelaskan pentingnya integrasi pengetahuan materi dan pengetahuan pedagogis dalam praktik profesional guru. Kerangka tersebut menegaskan bahwa penguasaan materi tidak dengan sendirinya menjamin kemampuan mengajarkannya; guru perlu mampu merepresentasikan, mengorganisasikan, dan mengadaptasi materi sesuai karakteristik peserta didik. Akan tetapi, Shulman tidak secara khusus membahas keaktoran atau pedagogi drama. Oleh sebab itu, kerangka PCK dalam kajian ini digunakan sebagai landasan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman artistik dan pemahaman sastra dapat ditransformasikan menjadi

strategi pembelajaran, bukan sebagai bukti empiris efektivitas pelatihan keaktoran.

Secara komparatif, penelitian Yoon (2025) memberikan dasar konseptual, Walan (2022) menunjukkan pengalaman awal calon guru menggunakan drama dalam pembelajaran bidang studi, Hu dan Shu (2025) menyajikan bukti empiris mengenai keterkaitan pedagogi drama dengan sejumlah kompetensi calon guru, sedangkan Shulman (1987) menjelaskan kerangka transformasi pengetahuan materi menjadi pengetahuan pedagogis. Keempat sumber tersebut saling melengkapi, tetapi belum secara khusus menguraikan integrasi pembelajaran interpretasi naskah, pelatihan keaktoran, penciptaan pertunjukan multimedia berbasis budaya lokal, dan transformasi pengalaman artistik menjadi rancangan pembelajaran sastra bagi calon guru Bahasa dan Sastra Indonesia.

Ruang kajian yang hendak diisi melalui pendekatan EduKreasi Dayak bukanlah pembuktian ulang bahwa drama bermanfaat bagi pendidikan, melainkan pendeskripsian bagaimana proses penciptaan dan pertunjukan drama multimedia berbasis budaya Dayak dapat menjadi pengalaman belajar yang menghubungkan kompetensi keaktoran, kesiapan pedagogis, dan literasi budaya digital. Integrasi tersebut dikembangkan melalui naskah *Pulau Nusa* sebagai sumber eksplorasi karakter, konflik, nilai ekologis, dan kearifan lokal. Penelitian ini menawarkan kontribusi kontekstual dan konseptual dalam pengembangan pembelajaran sastra berbasis pertunjukan, dengan tetap menempatkan validasi dan pengujian empiris sebagai agenda penelitian berikutnya.

Salah satu persoalan mendasar dalam pembelajaran sastra adalah kecenderungan menempatkan teks sebagai objek yang terutama dibaca, dianalisis, dan ditafsirkan secara verbal. Padahal, karya drama memiliki karakteristik yang memungkinkan pembaca bergerak dari aktivitas memahami teks menuju pengalaman menghidupkan tokoh, mengolah dialog, membangun konflik, dan menyampaikan makna melalui tindakan panggung. Apabila pembelajaran drama lebih banyak berhenti pada identifikasi unsur intrinsik, pemahaman konsep, dan hafalan dialog, peserta didik berpotensi kehilangan kesempatan untuk mengalami proses penciptaan makna secara langsung. Dalam konteks pendidikan calon guru, kesenjangan tersebut menjadi semakin penting karena calon pendidik tidak hanya dituntut memahami drama sebagai objek kajian sastra, tetapi juga harus mampu mengubahnya menjadi pengalaman belajar yang komunikatif, kreatif, dan bermakna.

Kesenjangan antara pemahaman konseptual dan pengalaman performatif tersebut memperoleh dukungan dari sejumlah penelitian kontekstual. Wells et al. (2023), melalui penelitian terhadap mahasiswa pendidikan guru di Aotearoa Selandia Baru, menemukan adanya perbedaan mencolok antara pengalaman pembelajaran drama berbasis pengalaman tubuh (*embodied learning*) di lingkungan kampus dan penerapannya di sekolah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran drama di kampus dinilai kaya dan bermakna, tetapi praktik serupa relatif jarang diwujudkan dalam pembelajaran di sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penguasaan konsep pedagogi drama belum tentu diikuti kemampuan menerapkannya secara konsisten dalam konteks pembelajaran autentik. Persoalan pendidikan calon guru bukan semata-mata keterbatasan pengetahuan tentang drama, melainkan juga belum optimalnya jembatan antara pengalaman artistik, pemahaman pedagogis, dan praktik pembelajaran.

Kesenjangan tersebut juga berkaitan dengan kesiapan calon pendidik dalam mengembangkan komunikasi dan interaksi pembelajaran. Hazar (2025), melalui penelitian terhadap calon guru pendidikan anak usia dini, menemukan bahwa pembelajaran drama berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan komunikasi efektif, khususnya penggunaan bahasa yang membangun, kemampuan mendengarkan secara aktif dan partisipatif, serta penyampaian pesan secara asertif. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa drama berpotensi menjadi ruang latihan komunikasi profesional yang tidak cukup diperoleh melalui pembelajaran teoretis. Sementara itu, Hu dan Shu (2025), melalui penelitian terhadap 160 calon

guru di Tiongkok, membandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran terintegrasi drama dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada sejumlah kompetensi inti, meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran budaya. Penelitian tersebut memperkuat argumentasi bahwa pedagogi drama dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi calon guru, meskipun penerapannya tetap perlu mempertimbangkan konteks pendidikan dan karakteristik peserta.

Pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, persoalan integrasi antara pemahaman teks dan praktik pertunjukan juga memerlukan perhatian. Purwanto dan Mukhlis (2026), melalui analisis komparatif terhadap enam panduan guru Bahasa Indonesia dan seni teater jenjang SMA, menemukan adanya perbedaan dalam penempatan materi drama, sumber kreatif, bentuk tugas, dan kriteria penilaian. Penelitian tersebut merekomendasikan perlunya sinkronisasi progresi kompetensi, keterhubungan antara teks dan pertunjukan, penggunaan materi kontekstual, serta penilaian terhadap proses dan kontribusi individual. Meskipun penelitian ini berfokus pada analisis dokumen panduan guru dan bukan pengukuran langsung terhadap kompetensi mahasiswa calon guru, temuannya memberikan gambaran bahwa kesinambungan antara tujuan pembelajaran, aktivitas kreatif, praktik pertunjukan, dan evaluasi drama masih menjadi persoalan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran.

