

## ARAH BARU PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA PANDEMI DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Maman Suryaman

E-Mail: [maman\\_suryaman@uny.ac.id](mailto:maman_suryaman@uny.ac.id)

Universitas Negeri Yogyakarta

E-Mail: [maman\\_suryaman@uny.ac.id](mailto:maman_suryaman@uny.ac.id)

---

### Abstrak

Makalah ini berisi gambaran mengenai arah pembelajaran Bahasa Indonesia pascapandemi covid-19 dan hubungannya dengan Revolusi Industri 4.0. Asumsi yang mendasarinya adalah adanya paradigma baru pembelajaran dari tatap muka konvensional ke tatap muka secara daring maupun luring (pembelajaran campuran) berbasis teknologi. Pertanyaannya adalah isu-isu utama apa yang harus menjadi basis arah pembelajaran bahasa Indonesia? Bagaimana posisi media dan teknologi di dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia? Bagaimana arah baru pembelajaran Bahasa Indonesia pascapandemi dan di era teknologi digital? Dari berbagai kajian diperoleh gambaran bahwa isu-isu utama basis pembelajaran Bahasa Indonesia adalah visi Indonesia 2045, kecerdasan artifisial, dunia kerja, literasi, pandemi covid-19; arah pembelajaran bahasa Indonesia pascapandemi dan era Revolusi Industri 4.0 adalah media dan teknologi; serta implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis pembelajaran elektronik dengan beragam media digital.

**Kata kunci:** *Arah baru pembelajaran, Bahasa Indonesia, Revolusi Industri.*

### Abstract

This paper discusses the direction of *Bahasa Indonesia* teaching and learning during pandemic Covid-19 and its relationship with industrial revolution 4.0. The assumption behind this paper is the new teaching and learning paradigm which moved from conventional face to face learning to online/offline learning with the support of technology. The questions being asked were what what are the main issues become the bases for the direction of *Bahasa Indonesia* learning and teaching? What is the position of media and technology in developing *Bahasa Indonesia* learning and teaching? What is the direction of *Bahasa Indonesia* learning and teaching during pandemic and digital era? From several review it can be inferred that the main issues of the bases of Bahasa Indonesia teaching an learning was Indonesian vision 2045, artificial intelligence, work, literacy, and pandemic Covid-19; the direction of *Bahasa Indonesia* teaching and learning during pandemic, and industrial revolution 4.0 were media and technology; as well as the implementation of Bahasa Indonesia teaching and learning with various digital media.

**Keywords:** *New direction of teaching and learning, Bahasa Indonesia, Industrial revolution*

---

### 1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak hal dalam tatanan kehidupan, termasuk tatanan dalam bidang Pendidikan. Yang paling terdampak dari pandemi di dalam tatanan pendidikan adalah pembelajaran. Era Revolusi Industri 4.0 yang telah menyiapkan segala perangkat untuk pembelajaran daring belumlah begitu

membudaya dalam pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran di masa pandemi – yang mengharuskan proses belajar mengajar dilangsungkan secara daring – belum dapat dilaksanakan secara optimal. Guru dan siswa (orang tua) belum siap dengan era Revolusi Industri 4.0.

Secara umum proses pembelajaran masih berada di level Edukasi 1.0: Guru

sebagai pusat pengetahuan dan buku pelajaran sebagai sumber materi. Padahal, level Edukasi sudah berada di 4.0. Edukasi 2.0: tukar pikiran dengan siswa, interaksi lebih luas (guru vs murid, murid vs murid, guru vs ahli, dan murid vs ahli. Edukasi 3.0: Kolaborasi dan saling mencari tahu, tenaga profesional, ahli di bidangnya, dan bakat ke depan. Kita tiba-tiba harus melakukan lompatan yang sangat jauh ke Edukasi 4.0: Fleksibilitas dan kreativitas, lintas bidang secara jarak jauh (*Tele Learning*).

Pembelajaran elektronik secara generik dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan CD dan pemutarnya sampai yang paling canggih, yakni pembelajaran yang terhubung dengan internet. Namun, model pembelajaran elektronik belumlah sepenuhnya berterima, baik bagi pelaku pendidikan maupun masyarakat. Masyarakat menganggap bahwa kelas formal melalui tatap muka lebih baik daripada pembelajaran elektronik.

Ada persepsi dalam masyarakat yang menggambarkan bahwa orang tua masih percaya dengan pendidikan formal di dalam kelas secara tatap muka merupakan satu-satunya jaminan untuk memperoleh pekerjaan. Laporan metro.tempo.co (1 Oktober 2020) menunjukkan adanya perbedaan akses dan kualitas selama pembelajaran jarak jauh, yakni anak berisiko kehilangan pembelajaran (*learning loss*). Di samping itu, kegiatan belajar tatap muka di kelas menghasilkan pencapaian akademik lebih baik ketimbang pembelajaran jarak jauh.

