

## LITERASI DIGITAL BERMUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI ERA DISRUPTIF

<sup>1</sup>Leli Nisfi Setiana,<sup>2</sup>Oktarina Puspita Wardani,  
<sup>1,2</sup>Universitas Islam Sultan Agung  
lelinisfi@unissula.ac.id

### Abstrak

Pendidikan menjadi bagian penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan pada era disruptif dapat dilakukan dengan melakukan inovasi produk atau layanan berbagai media dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran. Pendidikan dituntut untuk terus berkembang seiring dengan tuntutan zamannya. Era disruptif menjadi pilar pendidikan untuk terus berbenah menyongsong generasi berbasis digital. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya para calon pendidik perlu menguasai kemampuan literasi digital dalam rangka menciptakan media khususnya pembelajaran bahasa dan sastra yang kreatif dan inovatif. Literasi digital menjadi wajib untuk dikuasai oleh para calon pendidik pada saat ini. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia telah banyak menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital. Media yang dipilih oleh mahasiswa adalah media pembelajaran yang memuat materi bahasa, sastra dan pembelajarannya yang dapat menunjang tercapainya kompetensi sebagai calon guru yang professional. Hasil penelitian ini akan diperoleh berbagai media pembelajaran bahasa, sastra dan pembelajarannya yang kreatif dan inovatif, khususnya untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

### Abstract

*Education is an important part in order to improve the quality of human resources. Education in the disruptive era can be done by innovating products or services of various media in order to improve the quality of learning services. Education is required to continue to develop in line with the demands of the times. The disruptive era has become a pillar of education to continue to improve to meet the digital-based generation. To realize this, of course, prospective educators need to master digital literacy skills in order to create creative and innovative media, especially language and literature learning. Digital literacy is mandatory to be mastered by prospective educators at this time. Indonesian Language and Literature Education Study Program students have created many digital-based learning media. The purpose of this study is to describe digital-based Indonesian language and literature learning media. The media chosen by students is learning media that contains language, literature and learning materials that can support the achievement of competence as professional teacher candidates. The results of this study will obtain various creative and innovative*

*language learning media, literature and learning, especially to support student success in learning.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Indonesian Language and Literature Learning Media*

## **PENDAHULUAN**

Proses komunikasi dilakukan oleh masyarakat secara bertahap pada setiap zamannya. Para manusia zaman prasejarah, dalam mempelajari tanda-tanda alam pada kegiatan berburu serta bertahan hidup. Manusia prasejarah pada masa itu telah melakukan kegiatan menulis dan membaca tanda yang mereka gambarkan di dinding-dinding gua tempat tinggal mereka, meski bersifat nomaden. Perubahan dan perkembangan tarag hidup manusia terus terjadi sepanjang tahun, dahulu manusia belum mengenal tulisan kemudian seiring berjalannya waktu manusia mulai dapat membuat kode-kode dalam bentuk angka dan huruf, oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk yang memiliki kemampuan berpikir (Kemendikbud, 2017:3). Oleh karena itu, manusia saat ini telah dapat berkomunikasi dengan baik yang terwujud dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi mengalami perkembangan menjadi sebuah kemampuan berpikir dalam bentuk membaca dan menulis sejak abad 21. Literasi berkembang menjadi sebuah keterampilan berpikir, membaca dan menulis yang berorientasi untuk memecahkan masalah kehidupan. Hal tersebut dapat dilihat dari melesatnya perkembangan manusia yang semakin terbuka terhadap pengetahuan dan teknologi berbasis digital yang tak terbatas oleh ruang dan waktu, baik dari dalam maupun luar negeri. Teknologi dan pengetahuan dalam era digital terasa seperti sebuah ikatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Dari berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan, kebudayaan, serta industri berbasis digital. Peran penting sebuah informasi pada era information society dan knowledge society tampak semakin nyata. Manusia di disruptif sudah tidak gagap teknologi lagi dan seyogyanya kemudahan dalam memperoleh informasi berbasis digital ini menjadikan manusia lebih cenderung kepada hal-hal yang bersifat positif daripada hal negatif.