Bukti-bukti tersebut menunjukkan adanya tiga kesenjangan yang saling berkaitan. Pertama, kesenjangan tekstual-performatif, yaitu jarak antara kemampuan memahami dan menganalisis naskah dengan kemampuan menghidupkan karakter melalui ekspresi, vokal, gerak, dan tindakan panggung. Kedua, kesenjangan teoretis-pedagogis, yaitu jarak antara pemahaman calon guru mengenai konsep drama dengan kemampuan mentransformasikannya menjadi strategi pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual. Ketiga, kesenjangan budaya-digital, yaitu kebutuhan menghubungkan kekayaan budaya lokal dengan media digital tanpa menghilangkan nilai, konteks, dan identitas budaya yang direpresentasikan. Ketiga kesenjangan tersebut memperlihatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak memisahkan apresiasi sastra, pengalaman keaktoran, kompetensi pedagogis, dan literasi budaya digital.

Pedagogi drama menawarkan kemungkinan pembelajaran yang melibatkan pengalaman tubuh, emosi, interaksi, dan refleksi. Yoon (2025) mengemukakan bahwa pedagogi berbasis drama dapat dipahami sebagai pendekatan yang membuka berbagai kemungkinan dalam pendidikan calon guru. Wells et al. (2023) menunjukkan pentingnya pengalaman pembelajaran berbasis drama untuk menjembatani hubungan antara teori dan praktik pendidikan guru. Hu dan Shu (2025) juga memperlihatkan kontribusi pedagogi drama terhadap pengembangan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan kesadaran budaya. Sementara itu, Tuncdemir (2025), melalui modul drama kreatif selama 15 minggu yang melibatkan 12 calon guru, menemukan bahwa pengalaman tersebut mendukung kepercayaan diri dan kemampuan calon pendidik dalam mengintegrasikan aktivitas drama kreatif ke dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut memberikan landasan untuk mempertimbangkan drama bukan hanya sebagai materi pembelajaran sastra, melainkan sebagai pengalaman pedagogis yang menghubungkan pengetahuan, tindakan, interaksi, dan refleksi.

Kompetensi keaktoran dalam konteks ini tidak dimaknai sebatas kemampuan tampil atau menghafalkan dialog. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan membaca dan menafsirkan naskah, memahami latar dan konflik, mengembangkan karakter tokoh, mengolah vokal, mengendalikan tubuh, membangun ekspresi, melakukan improvisasi, serta menyampaikan pesan melalui komunikasi verbal dan nonverbal. Pengalaman keaktoran juga dapat memberikan kesempatan kepada calon guru untuk mengembangkan empati, kepekaan sosial, kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan mengelola interaksi pembelajaran. Oleh

karena itu, pengalaman menjadi aktor dapat ditransformasikan menjadi sumber belajar bagi pembentukan identitas profesional calon pendidik. Akan tetapi, transformasi tersebut tidak berlangsung secara otomatis. Pengalaman artistik perlu disertai proses analisis, refleksi, pendampingan, dan perancangan pembelajaran agar keterampilan keaktoran dapat dikembangkan menjadi kemampuan pedagogis yang relevan.

Perspektif tersebut sejalan dengan pemikiran Shulman (1987) mengenai *pedagogical content knowledge*, yaitu pentingnya kemampuan guru mentransformasikan penguasaan materi menjadi bentuk representasi dan strategi pembelajaran yang dapat dipahami peserta didik. Dalam pembelajaran sastra, calon guru perlu mampu mengubah pemahaman terhadap karakter, konflik, latar, dan pesan cerita menjadi pengalaman belajar yang dapat diamati, didengar, dirasakan, dan direfleksikan. Misalnya, konsep penokohan dapat dijelaskan melalui demonstrasi perbedaan gestur dan intonasi, konflik dapat dipahami melalui permainan peran, sedangkan pesan moral dapat dikembangkan melalui refleksi terhadap keputusan tokoh. Keaktoran dapat menjadi salah satu wahana untuk mengembangkan kemampuan calon guru dalam merepresentasikan pengetahuan sastra secara kreatif sekaligus memperkaya strategi pembelajaran.

Tantangan berikutnya adalah bagaimana pembelajaran sastra dapat berkontribusi terhadap penguatan literasi budaya di tengah perkembangan teknologi digital. Budaya lokal perlu dihadirkan sebagai pengetahuan yang hidup dan relevan dengan kehidupan generasi muda, bukan sekadar informasi mengenai masa lalu. UNESCO (2025) menekankan pentingnya keterhubungan antara budaya, seni, dan pendidikan untuk mendorong kreativitas, pemikiran kritis, penghargaan terhadap keberagaman budaya, serta pembelajaran yang inklusif. Dalam konteks Dayak, pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran warisan budaya juga telah dibahas oleh Budiman et al. (2019) melalui pengembangan aplikasi warisan budaya Dayak sebagai sarana literasi budaya digital. Hal tersebut memperlihatkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas akses terhadap pengetahuan budaya, mendokumentasikan warisan lokal, dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, pemanfaatannya harus tetap memperhatikan ketepatan representasi, etika dokumentasi, hak kekayaan intelektual, serta penghormatan terhadap masyarakat pemilik tradisi.

