



## Prosiding Seminar Nasional

Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat”



### Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid-19

Siti Nurjanah<sup>(✉)</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indonesia

[Sitijannah995@gmail.com](mailto:Sitijannah995@gmail.com)

**abstrak** – Awal mula covid 19 ini menyebabkan penyakit yang sangat menular yang disebut penyakit coronavirus 2019 (COVID-19). Virus ini pertama kali dilaporkan dari kota Wuhan di China pada Desember 2019, yang dalam waktu kurang dari tiga bulan menyebar ke seluruh dunia dan dinyatakan sebagai global pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 11 Maret 2020. Sejauh ini, pandemi yang sedang berlangsung parah merusak negara-negara paling maju di dunia dan menjadi ancaman besar bagi negara berpenghasilan rendah dan menengah negara. Benua termiskin, Afrika dengan populasi paling rentan terhadap penyakit menular, diprediksi akan terjadi COVID-19 di Afrika, yang dapat berguna dan memberikan informasi yang diperlukan tentang pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung di benua. Kami juga merangkum secara singkat kontribusi pandemi COVID-19 dan pemanasan global

**Kata kunci** – Covid 19, Organisasi Kesehatan, Penularan

**Abstract** – The poorest continent, Africa with the most vulnerable population to infectious diseases, is predicted to be significantly affected by the ongoing COVID-19 outbreak. Therefore, in this review we collected and summarized the currently available literature on the epidemiology, etiology, vulnerability, preparedness and economic impact of COVID-19 in Africa, which could be useful and provide necessary information on ongoing COVID-19 pandemics in the continents. We also briefly summarized the contribution of the COVID-19 pandemic and global warming.

**Keywords** – Covid 19, Health Organization, Contagion

#### PENDAHULUAN

Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19 Penggunaan teknologi digital telah dirasakan manfaatnya pada beberapa tahun terakhir, penelitian ini bertujuan melakukan penelaahan tentang nilai tambah dan manfaat dari teknologi digital ini. Penelitian ini akan membahas tentang pesatnya pemanfaatan teknologi digital di masa pandemi Covid-19. Pembahasan berfokus kepada beberapa topik, yaitu pertama pemanfaatan teknologi digital secara spesifik, kedua jenis pengguna

yang memanfaatkan teknologi digital, ketiga kegiatan spesifik baik individu maupun kelompok yang memanfaatkan teknologi digital dan keempat pengaruh yang dirasakan atas pemanfaatan teknologi digital. Identifikasi pada bentuk teknologi yang digunakan, dan pada artikel empiris. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa berbagai bentuk teknologi telah digunakan seperti aplikasi kecerdasan buatan, jenis pengguna teknologi digital seperti bidang pendidikan dan kesehatan, jenis kegiatan yang memanfaatkan teknologi digital seperti analisis dan komunikasi data, dampak yang dirasakan pada kesehatan seperti peningkatan jumlah pasien dan di bidang pendidikan meningkatnya pembelajaran secara daring. Hasil penelitian berupa model pada berbagai tingkatan tentang bagaimana pemanfaatan teknologi digital serta harapan adanya penelitian yang berkelanjutan di masa yang akan datang.

COVID-19 adalah virus baru yang berasal dari satu keluarga yang sama dengan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) dan beberapa jenis flu biasa. Virus ini ditularkan melalui kontak langsung dengan percikan dahak dari orang yang terinfeksi (melalui batuk dan bersin), dan jika menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus. Virus ini dapat bertahan selama beberapa jam di permukaan, tetapi disinfektan sederhana dapat membunuhnya.

