



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

UPAYA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Febri Arianto^{1)*}, Daffa Rifqi Mahardika²⁾, Hisbani Aulia Davi³⁾

¹⁾ Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirende

²⁾ Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirende

³⁾ Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirende

[*febriarianto47@gmail.com](mailto:febriarianto47@gmail.com), daffarifqim@yahoo.com, dan banistyle7@gmail.com

ABSTRAK

Upaya dalam menghadapi tantangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan bentuk usaha yang akan diterapkan demi menunjang perkembangan Ilmu Pengetahuan manusia. Upaya ini dilakukan demi memudahkan manusia dalam mengikuti perkembangan zaman dengan adanya teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan berbagai bentuk upaya dari berbagai kalangan sehingga melahirkan teknologi informasi yang dikelola secara otomatis serta memudahkan pembelajar. Pada awal abad 20 perpaduan antara ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memudahkan para penggunanya. Sampai saat ini proses implementasi tersebut semakin berkembang pesat. Peralatan-peralatan penunjang juga semakin berkembang dengan terciptanya teknologi baru dalam upaya meningkatkan ilmu pengetahuan yang semakin hari semakin berkembang. Peralatan penunjang seperti Komputer, Gaway, Laptop, *Infocus* dan Internet menyebabkan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi digital tanpa batas. Teknologi informasi tersebut saat ini menjadi dasar dalam kehidupan manusia. Implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan mengimplementasikan teknlonogi diharapkan pengguna dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara efisien dan efektif. Berbagai aplikasi digital mulai banyak terlahir karena diharapkan menunjang perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Pembelajaran virtual merupakan bentuk berkembangnya ilmu pengetahuan yang sangat pesat melalui teknologi digital yang dapat menunjang berkembangnya ilmu pengetahuan. Pembelajar juga berupaya dalam meningkatkan keterampilan menghadapi tantangan Era Revolusi 4.0 pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berupa penggunaan pembelajaran *virtual*, *web elearning*, *mobile elearning*, *salindia*, *e-book*, blog, media sosial. Implementasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia juga digunakan dalam keterampilan menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara yang diterapkan. Akibatnya, banyak tantangan serta upaya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Pembelajaran harus merujuk kepada pemecahan masalah, kreatif, inovasi, dan komunikasi. Untuk itu dibutuhkan sosok guru yang adaptik dan akomodatif sehingga guru menciptakan pembelajaran yang menarik.

Kata kunci: *Upaya, Teknologi Digital, Implementasi*

PENDAHULUAN

Upaya dalam menghadapi tantangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

merupakan bentuk usaha yang akan diterapkan demi menunjang perkembangan Ilmu Pengetahuan manusia. Upaya ini

dilakukan demi memudahkan manusia dalam mengikuti perkembangan zaman. Segala upaya diterapkan demi keberlangsungan kehidupan manusia dalam belajar. Upaya ini dilakukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat.

Perkembangan ilmu pengetahuan berbasis digital telah melahirkan teknologi digital berbasis informasi yang dapat dikendalikan secara otomatis sehingga mempermudah aktivitas pembelajaran. Pada awal abad 20 telah melahirkan sistem otomatis berbasis komputer. Sistem otomatis berbasis komputer tersebut merupakan lahiran dari Teknologi digital yang terus berkembang. Semua perkembangan dalam proses pembelajaran berbasis digital telah merubah setiap bidang ilmu.

Revolusi industri 4.0 merupakan revolusi industri yang dapat dikatakan berbeda dengan revolusi industri sebelumnya. Revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas, sehingga mendorong otomatisasi dalam semua proses aktivitas kehidupan. Teknologi internet yang semakin canggih dapat menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia yang sekaligus menjadi basis transaksi perdagangan dan transportasi online. Demikian pula, aplikasi media sosial, bioteknologi dan nonteknologi semakin menegaskan bahwa dunia dan kehidupan manusia telah berubah secara fundamental. (Syaurdin, 2019: 69)

Perkembangan era Revolusi Industri 4.0 tidak sekadar rencana. Namun, memberikan tantangan guna menentukan upaya terhadap perkembangan pendidikan. Tantangan itu berupa kemunculan dalam

berbagai ranah kehidupan yang meliputi bahasa dan budaya manusia. Revolusi industri 4.0 merupakan bentuk Revolusi yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas, sehingga mendorong pergerakan otomatis dalam semua proses aktivitas kehidupan. Teknologi internet yang semakin canggih dapat menghubungkan semua manusia sekaligus menjadi basis pembelajaran yang menggunakan *Virtual*, *Web elearning*, *Mobile elearning*, *Salindia*, *E-book*, *Blog*, dan *Media Sosial*. Oleh karena itu pembelajaran di era Revolusi digital pendidik mengintegrasikan antara pengetahuan dengan teknologi. Sehingga teknologi tidak hanya menjadi bahan pengetahuan saja tetapi juga dapat implementasikan dalam bidang pendidikan dan dapat memberikan manfaat ketika menggunakannya. Tantangan pada tahun 2020 keterampilan yang dibutuhkan berupa pemecahan masalah yang kompleks, berpikir kritis, kreativitas, manajemen orang, kerja sama dengan orang lain, kecerdasan emosional, penilaian dan pengambilan keputusan, orientasi layanan, negosiasi, serta fleksibilitas kognitif (Irianto, 2017).