Kalimantan Tengah memiliki kekayaan budaya yang dapat dikembangkan sebagai sumber pembelajaran sastra. Salah satunya adalah legenda Pulau Nusa, yang dalam naskah drama karya Misnawati diolah menjadi cerita tentang hubungan manusia dengan alam, tanggung jawab sosial, kearifan lokal, dan keberlanjutan kehidupan. Tokoh Nusa menggambarkan manusia yang mengalami perjalanan dari mengambil, menyadari, menyesal, hingga menjaga. Seruni merepresentasikan suara kesadaran ekologis, sedangkan Bagas menggambarkan generasi muda yang dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan lingkungan. Konflik dan perkembangan karakter tersebut memberikan ruang bagi calon pendidik untuk mempelajari hubungan antara penokohan, dialog, konflik, pesan moral, dan konteks budaya. Lebih jauh, naskah ini memungkinkan persoalan ekologis dihadirkan bukan sebagai pengetahuan abstrak, melainkan sebagai pengalaman dramatik yang mengandung konflik, pilihan moral, konsekuensi tindakan, dan tanggung jawab antargenerasi.

Untuk mengembangkan potensi tersebut, Program EduKreasi Dayak menghadirkan penciptaan drama multimedia Pulau Nusa melalui integrasi teater, tari Dayak, musik etnik kontemporer, video mapping, animasi digital, tata cahaya interaktif, media sosial edukatif, dan modul pembelajaran budaya. Pendekatan ini dirancang melalui proses eksplorasi budaya, pengembangan naskah, desain artistik, produksi multimedia, pelatihan, pertunjukan edukatif, dan diseminasi. Proses penciptaan tersebut menggunakan pendekatan *Research-Based Creative Production* yang menghubungkan riset budaya, pengembangan artistik, inovasi teknologi, pendidikan, dan penyebarluasan pengetahuan. Melalui pendekatan ini, pertunjukan

tidak hanya diposisikan sebagai produk seni yang dinikmati penonton, tetapi juga sebagai ruang produksi pengetahuan, pengalaman belajar, dan komunikasi nilai budaya serta ekologis.

Dalam konteks pendidikan calon guru, program ini memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai ruang pembelajaran keaktoran yang menghubungkan tiga kompetensi. *Pertama*, kompetensi keaktoran yang berkaitan dengan kemampuan menghidupkan tokoh dan menyampaikan makna melalui pertunjukan. *Kedua*, kompetensi pedagogis yang berkaitan dengan kemampuan mentransformasikan pengalaman keaktoran menjadi strategi pembelajaran sastra. *Ketiga,* literasi budaya digital yang berkaitan dengan kemampuan memahami, mengapresiasi, memproduksi, dan menyebarkan pengetahuan budaya melalui media digital secara kritis dan bertanggung jawab. Ketiga kompetensi tersebut tidak ditempatkan sebagai capaian yang berdiri sendiri, melainkan sebagai dimensi yang saling mendukung dalam pembentukan calon pendidik yang kreatif, komunikatif, reflektif, dan memiliki kepekaan terhadap budaya lokal.

Kebaruan Penelitian ini terletak pada pemaknaan pendekatan EduKreasi Dayak sebagai ruang integrasi pengalaman keaktoran, pembentukan kesiapan pedagogis, dan penguatan literasi budaya digital calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia. Berbeda dari pendekatan yang hanya menempatkan drama sebagai materi apresiasi atau produk pementasan, EduKreasi Dayak memosisikan proses penciptaan dan pertunjukan multimedia sebagai pengalaman belajar yang menghubungkan teks sastra, penghayatan karakter, ekspresi tubuh, komunikasi, nilai budaya lokal, dan teknologi digital. Integrasi tersebut menawarkan perspektif bahwa calon guru dapat belajar melalui tiga posisi sekaligus yaitu sebagai pembaca yang menafsirkan teks, sebagai aktor yang menghidupkan makna, dan sebagai pendidik yang mentransformasikan pengalaman artistik menjadi pengalaman belajar. Penelitian ini tidak mengklaim telah menghasilkan model pembelajaran yang tervalidasi atau membuktikan peningkatan kompetensi secara empiris, tetapi mendeskripsikan pendekatan kreatif yang dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran sastra berbasis pertunjukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pendekatan EduKreasi Dayak dalam pengembangan pengalaman keaktoran calon pendidik, menganalisis hubungan antara pengalaman keaktoran dan kompetensi pedagogis, serta menjelaskan potensi integrasi drama multimedia Pulau Nusa dalam penguatan literasi budaya digital. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan pembelajaran sastra yang tidak berhenti pada pemahaman teks, tetapi bergerak menuju pengalaman artistik, refleksi pedagogis, dan pemaknaan budaya yang kontekstual.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan orientasi analisis dokumentasi proses penciptaan dan pembelajaran. Pendekatan tersebut digunakan untuk menguraikan bagaimana kegiatan EduKreasi Dayak dirancang sebagai ruang pengalaman keaktoran dan pembelajaran berbasis budaya lokal. Fokus kajian bukan pada pengukuran efektivitas atau peningkatan kompetensi secara kuantitatif, melainkan pada identifikasi tahapan, bentuk aktivitas, karakteristik pengalaman belajar, dan potensi pedagogis yang terkandung dalam kegiatan.

Sumber data utama penelitian terdiri atas dua dokumen. Pertama, dokumen perencanaan Program EduKreasi Dayak yang memuat latar belakang, tujuan, sasaran kegiatan, pendekatan Research-Based Creative Production, tahapan pelaksanaan, bentuk aktivitas, rancangan produksi, dan luaran program. Kedua, naskah drama multimedia Pulau Nusa karya Misnawati (2026), yang digunakan untuk mengidentifikasi struktur dramatik, karakterisasi tokoh, konflik, dialog, petunjuk laku, serta nilai pendidikan, budaya, dan ekologis yang berpotensi dikembangkan menjadi materi latihan keaktoran.

