



# ADAPTASI DAN TRANSFORMASI



## PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Kumpulan Artikel Sedaring Mahasiswa Reguler C dan D  
PBSI UNIMED Angkatan 2020

**EDITOR:**

**Dr. Elly Prihasti Wuriyani, S.S., M.Pd.**

**Achmad Yuhdi, S.Pd. M.Pd.**

**Lasenna Siallagan, S.Pd., M.Pd.**

**Dr. M. Joharis Lubis, S.Pd. M.M., M.Pd.**

# ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Anisa Gultom, Liasari Naibaho, Rizka Tri  
Canty, dkk

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



CV FATIH DIGITAMA INDONESIA

# Adaptasi dan Transformasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Copyright © 2023 by CV Fatih Digitama Indonesia  
Cetakan Pertama, Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
*All Right Reserved*

Penulis : Anisa Gultom, Liasari Naibaho, Rizka Tri Canty, dkk  
Editor : Dr. Elly Prihasti Wuriyani, S.S., M.Pd.  
Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd.  
Lasenna Siallagan, S.Pd., M.Pd.  
Dr. M. Joharis Lubis, S.Pd. M.M., M.Pd.  
Perancang Sampul : Tim Penerbit  
Penata Letak : Annisa Pratiwi  
Produksi : @krearise

Penerbit:

**CV FATIH DIGITAMA INDONESIA**

Anggota IKAPI no. 060/SUT/2021

Jl. Bejomuna no. 172, Kota Binjai, Sumatera Utara, 20734

Telp: +62 813 2929 5800

Instagram: @fadigya

e-Mail: fatihdigitamaindonesia@gmail.com

**ISBN : 978-623-88529-2-5**

**E-ISBN : 978-623-88529-3-2**

Vi + 224 hal; 18 cm x 25 cm

## Sanksi Pelanggaran Pasal 72 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah) atau paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan dan barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait, sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panitia sampaikan ke hadirat Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya panitia dapat menyusun artikel dengan baik. Dalam penulisan artikel ini, panitia mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, panitia ingin menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Joharis Lubis, M.M, M.Pd., Ibu Dr. Elly Prihasty Wuruyani, S.S, M.Pd., dan Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Seminar yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini. Selanjutnya, panitia juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga, rekan, dan seluruh pihak yang turut membantu penyusunan artikel ini.

Buku dengan judul "**Adaptasi dan Transformasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**" ini berisi kumpulan-kumpulan artikel yang membahas tentang inovasi dan kreativitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Semua artikel yang dimuat disusun oleh mahasiswa-mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Angkatan 2020. Topik yang diangkat dalam kumpulan artikel ini relevan adaptasi dan transformasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Panitia berharap kumpulan artikel ini dapat diterima dan digunakan dengan baik. Akhir kata panitia menyampaikan terima kasih.

Medan, November 2023

Panitia

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>

"SEKOLAH EFEKTIF: DAMPAK SAAT INI DAN POTENSI DI MASA DEPAN: TEORI PETER MORTIMORE DALAM KAJIAN M. Joharis Lubis <sup>1</sup> , Rosmawaty <sup>2</sup> , dkk.....	<b>8</b>
---	----------

KERUSAKAN LINGKUNGAN (EKOLOGI) DALAM NOMEL LAMPUKI KARYA ARAFAT NUR Elly Prihasti Wuriyani <sup>1</sup> , Amelia Nurul Oktaviani Rangkuti <sup>2</sup> .....	<b>19</b>
--	-----------

TRANSFORMASI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA RUANG LINGKUP SMP-SMA Lia Sari, Naibaho <sup>1</sup> , Rinna A.Putri <sup>2</sup> , Tio Lumban Gaol <sup>3</sup> .....	<b>33</b>
--	-----------

ORIENTASI DAN TRANSFORMASI BAHASA INDONESIA Melissa Arta Anastasya Tambunan <sup>1</sup> , Fahira Rahmah <sup>2</sup> , Nazwa Rahmadhani Pasaribu <sup>3</sup> .....	<b>55</b>
--	-----------

PERUBAHAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS TIK MELALUI MEDIA SOSIAL DI ERA 4.0 UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR Leni Fadia <sup>1</sup> , Rismayani Pelawi <sup>2</sup> , Rizki Dwi Rahmadayani <sup>3</sup> .....	<b>64</b>
---	-----------

ANALISIS NILAI DAN MAKNA TRADISI BUDAYA JAWA "TINGKEBAN" Desi Natalia Sihombing <sup>1</sup> , Jihan Aufa Nadira <sup>2</sup> , Suhermita Sihombing <sup>3</sup> .....	<b>77</b>
--	-----------

ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA PADA ANAK REMAJA DALAM ERA GLOBALISASI DI ZAMAN MILENIAL Anisa Gultom <sup>1</sup> , Nur Anisah <sup>2</sup> , Rosy Gina <sup>3</sup> .....	<b>86</b>
--	-----------

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS LITERASI DIGITAL MENUJU ERA SOCIETY 5.0 Dinda Fachlupi Balkis <sup>1</sup> , Rut Olivia Lestari Hutapea <sup>2</sup> , Yohana Loisa Simangunsong <sup>3</sup> .....	<b>95</b>
--	-----------

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra  
INDONESIA DALAM MEWUJUDKAN PEMUDA BANGKIT DAN  
BERDAYA DI ERA 4.0 Nani Irma Pratiwi Siagian<sup>1</sup>, Suciyanti Simalango<sup>2</sup>,  
Vanny R. Lumban Tobing<sup>3</sup> .....107**

**PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra  
INDONESIA DALAM MENYESUAIKAN ZAMAN GLOBALISASI Christy  
Evelyn Belva Saragi<sup>1</sup>, Rahel Yena Br Kaban<sup>2</sup> .....116**

**EKRANISASI NOVEL “DEAR NATHAN: THANK YOU SALMA” KARYA  
ERISCA FEBRIANI KE DALAM FILM “DEAR NATHAN THANK YOU  
SALMA” KARYA KUNTZ AGUS Enjelita Sormin<sup>1</sup>, Kristina Damayanti  
Simorangkir<sup>2</sup>, Leoni Silitonga<sup>3</sup>, Linda Ayu Kartika<sup>4</sup> .....123**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA SMA Rizka Tri  
Canty<sup>1</sup> dan Siti Hadijah<sup>2</sup> .....154**

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS  
LITERASIDIGITAL UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN KARAKTER  
Martha Juliana Marpaung<sup>1</sup>, Septi Butarbutar<sup>2</sup>, Yanti Tamara Ulita  
Sihotang<sup>3</sup> .....174**

**ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN  
SAstra INDONESIA DALAM MEMBENTUK KARAKTER  
MAHASISWA DI ERA DIGITAL Feby Laurensa Simarmata<sup>1</sup>, Putri  
Ramadhana<sup>2</sup> .....194**

**MEMBANGUN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra YANG  
ADAPTIF DAN TRANSFORMATIF DI ERA DIGITAL Hadida Aprilia  
Munthe<sup>1</sup>, Meli Miranda Tambunan<sup>2</sup>, Nanda Dwi Rifani<sup>3</sup> .....213**

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra  
INDONESIA YANG KREATIF DI ERA DIGITAL Dea Stepani Br Surbakti<sup>1</sup>,  
Enzari Puspaningtyas<sup>2</sup>, Qurratu Ainil Hilma<sup>3</sup> .....220**

# TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA YANG KREATIF DI ERA DIGITAL

Dea Stepani Br Surbakti<sup>1</sup>, Enzari Puspaningtyas<sup>2</sup>, Qurratu Ainil Hilma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Medan

E-mail: [deastepani28@gmail.com](mailto:deastepani28@gmail.com), [enzaripuspaningtyas02@gmail.com](mailto:enzaripuspaningtyas02@gmail.com),

[qurratuainilhilma17@gmail.com](mailto:qurratuainilhilma17@gmail.com)