Model pembelajaran kelas formal melalui tatap muka hanya efektif untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan mengenalkan materi baru sehingga kurang efektif untuk mengembangkan keterampilan yang menuntut keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif seperti tuntutan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran kelas formal melalui tatap muka virtual seharusnya sudah mulai menjadi pilihan, paling tidak dapat dikembangkan secara campuran. Bagaimanapun di era saat ini -- apalagi

adanya pandemi covid-19 -- tanpa memanfaatkan teknologi digital internet, pembelajaran tidak dapat berjalan dengan semestinya. Bahkan, diyakini bahwa pembelajaran elektronik (dan juga campuran) dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, tidak hanya satu arah.

Di era Revolusi Industri 4.0 pembelajaran harus sudah memasuki teknologi digital. Persepsi masyarakat harus sudah digeser ke pemahaman baru bahwa pembelajaran di kelas tatap muka hanya salah satu pilihan di samping pembelajaran secara virtual. Pembelajaran di kelas secara tatap muka tidak lagi mengedepankan gaya lama (guru ceramah), melainkan sudah harus mengedepankan lebih banyak berbasis teknologi digital. Salah satu masalah yang harus segera dipecahkan adalah ketersediaan konten-konten bahan ajar untuk mengisi ruang-ruang virtual sehingga pembelajaran tatap muka di kelas (sinkronus) dan dicampur dengan virtual (asinkronus) siap dilaksanakan.

Dalam latar seperti inilah perlu dikembangkan bahan ajar untuk mengisi pembelajaran daring dengan memanfaatkan jaringan. Bahan ajar dalam pembelajaran elektronik memungkinkan tampilan dengan multimedia; menyimpan, mengolah, dan menyajikan informasi (bahan ajar) secara fleksibel; dan ada media hyperlink (ditautkan ke berbagai jaringan yang lebih luas). Karena sifatnya daring, bahan ajar berbasis jejaring (*web*) mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik jejaring itu sendiri, yakni adanya fasilitas hipertaut (*hyperlink*). Hipertaut memungkinkan suatu subjek tertaut ke subjek lain tanpa ada batasan fisik dan geografis, selama subjek tersebut ada di web. Fasilitas hipertaut memberikan kontribusi kepada semakin kayanya sumber belajar. Mesin pencari (*search engine*) sangat membantu untuk mencari subjek yang dapat dijadikan tautan.

Pertanyaannya adalah isu-isu utama apa yang harus menjadi basis arah pembelajaran bahasa Indonesia? Bagaimana posisi media dan teknologi di dalam

mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia? Bagaimana arah baru pembelajaran Bahasa Indonesia pascapandemi dan di era teknologi digital?

## 2. Isu-isu Utama yang Penentuan Arah Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia

Isu-isu yang berkembang di masyarakat tentulah menjadi bagian terpenting dalam menentukan arah baru pembelajaran Bahasa Indonesia. Isu pertama terkait dengan visi Indonesia. Ada empat pencapaian di dalam Visi Indonesia 2030, yakni masuk dalam lima besar ekonomi dunia, sedikitnya 30 perusahaan Indonesia akan masuk dalam daftar 500 perusahaan besar dunia, pengelolaan alam yang berkelanjutan, dan terwujudnya kualitas hidup modern yang merata. Munculnya pembaharuan Visi Indonesia pada tahun 2045 menjadi negara terbesar kelima di dunia dengan fokus pada PDB per kapita yang mencapai 23.199 USD mengindikasikan adanya upaya percepatan yang semakin masif.

Upaya untuk mencapai Visi Indonesia 2030 dan/atau 2045 tanpa didukung sumber daya manusia yang tangguh serta sarana dan prasarana yang memadai amatlah sulit. Apalagi hingga saat ini Indonesia belum termasuk ke dalam 10 besar ekonomi dunia. Bahkan, menurut prediksi IMF (2006) pada tahun 2040 Indonesia belum juga masuk kedalam 10 besar ekonomi dunia. Hal ini berbeda dengan China. Prediksi IMF di 2006 semakin mendekati kenyataan, bahkan bisa diraihnya lebih cepat lagi karena posisi China saat ini sudah bertengger di posisi ke-2 setelah AS (IMF, 2019). Dalam kondisi seperti ini beban yang harus ditanggung PT adalah menyiapkan SDM yang mampu menjadi agen pembaharuan, berdaya saing unggul, dan mampu memulihkan permasalahan ekonomi pasca-Covid-19.

Isu kedua adalah perkembangan kecerdasan artifisial. Kecerdasan artifisial akan sangat berperan karena diprediksi pada 2020, 200 milyar objek perangkat teknologi

(internet to things), yakni perangkat teknologi yang terhubung internet (Intel, 2015) akan dirasakan manfaatnya. Literasi lama tidak cukup (membaca, menulis, dan matematika). Literasi baru adalah literasi data (kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital; literasi teknologi (memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi; literasi manusia (*humanities*, komunikasi, dan desain) (Aoun, 2017).