Pandemi Covid-19 berhasil mengubah kebiasaan yang kita lakukan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di jalan, di tempat ibadah dan dimanapun. Kebiasaan baru untuk hidup lebih sehat harus terus menerus dilakukan di masyarakat dan setiap individu, sehingga menjadi norma sosial dan norma individu baru dalam kehidupan sehari-hari. Bila kebiasaan baru tidak dilakukan secara disiplin atau hanya dilakukan oleh sekelompok orang saja, maka hal ini bisa menjadi ancaman wabah virus corona ini akan semakin panjang durasinya. Kebiasaan lama yang sering dilakukan, seperti berjabat tangan, berkerumun/ bergerombol, malas cuci tangan harus mulai ditinggalkan karena mendukung penularan Covid-19. Kamis (5/3), bahwa wabah virus corona telah berdampak terhadap sektor pendidikan. Hampir 300 juta siswa terganggu kegiatan sekolahnya di seluruh dunia dan terancam hak-hak pendidikan mereka di masa depan. membedakan objek, dan peristiwa. Untuk mengambil keuntungan dari kecenderungan alami ini, lingkungan belajar yang efektif harus dapat memberikan tugas kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas mereka dalam membentuk dan menggunakan konsep, membantu mereka menjadi sadar akan pengembangan keterampilan untuk menyelesaikan tugas (Pinarbasi & Canpolat, 2003). Menurut Toharudin, Hendrawati & Rustaman (2011) kemampuan rata-rata peserta didik Indonesia baru sampai pada kemampuan mengenali fakta dasar, tetapi belum mampu mengkomunikasikan dan mengaitkan kemampuan tersebut dengan topik-topik sains. Siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan makna dan menggunakan sains untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya kemampuan hakikat sains siswa Indonesia ini dapat dipengaruhi oleh kurikulum dan sistem pendidikan, pemilihan metode dan

model pengajaran oleh guru, sarana dan fasilitas belajar, sumber belajar, dan bahan ajar. Menurut Rahayu (2016), pencapaian kinerja siswa dalam pembelajaran sains di kelas dapat ditempuh melalui fokus pada kemampuan epistemologi sains / Hakikat Sains (Nature of Science) atau pemahaman tentang karakteristik sains sebagai bentuk pengetahuan dan penyelidikan manusia. Subjek / bahan dalam pembelajaran sains yang disampaikan dengan benar dapat berkontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Shwartz, Ben-zvi, Hofstein, 2006). Menurut Nufida, dkk (2020) dan Khery dan Nufida (2020), Pemahaman hakikat sains memiliki korelasi yang kuat dengan pemahaman konsep, keterampilan proses sains siswa, dan literasi sains siswa. Oleh karena itu, jika siswa memiliki pemahaman hakikat sains yang baik, maka performanya dalam proses belajar sains juga akan baik. Itulah kenapa pembelajaran yang berorientasi pengembangan pemahaman hakikat sains perlu digalakkan di sekolah dan universitas (Khery, dkk, 2018; Khery, dkk, 2019, Februari; Khery, dkk, 2019, April). World Health Organization (WHO) Th. 2020, menyatakan penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Virus ini terutama menyebar di antara orang-orang selama kontak dekat, sering melalui tetesan kecil yang dihasilkan oleh batuk, bersin, atau berbicara. Tetesan biasanya jatuh ke tanah atau ke permukaan dari pada tetap berada di udara dalam jarak jauh. Orang juga dapat terinfeksi dengan menyentuh permukaan yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah mereka. Gejala umum termasuk demam, batuk, kelelahan, sesak napas, dan kehilangan bau. Sementara sebagian besar kasus menghasilkan gejala ringan, beberapa berkembang menjadi pneumonia, kegagalan multi-organ, atau badai sitokin.

Factor penyebab covid-19 adalah virus global menular yang kemudian dikenal dengan sebutan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) telah menjadi ancaman bagi kehidupan manusia. Virus Corona telah menyebar pada 218 negara serta menyebabkan lebih dari 43.000.000 orang menderita sakit dan telah merenggut lebih dari 1.000.000 nyawa tanpa ada tanda penurunan jumlah kasus maupun jumlah kematian (WHO, 2020). Virus ini berasal dari keluarga Coronaviridae yang memiliki kemiripan sebesar 80% dengan virus SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome) (Shereen et al., 2020). Tingkat kematian yang disebabkan oleh virus Corona di Provinsi Hubei, China mencapai 2.8% dan 0.24% per Februari 2020 (Liu et al., 2020). Menurut Robbins & Judge (2013) suatu survei telah dilakukan pada 7.807 pekerja dan sebanyak 26% pekerja menjawab stressor terbesar adalah pekerjaannya. Faktor penyebab stres kerja dibagi menjadi tiga yaitu, faktor lingkungan, faktor perbedaan individu, dan faktor organisasi. Perbedaan individu dikaitkan dengan kemampuan individu dalam menangani stres karena terdapat individu yang mampu menangani stres dengan baik, sementara yang lain merasa kewalahan akibat stres. Faktor perbedaan individu terdiri dari persepsi, pengalaman kerja, dukungan sosial, dan kepribadian (Robbins & Judge, 2013).