## ABSTRACT

*The significant advancement of information technology greatly influences the development of Indonesian Language and Literature, with the hope of being able to have a positive impact and minimize the negative impact. Creative learning requires teachers to be able to stimulate students to bring out creativity, both in the context of creative thinking and in the context of creative doing. This research uses a descriptive qualitative approach using literature study with several sources such as journals, scientific articles, and books as the main focus. Now the rise of digital technology has changed the tendency to read among the public. Literature is also developing in digital. This is marked by the opening of opportunities to publish fiction and non-fiction writing through digital. Some of the challenges of creative Indonesian language learning in the digital era can be seen through several levels, namely elementary school, junior and senior high school, and college. Some implementations of digital learning in the teaching of Indonesian language and literature, namely, getting information, uploading students' work on social media, and working on questions. Various types of applications that can bridge teachers and students in the implementation of digital learning, such as Edmodo, Webex, Google Classroom, Google Form and many more.*

**Keyword:** *Creatif, Indonesian Language and Literature Learning, Digital*

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi yang sangat signifikan sangat mempengaruhi perkembangan Bahasa dan Sastra Indonesia, dengan harapan mampu memberikan dampak positif serta meminimalisir dampak negatif. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi pustaka dengan beberapa sumber misalnya jurnal, artikel ilmiah, dan buku sebagai fokus



utama. kini semakin maraknya teknologi digital yang merubah kecenderungan membaca di kalangan masyarakat. Sastra juga turut berkembang dalam digital. Hal ini ditandai dengan terbukanya kesempatan menerbitkan tulisan fiksi dan non fiksi melalui digital. Tantangan pembelajaran bahasa indonesia kreatif di era digital dapat dilihat melalui beberapa jenjang yaitu SD, sekolah menengah SMP dan SMA, serta perguruan tinggi. Beberapa implementasi pembelajaran digital pada pengajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu, mendapatkan informasi, mengunggah hasil kerja peserta didik di media sosial, dan mengerjakan soal. Berbagai jenis aplikasi yang dapat menjembatani guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran digital, yaitu seperti Edmodo, Webex, Google Classroom, Google Form dan sebagainya.

**Kata Kunci:** Kreatif, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Digital

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang terpenting yang harus dimiliki setiap manusia. Dimana dalam perkembangan zaman yang semakin berkembang pesat, pendidikan sudah seperti kebutuhan yang paling utama. Jika melihat dari keadaan pada masa sekarang. Pada zaman telah semakin berubah dengan arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin meninggi, dunia pendidikan tidak boleh ketinggalan, dunia pendidikan harus berjalan beriringan dengan setiap fase kehidupan yang terus berubah, yakni salah satunya adalah sistem pendidikan yang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah.

Dinamika perkembangan teknologi digital saat ini dirasa sangat berdampak pada segala lini kehidupan manusia tak terkecuali dunia pendidikan. Tuntutan pada masa yang akan datang bahwa pembelajaran akan bersifat terbuka dan dua arah dengan beragamnya informasi, multidisipliner, serta yang berkaitan dengan produktivitas kerja melalui kompetitif menjadi tantangan tersendiri bagi para guru agar melakukan inovasi-inovasi yang memang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Di era revolusi industri digital dengan berbagai macam kemajuannya



dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi mengharuskan para guru untuk melakukan transformasi pembelajaran. Transformasi pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan memberikan kebebasan dan kemerdekaan berkaitan dengan cara belajar dan mengajar dengan tujuan melahirkan generasi yang mampu mengembangkan intelektualnya dalam konteks kekinian yang dinamis dan progresif, sehingga mereka sanggup *survive*, bahkan *lending* dalam persaingan. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik.

Dunia pendidikan terus berkembang seiring perkembangan zaman, hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Pada era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hampir seluruh kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu kecanggihannya dalam era digital ini adalah internet. Internet ini sangat memudahkan kehidupan manusia pada masa kini. Karena didalam internet terdapat banyak sekali informasi dari seluruh penjuru dunia. Era digital ini tidak hanya menghasilkan produk-produk yang canggih, namun juga menghasilkan manusia baru yang ahli dalam bidang teknologi dan komunikasi.

Dalam dunia pendidikan era digital, teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan baik oleh pengajar atau peserta didik. Terutama dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kemajuan teknologi informasi yang sangat signifikan sangat mempengaruhi perkembangan Bahasa

dan Sastra Indonesia, dengan harapan mampu memberikan dampak positif serta meminimalisir dampak negatif. Era digitalisasi ini mempunyai tantangan tersendiri yang harus kita taklukkan, diantaranya dengan menciptakan sumber daya yang inovatif dan tanggap terhadap perubahan teknologi informasi yang sangat pesat. Selain itu, penyesuaian sarana dan prasarana dalam pembelajaran antara lain yang bersangkutan dengan teknologi informasi.

