

MEDIA E-LEARNING BERBASIS WEB SEBAGAI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Nando Rumahorbo
SMP Cinta Budaya/ Cwong Wen
surel: gemit01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kajian pustaka atau studi kepustakaan yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penggunaan media e-learning berbasis web sebagai pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif pada revolusi industri 4.0. Pemanfaatan media e-learning berbasis web dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sebuah inovatif dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 saat ini, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan kompetensi anak didik dan tentunya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penggunaan media e-learning berbasis web ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga aktif dalam mengamati, melakukan, serta mendemonstrasikan. Karena media e-learning berbasis web ini diisi dengan materi-materi pembelajaran, latihan-latihan bahasa Indonesia dan anak didik juga dapat mengakses bahan-bahan pelajaran setiap saat, kapan dan dimana secara berulang-ulang selama dapat terhubung dengan internet. Secara tidak langsung, peserta didik dapat lebih maksimal dalam memahami materi-materi pembelajaran dan peserta didik juga dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: Media E-Learning, Web, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan terutama aspek pendidikan, khususnya dalam pembelajaran. Masyarakat seakan dipaksa untuk dapat beralih dari cara manual ke media digital dalam menjalani kehidupan. Perubahan-perubahan itu telah mengubah cara pandang dan praktik-praktik pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini. Pendidikan di era revolusi industri 4.0 memungkinkan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan tanpa batas. Hal ini didasari adanya sumber data yang dapat diakses dengan bebas kapan dan dimanapun tanpa adanya proses pengaksesan yang rumit. Mau tidak mau dan siap tidak siap perubahan pendidikan di era industri 4.0 mengharuskan guru memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada revolusi industri 4.0 saat ini sudah tidak lagi berpusat pada guru melainkan pada peserta didik. Era revolusi industri 4.0 adalah masa di mana semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak memanfaatkan media digital. Sehingga pembelajaran digital memerlukan kesiapan dalam proses pembelajaran dan pengajar untuk dapat memanfaatkan teknologi digital, seperti halnya penggunaan media e-learning berbasis web dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Melalui media e-learning berbasis web ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan dan melihat uraian materi dari tenaga pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, serta mengaplikasikannya. Materi bahan ajar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia serta menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan inovatif.

Dengan adanya media e-learning berbasis web ini, peserta didik dapat saling berbagi informasi dengan teman sebayanya serta dapat menelusuri bahan pelajaran setiap saat dan berulang-ulang kapan dan dimanapun. Secara tidak langsung peserta didik dapat lebih

memaksimalkan pengetahuannya pada materi-materi pembelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik juga dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar.

E-learning merupakan suatu proses pembelajaran yang disusun menggunakan sistem jaringan komputer dan elektronik sehingga mampu untuk mendukung proses pembelajaran yang berkesinambungan (Michael, 2013). E-learning adalah sistem dan proses belajar yang digunakan sebagai sarana dan dilaksanakan tanpa harus tatap muka (Ardiansyah, 2013).

Jadi berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa e-learning adalah suatu pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi jaringan Internet dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, perlu adanya suatu pengembangan dalam bentuk web. Penyajian e-learning berbasis web ini dapat menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi mengenai pembelajaran juga bisa lebih tepat waktu. Begitu juga dengan komunikasi, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi pembelajaran bisa dilakukan secara daring. Kita ketahui bahwa sistem e-learning tidak memiliki batasan akses, inilah yang membuat proses pembelajaran dapat dilakukan lebih banyak waktu kapan dan dimana saja selama tersedia jaringan internet siswa dapat mengakses sistem ini.

Aktivitas e-learning dapat diklasifikasikan menurut waktu pelaksanaan pembelajaran (Clark & Mayer Klinger, 2008:179) yaitu:

1. Synchronous e-learning dimana pendidik dan peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran pada waktu yang sama, sebagai contoh : Video konferensi, chatting, dan video real-time.
2. Asynchronous e-learning dimana pendidik dan peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran pada waktu yang berbeda, sebagai contoh: dengan mengirim/menyediakan materi ajar, aktivitas dalam forum, blog, atau wiki, melalui email dan file sharing.

Pembelajaran adalah suatu usaha guru dalam membantu siswa atau peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan yang dilakukan oleh guru secara sadar untuk membantu siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Kegiatan tersebut bisa disebut sebagai proses belajar. Dalam interaksi tersebut terjadi komunikasi, menyalurkan informasi.