Data penelitian berupa informasi tekstual dan dokumenter yang relevan dengan fokus kajian. Pada dokumen program, data mencakup tujuan, tahapan kegiatan, bentuk pelatihan, integrasi seni dan teknologi, serta rancangan diseminasi. Pada naskah drama, data mencakup bagian atau babak, dialog tokoh, monolog, petunjuk laku, konflik, perubahan karakter, dan pesan pendidikan. Kedua sumber tersebut dipilih karena memiliki hubungan langsung dengan fokus penelitian, yaitu integrasi pengalaman keaktoran, kompetensi pedagogis, dan literasi budaya digital melalui pertunjukan berbasis budaya lokal.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan inventarisasi dokumen yang berkaitan langsung dengan Program EduKreasi Dayak dan naskah drama Pulau Nusa. Penelusuran diarahkan pada dokumen yang memuat informasi mengenai perencanaan program, pendekatan penciptaan, bentuk kegiatan, materi pertunjukan, serta potensi pengembangan pembelajaran sastra. Selanjutnya, dokumen diseleksi berdasarkan relevansi isi, keterkaitan dengan tujuan penelitian, kejelasan identitas dokumen, dan ketersediaan informasi yang dapat ditelusuri.

Proses seleksi menggunakan tiga kriteria. Pertama, kriteria relevansi, yaitu dokumen harus memuat informasi yang berkaitan dengan pengalaman keaktoran, pembelajaran sastra, pertunjukan multimedia, atau literasi budaya. Kedua, kriteria autentisitas, yaitu dokumen memiliki identitas sumber dan asal-usul yang jelas sehingga dapat dipastikan keterkaitannya dengan program atau karya yang dikaji. Ketiga, kriteria kelengkapan, yaitu dokumen menyediakan informasi yang memadai untuk dianalisis, baik berupa uraian program maupun bagian-bagian naskah drama.

Setelah seleksi, dilakukan pemeriksaan konsistensi isi dan pencatatan identitas dokumen. Pada naskah drama, pemeriksaan diarahkan pada kesesuaian judul, nama penulis, susunan babak, identitas tokoh, serta kesinambungan dialog dan petunjuk laku. Pada dokumen program, pemeriksaan dilakukan terhadap kesesuaian antara tujuan, tahapan kegiatan, bentuk aktivitas, dan luaran yang direncanakan. Langkah ini dilakukan untuk menjaga ketepatan penggunaan sumber dan mencegah interpretasi yang tidak didukung oleh dokumen.

Sumber data utama terdiri atas dokumen perencanaan Program EduKreasi Dayak dan naskah drama multimedia Pulau Nusa karya Misnawati. Dokumen program memuat latar belakang, tujuan, sasaran, pendekatan *Research-Based Creative Production*, tahapan pelaksanaan, bentuk kegiatan, dan luaran yang direncanakan. Naskah drama digunakan untuk mengidentifikasi karakter tokoh, konflik, dialog, pesan pendidikan, nilai budaya, serta peluang pengembangan aktivitas keaktoran.

Analisis dilakukan melalui beberapa langkah. *Pertama*, mengidentifikasi substansi program dan keterkaitannya dengan kebutuhan pengembangan kompetensi calon pendidik. *Kedua*, mengkaji struktur naskah Pulau Nusa, terutama penokohan, konflik, dialog, dan nilai-nilai yang dapat dijadikan materi latihan keaktoran. *Ketiga,* memetakan hubungan antara tahapan program dengan kompetensi keaktoran, pedagogis, dan literasi budaya digital. *Keempat*, menginterpretasikan potensi pembelajaran berdasarkan keterkaitan antara dokumen program, naskah drama, dan literatur pendidikan seni serta pedagogi drama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan EduKreasi Dayak sebagai Ruang Pembelajaran Keaktoran

Dokumen program menunjukkan bahwa EduKreasi Dayak dirancang sebagai kegiatan penciptaan karya kreatif inovatif berbasis drama multimedia. Kegiatan tersebut mengintegrasikan teater, tari Dayak, musik etnik kontemporer, video mapping, animasi digital, tata cahaya interaktif, podcast budaya, seminar, lokakarya, diskusi publik, konten media sosial edukatif, dan modul pembelajaran budaya. Integrasi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran sastra dapat dikembangkan melampaui kegiatan membaca dan menganalisis teks menuju pengalaman kreatif yang melibatkan berbagai bentuk ekspresi seni.

Bagi calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia, pendekatan ini menyediakan kesempatan untuk memahami bahwa drama merupakan karya sastra sekaligus seni pertunjukan. Pemahaman terhadap naskah perlu diwujudkan melalui tindakan, ekspresi, intonasi, artikulasi, gerak, dan interaksi antartokoh. Pembelajaran drama tidak berhenti pada kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik, tetapi bergerak menuju kemampuan menginterpretasikan dan menghidupkan makna teks melalui performa.

Potensi tersebut terlihat dalam naskah drama multimedia *Pulau Nusa* karya Misnawati (2026), khususnya melalui dialog Seruni pada Babak I:

"Mengenal alam... bukan berarti memiliki alam."

"Kita hanya... penjaga sementara."

Kedua pernyataan tersebut memperlihatkan karakter Seruni sebagai tokoh yang memiliki kesadaran ekologis dan pemahaman terhadap hubungan manusia dengan alam. Secara dramatik, dialog tersebut tidak hanya menyampaikan gagasan, tetapi juga memperlihatkan sikap dan pandangan hidup tokoh. Bagi pembelajaran keaktoran, bagian ini dapat digunakan untuk melatih penghayatan karakter, penekanan makna, pengaturan jeda, intonasi, dan ekspresi wajah. Aktor perlu memahami bahwa kalimat pertama merupakan pernyataan reflektif, sedangkan kalimat kedua mengandung penegasan nilai yang menjadi dasar tindakan tokoh.

