

Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Pendidikan Abad 21

Leli Nisfi Setiana, Agus Nuryatin, Teguh Supriyanto, Nas Haryati Setyaningsih

Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Corresponding Author: lelinisfi@unissula.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital. Pendidikan abad 21 menjadi tonggak perubahan besar dalam berbagai bidang sektor kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi masa depan, sehingga masyarakat perlu berbenah dan mampu beradaptasi dengan cepat. Media pembelajaran menjadi satu diantara beberapa perangkat pembelajaran yang sangat penting bagi seorang pendidik. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital di abad 21 menjadi sebuah keharusan yang wajib diketahui dan dimiliki oleh setiap pengguna media pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Pentingnya media pembelajaran seperti halnya jantungnya sebuah proses belajar mengajar yang akan memberikan dampak besar berupa positif dan atau negatif terhadap peserta didik. Inovasi media dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dapat terwujud dalam beberapa aplikasi yaitu aplikasi poetry, aplikasi messi, aplikasi teprodiwa, dan aplikasi marbel teks. Keempat inovasi media pembelajaran tersebut terbukti dapat menambah pengetahuan pendidik, menarik perhatian peserta didik, dan sangat fleksibel karena dapat tersimpan di HP.

Kata kunci: media pembelajaran bahasa, sastra indonesia, pendidikan abad 21

Abstract. The purpose of this study is to describe digital-based Indonesian language and literature learning media. 21st century education is a milestone for major changes in various sectors of life, including education. The development of future technology, so people need to improve and be able to adapt quickly. Learning media is one of several learning tools that are very important for an educator. The use of digital-based learning media in the 21st century is a must that must be known and owned by every user of learning media, namely educators and students. The importance of learning media is like the heart of a teaching and learning process that will have a large positive and or negative impact on students. Media innovation in learning Indonesian language and literature can be realized in several applications, namely poetry applications, messi applications, teprodiwa applications, and taxi marbel applications. The four learning media innovations have been proven to increase the knowledge of educators, attract the attention of students, and are very flexible because they can be stored on cell phones.

Key words: Indonesian language, literature learning media, 21st century education

How to Cite: Setiana, L. N., Nuryatin, A., Supriyanto, T., Setyaningsih, N. H. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Pendidikan Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 364-367

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan suatu era keterbukaan yang tak terbatas terhadap semua aspek bidang kehidupan. Menurut Kemendikbud ciri dari abad 21 adalah berbagai sumber informasi tersedia kapan dan dimana saja, implementasi komputasi (penggunaan mesin secara besar-besaran), pekerjaan rutin dapat terjangkau dengan mudah setiap saat. Selain itu pada abad 21 terjadi perubahan secara signifikan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menuntut SDM yang unggul agar dapat bersaing secara cepat yang serba komputasi. Pada bidang pendidikan abad 21 menuntut para pendidik dan peserta didik untuk dapat secara cepat beradaptasi dengan abad 21.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (dalam Karim & Daryanto, 2017: 2) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi berkembang secara cepat pada abad XXI. Hal tersebut tampak semakin nyata dengan adanya sinergi antara ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat cepat dan mudah untuk diakses. Pada bidang pendidikan, BSNP (dalam Karim & Daryanto, 2017: 2) menjelaskan tujuan dari pendidikan nasional abad

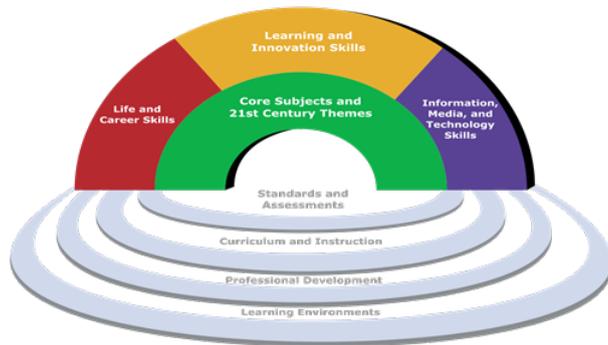
21 adalah mewujudkan cita-cita bangsa, diantaranya yaitu masyarakat yang sejahtera dengan kedudukan yang setara dalam dunia global dengan bangsa-bangsa lainnya, pembentukan SDM yang berkualitas memiliki pribadi yang berkompeten, etos kerja tinggi.