Isu ketiga terkait dengan Revolusi Industri 4.0. Adanya kekhawatiran seperti yang disampaikan oleh Damhauser (2019) bahwa kekhawatiran di era industri 4.0 adalah melemahnya budaya baca dan budaya buku masyarakat. Pendidikan yang demikian tidak akan dapat diharapkan untuk dapat menunjang pembangunan bangsa, melainkan sebaliknya, yakni akan melahirkan masalah-masalah baru, seperti *unprepared and unskilled educated young*. Seiring dengan perkembangan industri 4.0 yang kemudian memunculkan education 4.0, pendidikan berbasis luaran atau dikenal sebagai Outcome-based Education (OBE) saat ini menjadi kebutuhan utama dalam pengelolaan pendidikan.

Isu keempat terkait dengan literasi masyarakat. Hasil survei UNESCO tahun 2012 mencatat minat baca di Indonesia terendah di Asia Tenggara. Menurut badan itu, indeks minat membaca Indonesia baru 0,001, dalam arti dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang memiliki minat membaca. Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) tahun 2015 menguatkan survei tersebut dengan temuan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih berada di ranking 62 dari 72 negara dan penelitian UNESCO 2016 dengan tajuk World's Most Literate Nations 2016 hasil Central Connecticut State University (CCSU), Indonesia berada di ranking 60 dari 61 negara atau hanya satu tingkat di atas Botswana. CCSU merilis peringkat literasi negara-negara di dunia pada Maret 2016 berdasarkan lima indikator kesehatan literasi negara, yakni

perpustakaan, surat kabar, pendidikan, dan ketersediaan komputer. Padahal infrastruktur Indonesia berada di urutan ke 34, masih lebih unggul dari Jerman, Portugal, Selandia Baru, dan Korea Selatan (Kompas.com, 2016).

Faktor rendahnya minat serta budaya literasi merupakan masalah klasik, yakni akses, harga, dan mutu buku. Hasil penelitian Kemdikbud (Kompas, 23-06-2019) dari Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) penyebab rendahnya minat dan kebiasaan membaca itu antara lain kurangnya akses, terutama untuk di daerah terpencil. Secara lebih rinci dilaporkan Kemdikbud bahwa ada empat dimensi indeks literasi yang menjadi pokok bahasan dalam indeks tersebut, yakni dimensi kecakapan, akses, alternatif, dan budaya. Dari keempat dimensi3 indeks literasi dimensi kecakapan bisa dilihat dari indikator bebas buta aksara dan rata-rata lama sekolah; dimensi akses terdiri atas perpustakaan daerah, perpustakaan umum, perpustakaan komunitas, dan perpustakaan sekolah; dimensi alternatif antara lain penggunaan internet, membaca daring, dan media online; dimensi budaya antara lain meminjam buku di perpustakaan, memanfaatkan taman bacaan, serta membaca koran dan buku. Dari keempatnya, hasil survei untuk dimensi akses adalah yang paling rendah, yaitu 23,09 persen, dimensi kecakapan 75,92 persen, dimensi alternatif 40,49 persen, dan dimensi budaya 28,50 persen.

### **3. Penentuan Arah Baru: Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Arah baru pembelajaran Bahasa Indonesia disusun dalam rangka merespons isu-isu utama dan fenomena pandemi dan paradigma Revolusi Industri 4.0. Bagaimana posisi pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak kepada capaian visi Indonesia 2045, peningkatan kecerdasan artifisial, Revolusi Industri 4.0, dan literasi?

Arah baru pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks isu-isu utama

tersebut dikontekstualisasi ke dalam pascapandemi adalah pembelajaran elektronik dengan paradigma Edukasi 4.0. Paradigma Edukasi 4.0 merupakan turunan dari Revolusi Industri 4.0. Edukasi 4.0 merupakan konsepsi bidang pendidikan yang menekankan pada fleksibilitas dan kreativitas serta lintas bidang secara jarak jauh (*tele learning*). Edukasi 4.0 telah menggeser pembelajaran dari berpusat pada guru ke berpusat pada siswa, dari konvensional ke teknologi, dari hanya tatap muka ke pembelajaran jarak jauh dan kombinasi (*blended learning*). Istilah yang populer untuk pembelajaran Edukasi 4.0 adalah pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Pembelajaran elektronik merupakan ranah media dan teknologi pembelajaran. Kata media merupakan bentuk plural dari 'medium' yang berasal dari bahasa Latin yang artinya middle (a median) and also that which intermediates or interprets (Bates, 2019: p. 201). Menurut Kozma (1991: p. 180) media dapat didefinisikan sebagai teknologi, system symbol, dan pemrosesan kapabilitas. Artinya, karakteristik yang paling jelas dari media adalah teknologi, baik yang sifatnya mekanis maupun elektronik yang akan menentukan fungsinya, termasuk dapat mencakup bentuk dan ciri fisik lainnya, seperti televisi dan radio.