Sumber daya informasi digital sangatlah melimpah yang tersaji oleh internet. Manusia dapat dengan mudah mengakses informasi dari internet hanya dalam genggam tangan, yaitu melalui ponselnya. Informasi semua aspek kehidupan dapat dengan mudah melalui internet, termasuk bidang pendidikan. Sejak memasuki era digital, peserta didik dan guru senantiasa tidak lagi dapat terpisahkan dengan dunia digital. Sumber-sumber belajar tak hanya diperoleh melalui buku pelajaran dan perpustakaan saja. Mereka terkadang lebih cenderung mencari informasi dan pengetahuan dari internet yang lebih simple dan bersifat general. Hal tersebut menjadikan perubahan sikap peserta didik yang lebih memilih praktis menggunakan media internet sebagai sumber belajarnya. Bentuk dan tipe informasi yang beragam hendaknya mampu mendorong peserta didik menjadi selektif, serta mampu menggunakan teknologi dengan bijak (Kurnianingsih,dkk,2017:62). Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis digital hendaknya diikuti oleh pengelolaan sikap dan tanggungjawab tinggi agar peserta didik dapat menggunakan internet dengan bijak dan meningkatkan kualitas hasil belajarnya.

Pengenalan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini sangat diperlukan sekali terhadap peserta didik. Hal ini berdasarkan survei bahwa peserta didik saat ini telah matang dalam menguasai media digital, sehingga harus ada sentuhan khusus yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Disruptif telah banyak menghadirkan inovasi yang terkadang tidak disadari oleh organisasi mapan, akan tetapi dirasa sistemnya mengganggu tatanan lama. Berdasarkan hal tersebut bahwa kemajuan dan kemudahan dalam mengakses informasi berbasis digital menjadikan peserta didik harus mampu memiliki kompetensi belajar yang lebih menarik, bervariasi, dan interaktif. Pembelajaran digital menjadi jalan dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar memperoleh pengetahuan secara lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Peserta didik dapat mengakses sumber-sumber belajar dan dimanapun dia berada. Kelengkapan dan kemudahan dalam mengakses sumber belajar tersebut juga tak terbatas oleh ruang, jarak, dan waktu.

Fasilitas sistem teknologi yang semakin canggih dapat membantu peserta didik dimanapun berada, dengan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dari segi materi yang disediakan juga sangat bervariasi, baik berbentuk verbal, teks, dan audio visual. Adapaun salah satu dampak positif dari pembelajaran berbasis digital adalah peserta didik dapat menciptakan media-media pembelajaran yang dia pelajari dari *youtube*. Selain pengetahuan dari guru, peserta didik pada usia-usia pembelajar memiliki semangat yang tinggi dalam hal menciptakan kreativitas hasil belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Peserta didik yang terbiasa menggunakan internet sebagai media belajar, akan cenderung memiliki kompetensi yang lebih tinggi. Hal tersebut dikarenakan, mereka telah banyak menyerap pengetahuan dan informasi yang *update* dan inovatif dari internet.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Literasi Digital**

Gerakan Literasi Nasional (GLN) telah dicanangkan oleh pemerintah sejak tahun 2016. GLN diharapkan sebagai upaya dalam rangka menyukseskan pembangunan Indonesia di era 4.0. Adapun enam gerakan literasi dasar yang terdapat dalam GLN dan telah disahkan pemerintah diantaranya (a) literasi bahasa, (b) literasi numerasi, (c) literasi sains, (d) literasi digital, (e) literasi finansial, dan (f) literasi budaya. Berdasarkan enam literasi dasar tersebut dapat dilihat bahwa GLN merupakan sebuah gerakan dalam rangka merubah masyarakat Indonesia menjadi lebih produktif dan inovatif. Dalam setiap poin GLN tersirat makna bahwa pembangunan masyarakat dimulaidari kegiatan dasar yang melekat di masyarakat.