Konflik pemikiran antara Nusa dan Seruni memberikan peluang lain untuk mengembangkan kemampuan interpretasi karakter. Ketika Nusa mempertahankan keputusannya membawa telur dari hutan, Seruni menyampaikan peringatan:

"Kita tidak boleh mengambil sesuatu hanya karena kita belum tahu akibatnya."

(Misnawati, 2026, Babak III).

Dialog tersebut memperlihatkan pertentangan antara kepentingan praktis manusia dan tanggung jawab terhadap keberlangsungan kehidupan. Dalam latihan keaktoran, konflik tersebut dapat diterjemahkan melalui perbedaan tekanan suara, ekspresi emosional, gestur, arah pandangan, dan respons antartokoh. Calon aktor perlu memahami alasan di balik tindakan Nusa maupun Seruni agar pertunjukan tidak sekadar menjadi pembacaan dialog, melainkan representasi konflik yang meyakinkan. Proses ini sekaligus memberikan pengalaman dalam memahami hubungan antara karakterisasi, konflik, dan pesan cerita.

Dimensi pedagogis naskah semakin terlihat pada Babak V ketika Nusa menyampaikan pesan kepada Seruni:

"Ajari mereka bertanya. Ajari mereka membaca. Bukan hanya membaca buku... tetapi membaca sungai. Membaca hutan. Membaca data. Membaca tanda-tanda perubahan."

(Misnawati, 2026, Babak V).

Kutipan tersebut memiliki kekuatan edukatif karena memperluas makna membaca dari aktivitas memahami teks tertulis menjadi kemampuan mengamati, menafsirkan, dan memahami lingkungan. Dalam konteks pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dialog tersebut dapat dijadikan bahan pembelajaran literasi kritis dan literasi ekologis. Berdasarkan dari sisi keaktoran, pengulangan frasa "Ajari mereka" dan "Membaca" dapat dimanfaatkan untuk melatih ritme ujaran, artikulasi, tekanan kata, serta peningkatan intensitas emosi. Melalui sisi pedagogis, calon guru dapat mengembangkan dialog tersebut menjadi bahan diskusi, pembacaan ekspresif, simulasi pembelajaran, dan kegiatan refleksi berbasis teks sastra.

Pesan pendidikan tersebut diperkuat melalui pernyataan Seruni:

"Cinta harus menjadi tindakan."

(Misnawati, 2026, Babak V).

Kalimat singkat tersebut menunjukkan bahwa nilai moral dalam drama dapat disampaikan melalui dialog yang padat dan memiliki daya persuasif. Dalam latihan monolog maupun dialog, calon pendidik dapat mengeksplorasi bagaimana sebuah kalimat sederhana memperoleh kekuatan makna melalui penghayatan, pengaturan tempo, intonasi, dan bahasa

tubuh. Pengalaman tersebut relevan dengan keterampilan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, ekspresif, dan bermakna.

Naskah drama *Pulau Nusa* menyediakan ruang eksplorasi keaktoran melalui tiga aspek yang saling berkaitan, yaitu penghayatan karakter, pengolahan ekspresi, dan penyampaian nilai pendidikan. Pengalaman memerankan tokoh memungkinkan calon pendidik memahami bahwa makna sastra tidak hanya dibangun melalui unsur verbal, tetapi juga melalui tindakan, ekspresi, hubungan antartokoh, dan konteks sosial budaya. Pengalaman tersebut berpotensi ditransformasikan menjadi strategi pembelajaran sastra yang lebih partisipatif, antara lain melalui bermain peran, pembacaan ekspresif, latihan monolog, dramatisasi cerita rakyat, dan pertunjukan edukatif.

Perspektif tersebut sejalan dengan kajian Tuncdemir (2025) yang membahas potensi drama kreatif dalam pendidikan calon guru. Pengalaman drama dapat menjadi ruang untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan mengintegrasikan aktivitas kreatif ke dalam pembelajaran. Hu dan Shu (2025) juga membahas relevansi pedagogi drama bagi pengembangan kompetensi calon pendidik. Oleh karena itu, pendekatan EduKreasi Dayak dapat dipahami sebagai alternatif pengalaman pembelajaran yang menghubungkan apresiasi sastra, praktik keaktoran, dan kesiapan pedagogis calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia. Berikut ini akan disajikan tebel Analisis Potensi Pengembangan Kompetensi Keaktoran melalui Naskah Drama Pulau Nusa:

Tabel 1. Analisis Potensi Pengembangan Kompetensi Keaktoran Melalui Naskah Drama Pulau Nusa

Data Tekstual	Aspek Dramatik	Kompetensi Keaktoran	Potensi Pedagogis
Dialog reflektif Seruni tentang alam	Pandangan hidup tokoh	Intonasi dan penghayatan	Membimbing diskusi reflektif
Konflik Nusa dan Seruni	Konflik antartokoh	Ekspresi, gestur, respons dialog	Mengajarkan konflik drama
Pesan Nusa kepada Seruni	Perubahan emosional	Artikulasi dan penguasaan emosi	Mengembangkan literasi kritis
Monolog narator	Penyampaian gagasan	Vokal, tempo, artikulasi, penguasaan panggung	Melatih berbicara persuasif
Dialog Bagas tentang teknologi	Karakter dan perkembangan tokoh	Improvisasi dan ekspresi	Mengembangkan literasi digital

Tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa naskah drama Pulau Nusa memiliki potensi besar sebagai sumber pengembangan kompetensi keaktoran sekaligus pembelajaran pedagogis calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia. Dialog reflektif Seruni tentang alam melatih kemampuan aktor menghayati pandangan hidup tokoh melalui intonasi dan ekspresi yang bermakna. Konflik Nusa dan Seruni memberikan ruang untuk mengeksplorasi gestur, respons emosional, dan penguasaan dialog dalam merepresentasikan pertentangan karakter. Pesan Nusa kepada Seruni menjadi sarana melatih artikulasi, penghayatan, dan kemampuan menyampaikan nilai kehidupan. Sementara itu, monolog narator mengembangkan keberanian berbicara, penguasaan panggung, serta komunikasi persuasif. Dialog Bagas tentang teknologi membuka peluang mengintegrasikan kreativitas akting dengan literasi digital. Calon guru tidak hanya belajar memainkan peran, tetapi juga belajar menghidupkan makna, membangun empati,

dan menginspirasi peserta didik. Panggung menjadi laboratorium pedagogis tempat sastra dipahami, dihayati, dan ditransformasikan menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Transformasi Teks Drama menjadi Pengalaman Keaktoran