Media pembelajaran adalah proses agar siswa mampu memahami secara kritis sifat, teknik, dampak dan masalah pesan media (Fedorov, 2008: 6, Loicq, 2014: 80). Mayer (2005: 2) mengembangkan teori kognitif pembelajaran multimedia (CTML). CTML sebagai kombinasi teks dan gambar; dan menyarankan bahwa pembelajaran multimedia terjadi ketika kita membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar (Mayer, 2005: 2). Kata-kata dapat diucapkan atau ditulis, dan gambar dapat berupa segala bentuk citra grafis termasuk ilustrasi, foto, animasi, atau video. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan yang digunakan untuk memenuhi pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat fisik penyampaian materi

pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat keras (Rusman, 2011). Briggs (1997) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirimkan pesan kepada siswa dan merangsang mereka untuk belajar. Menurut Adegbia dan Fakomogbon (2012: hlm. 216-230), media pembelajaran adalah perangkat, materi, atau metodologi manusia dan non-manusia yang digunakan oleh guru untuk mengatasi semua masalah pembelajaran. Artinya, media pembelajaran merupakan kunci transfer ilmu dari guru kepada siswa secara efektif.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran: realia, gambar, buku kursus, papan, OHP, flipchart, dan teknologi berbasis komputer (Harmer, 2007: 176-178). Media realia untuk pembelajaran bahasa merupakan benda dan alat peraga yang otentik dan digunakan untuk pembelajaran dengan fungsi sebagai pengantar konsep materi untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman (Nunan, 1999: p. 313, Harmer, 2007: 177). Gambar adalah media grafik tetapi bukan foto-grafis atau dua dimensi, materi yang dirancang sebagai perantara pesan dan informasi (Harmer, 2007: 178). Yang termasuk dalam media gambar adalah grafik, bagan, gambar itu sendiri, dan kartun. Media gambar untuk keperluan pelatihan, komunikasi, dan pemahaman. Buku merupakan media berupa benda cetak yang berisi materi, latihan, dan tugas sebagai guru baru dalam pembelajaran (Onansanya, 2004: p. 133, Harmer, 2007: 182). Media papan adalah media pembelajaran yang berupa papan tulis di ruang kelas (Harmer, 2007: 176). Manfaat papan dalam pembelajaran bahasa di kelas adalah dalam rangka siswa belajar, pemahaman siswa, mudah digunakan, menggantikan kertas, tidak memerlukan dukungan teknis, dan efisien. Papan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti buku catatan, alat bantu penjelasan, bingkai foto, buku kerja umum, papan permainan, dan papan pengumuman. Overhead Projector (OHP)

berfungsi sebagai perantara siswa untuk melihat materi di depan kelas dan membantu guru mempresentasikan materi secara lengkap. Flipchart merupakan media yang berisi lembaran kertas berukuran besar (Harmer, 2007: 177) yang banyak digunakan dalam diskusi untuk mengisi poin-poin yang sedang dibahas. Menurut Harmer (2007: 178), teknologi presentasi berbasis komputer terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak. Hardware berupa komputer dan LCD. Media pembelajaran ini menggabungkan materi audio dan visual.

Metode media pendidikan dapat diklasifikasikan menurut cara penyajiannya: aural (ceramah, percakapan, penjelasan, diskusi), demonstrasi (ilustrasi, audio, visual atau audio-visual), dan praktis (berbagai kegiatan media) dan tingkat aktivitas kognitif: eksplanatori demonstratif (komunikasi informasi tertentu tentang media, persepsi dan simulasinya; reproduktif (latihan, tugas membantu siswa menguasai teknik pemecahannya); masalah (masalah analisis situasi tertentu atau teks yang ditargetkan (kegiatan pencarian kreatif) (Fedorov, 2008: 37). Bates (2019: 201) mengelompokkan jenis-jenis media ke dalam teks, grafik, audio, video, dan komputasi. Teks mencakup buku teks, novel, dan puisi; grafik mencakup diagram, foto, gambar, poster, dan grafiti; audio termasuk suara dan ucapan; video termasuk program televisi, klip YouTube; dan komputasi yang meliputi animasi, simulasi, forum diskusi online, dan dunia virtual. Secara umum dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media meliputi media audio, visual, audio-visual, dan komputer.

Berbagai riset menunjukkan peran media efektif bagi pembelajaran. Mateer, dkk. (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris akan membantu siswa lebih mudah menghubungkan konsep dengan konteks. Fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang diteliti dalam penelitian ini sejalan dengan hasil yang ditemukan oleh Fatimah (2017), Mohan (2013: hlm. 81-84), dan Rokhayani dan Utari (2014: hlm. 143-149).