Literasi digital merupakan sebuah pengetahuan dan kemampuan menggunakan media berbasis digital, alat komunikasi yang menggunakan jaringan, serta melakukan aktivitas menemukan dan memanfaatkan informasi dalam rangka berkomunikasi secara cerdas, tepat, dan patuh hukum (Mekendikbud,2017). Sebagai generasi yang berliterat digital, peserta didik dapat mengakses informasi dengan mudah dan harapannya dapat lebih bijak dalam menyikapinya. Selain itu, kemampuan literasi digital juga dapat belajar berpikir kritis serta penggunaan bahasa yang lebih komunikatif. Peserta didik yang berliterat digital hendaknya mampu membedakan anatar informasi yang benar dan

tidak benar (hoaks). Sehingga peserta didik akan mampu menyampaikan pesan yang baik dan benar dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan.

Martin (2008) mengungkapkan bahwa literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media dan komunikasi. Dengan demikian, literasi digital dapat pula disebut sebagai literasi teknologi karena berbentuk adaptasi manusia (peserta didik) dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan semakin bertambahnya kemampuan teknologi dan pengetahuan yang telah diperoleh, maka peserta didik akan mampu menjalankan aktivitas kehidupan di era saat ini dengan tepat, efektif, dan efisien. Kecakapan dalam melaksanakan aktivitas kehidupan berbasis teknologi secara tepat guna.

## **2. Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**

### **a) Media**

Arsyad (2002: 4) mengungkapkan bahwa media adalah keseluruhan perantara yang digunakan oleh manusia dalam menyampaikan suatu gagasan dan argumentasi kepada pihak lain. Dalam hal ini, media dimaksudkan sebagai alat yang dipergunakan untuk menyampaikan berbagai pendapat, sehingga dapat diterima oleh yang dituju.

### **b) Pembelajaran**

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kampus ialah bertujuan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme yang tercipta dalam kegiatan memahami dan mencipta karya bermuatan bahasa dan sastra Indonesia. Sedangkan, dalam pembelajaran Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia di setiap Prodi yang ada di Universitas, dimaksudkan untuk menumbuhkan penggunaan bahasa secara komunikatif dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia lebih banyak berkaitan dengan aspek rasional, kognitif, dan afektif. Sehingga pembelajaran tersebut hendaknya perlu diselingi dengan adanya media pembelajaran yang inovatif.

### **c) Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran menurut Hamalik (2015) adalah susunan yang meliputi unsur manusiawi, prosedur, dan fasilitas yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan akhir dalam pembelajaran. Sedangkan pendapat lain tentang pembelajaran menurut Majid (2015) meliputi dua hal pokok. Pertama adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Kedua, proses transfer ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. melakukan penyampaian ilmu pengetahuan melalui pembelajaran). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, diperoleh simpulan bahwa pembelajaran bertujuan menyampaikan ilmu pengetahuan dan sebuah proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh adanya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia masih ada yang dilakukan secara konvensional, yaitu dosen menjelaskan dengan metode ceramah dan menjadi satu-satunya sumber, media, dan materi pelajaran bagi mahasiswa. Hal tersebut tidak menjadikan mahasiswa dalam penguasaan materi menjadi rendah dan minimnya kemampuan *soft skill* sebagai *out put* pembelajaran. Seyogyanya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dapat dilakukan dengan menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif yang berbasis digital atau disebut juga sebagai literasi media.