Dalam hal ini pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajar peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Sejalan dengan itu, Atmazaki (2013: 14) menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Pendekatan berbasis teks ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang menekankan pendekatan ilmiah (scientific approach). Selanjutnya, Kurikulum 2013 menekankan penilaian otentik yang berkaitan dengan hakikat penggunaan teks oleh pembelajar.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah salah satu bagian dari pembelajaran sehingga sangat berkaitan erat dengan prestasi dan cara belajar siswa. Media yang dimaksud adalah media yang benar-benar membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Serta media tersebut disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0, yaitu pemanfaatan media e-learning yang berbasis web.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada era revolusi industri 4.0 menggunakan internet sebagai komponen-komponen komputer yang digunakan untuk menyusun media pembelajaran sesuai dengan materi pokok yang diajarkan sekolah. Sebelum dapat dipergunakan, media e-learning berbasis website ini harus melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu tahap perencanaan, tahap

pengorganisasian, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian kualitas media pembelajaran yang telah disusun. Harus memperhatikan beberapa kriteria kualitas media sebagai dasar penentuan karakteristik media tersebut. Kriteria kualitas media pembelajaran meliputi: tampilan visual media tersebut, isi materi, bahasa yang digunakan dan interkativitas terhadap penguannya.

Dalam pemanfaatan media e-learning berbasis web ini, perlu diadakan pengembangan media. Pengembangan secara umum, yakni perencanaan, pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan. Model desain pengembangan yang digunakan adalah model Dick and Lou Carey. Prosedur pengembangan model ini terdiri dari sepuluh tahap yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Dari hasil pengembangan tersebut akan menghasilkan produk berupa software yang berisi materi pembelajaran dan latihan-latihan menulis puisi. Produk pengembangan ini diujicobakan kembali melalui beberapa tahap secara berurutan yakni, (1) Validasi ahli materi, ahli media/desain pembelajaran, dan ahli bahasa, (2) Validasi dan uji coba guru bahasa Indonesia (3) Uji coba lapangan. Sehingga pemanfaatan media e-learning berbasis web sebagai inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada era revolusi industri 4.0 dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media e-learning berbasis web ini dapat mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa. Akan tetapi keberhasilan dari implementasi media e-learning berbasis web tidak dapat terjadi secara otomatis, diperlukan dukungan lembaga untuk membuat kebijakan, perencanaan, sumber daya, system penjadwalan, dan dukungan yang diperlukan untuk memastikan bahwa penerapan e-learning berbasis web menjadi sukses

KESIMPULAN

Salah satu ciri kegiatan pembelajaran yang baik adalah penyampaian materi pembelajaran dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Selain itu juga dapat menunjang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Jika peserta didik sudah tertarik dalam mengikuti pelajaran maka tujuan pembelajaran dapat diwujudkan. Pemanfaatan media e-learning berbasis web sebagai inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada era revolusi industri 4.0 dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam media e-learning berbasis web ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Karena media e-learning berbasis web ini diisi materi pembelajaran dan latihan-latihan bahasa dan sastra Indonesia serta peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Secara tidak langsung peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran dan peserta didik juga dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, I. (2014). Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 4th Edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Darmika, Putu & Gede Gunatama. (2018). Penggunaan E-learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. Volume 8, nomor 2.
- Fatria, Fita & Tiflatul Husna. (2019). Analisis proses pembelajaran E-learning berbasis Edmodo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Multi Karya Medan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* volume 3, nomor 2.
- Febryana, Eka & Heni Pujiastuti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis E-learning menggunakan Chamilo pada Pembelajaran Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Pendidikan Matematika* volume 8 nomor 8 (jurnal.ustjogja.ac.id).
- Rasyid, Isran & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom*, Volume VII nomor 1 ([jurnal.uinsu.ac.id > axiom > article > download](http://jurnal.uinsu.ac.id/axiom/article/download)).
- Mega, Ni, Budi Utama, Mas Dewantara. (2019). Pemanfaatan E-Learning pada Mata Peajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. Volume 9 nomor 1 (ejournal.undiksha.ac.id). Diakses pada 1 Oktober 2020.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rusuli, Izzatur & Zakiul. (2015). Ilmu pengetahuan dari John Locke ke AI-attas. *Majelis Pendidikan Daerah Aceh*, volume 9, nomor 1. ([core.ac.uk > download > pdf](http://core.ac.uk/download/pdf))
- Yaumil, Q., Sumarno, Nurul. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick and Carry Model. *Jurnal Historica*, 1 (2017) 2252-4673. [jurnal.unej.ac.id > index.php > JHIS > article > download](http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download).
- Yuliantoro, Agus. (2018). *Pengajaran apresiasi Puisi :Menciptakan puisi, memahami puisi, membaca puisi, dan deklamasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tihawa, dan Jepri. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis web dalam keterampilan menulis Puisi di kelas VI SDN Kauman Malang. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, vol, 5 nomor 1 (ejournal.stkipbudidaya.ac.id)