Media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru menyajikan materi kepada siswanya (Gan, Menkhoff, Smith, 2015: hlm. 652-663). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun pembelajaran yang efektif. Pemilihan media yang tepat mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian Yu-Feng Land, Chun-Ling Hung, dan Hung-Ju Su (2011) memberikan bukti atas klaim ini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan baik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keberhasilan menulis, peningkatan motivasi, dan derajat kesenangan dan kecemasan selama pembelajaran menulis.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan niat siswa agar pembelajaran dapat dilangsungkan. Ibrahim, Prain, dan Collet (2014: 4) menunjukkan bahwa media berbasis Web 2.0 mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk mengadopsi perilaku belajar baru, praktik kooperatif, keterlibatan interaktif, dan tanggung jawab sosial yang sejalan dengan realitas komunitas virtual mereka serta untuk memperoleh persepsi dan pengalaman positif yang kuat dari media pembelajaran berbasis Web 2.0 menuju pembelajaran bahasa Inggris informal yang bermakna. Artinya, semakin tinggi penggunaan media pembelajaran, semakin efektif proses dan produk pembelajaran. Menurut Corson (2008: 9) media dalam pembelajaran bahasa berperan strategis dalam menciptakan ruang bagi siswa untuk lebih memahami konsep kebahasaan dengan lebih cepat sehingga mereka siap untuk belajar menulis, berbicara, membaca, dan mendengarkan. Menurut Mayer (2005: 32) multimedia mengandung pesan antara bahasa dan gambar yang akan mendorong pembelajaran menjadi lebih efektif.

No.	Strata of School	Instructional Media Uses					
		Planning		Audio-Visual	Implementing		
		Visual New	Conventional		Visual New	Conventional	Audio-Visual
1.	Excellent School						
	S1	-	WhB	-	-	WhB	-
	S3	-	-	IV	Ppt	WhB	-
	S5	-	-	-	Ppt	WhB	-
2.	Moderate School						
	S6	-	WhB	IV	-	WhB	-
	S7	-	WhB	-	Ppt	-	-
3.	Low School						
	S2	-	-	IV	Ppt	WhB	-
	S4	-	WhB	-	-	WhB	-
	S8	-	WhB	-	Ppt	-	-

Selama periode 20 tahun, Corporation for Public Broadcasting (CPB) melakukan survei penggunaan televisi dan video di kelas yang mengungkapkan peningkatan kepuasan penggunaan video di kelas. Dalam survei terbaru, 92% guru mengatakan bahwa menggunakan TV dan video membantu mereka mengajar lebih efektif dan 88% mengatakan bahwa TV dan video memungkinkan guru untuk lebih kreatif di kelas (Cruse, 2007: 2). Secara umum CPB (2004) menyimpulkan bahwa penggunaan TV dan video mampu memperkuat materi bacaan dan pembelajaran, membantu dalam pengembangan dasar pengetahuan bersama di antara siswa, meningkatkan pemahaman dan diskusi siswa, memberikan akomodasi yang lebih besar dari gaya belajar yang buruk, meningkatkan motivasi siswa dan antusiasme, meningkatkan efektivitas guru (Cruse, 2007: 2).

Bagaimana dengan pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini? Riset yang dilakukan Suryaman (2018) menunjukkan bahwa para guru masih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional. Berikut ini adalah gambaran umum penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 2. Kategori Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

No	Level Sekolah	Rerata Teks Nonfiksi	Kategori	Rerata Teks Drama dan Fabel	Kategori
1.	Tinggi	75,65	Kurang	67	Cukup
2.	Sedang	76,84	Cukup	76,24	Cukup
3.	Rendah	82,90	Baik	68,34	Cukup

Berikut ini disajikan ringkasan hasil penelitian. *Pertama*, secara umum guru

mencantumkan media pembelajaran di dalam perencanaan (RPP), terutama pada pembelajaran teks nonfiksi, namun hanya sebagian guru yang mencantumkan media di dalam perencanaan pada pembelajaran teks drama dan fabel. Adapun jenis-jenis media yang dipilih meliputi media visual konvensional (VKv), visual baru (VBr), dan audiovisual video pembelajaran (AV-VP). Wujud dari setiap jenis media pada level sekolah rendah adalah power point, papan tulis, buku ajar, dan video pembelajaran. Pada sekolah sedang (SS), media yang direncanakan berwujud power point (Ppt), papan tulis (PT), dan buku ajar (BA). Pada sekolah tinggi, media yang direncanakan berwujud power point (Ppt). Temuan yang menarik adalah penggunaan video pembelajaran hanya ada dalam perencanaan di SR. Kemudian, jenis media yang paling diminati guru di dalam perencanaan adalah power point (Ppt). Sekalipun pada sekolah SR dan SS media pembelajaran yang direncanakan lebih bervariasi daripada sekolah ST, namun wujud variasinya bersifat konvensional, yakni berupa PT, BA, dan VP, sedangkan yang paling diminati adalah media power point (Ppt). *Kedua*, di dalam pelaksanaan, ada tujuh sekolah yang menerapkan media dan satu sekolah tidak menerapkan media di dalam proses pembelajaran. Satu sekolah yang tidak menerapkan media di dalam pelaksanaan pembelajaran konsisten dengan perencanaan yang juga tidak mencantumkan media di dalam perencanaannya. Jenis media yang dipilih adalah VKv, VBr, dan AV. Media VKv berwujud PT dan BA serta media VBr berwujud Ppt, sedangkan AV berwujud VP. Penggunaan media VBr berupa Ppt konsisten dengan RPP pada sekolah yang sama, sedangkan VKv hanya konsisten digunakan pada kode sekolah S4, sedangkan AV berupa VP tidak konsisten karena VP direncanakan pada kode sekolah S2 namun kode sekolah S2 tidak mengimplemetasikannya, sedangkan kode sekolah S8 yang tidak merencanakan menggunakan media, di dalam pelaksanaannya sekolah S8 menggunakan VP. Untuk media AV yang digunakan guru