Penelitian ini dikaji karena penulis ingin tahu bagaimana memperbaiki proses pembelajaran dengan memberikan kebebasan dan kemerdekaan berkaitan dengan cara belajar dan mengajar dengan tujuan melahirkan generasi yang mampu mengembangkan intelektualnya dalam konteks kekinian yang dinamis dan progresif serta kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia disekarang ini. Maka dari itu penulis membahas tentang “Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kreatif di Era Digital”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi pustaka dengan beberapa sumber misalnya jurnal, artikel ilmiah, dan buku sebagai fokus utama. Pendekatan deskriptif kualitatif menurut Zed dalam (Rahayu, 2020) bahwa penelitian deskriptif kualitatif diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Metode ini dipakai oleh penulis karena kajian kualitatif mempunyai keabsahan yang bisa dipertanggungjawabkan serta bisa diandalkan dalam hal reabilitas dan validitas. Keabsahan dipastikan menggunakan triangulasi data, yaitu membandingkan data dari satu sumber dengan beberapa sumber data yang lain sehingga keabsahan serta kebenaran data akan diuji dengan memakai sumber data yang lain Informasi diperoleh dengan cara mencari jurnal, ebook serta skripsi melalui internet. Pencarian dijalankan melalui *Google Scholar*

serta dijalankan pencarian menggunakan kata kunci seperti pembelajaran bahasa indoensia, era digital, serta pendidikan kreatif. Hanya jurnal relevan dengan topik yang dipilih yang digunakan sebagai referensi. 10 jurnal dipilih untuk dianalisis, diringkas, dan dikategorikan. Melalui analisis itu, muncul gagasan serta ide baru yang berhubungan dengan pembahasan. Studi di jurnal dijalankan untuk memahami upaya-upaya apa yang bisa dijalankan untuk melakukan pengembangan serta meningkatkan pendidikan kreatif di era digital.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Serta Urgensi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Kreatif**

Seiring perkembangan zaman, kini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat terutama teknologi pendidikan. Adanya zaman era digital seperti sekarang ini diharapkan peserta didik dapat menanamkan sikap mental yang tepat dan meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi, berpikir kritis, kreatif, tanggung jawab, dan sikap terbuka untuk mau belajar hal baru yang sesuai dengan peran di era digital ini. Hal tersebut sangat relevan dengan dunia pendidikan bahasa dan sastra Indonesia terutama dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif di era digital seperti sekarang ini.

Di dalam pembelajaran bahasa dan sastra, teknologi pendidikan kini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak ditemukan di internet, web yang memuat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bisa diakses dengan mudah. Hal tersebut menjadi inovasi baru untuk mengenal budaya literasi dan bermanfaat untuk perkembangan dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi ini juga melibatkan berbagai pihak, baik guru maupun peserta didik. Dengan perkembangan yang sangat pesat diharapkan semua pihak juga mampu ikut serta memanfaatkan kemajuan digital tersebut. Dalam mewujudkan pembelajaran bahasa dan sastra

Indonesia kreatif di era digital, berikut upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkannya.

### **Literasi di Zaman Digital**

Kebiasaan baik membaca atau literasi merupakan kebiasaan yang sangat bermanfaat untuk berbagai hal. Segala pengetahuan baik itu perkembangan wawasan, penguasaan kosa kata, dan penyerapan gaya menulis bisa didapatkan secara langsung dan tidak langsung melalui membaca. Seiring perkembangan tersebut, kini semakin maraknya teknologi digital yang merubah kecenderungan membaca di kalangan masyarakat.