## METODE

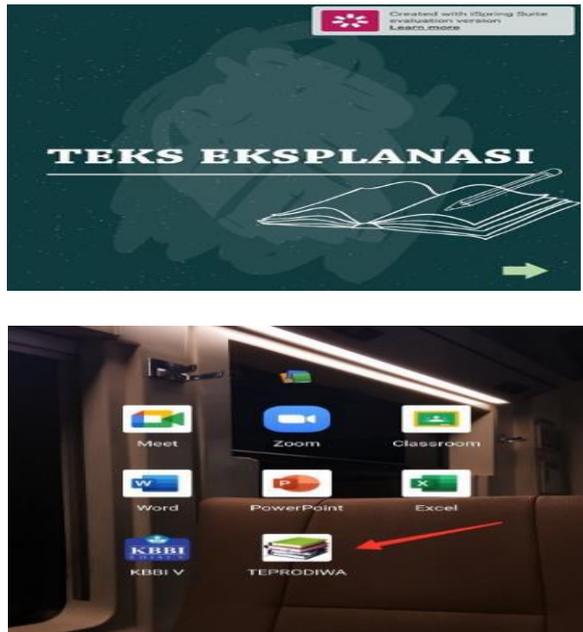
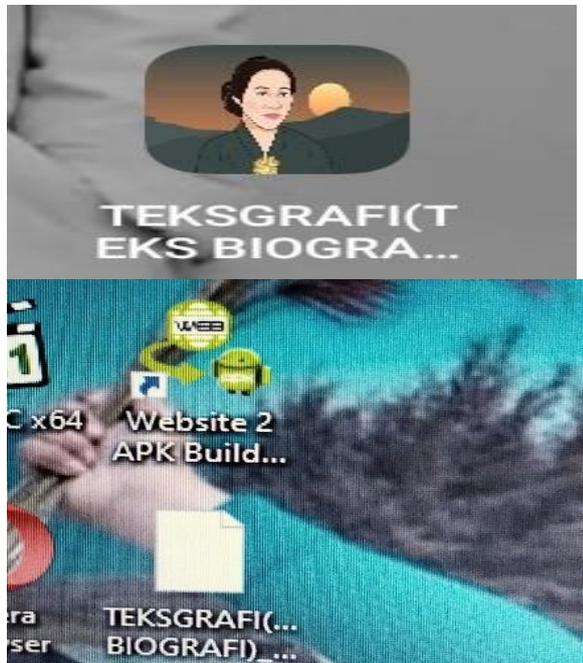
Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Menurut Moeloeng (2017) pendekatan kualitatif dilakukan terhadap penelitian dalam rangka memahami sebuah fenomena seperti persepsi dan deskripsi untuk memberikan gambaran secara jelas. Berdasarkan tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital. Objek penelitian ini berupa gambar media pembelajaran berbasis digital dengan subjek penelitian yakni materi bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian ini menggunakan sumber data yaitu mahasiswa semester V PBSI Unissula. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode simak dan teknik catat. Sedangkan teknik analisis data dilakukan melalui kegiatan mereduksi data dan penyimpulan hasil penelitian.

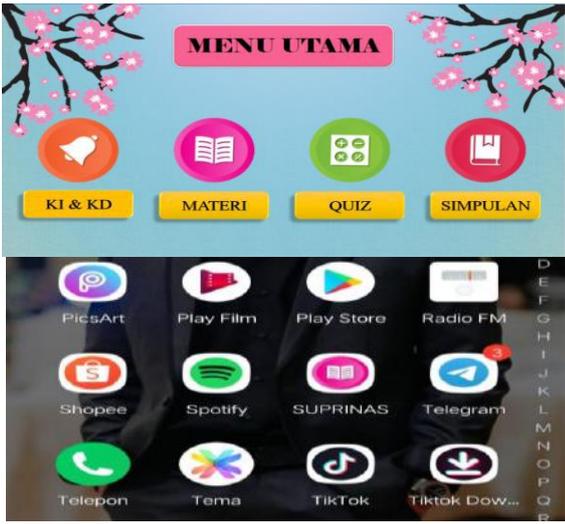
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu *output* dari hasil pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya pada perkuliahan sebagai calon guru PBSI FKIP Unissula adalah peserta didik atau mahasiswa mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan berbasis teknologi atau disebut juga literasi. Berdasarkan pendapat tersebut diperoleh simpulan bahwa literasi media merupakan sebuah kompilasi dari beberapa kompetensi kemampuan seseorang terhadap informasi dalam bentuk cetak atau tidak tercetak. Berikut ini adalah output media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia karya mahasiswa PBSI Unissula yang telah diterapkan dalam kegiatan asistensi mengajar di sekolah.