adalah VP. Penggunaan media tersebut dilakukan di sekolah yang diteliti dengan strata level SR (kode sekolah S8). Catatan menarik dari ringkasan ini adalah terkait dengan konsistensi. Konsistensi antara perencanaan dengan pelaksanaan belum terjadi secara optimal. Artinya, sebagian besar media yang direncanakan belum menjadi acuan di dalam pelaksanaan pembelajaran. *Ketiga*, kategori tanggapan siswa atas proses pembelajaran yang dihubungkan dengan penggunaan media pembelajaran tergolong cukup.

Arah pembelajaran Bahasa Indonesia di masa pandemi dan pascapandemi serta di era Revolusi Industri 4.0 tidak dapat dilepaskan dari media dan teknologi informasi. Para guru dan semua pemangku kepentingan harus bahu-membahu menyiapkan sarana dan prasarana serta teknisi bidang teknologi informasi. Beberapa hal yang harus disadari terkait pembelajaran berbasis media dan teknologi adalah pada sekolah tertentu terutama yang berada di daerah dengan sarana-prasarana terbatas akan memerlukan investasi yang mahal untuk membangun pembelajaran elektronik, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal, keterbatasan jumlah komputer yang dimiliki oleh sekolah akan menghambat pelaksanaan pembelajaran elektronik, dan bagi orang yang gagap teknologi, sistem ini sulit untuk diterapkan.

Menurut UNESCO (2009), pembelajaran elektronik paling tidak harus didukung oleh sejumlah syarat, yakni ketersediaan perangkat lunak bahan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), ketersediaan software aplikasi untuk menjalankan pengelolaan proses pembelajaran, SDM pendidik dan teknisi yang menguasai TIK, infrastruktur TIK, akses internet, dukungan pelatihan, dukungan daya listrik, serta dukungan kebijakan pendayagunaan TIK untuk pembelajaran.

#### 4. Pembelajaran Daring Berbasis Web Course

Perbedaan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran elektronik adalah terletak pada beberapa aspek. Dari aspek paradigma belajar, kelas konvensional berpusat pada guru. Guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk memindahkan pengetahuan kepada peserta didik (Edukasi 1.0). Pembelajaran elektronik fokus utamanya adalah peserta didik. Peserta didik belajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran elektronik akan memaksa peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri (Edukasi 4.0).

Karena sifatnya yang memfasilitasi, pembelajaran elektronik menyediakan beberapa fasilitas. *Pertama* fasilitas *moderating*. Fasilitas ini memungkinkan guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu. *Kedua*, pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar telah dipelajari. *Ketiga*, peserta didik dapat belajar atau meninjau bahan ajar kapanpun dan di manapun karena bahan ajar sudah tersimpan di komputer. *Keempat*, jika peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses internet di manapun secara mudah. *Kelima*, baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.

Secara umum ada tiga jenis pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran, yakni *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*. *Web course* adalah penggunaan

internet untuk keperluan pendidikan dalam bentuk peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran sepenuhnya melalui internet. Dengan kata lain, model ini menggunakan pembelajaran jarak jauh.

*Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan tatap muka. Sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi dilakukan dengan tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Walaupun dalam proses belajarnya sebagian dilakukan dengan tatap muka -- biasanya berupa tutorial -- tetapi persentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan persentase proses belajar melalui internet. Dalam model ini pendidik dapat memberikan petunjuk kepada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui jejaring yang telah dibuat.

*Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsinya untuk pengayaan dan komunikasi antara peserta didik atau peserta dengan narasumber lain. Tak kalah pentingnya peranan internet di sini adalah untuk menyediakan sumber belajar dan juga memberikan fasilitas tautan ke berbagai sumber belajar.