Beberapa pada zaman dahulu, orang-orang dapat membaca novel atau cerpen secara intens dan bahkan ada yang dijuluki “kutu buku”. Mereka tidak malu membaca dan membawa novel atau buku teks ratusan halaman selama sehari-hari atau berminggu-minggu dan mereka selalu membawa buku kemana mereka pergi. Di zaman sekarang, kebiasaan itu malah berbanding terbalik dan mulai berubah. Generasi milenial saat ini sudah jarang membaca surat kabar, novel, atau buku-buku teks yang tebal-tebal. Mereka memang masih membaca, namun sumber bacaan sebagian besar berasal dari HP. Bacaan mereka juga bukan lagi novel atau buku elektronik, tapi dari situs-situs semacam News, Kaskus.co.id, atau Detik.com.

Dibalik bacaan yang memanfaatkan gawai, hal tersebut dirasa lebih efektif dan efisien. Para kaum milenial dapat membaca karya sastra ataupun bacaan bahasa hanya dengan membuka internet. Nantinya mereka dapat memperoleh informasi penting yang bisa didapatkan dengan mudah. Selain itu, terdapat buku yang kini telah diterbitkan dalam bentuk *file* atau pdf, sehingga sangat mudah untuk diunduh.

Di era modern ini, semakin banyak orang menyukai hiburan yang disajikan secara multimodal. Di zaman dahulu orang-orang membaca buku, menonton wayang, atau mendengarkan drama favoritnya dari radio. Sekarang

ini mereka tidak lagi puas jika hanya membaca cerita tertulis atau hanya mendengarkan saja. Mereka lebih menggemari cerita yang disajikan lewat kombinasi antara elemen bahasa dengan visual (gambar) dan bahkan dengan unsur suara (audio). Maka literasi multimodal menjadi satu lagi kecakapan yang hendaknya diajarkan kepada generasi muda. Pengajaran literasi tidak hanya terbatas pada bagaimana memahami teks tertulis atau menuliskan gagasan dengan elemen verbal tapi juga mengajarkan bagaimana memahami informasi yang disajikan secara multimodal dan akhirnya bagaimana memproduksi informasi yang bersifat multimodal.

### **Sastra Digital**

Saat ini semakin terbuka kesempatan untuk menerbitkan tulisan fiksi atau non fiksi dalam bentuk prosa atau puisi bahkan lagu di dunia digital. Contohnya, Situs Storial.co, tagar fiksimini di Twitter, dan aplikasi Wattpad. Berbeda dengan zaman dulu, di zaman sekarang, seorang penulis bisa langsung mengunggah cerpen atau novelnya di situs tersebut tanpa melalui penyuntingan ketat dewan redaksi. Semuanya dengan gampang langsung terpapar begitu saja untuk dinikmati warganet yang lain.

#### **A. Tantangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kreatif di Era Digital**

Setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi memiliki target tersendiri untuk menghadapi tantangan di era digital. Pertama, tantangan pengajaran berbahasa untuk jenjang Sekolah Dasar (SD). Seorang guru bahasa tingkat sekolah dasar sudah seharusnya memiliki kemampuan untuk mengarahkan siswanya berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Guru sekolah dasar tidak semestinya menganggap siswa ibarat 'gelas kosong' yang targetnya hanya diisi dan terus diisi. Selama ini guru hanya memfokuskan pada target pencapaian materi tanpa memperhatikan kompetensi yang sudah dimiliki siswa. Hal ini perlu diperhatikan, terlebih untuk siswa SD karena usia tersebut merupakan usia gemilang anak

memperoleh kompetensi berbahasa untuk bekal di masa depan.

*Pertama*, tantangan pengajaran bahasa untuk Tingkat SD. Tingkat SD memberikan waktu belajar lebih lama dibandingkan tingkat sekolah lainnya. Hal itu menunjukkan bahwa begitu pentingnya pembelajaran pada tingkat tersebut karena menjadi awal yang menentukan keberhasilan menuju tingkatan berikutnya. Oleh karena itu, tak heran jika sering ditemui beberapa siswa yang tidak naik kelas karena belum mampu membaca dan menulis dengan baik. Hal ini seharusnya menjadi refleksi bagi guru atas kegagalannya dalam mengajarkan bahasa kepada siswa. Siswa usia SD harusnya mendapatkan kesenangan ketika belajar bahasa, bukan pengekangan dan ketakutan. Tuntunan kepada anak untuk memformulasikan pikiran harus diperhatikan. Misalnya, perbaikan kalimat-kalimat mereka tidak boleh dipaksakan. Perbaikan dapat dilakukan dengan melakukan pengulangan-pengulangan ujaran anak yang bukan merupakan penggalan-penggalan kata atau kalimat, Anggani dalam (Nurul Dwi, 2022). Oleh karena itu, pola pengasuhan yang penuh kasih sayang sangat diperlukan dan menciptakan lingkungan yang bebas dari ketakutan dan beban. Dengan demikian diharapkan anak akan tumbuh dalam suasana yang kreatif, lepas dan tanpa beban.