Moet al., (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa anxiety/ rasa khawatir memiliki korelasi yang positif terhadap stres kerja. Semakin nyata perasaan khawatir yang dialami, maka semakin besar tekanan/ stres yang dirasakan oleh tenaga Kesehatan (Mo et al., 2020). Khawatir tentang COVID-19 meliputi rasa khawatir apabila tenaga Kesehatan terinfeksi COVID-19, khawatir dapat menularkan virus pada keluarga/ kerabat terdekat, serta rasakhawatir apabila keluarga/ kerabat terdekat terinfeksi COVID-19. Penelitian yang dilakukan oleh Zerbini et al., (2020) menyatakan sebesar 37.5% tenaga kesehatan merasa sangat terbebani dengan pekerjaan yang dilakukannya saat masa pandemi. Ketika ditanya mengenai sumberdaya terbesar bagi mereka dalam menghadapi pandemi COVID-19, sebesar 64.3% tenaga kesehatan menjawab dukungan sosial dari keluarga maupun dari teman sebagai penyemangat bagi tenaga Kesehatan (Zerbini et al., 2020). Namun, berbanding terbalik dengan penelitian Babore et al., (2020) yang menyatakan bahwa dukungan sosial yang tinggi justru menjadi faktor penyebab stres bagi tenaga Kesehatan (Babore et al., 2020). Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa dukungan sosial yang kuat justru menjadi beban tersendiri bagi tenaga Kesehatan untuk mengupayakan pelayanan yang terbaik dalam situasi yang tidak pasti dan berbahaya bagi kesehatan serta keselamatannya.

Teknologi digital adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan alat atau mesin yang diciptakan untuk mempermudah dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan sehari-hari. Sehingga diharapkan dengan hadirnya teknologi digital mampu membawa pengaruh yang baik untuk kehidupan. Teknologi digital memberikan kemudahan yang maksimal bagi manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhannya.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, smartphone, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Unantenne, 2014). Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan

pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik. McLuhan memetakan sejarah kehidupan manusia ke dalam empat periode: a tribal age (era suku atau purba), literate age (era literal/huruf), a print age (era cetak), dan electronic age (era elektronik) yang menandai ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi. Telegram, telepon, radio, film, televisi, VCR, fax, komputer, dan internet. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai "global village". Media massa pada era ini mampu membawa manusia mampu untuk bersentuhan dengan manusia yang lainnya, kapan saja, di mana saja, seketika itu juga. Menurutnya, transisi antar periode tadi tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi. Inti dari teori McLuhan adalah determinisme teknologi. Maksudnya adalah penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi itulah yang sebenarnya yang mengubah kebudayaan manusia. Jika Karl Marx berasumsi bahwa sejarah ditentukan oleh kekuatan produksi, maka menurut McLuhan eksistensi manusia ditentukan oleh perubahan mode komunikasi. Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Berikut dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antara lain:

1. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.
2. Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.
3. Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun).
4. Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
5. Masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari)
6. Masalah konsentrasi (sementar-bentar melihat dan mengecek gadget)
7. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan)

8. Tidak ada *privacy*, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya.
9. Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negative.

Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Menimbang untung ruginya mengenalkan teknologi digital pada anak, pada akhirnya memang amat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat menggunakan gadget. Anak usia dini memiliki tantangan tersendiri mengingat pada periode inilah anak mengalami proses pembentukan karakter dasar, apapun yang terjadi pada masa ini akan berdampak pada anak dan akan terbawa sepanjang masa usia selanjutnya. Namun seiring dengan teknologi yang sudah diperkenalkan pada anak sejak usia dini sehingga menjaga keamanan anak menjadi hal utama yang harus para orang tua pikirkan. Berikut adalah beberapa trik yang dapat orang tua praktikkan dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran [4]. Tingkat integrasi teknologi atau infus di sekolah/kampus sebelum pandemi ini, dapat dieksplorasi dalam hal apakah teknologi digital telah diperkenalkan, diintegrasikan atau dimasukkan ke dalam kebijakan dan praktik pendidikan [1]. Termasuk kesiapan pengajar, infrastruktur Internet, tingkat akses ke laptop, alat online, sumber daya dan penilaian, dan tingkat integrasi ke dalam praktik pengajaran dan pembelajaran sehari-hari. Untuk beberapa orang, seperti para pemula (individu dengan pengalaman WFH yang terbatas), saat ini mungkin merupakan periode paling intens dari kehidupan profesional yang dapat menjadi langkah perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Secara tiba-tiba, terjadi perubahan di seluruh dunia yang berarti semua diminta untuk terlibat dengan kegiatan-learning dan aktivitas online agar dapat melaksanakan tugas berbasis WFH [2]. Dengan penggunaan metode virtual, masalah teknis dipastikan dapat terjadi tetapi dapat dikelola dengan baik ketika pengguna telah menjadi lebih akrab dengan antarmuka virtual. Tantangan utama dari platform WFH atau School From Home (SFH) ini terletak pada kesiediaan pengguna untuk merangkul teknologi ini [3]. Tahun 2020 seharusnya menjadi awal dekade yang menarik dalam dunia kedokteran dan sains, dengan berbagai pengembangan beberapa teknologi digital yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah klinis dan penyakit berat. Teknologi digital ini mencakup internet of things (IoT) dengan jaringan telekomunikasi generasi mendatang

(mis., 5G) [5][6]; analitik Big Data[7]; kecerdasan buatan (AI) yang menggunakan deep learning [8][9]; dan teknologi blockchain[10]. Teknologi tersebut sangat saling terkait: proliferasi IoT (misalnya, penggunaan perangkat dan instrumen) di rumah sakit dan klinik memfasilitasi pembentukan ekosistem digital yang sangat saling berhubungan, memungkinkan pengumpulan data real-time pada skala, yang kemudian dapat digunakan oleh AI dan sistem deep learning untuk memahami tren perawatan kesehatan, memodelkan asosiasi risiko dan memprediksi hasil. Hal ini ditingkatkan oleh teknologi blockchain, basis data yang terhubung kembali dengan protokol kriptografi dan jaringan komputer terdistribusi di organisasi yang berbeda, mengintegrasikan jaringan peer-to-peer untuk memastikan bahwa data disalin di beberapa lokasi fisik, dengan algoritma yang dimodifikasi untuk memastikan data diamankan tetapi dapat dilacak[10].

Contohnya seperti: Keunggulan penggunaan aplikasi Zoom adalah (a) Panggilan video yang tanpa buffering, penyesuaian otomatis, (b) Panggilan audio - sempurna dan dapat direkam untuk tinjauan di masa mendatang, (c) Panggilan konferensi, dapat dengan mudah menghadirkan 10+ pihak tanpa kehilangan kualitas, (d) Berbagi layar, dapat dengan mudah digunakan, bisa memilih jendela atau monitor apa yang akan dibagikan, (e) Penjadwalan, dapat dengan mudah untuk menjadwalkan acara dan mengekspor ke kalender kemudian mengundang tamu. Teknologi digital dapat meningkatkan pendidikan dan komunikasi kesehatan masyarakat. Beberapa platform media sosial (mis., Facebook dan Twitter) saat ini digunakan oleh agen kesehatan untuk memberikan pembaruan real-time dan memperjelas ketidakpastian dengan publik. Selain itu, beberapa perusahaan pengenalan wajah (mis., SenseTime dan Sunell) telah mengadopsi pengenalan wajah yang mengaktifkan pencitraan termal untuk mengidentifikasi orang-orang dengan suhu tinggi di berbagai titik skrining di Tiongkok. (<https://apnews.com/PR%20Newswire/354aae0738073bc95331ee72a458cb50>). AI dan deep learning dapat meningkatkan deteksi dan diagnosis COVID-19. Kebutuhan untuk menyediakan akses ke tes yang akurat dan berbiaya rendah untuk diagnosis COVID-19 adalah sebuah tantangan bagi para peneliti. Dalam konteks ini, Cina memiliki kumpulan data set kasus positif untuk COVID-19 (> 70.000 kasus). Ini adalah kumpulan data yang ideal untuk AI dan deep learning. (<https://www.wired.com/story/chinese-hospital-deploy-ai-help-diagnose-covid-19/>). Algoritma AI tersebut kemudian dapat digunakan sebagai alat skrining awal untuk kasus yang dicurigai (misalnya, riwayat perjalanan ke China, Iran atau Korea Selatan, atau paparan terhadap kasus yang dikonfirmasi) sehingga pasien dengan risiko lebih tinggi dapat menjalani tes berbasis laboratorium konfirmasi atau diisolasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu **keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis** (Dalman, 2012:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran

yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, Bahasa Indonesia juga adalah Bahasa yang nasional dan resmi di seluruh Indonesia. Ini merupakan bahasa komunikasi resmi, diajarkan di sekolah-sekolah dan digunakan untuk disiarkan di media elektronik dan digital.

Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju. Oleh sebab itu, berbagai strategi berikut dijelaskan dengan mempertimbangkan empat keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan Mendengarkan Jika melihat kebutuhan masyarakat masa kini, yang mengalami globalisasi di berbagai sendi kehidupannya, pembelajaran bahasa harus diubah. Seperti telah dikemukakan bahwa sejak 1994, kurikulum sekolah dasar dan menengah telah disusun berdasarkan kompetensi. Oleh sebab itu, kurikulum pembelajaran bahasa berbasis pada kompetensi, yaitu keempat keterampilan bahasa (mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis) (Nurhayati, 2008), bukan lagi pada tata bahasa dan ilmu bahasa. Masalah pokok dalam pembelajaran bahasa adalah kebutuhan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan diri. Itulah sebabnya, anak-anak yang belajar bahasa di rumah dan di jalan lebih berhasil daripada di kelas. Dengan demikian, sangat penting bagi para guru bahasa untuk mengubah cara berpikirnya sehingga mampu melakukan pembelajaran berbasis kompetensi dan menyusun bahan ajar yang sesuai. Keterampilan Membaca Keterampilan membaca merupakan serangkaian keterampilan yang memiliki peranan yang unik jika dihubungkan dengan kegiatan membaca untuk pemahaman berbagai bidang studi. Tujuan membaca adalah untuk mencari informasi yang terdapat dalam teks, baik informasi yang tersurat (fakta) maupun yang tersirat (inferensi). Peserta didik sering tidak mampu menentukan gagasan atau ide pokok wacana yang dibacanya. Mereka masih bingung dalam menentukan mana gagasan pokok dan mana gagasan pendukung. Oleh karena itu, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan pemetaan pikiran (mindmapping). Wycoff (2002:63) mengembangkan pemetaan pikiran sebagai salah satu keterampilan yang paling efektif dalam proses berpikir kreatif. Sementara itu, Hernowo (2003:119) mengemukakan bahwa teknik pemetaan pikiran dapat mempertajam dan mempertinggi proses pengikatan yang dilakukan. Penggunaan teknik ini akan membuat kegiatan membaca dapat dilaksanakan secara menyenangkan. Pemetaan pikiran dapat memadukan kegiatan otak kiri dan otak kanan secara efektif dan bersinergi. Dalam kegiatan membaca, selain mendapatkan informasi faktual dan inferensial yang ingin diperoleh butir lain yang tidak kalah pentingnya adalah merangkum atau meringkas wacana yang dibaca. Dalam kompetensi dasar membaca meringkas atau merangkum dapat dijumpai dalam kurikulum 2004 untuk SD ataupun SMP. Oleh karena itu, seorang guru perlu melatih bagaimana menuangkan ide dalam tulisan. Hal itu dapat ditempuh melalui pemetaan pikiran.

Langkah strategi dalam pemetaan pikiran yang dikemukakan oleh Hernowo (2003:23-25) yaitu sebagai berikut.

1. Pusat masalah atau ide utama yang akan dipetakan diletakkan di tengah halaman.
2. Ide utama terdiri atas gagasan-gagasan dinyatakan dengan menggunakan kata-kata kunci.
3. Gagasan-gagasan berupa kata-kata kunci itu dihubungkan ke ide utama yang berada di tengah dengan garis-garis.
4. Apabila gagasan-gagasan tersebut memiliki sub-subgagasan diletakkan berdekatan dengan gagasan yang berkaitan dengan menggunakan spidol atau pensil berwarna yang sama untuk menunjukkan hubungan.
5. Setiap gagasan dikembangkan secara teratur.