Dalam situasi wabah covid-19, kebijakan pemerintah terkait dengan pembelajaran adalah pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, baik secara daring maupun secara luring. *Web course* menjadi model untuk konteks saat ini. Artinya, pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik diarahkan pada *web course*, yakni pembelajaran dengan menggunakan internet sehingga bahan ajar, diskusi, konsultasi, latihan, ujian, dan proses sepenuhnya diunggah melalui internet.

Tugas utama pendidik dalam pembelajaran elektronik adalah mengembangkan konten pembelajaran.

Peran pendidik yang pertama dalam penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh adalah mengembangkan konten pembelajaran. Untuk melakukannya, pendidik tentu saja harus membayangkan bahwa konten pembelajaran tersebut akan disampaikan secara daring. Pendidik harus menentukan komponen-komponen konten pembelajaran tersebut, mempertimbangkan dan memperhatikan konten-konten pembelajaran yang sudah ada, dan mengembangkannya.

Asumsi bahwa konten pembelajaran akan disampaikan secara daring penting dalam mengembangkan konten untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan asumsi ini, pendidik perlu menyadari bahwa tujuan pembelajaran jarak jauh adalah untuk menggantikan pengalaman belajar tatap muka di kelas. Selain itu, fasilitasi pendidik kepada peserta didiknya akan berpusat kepada perangkat lunak dan aplikasi-aplikasi daring. Peserta didik dalam sistem pembelajaran ini juga diasumsikan mandiri atau tidak terlalu bergantung pada bantuan langsung pendidik.

Komponen-komponen dalam konten pembelajaran yang perlu dikembangkan adalah bahan ajar, penilaian, dan informasi tentang manajemen kelas daringnya. Bahan ajar yang dimaksud di sini adalah konten pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Beberapa contoh bahan ajar di antaranya adalah modul, aktivitas interaktif berbasis komputer, daftar rujukan atau bahan bacaan untuk peserta didik, dan lain-lain. Bahan-bahan ajar tersebut dijadikan bahan untuk pengembangan instrumen penilaian yang mengacu pada indikator capaian pembelajaran dan mengakomodasi kebutuhan peserta didik. Dalam merancang penilaian, pendidik sebaiknya menyediakan cara-cara bagi peserta didik untuk mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan disposisinya, misalnya penggunaan sistem portofolio-el yang dapat menyimpan semua hasil kerja dan refleksinya (dapat saja menggunakan google drive), serta memperbolehkan peserta didik

untuk memilih jalur dan kecepatan belajarnya sendiri. Pendidik juga perlu mempersiapkan informasi tentang pengelolaan kelas daringnya bagi peserta didik. Contoh informasi semacam ini dapat ditemukan dengan mudah di internet. Misalnya, informasi manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran daring sangat beragam, mulai dari whatsapp, zoom, google classroom, LMS, website,

Setelah daftar komponen-komponen konten pembelajaran selesai dibuat, selanjutnya pendidik menentukan apakah sudah ada konten pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Konten-konten pembelajaran tersebut dapat dicari di repositori internet. Saat ini, banyak konten pembelajaran yang berupa objek-objek pembelajaran beredar di internet secara luas, misalnya BSE, ruang belajar Kemdikbud. Pendidik perlu memeriksa apakah konten-konten tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran yang telah direncanakan dan ditargetkan sebelumnya.

Apakah konten pembelajaran yang sesuai dapat ditemukan dari berbagai sumber? Jika tidak semua konten pembelajaran yang telah ditentukan dapat ditemukan, pendidik perlu menyusunnya sendiri (dengan dibantu oleh tenaga profesional lainnya). Keterampilan-keterampilan tersebut merentang mulai dari keterampilan sederhana dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata sampai mengkonversinya ke dalam konten yang ramah web. Untungnya, sudah banyak alat yang dapat mempermudah melakukan hal-hal tersebut. Google classroom, google meet, atau zoom dapat dimanfaatkan untuk membangun sistem manajemen pembelajaran atau *learning management system* (LMS).

Dalam memproduksi konten pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan teori-teori dan prinsip-prinsip yang telah lama dan secara luas digunakan. Misalnya, ketika mengembangkan multimedia pembelajaran (termasuk di antaranya video), pendidik

perlu merujuk kepada prosedur membuat video. Ketika mengembangkan instrumen penilaian, pendidik juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip penilaian yang relevan, seperti penilaian otentik, taksonomi Bloom, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS).