*Kedua*, tantangan pengajaran berbahasa untuk jenjang SMP dan SMA. Prestasi siswa jenjang sekolah menengah di Indonesia tidak dapat diremehkan. Masih teringat di benak kita, siswa SMK yang berhasil menciptakan mobil listrik (tidak membutuhkan bahan bakar untuk menjalankannya). Begitu tingginya kreativitas tersebut, namun tidak didukung pengembangan lebih lanjut dari pemerintah, sehingga produk hasil karya siswa tersebut hanya menjadi “memori” semata. Masih banyak prestasi anak negeri yang dapat dibanggakan. Sering pula anak Indonesia yang berhasil menjuarai olimpiade di bidang apapun, seperti sains dan teknologi hingga mengharumkan nama Indonesia. Dalam pembelajaran, siswa sekolah

menengah sudah seharusnya dibimbing untuk mengembangkan kreativitas.

*Ketiga*, tantangan pengajaran berbahasa untuk jenjang perguruan tinggi. Seseorang yang berada pada tingkatan belajar pada jenjang ini bisa dikatakan sebagai “manusia seutuhnya”. Inilah tahapan di mana seseorang mendapatkan kebebasan berbicara dan mengemukakan pendapat di hadapan masyarakat. Kita mendapati seringnya aksi demo yang dilakukan oleh para mahasiswa menuntut keadilan dan pembenahan. Namun, hal yang perlu disesalkan adalah aksi demo yang berakhir anarkis. Berdasarkan fenomena tersebut, kebebasan berbicara dan mengemukakan pendapat seharusnya diarahkan pada kegiatan yang bermanfaat, misalnya menciptakan sebuah buku yang berisi pemikiran penulis, mengadakan ataupun mengikuti acara-acara seminar dalam rangka meningkatkan khazanah pengetahuan, dan ikut serta dalam kegiatan sosial untuk hidup bermasyarakat.

## **B. Implementasi Pembelajaran Digital pada Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**

Beberapa implementasi pembelajaran digital pada pengajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu, mendapatkan informasi, mengunggah hasil kerja peserta didik di media sosial, dan mengerjakan soal. Informasi atau materi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dengan mudah didapatkan secara digital. Setelah peserta didik mengerjakan tugas dari guru, literasi digital tetap dapat digunakan, yaitu dengan mengunggah hasil kerja peserta didik di media sosial seperti Instagram dan blog. Mengerjakan soal pun dapat dilakukan secara digital. Berbagai jenis aplikasi yang dapat menjembatani guru dan peserta didik pun bermunculan, seperti Edmodo, Webex, Google Classroom, Google Form dan sebagainya.

Menurut Syanurdin (2020), prinsip yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital dalam membina karakter siswa. yaitu: (1) mengembangkan kurikulum dengan pendekatan *scientific* and religius, (2) mengembangkan atmosfir pembelajaran yang



menantang, (3) menuntun siswa belajar sepanjang hayat, (4) mengembangkan bahan ajar bermuatan kecerdasan ekologis dan, (5) mengembangkan bahan ajar berwawasan pendidikan multikultural.

Bentuk-bentuk sistem digital dalam proses pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan MOOCs, pembelajaran berbasis video game, pemanfaatan *e-learning* (LMS), *virtual school*, *google edu*. atau aplikasi pembelajaran lainnya dan pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran.