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam revolusi industri 4.0 mengutamakan penerapan digital, teknologi serta kebiasaan manusia dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam pendidikan. Upaya ini harus diimplementasikan karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi digital. Adapun bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara mengaplikasikan teknologi guna diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan guna menerapkan digital

revolusi industri 4.0 dengan merata di sektor pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research literature* (penelitian literatur). Dalam penelitian *literature* peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan proses penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya yang harus dilakukan dalam menghadapi tantangan pembelajaran revolusi industri 4.0 yaitu dalam sistem pendidikan pun perlu menekankan pengembangan *soft skill*. Generasi milenial ke depan harus mampu beradaptasi secara cepat terhadap perubahan dan memiliki bekal mumpuni untuk menghadapi masa depan di tengah geliat revolusi 4.0. Di bawah ini akan ditampilkan hasil analisis yang berkaitan dengan masalah pembelajaran bahasa. Ada tiga macam upaya yang harus dilakukan untuk menjawab tantangan yang harus dihadapi oleh guru bahasa dan sastra Indonesia dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik.

Sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas, sehingga

mendorong otomatisasi dalam semua proses aktivitas kehidupan. Teknologi internet yang semakin canggih dapat menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia. (Syanuridin, 2019: 70)

Berbagai macam Aplikasi media sosial yang terlahir, semakin menegaskan bahwa dunia dan kehidupan manusia telah berubah secara fundamental. Untuk menghadapi era tersebut tugas guru sangat berat, tanggung jawab tersebut sepatutnya dipandang guru sebagai tantangan yang harus ditentukan upaya-upaya yang akan dilakukan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* sekaligus menghubungkan antara keduanya. Guru harus melakukan upaya untuk menjawab bentuk tuntutan seperti diharuskan untuk perlu memiliki kompetensi isi materi pelajaran (*content knowledge*), kompetensi paedagogik (*pedagogical knowledge*) yang meliputi: pengetahuan tentang karakteristik siswa, teori belajar, metode pembelajaran, penilaian pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Di samping itu pula, guru perlu memiliki kemampuan teknis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang inovatif (Suwandi, 2018).

Hal tersebut menuntut guru-guru untuk lebih meningkatkan upayanya dalam membuat pembelajaran yang menarik dengan difasilitasi berbagai aplikasi yang lahir di era 4.0 ini guru-guru dituntut bisa mengaplikasikan. Siswa di Abad 20-21 Menuntut hal yang baru karena semakin terlihat perbedaan pada siswa-siswa lama yang hanya menggunakan teknologi komputer saja. Penggunaan teknologi yang semakin berkembang pesat berdampak pada tuntutan seorang guru untuk mengayomi

siswa-siwanya dengan teknologi yang ada. Siswa lebih membutuhkan guru yang terbuka, adaptif, dan akomodatif terhadap berbagai kebutuhan siswa, baik untuk penyediaan materi ajar, penggunaan model pembelajaran, teknik penilaian, dan membuat pelajaran semenarik mungkin.

2. Membangun kurikulum melalui pendekatan Saintifik

Pada abad XXI perlu mengacu pada 3 konsep pendidikan, yaitu: keterampilan abad 21 (*21st century skill*), pendekatan saintifik (*scientific approach*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Implikasinya bagi guru bahwa pembelajaran harus merujuk pada 4 karakter belajar abad 21 kata Trimansyah, (2019) yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi atau dikenal dengan 4C (*critical thinking and problem solving, creative and inovation, collaboration, dan communication*) (Syanurdin, 2019: 71).