Naskah Pulau Nusa menyediakan materi yang kaya untuk pengembangan kompetensi keaktoran. Tokoh-tokohnya memiliki karakteristik, konflik, dan fungsi dramatik yang berbeda. Nusa digambarkan sebagai pemuda Dayak yang pekerja keras, mencintai keluarga, tetapi keras kepala. Seruni memiliki karakter cerdas, peka terhadap alam, dan berani menyampaikan pendapat. Bagas merepresentasikan generasi muda yang akrab dengan teknologi, memiliki sisi humor, dan berkembang menjadi pemuda yang mampu menggunakan teknologi untuk pendidikan lingkungan.

Perubahan Ekspresi Tokoh



Gambar 1: Perubahan Ekspresi Tokoh Nusa



Gambar 2: Perubahan Ekspresi Tokoh Seruni



Gambar 3: Perubahan Ekspresi Tokoh Bagas

Perbedaan karakter tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar latihan analisis tokoh. Calon aktor perlu mengidentifikasi motivasi, tujuan, emosi, perubahan karakter, dan hubungan antartokoh. Misalnya, perjalanan Nusa dari mengambil hingga menjaga dapat menjadi latihan pengembangan karakter yang memiliki perubahan psikologis. Sementara itu, Seruni dapat menjadi ruang latihan penghayatan tokoh yang menggabungkan ketegasan, kepedulian, empati, dan keberanian menyampaikan nilai.

Latihan keaktoran juga dapat diarahkan pada pengembangan kemampuan vokal dan tubuh. Dialog Seruni yang mempertanyakan perubahan sungai, misalnya, memerlukan pengaturan intonasi, jeda, tekanan kata, dan ekspresi yang sesuai dengan konflik batin tokoh. Dialog Nusa ketika menyadari kesalahannya memerlukan perubahan kualitas suara dan gestur yang menggambarkan penyesalan. Dengan demikian, latihan tidak berhenti pada hafalan dialog, tetapi diarahkan pada kemampuan memahami alasan dan makna di balik tindakan tokoh.

Adegan monolog lima narator pada bagian naskah juga memiliki potensi pedagogis. Setiap narator menyampaikan pesan tentang hubungan manusia dengan bumi, tanggung jawab terhadap lingkungan, pelestarian budaya, dan peran generasi muda. Bagian tersebut dapat digunakan untuk latihan monolog, retorika, penguasaan panggung, pengaturan tempo, artikulasi, dan komunikasi persuasif.



Gambar 4: Penampilan Narator 1, 2, 3, 4, dan 5

Hubungan Kompetensi Keaktoran dengan Kompetensi Pedagogis

Pengalaman keaktoran memiliki relevansi dengan kompetensi pedagogis karena calon guru perlu mampu menyampaikan materi secara jelas, ekspresif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemampuan mengolah vokal dapat mendukung keterampilan memberikan penjelasan. Kemampuan mengelola ekspresi dan gerak dapat membantu guru membangun komunikasi nonverbal. Sementara itu, kemampuan memahami karakter dapat menjadi dasar untuk mengembangkan empati dan kepekaan terhadap keragaman pengalaman peserta didik.

Hubungan tersebut tidak berarti bahwa keterampilan aktor secara otomatis menjadikan seseorang sebagai guru yang kompeten. Kompetensi pedagogis tetap membutuhkan penguasaan materi, pemahaman karakteristik peserta didik, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Namun, pengalaman keaktoran dapat menjadi sumber latihan yang memperkaya kesiapan calon guru dalam membangun komunikasi dan mengelola pengalaman belajar.

Dalam perspektif *pedagogical content knowledge*, pengalaman menghidupkan tokoh dapat membantu calon pendidik mengembangkan cara merepresentasikan konsep sastra. Contohnya, konsep penokohan tidak hanya dijelaskan melalui definisi, tetapi dapat diperagakan melalui perbedaan gestur dan dialog. Konflik tidak hanya dibaca dalam teks, tetapi

dapat diperlihatkan melalui perubahan tindakan dan respons antartokoh. Pesan moral dapat didiskusikan melalui refleksi terhadap keputusan karakter.

Calon guru memperoleh pengalaman untuk mengubah materi sastra menjadi aktivitas belajar yang konkret. Hal ini sejalan dengan pemikiran Shulman (1987) bahwa pengetahuan profesional guru melibatkan kemampuan mentransformasikan materi ajar menjadi bentuk yang dapat dipahami peserta didik.

Literasi Budaya Digital melalui Drama Multimedia Pulau Nusa

Drama multimedia Pulau Nusa menghubungkan nilai budaya lokal dengan media pertunjukan kontemporer. Penggunaan tari Dayak, musik etnik, video mapping, animasi digital, dan tata cahaya interaktif memungkinkan nilai budaya disampaikan melalui berbagai bentuk ekspresi. Pendekatan tersebut memperluas kemungkinan pembelajaran budaya karena peserta tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengalami representasi budaya melalui suara, gerak, visual, dan pertunjukan.

Budiman et al. (2019) menunjukkan potensi pemanfaatan perangkat digital dalam mendukung literasi budaya Dayak. Sementara itu, UNESCO (2025) menekankan bahwa integrasi budaya dan seni dalam pendidikan dapat memperluas ruang pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat penghargaan terhadap keberagaman budaya. Penggunaan teknologi dalam EduKreasi Dayak dapat dipahami sebagai sarana untuk memperluas akses dan pengalaman belajar budaya, bukan sebagai pengganti pengetahuan dan praktik budaya masyarakat.