Menurut Winda (2016) adapun beberapa contoh pengembangan teknologi digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu:

1. Aspek Menyimak

Pelajaran menyimak dapat melibatkan penggunaan media seperti radio, tape recorder, atau televisi. Contoh: Guru membacakan sebuah argumen dan siswa mendengarkannya dan mampu menceritakan kembali cerita tersebut dengan kata-kata mereka sendiri. Seorang siswa menceritakan pengalaman liburannya dan siswa lain mendengarkan radio. Mintalah siswa untuk mendengarkan berita, drama, dan radio. Dengan tape recorder, siswa dapat mendengarkan rekaman puisi, drama, pidato, atau materi lain yang relevan dengan pelajaran. Dengan media televisi, guru dapat menginstruksikan siswa untuk mendengarkan wawancara, dialog, atau berita dan mempresentasikan hasil simulasinya di depan kelas.

2. Aspek Berbicara

Guru menyiapkan presentasi menggunakan salindia dengan berbagai gambar dan kartu yang berisi kata-kata ungkapan yang berhubungan dengan gambar dan menunjukkannya melalui layar LCD. Siswa kemudian diinstruksikan untuk menceritakan sebuah cerita dengan menggunakan kata-kata ekspresi dari kartu dan gambar. Mereka juga dapat secara sistematis menceritakan isi gambar yang digantung di ruang kelas untuk melengkapi satu cerita.

### 3. Aspek Membaca

Wacana dipotong menjadi beberapa bagian, yang kemudian ditampilkan secara acak di layar LCD. Siswa kemudian diinstruksikan untuk menyusunnya kembali secara keseluruhan dan membacakan pidato sesuai dengan poin-poin pembelajaran yang diajarkan.

### 4. Aspek Menulis

Media seperti gambar, benda, kartu gambar dan layar LCD dapat digunakan untuk belajar menulis. Guru menunjukkan serangkaian gambar melalui layar LCD dan menginstruksikan siswa untuk menceritakan rangkaian gambar tersebut dalam bentuk tulisan. Film dapat digunakan sebagai bahan bagi siswa untuk menulis cerita.

## KESIMPULAN

Banyak ditemukan di internet, web yang memuat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bisa diakses dengan mudah. Hal tersebut menjadi inovasi baru untuk mengenal budaya literasi dan bermanfaat untuk perkembangan dalam pembelajaran. Seiring perkembangan tersebut, kini semakin maraknya teknologi digital yang merubah kecenderungan membaca di kalangan masyarakat. Sastra juga turut berkembang dalam digital. Hal ini ditandaidengan terbukanya kesempatan menerbitkan tulisan fiksi dan non fiksi melalui digital yang semakin besar seperti melalui situs Storial.co, tagar fiksimini di Twitter, dan aplikasi Wattpad.

Beberapa tantangan pembelajaran bahasa Indonesia kreatif di era digital dapat dilihat melalui beberapa jenjang yaitu SD, sekolah menengah SMP dan SMA, serta perguruan tinggi. Tantangan yang terdapat pada jenjang SD, yaitu tuntunan kepada anak untuk memformulasikan pikiran harus diperhatikan. Misalnya, perbaikan kalimat-kalimat mereka tidak boleh dipaksakan. Tantangan pada jenjang SMP dan SMA dapat terlihat pada prestasi siswa yang tidak didukung pengembangan lebih lanjut dari

pemerintah serta kurangnya bimbingan dalam pengembangan kreativitas. Pada jenjang perguruan tinggi dapat terlihat melalui kebebasan berbicara dan mengemukakan pendapat yang dimiliki mahasiswa seharusnya diarahkan pada kegiatan yang bermanfaat, seperti seminar, menciptakan buku, dan lainnya.

Beberapa implementasi pembelajaran digital pada pengajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu, mendapatkan informasi, mengunggah hasil kerja peserta didik di media sosial, dan mengerjakan soal. Berbagai jenis aplikasi yang dapat menjembatani guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran digital, yaitu seperti Edmodo, Webex, Google Classroom, Google Form dan sebagainya.

#### **SUMBER RUJUKAN**

- Lestari, Nurul. 2022. Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Upayanya dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *EDUKASI-Jurnal Pendidikan*. Vol 20 No 2.
- Rahayu, Y. N. 2020. *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Syanurdin. 2020. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital dalam Membina Karakter Siswa. *LATERALISASI*. Vol 8 No 1.
- Winda, Novia. 2016. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Stilistika*. Vol 1 No1.