Pola pikir dan perilaku guru hendaknya sesuai dengan yang dikembangkan dalam kurikulum K-13. Dimana tuntutan pembelajaran berpusat pada siswa merupakan suatu keniscayaan. Siswa harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi pelajaran untuk memiliki kompetensi yang sama. Pembelajaran bersifat interaktif, yakni terjadi interaksi guru, siswa, masyarakat, lingkungan alam, dan sumber/media lainnya. Pembelajaran terisolasi harus diubah menjadi pembelajaran secara jejaring (siswa dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet). Pembelajaran aktif-mencari perlu secara terus-menerus diperkuat melalui penerapan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan alat tunggal

harus digeser menjadi berbasis multimedia. Pembelajaran harus berbasis pada kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap siswa. Ditegaskan Arend (2008) di era revolusi 4.0 bahwa sekolah kemungkinan besar akan terus berbasis-masyarakat, dan guru akan terus melaksanakan tugas pembelajaran kepada kelompok-kelompok anak di ruang-ruang kelas. (Syanurdin, 2019: 72)

Melalui pendekatan saintifik ini guru dan siswa memiliki perpaduan fungsi yang saling melengkapi. Guru dituntut untuk mengikuti kurikulum K-13 yang memusatkan pada siswa. Sehingga guru harus berupaya lebih komunikatif lagi, dengan berupaya menterlibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengajak peserta didik berkomunikasi dalam hal pembelajaran. Dengan menerapkan media yang telah disediakan, Guru dapat memberikan pengajaran penggunaan teknologi dengan menerapkan dengan memberikan penjelasan yang baik sehingga peserta didik akan memahaminya dengan benar.

3. Berupaya membuat siswa menjadi senang belajar.

Siswa akan terus belajar secara aktif apabila kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman, dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Sehingga guru harus bekerja keras dalam berupaya membuat kondisi pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung sangat diperlukan suasana belajar yang menyenangkan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Guru memiliki tugas penting membimbing dan memfasilitasi

siswa dalam belajar dan guru juga harus bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong motivasi siswa untuk belajar.

Guru hendaknya berupaya secara terus-menerus meningkatkan kemampuannya untuk menjadi guru hebat yang mampu menginspirasi siswa agar mereka terlibat secara aktif, kooperatif, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Harmin dan Toth (2012) menyarankan lima potensi siswa yang dapat dirahkan guru, yaitu *dignity* (martabat), *energy* (energi), *self management* (manajemen diri), *community* (komunitas), dan *awareness* (kepedulian) yang disingkat *DESCA*. Semua siswa dilahirkan dengan kemampuan untuk hidup dengan martabat, untuk melakukan semua tugasnya dengan berenergi, melakukan manajemen diri dengan semestinya, bekerja dengan komunitas orang lain, dan untuk peduli terhadap segala hal yang terjadi di sekitar mereka.

Tuntutan yang besar tersebut seharusnya membuat para guru harus memiliki pemahaman yang luas mengenai apa yang diinginkan siswa dalam belajar. Siswa pada dasarnya mengikuti perkembangan zaman yang didapat dari lingkungannya maupun kondisi yang ada. Apabila kondisinya telah menggambarkan perkembangan teknologi siswapun akan menerapkannya dan berusaha mengikuti alur perkembangan teknologi tersebut. Oleh karena itu guru harus berupaya menguasai teknologi perangkat keras maupun perangkat lunak sehingga ketika penerapan guru terlihat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dengan pemahamannya.

Teknologi Digital Informasi dalam Pembelajaran

Teknologi Digital Informasi adalah terjemahan dari teknologi yang berfungsi atau yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung komunikasi atau penyampaian informasi (Hartoyo, 2010: 4). Lebih lanjut, *Kent County Council* dalam (Hartoyo, 2010: 8) mendefinisikan Teknologi Digital Informasi sebagai cara, media, atau teknologi untuk menyimpan, mengembalikan, memanipulasi, meneruskan, dan menerima data atau informasi digital. Secara singkat dapat didefinisikan sebagai teknologi yang berguna untuk mendukung proses komunikasi atau penyampaian informasi dari pengirim ke penerima informasi. Ada beberapa peralatan dalam menunjang penggunaan Teknologi Digital Informasi yaitu: 1. Komputer, Gaway, Laptop, Proyektor dan masih banyak lagi. Menurut penulis terdapat 9 (sembilan) prinsip integrasi dari berbagai sumber yang telah diamati dari Teknologi Digital Informasi dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Aktif ialah memungkinkan siswa dapat terlibat aktif dengan proses belajar yang menarik dan bermakna.
- b. Konstruktif ialah memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.
- c. Kolaboratif ialah memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran, atau pengalaman, menasehati, dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.

- d. Antusias ialah memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- e. Dialogis ialah memungkinkan proses belajar secara *inherent* merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.
- f. Kontekstual ialah memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna.
- g. Reflektif ialah memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajari sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
- h. *Multisensory* ialah memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar seperti audio, visual, dan kinestetik. Dan
- i. *High Order Thinking Skills Training* ialah 101 Cara Siswa Belajar Aktif.

Implementasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital

Menurut Winda (2016 : 92-92) Adapun beberapa contoh pengembangan Teknologi Digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan empat aspek keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra:

1. Aspek Menyimak

Dalam pembelajaran menyimak, media yang digunakan yaitu radio, tape recorder, atau televisi. Contoh: Guru membacakan satu cerita dari sebuah wacana, siswa mendengarkan dan dapat menceritakan kembali cerita tersebut dengan bahasanya sendiri. Siswa menceritakan pengalamannya saat liburan yang lain

mendengarkan radio, siswa diberi tugas mendengarkan berita, drama, dan radio. Dengan tape recorder guru dapat memperdengarkan rekaman puisi, drama, pidato, dan lain-lain yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dengan media TV, guru juga dapat menugaskan siswa untuk menyimak wawancara, dialog, atau pun berita, kemudian mempresentasikan hasil simakannya di depan kelas.

2. Aspek Berbicara

Guru menyiapkan *power point* yang berisi beberapa gambar dan kartu yang berisi kata-kata ungkapan yang berbubungan dengan gambar yang ditayangkan melalui *LCD*. Kemudian siswa disuruh bercerita dengan menggunakan kata ungkapan yang diperoleh dari kartu atau gambar tersebut. Siswa juga dapat menceritakan isi gambar yang dipasang di depan kelas secara sistematis sehingga menjadi satu cerita yang utuh.

3. Aspek Membaca

Sebuah wacana dipotong menjadi penggalan-penggalan, yang kemudian paragrafnya diacak ditayangkan melalui *LCD*. Setelah itu siswa disuruh menyusun kembali menjadi wacana utuh kemudian siswa membaca wacana tersebut sesuai dengan butir pembelajaran yang diajarkan.

4. Aspek Menulis

Dalam pembelajaran menulis media yang dapat digunakan yaitu: gambar, benda, kartu gambar, dan *LCD*. Guru memperlihatkan gambar seri melalui *LCD* kemudian siswa ditugasi menceritakan rangkaian gambar tersebut secara tertulis. Sebuah film dapat dijadikan bahan oleh siswa untuk menulis sebuah cerita.

5. Pembelajaran Apresiasi Sastra

Rekaman drama, puisi, dan cerpen dapat diperdengarkan kepada siswa. Sehingga siswa diharapkan dapat memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam karya sastra tersebut. Video pembacaan puisi juga bias diperdengarkan kepada siswa, sehingga siswa diharapkan mampu mengapresiasi puisi tersebut.

KESIMPULAN

Upaya dalam menghadapi tantangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan bentuk usaha yang akan diterapkan demi menunjang perkembangan Ilmu Pengetahuan manusia. Upaya ini dilakukan demi memudahkan manusia dalam mengikuti perkembangan zaman. Segala upaya diterapkan demi keberlangsungan kehidupan manusia dalam belajar. Upaya ini dilakukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat. Di era Revolusi 4.0 pengajar dituntut memiliki wawasan skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas, sehingga mendorong otomatisasi dalam semua proses aktivitas kehidupan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi tantangan revolusi 4.0 berupa mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik, Membangun kurikulum melalui pendekatan Saintifik, dan Berupaya membuat siswa menjadi senang belajar. Langkah tersebut merupakan bentuk upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi revolusi 4.0 sehingga peserta didik dituntut memahaminya terlebih dahulu. Bentuk upaya ini dapat dilaksanakan guna meningkatkan pemahaman siswa untuk belajar dalam penerapan Teknologi digital. Teknologi Digital Informasi sebagai cara, media, atau teknologi untuk menyimpan,

mengembalikan, memanipulasi, meneruskan, dan menerima data atau informasi digital. Secara singkat dapat didefinisikan sebagai teknologi yang berguna untuk mendukung proses komunikasi atau penyampaian informasi dari pengirim ke penerima informasi sehingga mendukung pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menjadi lebih efisien dan efektif.

REFERENSI

- Harmin & Toth. 2012. *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hartoyo. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Semarang: Pelita Insani.
- Irianto, D. (2017). *Industry 4.0: The Challenges of Tomorrow*. Disajikan pada Seminar Nasional Teknik Industri , Batu Malang.
- Suwandi, Sarwaji. (2018). *Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Efektif Di Era Revolusi Industri 4.0*. Disajikan pada Kongres Bahasa Indonesia IX, 28-31 Oktober 2018, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Syanuridin. 2019. *Tantangan dan Peluang Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Literalisasi. Vol 7 No. 2 Desember 2019.

Winda, Novia. 2016. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Stilistika. Vol 1 No 1 April 2016.