Dalam konteks calon pendidik, literasi budaya digital mencakup kemampuan memilih, memahami, menginterpretasikan, dan menyebarluaskan informasi budaya secara bertanggung jawab. Calon guru tidak cukup hanya mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga perlu memahami sumber informasi, konteks budaya, etika dokumentasi, hak cipta, serta penghormatan terhadap narasumber dan komunitas pemilik pengetahuan budaya.

Pemetaan Integrasi Kompetensi dalam Pendekatan EduKreasi Dayak

Berdasarkan dokumen program dan analisis naskah, hubungan antara aktivitas dan sasaran penguatan kompetensi dapat dipetakan sebagai berikut.

Tabel 2. Pemetaan Aktivitas EduKreasi Dayak dan Kompetensi yang Dikembangkan

No.	Aktivitas	Kompetensi keaktoran	Kompetensi pedagogis	Literasi budaya digital
1	Eksplorasi budaya	Memahami latar dan karakter	Menghubungkan sastra dengan konteks belajar	Mengidentifikasi sumber budaya
2	Analisis naskah	Menafsirkan tokoh dan konflik	Mengembangkan materi apresiasi drama	Memahami representasi budaya
3	Latihan monolog	Vokal, ekspresi, artikulasi	Komunikasi dan penyampaian materi	Produksi pesan edukatif
4	Latihan dialog dan blocking	Interaksi dan gerak panggung	Pengelolaan aktivitas kolaboratif	Dokumentasi latihan
5	Produksi multimedia	Adaptasi ekspresi dengan media	Pemilihan media pembelajaran	Pemanfaatan teknologi kreatif
6	Pertunjukan edukatif	Penguasaan karakter dan panggung	Pembelajaran berbasis pengalaman	Apresiasi budaya melalui media

7	Refleksi dan diseminasi	Evaluasi penampilan	Refleksi praktik pembelajaran	Publikasi pengetahuan budaya

Pemetaan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas EduKreasi Dayak memiliki peluang untuk mengintegrasikan beberapa kompetensi dalam satu rangkaian pengalaman belajar. Akan tetapi, ketercapaian masing-masing kompetensi perlu diperiksa melalui instrumen penilaian yang sesuai, seperti rubrik keaktoran, lembar observasi praktik mengajar, refleksi mahasiswa, dan penilaian produk digital.

Potensi Pengembangan Pendekatan EduKreasi Dayak

Berdasarkan analisis dokumen dan naskah, pendekatan EduKreasi Dayak dapat dikembangkan melalui lima komponen yang saling terhubung, yaitu eksplorasi teks dan budaya, pelatihan keaktoran, penciptaan pertunjukan multimedia, refleksi pedagogis, serta diseminasi digital. Kelima komponen tersebut dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran sastra berbasis pertunjukan.



Gambar 5: Potensi Pengembangan Pendekatan Edukreasi Dayak

Pengembangan selanjutnya perlu memperhatikan keterlibatan narasumber budaya, validasi materi lokal, penghormatan terhadap pengetahuan masyarakat Dayak, dan etika pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan budaya sebagai sumber belajar tidak hanya berorientasi pada daya tarik pertunjukan, tetapi juga menjaga ketepatan representasi dan penghormatan terhadap pemilik tradisi.

Pendekatan ini juga dapat diperluas ke berbagai bentuk pembelajaran sastra, seperti dramatisasi cerita rakyat, pertunjukan puisi, pembacaan naskah ekspresif, monolog berbasis isu sosial, serta produksi video pembelajaran sastra. Pengembangan tersebut perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan ketersediaan sarana.

Secara konseptual, EduKreasi Dayak memperlihatkan bahwa calon guru dapat belajar melalui tiga posisi sekaligus: yaitu sebagai pembaca yang menafsirkan teks, sebagai aktor

yang menghidupkan makna, dan sebagai pendidik yang mentransformasikan pengalaman artistik menjadi pengalaman belajar. Gagasan ini menjadi kontribusi konseptual awal penelitian, tetapi masih memerlukan pengujian lebih lanjut melalui implementasi dan evaluasi pembelajaran.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pendekatan EduKreasi Dayak menawarkan ruang pembelajaran yang menghubungkan kompetensi keaktoran, pedagogis, dan literasi budaya digital bagi calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia. Melalui drama multimedia Pulau Nusa, teks sastra dapat ditransformasikan menjadi pengalaman performatif yang melibatkan pemahaman karakter, penghayatan konflik, pengolahan vokal, ekspresi tubuh, komunikasi, dan apresiasi budaya lokal. Integrasi teater, tari Dayak, musik etnik, dan teknologi multimedia juga membuka peluang untuk memperluas pengalaman pembelajaran sastra agar lebih kontekstual dan relevan dengan generasi digital.

Kompetensi keaktoran dalam pendekatan ini dapat menjadi sumber pengembangan keterampilan komunikasi dan kreativitas pedagogis. Namun, keterampilan tersebut tidak dapat secara otomatis disamakan dengan peningkatan kompetensi profesional guru. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut perlu disertai instrumen penilaian, dokumentasi proses, refleksi peserta, dan evaluasi pembelajaran agar kontribusinya dapat dibuktikan secara empiris.

Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan mengembangkan kegiatan keaktoran sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran apresiasi drama dan praktik pedagogis. Dosen dapat memanfaatkan naskah berbasis budaya lokal sebagai sumber latihan keaktoran sekaligus media pengembangan pendidikan karakter. Penelitian berikutnya perlu menguji penerapan pendekatan ini melalui observasi, wawancara, penilaian performa, dan refleksi mahasiswa untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kontribusinya terhadap kompetensi calon pendidik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung perencanaan dan pelaksanaan Program EduKreasi Dayak, Manajemen Pelaksana Program Layanan dalam lingkup Program Pemanfaatan Hasil Kelola Dana Abadi Kebudayaan (BPK Kalimantan Tengah), para narasumber budaya, budayawan, seniman, mahasiswa Universitas Palangka Raya, mahasiswa Universitas Terbuka Palangka Raya, Sanggar Darung Tingang, komunitas seni, serta seluruh pihak yang terlibat dalam pengembangan drama multimedia Pulau Nusa. Kegiatan ini merupakan bagian dari Program Pemanfaatan Hasil Kelola Dana Abadi Kebudayaan, dengan nomor kontrak 1101/PKK1/K1/KU/2026, tanggal 23 September 2026.

6. DAFTAR RUJUKAN

Alfianie, A., Cuesdeyeni, P., Nurachmana, A., Purwaka, A., & Nurfitria, I. (2022, May). *Ekranisasi Unsur Intrinsik Novel Antares Karya Rweinda ke Dalam Film Antares yang Disutradarai oleh Rizal Mantovani.* In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, an Budaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 134-148).

Andika, D. W., Purwaka, A., Cuesdeyeni, P., & Nurachmana, A. (2023). *Analisis Nilai Perjuangan Tokoh Utama Pada Film Battle Of Surabaya Disutradarai Oleh Aryanto Yuniawan.* Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora, 1(1), 112-121.

Apifah, D. N., Nurachmana, A., Asi, Y. E., Ummy, R., & Saptaniarsih, W. (2022, May). *Analisis Nilai Religius Tokoh Utama Film Animasi Upin dan Ipin Geng Pengembaraan Bermula.* In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 90-109).

Arda Tuncdemir, T. B. (2025). The power of creative drama: Integrating playful learning approaches in teacher education. Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance, 30(3), 534–555. https://doi.org/10.1080/13569783.2025.2457745

Azura, P. (2025). *Rekonstruksi Teoretis-Konstitusional Hak Menguasai Negara Atas Sumber Daya Air Berbasis* HAM. Jurnal Cinta Nusantara, 3(1).

Budiman, E., Wati, M., & Norhidayat. (2019). Mobile cultural heritage apps for the digital literacy of the Dayak Tribe, Borneo, Indonesia. Conservation Science in Cultural Heritage, 19(1), 205–217. https://doi.org/10.6092/issn.1973-9494/10627

Diplan, D., Misnawati, M., & Anwarsani, A. (2023, July). *Keindahan Sastra pada Pertunjukan Sendratari "ONRUST" Sebagai Upaya Mempertahankan Ketahanan Budaya Lokal*. In Prosiding Seminar Nasional dan Internasional HISKI (Vol. 3, pp. 500-508).

Fitria, I., Linarto, L., Diman, P., Poerwadi, P., & Misnawati, M. (2023). *Proses Ekranisasi Unsur Intrinsik Novel Kedalam Film Kisah untuk Geri Serta Implikasinya Kedalam Pembelajaran Sastra.* Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa, 1(4), 217-234.

Hu, Y., & Shu, J. (2025). *Drama pedagogy and the core competency development of pre-service teachers: The mediating and moderating roles of psychological well-being.* Frontiers in Education, 10, Article 1683681. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1683681

Hutabarat, I. (2025). *Tantangan Literasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menghadapi Tes Kemampuan Akademik Bahasa Indonesia*. *Jurnal Cinta Nusantara (JCN)*, *3*(1).

Misnawati. (2026). *Naskah Drama Pulau Nusa*. Palangka Raya: Prodi PBSI FKIP Universitas Palangka Raya

Misnawati, M., Lestariningtyas, S. R., Christy, N. A., Veniaty, S., Anwarsani, A., & Purnomo, R. H. (2022). *Pertunjukan "Bah" Oleh Teater Tunas PBSI Universitas Palangka Raya Sebagai Salah Satu Industri Kreatif Kampus*. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(3), 137-148.

Misnawati, M., & Rahmawati, E. (2021). *Emosi dalam Naskah Drama Sampek dan Engtay Karya Norbertus Riantiarno*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 6(7), 3360-3379.

Misnawati, M., Poerwadi, P., Apritha, A., Anwarsani, A., & Rahmawati, S. (2022, May). *Kajian Semiotik Pertunjukan Dalam Performa Drama "Balada Sakit Jiwa"*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Vol. 1, No. 1, pp. 79-93).

Ronanti, R., Diman, P., Perdana, I., Poerwadi, P., & Misnawati, M. (2023). *Representasi Nilai Moral Dalam Film My Nerd Girl Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Drama di SMA.* Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora, 1(1), 169-183.

Saputra, A. M., & Nugraha, A. (2026). *Teknik Editing Sinematik Dalam Membangun Ketegangan dan Dramatisasi Naratif Pada Drama Korea Moving (2023): Analisis Teks Audiovisual*. *Jurnal Cinta Nusantara*, *4*(3), 579-583.

Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. Harvard Educational Review, 57(1), 1–22. https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411

Tanjung, Y., Ginting, D. A., Barus, E. S., & Lubis, F. (2023). *Analisis Deiksis pada Film "Losmen Bu Broto".* ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(2), 173-182.

UNESCO. (2025). UNESCO framework for culture and arts education: Implementation guidance. UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/unesco-framework-culture-and-arts-education-implementation-guidance

Walan, S. (2022). Pre-service teachers' reflections when drama was integrated in a science teacher education program. Journal of Biological Education, 56(2), 208–221. https://doi.org/10.1080/00219266.2020.1776751

Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). Art for art's sake? The impact of arts education. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/9789264180789-en

Yoon, S. S. (2025). Drama-based pedagogy as a pedagogy of the possible for preservice teacher education. Possibility Studies & Society, 3(2), 251–264. https://doi.org/10.1177/27538699241284145