Keterampilan berbicara, dalam pembelajaran keterampilan berbicara banyak alternatif yang dapat dipergunakan seperti penggunaan media gambar. Cara lain dapat pula dipergunakan, seperti pemberian skema. Skema dimaksudkan adalah pokok-pokok yang akan dibicarakan itu diskemakan atau dipetakan, seperti yang diterangkan dalam prinsip penggunaan pemetaan konsep dalam pembelajaran membaca. Cara lain yang dapat dipergunakan guru adalah dengan menggunakan sebuah strategi yang disebut dengan "lihat dan katakan". Langkah-langkah strategi lihat dan ucap yang dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri atas 3-4 orang.
2. Guru membagikan cerita singkat yang dapat dibaca dalam waktu paling lama 5 menit.
3. Peserta didik mengutarakan cerita di dalam kelompok secara bergantian. Semua peserta didik harus mendapat giliran berbicara dan lainnya menyimak cerita temannya. Masing-masing peserta didik mendapat giliran berbicara sebanyak 2 kali.
4. Wakil dari masing-masing kelompok mengutarakan cerita di depan kelas.
5. Guru dan peserta didik mendiskusikan cerita yang didengar dan mendiskusikan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan cerita.

Keterampilan menulis, kegiatan menulis dinilai sebagai kegiatan yang lebih sulit dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Hedge (1992:3) menyatakan bahwa dalam kegiatan menulis dituntut kemampuan kognitif yang tinggi, pengetahuan yang luas, dan kepekaan menulis. Oleh sebab itu, walaupun seseorang telah terampil berbahasa misalnya berbicara belum tentu ia dapat menulis. Walaupun kegiatan menulis merupakan kegiatan yang sulit dan tidak banyak orang yang menguasainya, disadari bahwa menulis itu sendiri sangatlah penting. "Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat mengutarakan idenya, perasaannya, dan mempengaruhi serta meyakinkan orang lain" (White dan Arndt, 1994:3). Pada sisi lain, Hedge (1992:8)

menyatakan bahwa keterampilan menulis pada dasarnya diperlukan oleh peserta didik karena peserta didik membutuhkannya baik bagi pendidikannya, kehidupan sosialnya, maupun pada kehidupan profesionalnya nanti. Oleh sebab itu, guru mestinya melatih peserta didik menulis seawal-awalnya.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006: 18) ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
2. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
3. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kemus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
4. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling terkait.

Menurut Ahmad Susanto (2013: 242), pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan

manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri No. 22 (2006: 5) tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah “pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara. Aspek yang dipilih dalam penelitian ini adalah aspek menulis.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka (library research). Metode kepustakaan ini memanfaatkan media elektronik dan internet yang digunakan oleh peneliti dalam pencarian literatur yang terkait (Sukmawati, & Nasran, 2021) sumber data yang diperoleh dari literatur-literatur yang relevan terkait dengan topik yang dipilih (Hermawan, Komalasari, & Hanim, 2019). Kemudian pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Data penelitian ini berupa data skunder yang berhubungan mengenai topik pembahasan yang terkait seperti manfaat membaca bagi remaja, topik tentang era digital, serta topik pentingnya literasi digital bagi remaja milenial. Data bersumber dari artikel-artikel ilmiah dan jurnal yang telah di publikasi serta berkaitan dengan topik pembahasan sehingga bersifat relevan, dan diakses melalui media elektronik dan jaringan internet.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju. Oleh sebab itu, berbagai strategi berikut dijelaskan dengan mempertimbangkan empat keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan Mendengarkan Jika melihat kebutuhan masyarakat masa kini, yang mengalami globalisasi di berbagai sendi kehidupannya, pembelajaran bahasa harus diubah. Seperti telah dikemukakan bahwa sejak 1994, kurikulum sekolah dasar dan menengah telah disusun berdasarkan kompetensi. Oleh sebab itu, kurikulum pembelajaran bahasa berbasis pada kompetensi, yaitu keempat keterampilan bahasa (mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis) (Nurhayati, 2008), bukan lagi pada tata bahasa dan ilmu bahasa. Masalah pokok dalam pembelajaran bahasa adalah kebutuhan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan diri. Itulah sebabnya, anak-anak yang belajar bahasa di rumah dan di jalan lebih berhasil daripada di kelas. Dengan demikian, sangat penting bagi para guru bahasa untuk mengubah cara berpikirnya sehingga mampu melakukan pembelajaran berbasis kompetensi dan menyusun bahan ajar yang sesuai. Keterampilan Membaca Keterampilan membaca merupakan serangkaian keterampilan yang memiliki peranan yang unik jika dihubungkan dengan kegiatan membaca untuk pemahaman berbagai bidang studi. Tujuan membaca adalah untuk mencari informasi