### Media Pembelajaran Materi Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Bentuk Media Pembelajaran	Deskripsi
1		Messi (Menganalisis unsur pembangun puisi).  Messi adalah aplikasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital, yang berisi tentang materi pengertian puisi, menganalisis unsur-unsur pembangun puisi, langkah-langkah menganalisis puisi, serta kuis.

<p>2</p>		<p>Teproduwa (Teks Proses Terjadinya Peristiwa)</p> <p>Aplikasi Teproduwa berisi tentang materi teks eksplanasi. Adapun isi dari media aplikasi ini meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, contoh, dan kuis berkaitan dengan teks eksplanasi.</p>
<p>3</p>		<p>Teksgrafi (Teks Biografi)</p> <p>Aplikasi teksgrafi merupakan media yang menyampaikan suatu pesan dari komunikator kepada khalayak umum. Adapun pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran Teksgrafi adalah profil dari seseorang atau tokoh yang ternama di Negara Indonesia. dengan mengenal lebih dalam profil tokoh tersebut, kita dapat meneladani sikap-sikap positifnya.</p>

<p>4</p>		<p>Suprinas (Surat Pribadi dan Dinas)</p> <p>Aplikasi pembelajaran Suprinas berisi tentang menganalisis, berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan gagasan yang kemudian Guru akan mengonfirmasikan atau memberikan penjelasan yang lebih detail terkait materi pembelajaran. Materi ini dapat di install di HP.</p>
<p>5</p>		<p>Ikan Soter (Iklan, slogan, dan poster)</p> <p>Aplikasi Ikan Soter, berisi tentang materi pengertian, ciri-ciri, macam-macam, dan contoh dari iklan, slogan, dan poster). Pembelajaran berbasis digital ini sangat memungkinkan menarik siswa belajar dengan aktif, sebab aplikasi tersebut dapat di download dan tersimpan di HP.</p>

## SIMPULAN

Pembelajaran bahasa merupakan sebuah upaya untuk mendorong mahasiswa menjadi sosok yang mencintai tanah air melalui penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Melalui pembelajaran sastra Indonesia mahasiswa mampu mencipta dan mengajarkan sebuah karya yang akan menambah khasanah pengetahuan di masyarakat. Sebagai salah satu faktor pendukung utama dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Di era disruptif yang melekat pada pembelajaran berbasis digital. Mahasiswa harus mampu menguasai dan bijak dalam memanfaatkan informasi serta pengetahuan berbasis digital. Salah satu bentuk skill mahasiswa dalam memanfaatkan literasi digital masa kini adalah dengan menciptakan berbagai aplikasi media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Terdapat lima aplikasi media pembelajaran yang telah berhasil diciptakan oleh mahasiswa sebagai calon guru yaitu aplikasi Messi, aplikasi

Teprodiwa, aplikasi Teksgrafi, aplikasi Suprinas, dan aplikasi Ikan Soter. Beberapa aplikasi tersebut dapat di download dan tersimpan di HP. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diharapkan dapat menjadikan kemudahan bagi siswa dalam belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kurnianingsih, dkk. (2017). *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat melalui Pelatihan Literasi Informasi*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.3, No.1, September 2017.
- Majid, Abdul. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Munir, (2017). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Tim Gerakan Literasi Nasional. (2016). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Gerakan Literasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.