Keberhasilan pendidikan seseorang pada abad 21 diantaranya harus memiliki media penting sebagai berikut: perangkat komputer, internet, alat tulis, telepon seluler, pola pikir positif, sehat jasmani dan rohani, dana pendidikan, guru yang baik dan berkompeten, orang tua yang penuh kasih sayang, sarana dan prasarana sumber belajar yang baik (Karim & Daryanto, 2017:14). Salah satu media yang berkontribusi penting dalam pembelajaran abad 21 yaitu pemanfaatan TIK, sebagai contoh pemanfaatan aplikasi pembelajaran dan *mobile learning*. Sejak memasuki era digitalisasi, mahasiswa menjadi semakin multi tasking dan multi media. Maka, sudah seharusnya dosen memiliki kemampuan yang lebih dalam rangka menciptakan generasi unggul, cerdas, dan produktif.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan pada abad 21, terdapat tiga konsep pendidikan yang telah dikeluarkan oleh Kemendikbud dalam rangka

mengembangkan dunia pendidikan di Indonesia. Ketiga konsep pendidikan Kemendikbud adalah *21st century skills*, *scientific approach* dan *authentic learning and authentic assessment*. Terjadinya perkembangan teknologi dan pergeseran pekerjaan menjadi *creative work*, dimana masyarakat yang tidak produktif dan kreatif akan diambil alih oleh robot masa depan (Karim & Daryanto, 2017: 12). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia abad 21 perlu memiliki kemampuan intelegensi dalam mengaplikasikan tiga konsep pendidikan 21st.

Ketiga konsep pendidikan tersebut tergambar pada sebuah skema yang disebut “21 Century Knowledge-Skill Rainbow” atau pelangi konsep pendidikan abad 21.



Gambar 1. 21 Century Knowledge-Skill Rainbow

Jennifer Nicholas (dalam Karim & Daryanto, 2017: 9 – 11) menyederhanakan prinsip tersebut menjadi 4, yaitu:

Instruction should be student-centered

Pengembangan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya dan bertanggungjawab sepenuhnya terhadap hasil yang telah diciptakannya.

Education should be collaborative

Pendidik memotivasi kepada peserta didik untuk dapat berkolaborasi mengerjakan suatu proyek, agar peserta didik mampu menghargai kemampuan sendiri dan orang lain. Peserta didik ketika berkolaborasi akan dapat berpikir matang serta mampu menyesuaikan diri dengan cepat dan tepat dalam mengambil keputusan.

Learning should have context

Peserta didik mendapatkan pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Pendidik dapat mengkolaborasi metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Pendidik juga membantu memberikan masukan berkaitan dengan nilai, keyakinan, dan makna atas apa yang telah dipelajarinya, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan ke dalam kehidupan sosialnya.

Schools should be integrated with society

Pendidik memfasilitasi peserta didik dengan rasa tanggung jawab yang tinggi, yaitu dengan melibatkan peserta didik pada setiap kegiatan yang bersifat sosial. Sebagai contoh pendidik mengajak peserta didik mengikuti kegiatan sosial seperti pengabdian kepada masyarakat, nantinya peserta didik akan belajar berkomunikasi dengan berbagai karakter masyarakat dan menjadikan pribadi yang peduli terhadap sesama.

Berdasarkan empat prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran abad 21 dosen perlu melakukan perpaduan antara kemampuan menjelaskan materi bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital. Akan ada banyak sekali materi kebahasaan dan kesastraan yang dapat di eksplor dengan media digital.

Menurut Pari Purnaningsih (2017) secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka beberapa bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dapat berupa gambar, suara, video, dan buku. Sedangkan menurut Arsyad (2017) alat bantu untuk memperoleh informasi dan menyampaikan dalam proses belajar mengajar disebut sebagai pengertian media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka buku teks, pendidik, dan lingkungan sekolah merupakan kategori dari media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis elektronik dan digital sebagai sumber belajar paling mendominasi pada pembelajaran abad 21. Perkembangan dan pembaharuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat menciptakan inovasi media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi kemajuan peserta didik dalam proses belajarnya. Menyikapi hal tersebut, pendidik dan calon pendidik sekurang-kurangnya mampu mengintegrasikan antara ilmu dan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam rangka mewujudkan tujuan akhir pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Disamping itu, pendidik juga harus mampu membuat dan mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis digital, sehingga pembelajaran semakin interesting, baik dari segi kualitas dan kuantitas.

Rusman (2017:171) mengungkapkan pendidik dalam memanfaatkan media terlebih dahulu sudah terencana dan sistematis sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajarannya. Hadirnya media memberikan variasi kegiatan belajar dan mengajar, diantaranya pendidik mendapatkan pengetahuan baru dan peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta tak terbatas oleh ruang dan waktu. Sebab media pembelajaran berbasis digital menjadi satu bentuk nyata kemampuan pendidik berinovasi dan terus berbenah menjadi sosok teladan bagi peserta didiknya.

Media komputer yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, diantaranya a) interaksi erat antara materi dan peserta didik, 2) proses KBM sesuai

dengan kemampuan peserta didik, 3) terdapat audiovisual, 4) terjadi feedback secara langsung, 5) proses belajar senantiasa berhubungan satu dengan lainnya. Selain kelebihan ada pula kekurangan dari media komputer dalam proses belajar mengajar, yaitu; 1) tersedianya komputer, 2) harga computer mahal, 3) keahlian khusus dalam mengoperasikan komputer, 4) keahlian khusus dalam mengembangkan media pembelajaran (Siti Namiroh, 2018:3).