yang terdapat dalam teks, baik informasi yang tersurat (fakta) maupun yang tersirat (inferensi). Peserta didik sering tidak mampu menentukan gagasan atau ide pokok wacana yang dibacanya. Mereka masih bingung dalam menentukan mana gagasan pokok dan mana gagasan pendukung. Oleh karena itu, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan pemetaan pikiran (mindmapping). Wycoff (2002:63) mengembangkan pemetaan pikiran sebagai salah satu keterampilan yang paling efektif dalam proses berpikir kreatif. Sementara itu, Hernowo (2003:119) mengemukakan bahwa teknik pemetaan pikiran dapat mempertajam dan mempertinggi proses pengikatan yang dilakukan. Penggunaan teknik ini akan membuat kegiatan membaca dapat dilaksanakan secara menyenangkan.

## SIMPULAN

Dari uraian hasil penelitian berikut peneliti dapat menyimpulkan bahwa era digital memiliki dampak yang besar dimasa covid 19 ini yang dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar siswa di era masa pandemic covid 19 bisa juga digunakan sebagai pembelajaran dimana pun dan kapan pun kita berada.
2. Siswa juga harus bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai media informasi dengan bijak tersedianya jaringan seperti wifi, kuota data internet agar bisa terhubung dengan baik melalui jaringan internet.
3. Guru/dosen sebagai pendidik hendaknya lebih mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran
4. Pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar karena teknologi digital ini akan terus mengalami perkembangan

Jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli di atas adalah bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak berbicara, membaca dan menulis, dan penggunaan teknologi digital sebagai media komunikasi pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118-123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23Aisyatinnaba>
- Azwar, S. (2016). *Konstruksi tes kemampuan kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barovich, G., Sugara, E. P. A., & Nurussama. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Untuk Anak Usia Dini. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 150-158. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3339Blackwell>

- C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). Factors influencing digital technology use in early childhood education. *Computers and Education*, 77, 82-90. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.013Brooks>,
- Edy, A. (2015). Ayah Edy menjawab problematika orangtua ABG dan remaja. Jakarta: Noura Book Publising.
- Elihami, E., & Ekawati, E. (2020). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 16-31. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4669Farida>,
- F. S., Raharja, R. M., & Iman, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 120-125.
- Hanafiah, S. U., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak. *Journal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701-1710. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.316Farkhatin>,
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah
- J. M. (2013). Asesmen Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Krida Wacana.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959Fujiawati>,
- J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Davidson, C. (2011). Seeking The Green Basilisk Lizard: Acquiring Digital Literacy Practices in The Home. *Journal of Early Childhood Literacy*, 12(1), 24-45. <https://doi.org/10.1177/1468798411416788Ebi>,
- M. (2009). Drawing, visualisation and young children's exploration of "big ideas." *International Journal of Science Education*, 31(3), 319-341. <https://doi.org/10.1080/09500690802595771Chusna>,
- N. (2018). Implementasi Software Berhitung Berbasis Android di Taman Kanak-kanak Kecamatan Jagakarsa. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 2(3), 249. <https://doi.org/10.30998/string.v2i3.2432Ferliana>,
- N., & Sutoyo, A. (2016). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(3), 52-57. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v5i4.13520Alia>,
- P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84Creswell>,

- S. (2017). Golden Age Parenting: Memaksimalkan Potensi Anak di Usia Emas. Psikologi Center.
- T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education, 14(1), 65-78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639Arifin>,
- Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur ' an. Jurnal Penelitian, 13(2), 197-214.