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

### **Contoh Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media dan Teknologi**

#### *1. Youtube*

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. [Wikipedia](#)

Contoh 1: <https://www.youtube.com/watch?v=HRrL1h1alJM&feature=youtu.be>

Contoh 2: <https://youtu.be/E7pEpptc3TA>

#### *3. Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan

jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. [Wikipedia](#)

Contoh:

<https://instagram.com/sastraremajal7?igshid=12n79ecbgocgp>

#### *4. Google drive*

Google Drive adalah layanan penyimpanan daring milik Google yang diluncurkan pada 24 April 2012. Layanan ini merupakan ekstensi dari Google Docs dan akan mengganti URL docs.google.com dengan drive.google.com setelah diaktifkan. [Wikipedia](#)

Contoh:

[https://drive.google.com/drive/folders/1H1-EoR7\\_aZAvKWYBt9GR4z4DnUXIMVjP?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1H1-EoR7_aZAvKWYBt9GR4z4DnUXIMVjP?usp=sharing)

#### *5. Webtoons:*

WEBTOON adalah sebuah portal penerbitan webtoon yang diluncurkan oleh Naver Corporation di Korea Selatan pada tahun 2005. Layanan ini memperoleh banyak daya tarik selama akhir tahun 2000-an dan awal tahun 2010-an. [Wikipedia](#)

Contoh:

[https://www.webtoons.com/id/challenge/mencipta-cerita-rakyat/list?title\\_no=418650](https://www.webtoons.com/id/challenge/mencipta-cerita-rakyat/list?title_no=418650)

#### *6. Tatap Muka Virtual dan LMS:*

- Zoom
- Google Classroom
- LMS besmart

Contoh:

<https://besmart.uny.ac.id/v2/my/>

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aoun, J.E. (2017). Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence.US: MITPress.

Intel, 2017. A Guide to the Internet of Things Infographic. [online] Tersedia di: <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/internet-of-things/infographics/guide-to-iot-new.html> [Diakses 20 Oktober 2020].

- Adegbia, M. V. & Fakomogbon, M. A. (2012). Instructional media in teaching and learning: a nigerian perspective. *Global Media Journal*, 6(2), 216-230.
- Bates, A.W. (T.). (2019). *Teaching in a digital age: guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd. Licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#).
- Corson, D. (2008). *Learning in language other than mother tongue in IB programmes*. Peterson House: Malthouse Avenue, Cardiff Gate.
- Cruse, E. (2006). *Using educational video in the classroom: theory, research and practice*. <https://safarimontage.com>.
- Damhauser, B. (2019). “Sastra dan Peradaban Masyarakat Modern”. *Makalah pada ICOLITE 2019*.
- Fatimah, A. S. (2017). Teaching in 21st century: students-teachers’ perception of technology use in the classroom. *Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2).
- Fedorov, A. (2008). *On media education*. Moscow: ICOS UNESCO IFAP (Russia).
- Gan, B., Menkhoff, T., and Smith, R. 2015. Enhancing students’ learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 51, 652-663. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048>. <https://metro.tempo.co/read/1391861/dampak-negatif-dan-positif-pembelajaran-jarak-jauh-selama-pandemi-covid-19/full&view=ok>). Diakses pada Kamis, 1 Oktober 2020 09:58 WIB.
- Kompas, (2016). “World's Most Literate Nations 2016”. Central Connecticut State University (CCSU). Laporan UNESCO 2016.
- Kompas. (2019). “Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca)”. *Kompas*, 23-06-2019.
- Kozma, R. B. (1991). Learning with media. *Review of Educational Research*, 61(2), 179-211. <http://links.jstor.org/sici?sici=0034-65439o281991229o29619o3A293C17993ALWM93E2.0.COC3B2-D>.
- Loicq, M. (2014). Media and information literacy in the digital age. An example on exploring plurasim. *Media and education in the digital age*. Matteo Stocchetti (ed.). Berlin: Peter Lang.
- Mayer, R.E. (2005). *The cambridge handbook of multimedia learning*. University of California, Santa Barbara: Cambridge University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.002>.
- Mateer, G. D., Ghent, L. S., Porter, T., & Purdom, R. (2018). Using media to enhance teaching and learning. *Action the SERC Portal for Educators*. <https://serc.carleton.edu/sp/library/media/index.html>.
- Mohan, S. (2013). Instructional media for effective language teaching. *International Journal of Humanities, Arts, Medicine and Science*, 1(3), 81-84.
- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Boston, MA: Heinle and Heinle.
- Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) tahun 2015.
- Ratminingsih, N. M, Mahadewi, L. P. P, Divayana, D. G. H. (2018). ICT-Based interactive game in TEYL: teachers’ perception, students’ motivation, and achievement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(9), 190-203.

Rokhayani, A. & Utari, A. R. P (2014). The use of comic strips as an English teaching media for Junior High School students. *Language Circle Journal of Language and Literature*, 8(2), 143-149.

Rusman. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Suryaman, M. (2018). “Redefinisi Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Transformasi”. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FBS UNY. Accepted IJAL 2020.

Unesco. 2009. *Education for sustainable development*. France: Division for the coordination of United Nations priorities in education.

Yu-Feng Land, Chun-Ling, dan Hung-Ju Hsu. (2011). Effect of guided writing strategies on student writing attitudes based on media richness theory. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 10(4), 149-152.