Berdasarkan hal-hal yang telah disampaikan, menjadi dasar penelitian ini berjudul “Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Dalam Pendidikan Abad 21.” Melalui inovasi media pembelajaran, diharapkan dapat mewujudkan bersama tujuan akhir pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Pendidik dapat terus mendapatkan ilmu serta mengembangkannya menjadi pencipta media-media pembelajaran sebagai SDM yang unggul menjadi pendidik di abad 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah inovasi media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dalam pendidikan abad 21. Berbagai tantangan yang ada dalam pembelajaran bahasa dan sastra khususnya pada mahasiswa PBSI FKIP Unissula adalah bagaimana mengimplementasikan ilmu bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital. Dosen harus mampu mendidik dan memfasilitasi mahasiswa untuk dapat berperan aktif sebagai calon guru yang aktif, kreatif, dan produktif pada pendidikan abad 21. Siswa yang kelak akan menjadi peserta didik dari mahasiswa PBSI FKIP Unissula adalah siswa yang multi tasking dan mudah beradaptasi dengan media digital. Seyogyanya, mahasiswa calon guru tersebut mampu menciptakan inovasi media pembelajaran yang senantiasa dapat menarik dan membuat siswa tidak monoton dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

Dosen PBSI FKIP Unissula telah banyak memberikan ilmu pengetahuan berupa bahasa dan sastra, serta telah mampu mensinergikan ilmu berbasis digital. Hal ini menjadi penting, agar mahasiswa dapat dengan cepat beradaptasi pada perkembangan zaman abad 21 yang secara teknologi dan komunikasi berjalan dengan cepat. Berikut beberapa media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang telah diciptakan oleh mahasiswa PBSI Unissula.



Gambar 1. Aplikasi Poetry

Aplikasi Poetry adalah media pembelajaran yang di dalamnya memuat fitur materi, motivasi Islam, dan latihan-latihan soal berbasis digital. Pada aplikasi Poetry peserta didik dapat belajar dan memperoleh informasi materi puisi, ciri-ciri puisi, unsur-unsur puisi, jenis-jenis puisi, dan contoh puisi yang mengekspresikan keindahan di dalam penggunaan bahasanya.



Gambar 2. Aplikasi Messi (menganalisis unsur pembangun puisi)

Media pembelajaran berbasis digital yang didalamnya terdapat materi tentang menganalisis unsur pembangun puisi dan fitur-fitur yang mudah dipelajari oleh peserta didik. Di dalam aplikasi Messi terdapat materi, rangkuman, latihan soal, kunci jawaban, dan evaluasi dengan memuat berbagai contoh menganalisis puisi. Selain itu, Aplikasi Messi juga dapat diunduh dan disimpan di dalam HP sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja berada.



Gambar 3. Aplikasi Teprodiwa (Teks Proses Terjadinya Peristiwa)

Dalam aplikasi Teprodiwa berisi tentang materi teks eksplanasi yang berisi pengertian teks tentang proses terjadinya peristiwa ataupun fenomena alam, sosial, ekonomi maupun budaya. Selain itu, aplikasi yang dapat disimpan di dalam HP ini juga berisi, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, cara penyusunan dan contoh dari teks eksplanasi. Kelebihan dari aplikasi Teprodiwa adalah tidak membosankan dan sangat fleksibel karena dapat dipelajari secara berulang-ulang karena tersimpan di HP.



Gambar 4. Aplikasi Marbel Teksi

Marbel Teksi adalah aplikasi media belajar teks deskripsi berbasis digital untuk siswa kelas VII. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi teks deskripsi, didalamnya terdapat definisi, ciri, contoh, quis, dan evaluasi materi teks deskripsi. Aplikasi marbel teks juga dapat disimpan di dalam HP, sehingga sangat fleksibel untuk dapat dipelajari ulang oleh peserta didik di luar jam sekolah.

KESIMPULAN

Media pembelajaran pada abad 21 hampir semuanya berbasis digital, sebagai peserta didik harus

mampu cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Khususnya dalam bidang pendidikan abad 21 terdapat tiga konsep pendidikan yaitu *scientific approach* dan *authentic learning* and *authentic assessment*. Apabila ketiga konsep tersebut telah dikuasai oleh seorang pendidik, maka kedepannya akan tercipta peserta didik yang unggul dalam hal SDM. Salah satu bentuk integrasi antara media pembelajaran dengan teknologi adalah pendidik mampu menciptakan media pembelajaran. Beberapa inovasi media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital adalah poetry (puisi), messi (menganalisis unsur puisi), Teprodiwa (Teks Proses Terjadinya Peristiwa), dan marbel teks (mari belajar teks deskripsi). Keempat media tersebut merupakan bentuk nyata dari kemampuan pendidik menghasilkan output pengajaran bahasa dan sastra yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adanya media pembelajaran menjadi variasi dalam rangka mewujudkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

REFERENSI

- Arysad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto, Karim Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media. Yogyakarta.
- Pari Purnamaningsih. (2017) Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris dalam *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* Vol. 2, No. 1, Maret.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siti Namiroh, M. Syarif Sumantri, Robinson Situmorang. (2017). *Peran Multimedia Dalam Pembelajaran, Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*. Jakarta: Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta.