



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Penerapan E-Learning sebagai Bentuk Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Society 5.0

Hira Khoirunnisa Azzahra¹(✉), Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,
Indonesia

hisarahira@gmail.com

abstrak – Bahasa Indonesia mengalami perkembangan yang pesat di era modernisasi saat ini, yaitu kemajuannya dalam semua aspek ilmu mulai dari sains hingga teknologi. Hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap keberadaan bahasa dan sastra Indonesia sebagai alat komunikasi dan alat pemersatu bangsa. Faktanya, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran seperti buku bacaan dan metode pembelajaran dengan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran cenderung kaku, monoton, dan membosankan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, kebanyakan materi yang disampaikan nyatanya masih belum mampu melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional, kognitif, dan afektif. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang masih konvensional itulah yang berimbas pada tingkat penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia siswa yang belum optimal. Selain itu, situasi pembelajaran semacam ini merupakan bentuk kegagalan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan kebahasaan, dan sikap positif terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, kondisi seperti ini dapat diatasi dengan menerapkan *e-learning* sebagai inovasi pembelajaran di *era society 5.0* pada aspek-aspek utama pembelajaran bahasa Indonesia, yakni menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Guna mewujudkan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang berorientasi pada siswa, maka saatnya dilakukan inovasi terkait penggunaan metode dan media pembelajaran menyesuaikan perkembangan teknologi dan era mutakhir yang semakin canggih.

Kata kunci – Bahasa Indonesia, Inovasi Pembelajaran, *E-Learning*, *Era Society*.

Abstract – Indonesian is experiencing rapid development in the current era of modernization, that is, its progress in all aspects of science from science to technology. In essence, the learning of Indonesian language and literature is aimed at fostering students' concern for the existence of Indonesian language and literature as a means of communication and a unifying tool for the nation. In fact, there are still many teachers who use learning media such as reading books and learning methods with lecture methods so that learning activities tend to be rigid, monotonous, and boring. In Indonesian learning, most of the material presented is in fact still unable to attach to students as something rational, cognitive, and affective. The use of media and learning methods that are still conventional is what has an impact on the level of mastery of the subject matter Indonesian students who are not optimal. In addition, this kind of learning situation is a form of student failure in developing knowledge, linguistic skills, and a positive attitude towards the use of good

and correct Indonesian. Therefore, conditions like this can be overcome by applying e-learning as a learning innovation in the era of society 5.0 to the main aspects of Indonesian learning, namely writing, reading, speaking, and listening. In order to realize student-oriented learning of Indonesian language and literature, it is time for innovations related to the use of media and learning methods to adapt to technological developments and the latest era that is increasingly sophisticated.

Keywords – Indonesian, Innovation Learning, E-Learning, Era Society.

PENDAHULUAN

Beragam fenomena kerap terjadi pada proses pembelajaran, seperti rendahnya minat berpikir siswa, kurangnya motivasi menuntut ilmu, masih kurangnya kreativitas pendidik dalam mengaplikasikan media dan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Hakikatnya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah ditujukan untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap keberadaan bahasa dan sastra Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai alat pemersatu bangsa.

Kenyataan yang ditemui saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran seperti buku bacaan, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung kaku, monoton, dan membosankan. Terkhusus pada pelajaran bahasa Indonesia, materi yang disampaikan nyatanya masih belum mampu melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional, kognitif, dan afektif. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional itulah yang berimbas pada tingkat penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia siswa yang masih rendah.

Beragam fenomena kerap terjadi pada proses pembelajaran, seperti rendahnya minat berpikir siswa, kurangnya motivasi menuntut ilmu, masih kurangnya kreativitas pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang inovatif. Lebih jauh, kondisi pembelajaran semacam ini merupakan bentuk kegagalan siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan kebahasaan, serta sikap positif terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan menerapkan inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode dan media pembelajaran *E-Learning* yang tertuang ke dalam empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia, yakni keterampilan menulis, membaca, berbicara, dan menyimak.

Oleh karena itu, guna mewujudkan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang berorientasi pada siswa, maka saatnya dilakukan inovasi yang terkait dengan penggunaan metode dan media pembelajaran, salah satu solusinya yaitu menggunakan *E-Learning di era society 5.0*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kepustakaan. Menurut Zed (2003:3) studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data dan pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian pustaka ini dilakukan pengumpulan data dengan menelaah beberapa artikel-artikel secara online, buku, dokumen, serta sumber-sumber data lainnya yang dianggap relevan dengan

penelitian. Kata kunci yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah Perkembangan E-Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik (Nurgiansah & Widyastuti, 2020). Naturalistik berarti bersifat natural, alami, dan apa adanya. Sehingga penelitian ini dapat menjawab permasalahan yang terjadi di lapangan secara komprehensif. *The natural environment was very supportive of a descriptive study because it described in full the existing facts* (Nurgiansah et al., 2020). Artinya pendekatan kualitatif berpusat pada fakta yang terjadi sesungguhnya. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dilaksanakan sepanjang semester genap tahun akademik 2021/2022 dimanapenyebaran Covid-19 masih berlangsung dan penggunaan E-Learning menjadi agenda wajib yang harus diterapkan oleh semua sivitas akademik.

Teknik pengumpulan data berupa observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Interpretasi, dan studi literasi yang bersumber dari artikel ilmiah relevan dalam pembahasan E-Learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pesatnya perkembangan teknologi canggih saat ini mendorong terjadinya integrasi besar-besaran pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan melahirkan evolusi pembelajaran dari tradisional menjadi pembelajaran online seperti *e-learning*, pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), dan pembelajaran berbasis multimedia. Berkat kecanggihan teknologi saat ini, sumber belajar dapat diperoleh dengan mudah dan pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh jarak, lokasi, atau kehadiran secara fisik, sehingga *e-learning* disebut juga sebagai *invisible classroom* (Tham & Werner, 2005).

Secara khusus penulis akan membahas pada perkembangan *e-learning* sebagai suatu inovasi pembelajaran modern yang lebih efektif. *E-learning* merupakan sebuah peluang dan inovasi baru yang menarik dalam dunia pendidikan. *E-learning* mampu memberi dampak yang signifikan dalam mengatasi keterbatasan belajar dan memperluas cakupan sumber belajar.

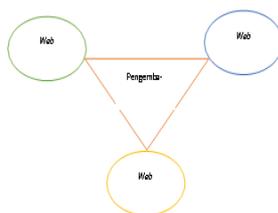
Darmawan (2014:17) mengungkapkan bahwa *e-learning* memungkinkan pembelajaran bisa lebih mudah dikelola khususnya dari segi materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian serta setting lingkungan dan kondisi pembelajaran yang dibutuhkan. Dalam membangun sebuah lingkungan *e-learning*, perlu diperhatikan aspek sosial dan teknologi serta organisasi dan personal yang sangat berpengaruh terhadap kebutuhan sistem dan teknologi serta bahan untuk membangunnya.

Lebih jauh lagi, pimpinan lembaga atau institusi pendidikan harus bekerja sama dengan bagian keuangan, ahli IT dan fasilitas, serta komitmen guru atau pengajar untuk menyelenggarakan sebuah pembelajaran berbasis *e-learning* (Marshall, 2012). Hanya dengan menjalankan langkah tersebut pembelajaran yang efektif melalui *e-learning* dapat tercapai. Institusi pendidikan tinggi harus bersiap menghadapi tingginya tuntutan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, seperti kemampuan digital dalam pendidikan dan belajar teknologi global masa depan yang berkelanjutan untuk menjamin keberhasilan di masa mendatang (Ossiannilsson, 2012).

Sebagai contoh di Tanzania, melalui dukungan perusahaan teknologi internasional dan organisasi non-profit telah mengembangkan proyek *e-learning ICT* kepada lebih dari satu juta siswa sekolah menengah pertama (*E-Learning*). (Africa, 2011), yang berkontribusi terhadap pemberdayaan populasi penduduk negara tersebut. Menyadari hal tersebut pemerintah mengembangkan kebijakan untuk memertakan penyebaran infrastruktur yang mendukung pembelajaran ICT dan teknologi lain yang terkait dengan fokus menangani kebutuhan sosial. Dengan meluasnya pembelajaran ICT tersebut pada sektor formal dan informal mendorong peluang nilai balik pendidikan atau *rate of return* menjadi semakin luas (Male & Pattinson, 2011).

Siragusa (2000) mengidentifikasi elemen desain instruksional dalam *e-learning* yaitu:

1. *Content*. Konten meliputi materi yang peserta didik butuhkan dan dalam bentuk alternatif. Karakteristik dasar dari *e-learning* adalah isi informasi yang tidak selalu berurutan dan fasilitas untuk menghubungkan informasi yang secara konsep masih berhubungan.
2. *Interaction*. Interaksi antara pendidik dan peserta didik akan membentuk dasar dari komunikasi pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang efektif, termasuk *e-learning* harus memiliki aspek interaksi di antara peserta didik, materi, dan pendidik.
3. *Feedback* atau umpan balik, adalah yang paling sering disebutkan dalam pembelajaran *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* menyediakan banyak kesempatan untuk menciptakan umpan balik yang bermakna bagi peserta didik. Mereka dapat melihat hasil kerja online satu sama lain sebagai perbandingan dan menawarkan umpan balik ke rekannya. Model kuis online bahkan mampu memberi umpan balik secara langsung dan sumber terkait materi untuk studi lebih lanjut.
4. *Interface design*. Tujuan utama dari pembelajaran *e-learning* yaitu memberi kemudahan dan menjembatani kekurangan dari pembelajaran konvensional terutama keterbatasan ruang waktu. Oleh karena itu desain yang digunakan harus interaktif, mempermudah dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Belajar menggunakan web misalnya, materi dapat dilihat secara masif di satu tempat seperti ruang kelas, dapat dihapus dan diubah tanpa menimbulkan sampah penggunaan.
5. *Students involvement*. Pendidik yang aktif akan memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Aktif bukan berarti *teacher centered* namun aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga desain instruksional *e-learning* harus menarik minat siswa baik melalui bentuk atau interaksi yang dikembangkan oleh pendidiknya. Dari elemen instruksional tersebut setidaknya dalam merancang *e-learning* harus mencakup aspek-aspek tersebut. Secara garis besar model-model pembelajaran *e-learning* dapat digambarkan sebagai berikut.



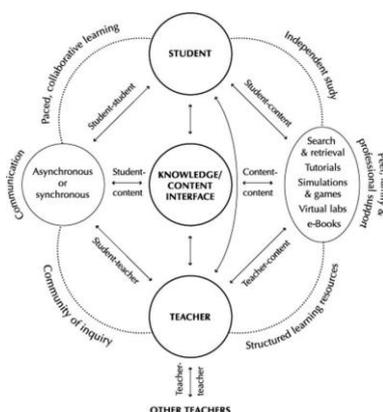
Gambar 1. Model-model *e-learning* (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2012)

Web course adalah pemakaian internet untuk keperluan pendidikan dimana pendidik dan peserta didik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka secara langsung. Seluruh materi bahan ajar, diskusi, konsultasi, ujian dan penugasan dilakukan jarak jauh atau *distance learning*. *Web centric course* adalah pemakaian internet untuk memadukan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan tatap muka.

Caranya dengan sebagian materi disampaikan melalui internet, sebagian lagi melalui tatap muka dan fungsi keduanya saling melengkapi. Pendidik juga memberi arahan untuk peserta didik supaya mencari sumber lain yang relevan, dan dalam kegiatan tatap muka lebih difokuskan pada kegiatan diskusi tentang temuan materi yang dipelajari melalui internet tersebut.

Web enhanced course adalah pemakaian internet untuk memberikan pengayaan sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Peran pendidik dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan ajar, menyajikan materi melalui web yang diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet dan kecakapan lain yang diperlukan.

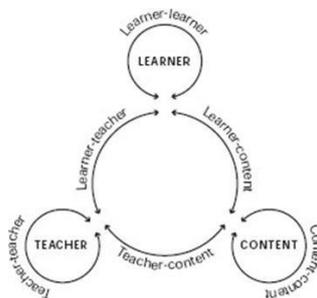
Pembelajaran e-learning sangat beragam dan saat ini memiliki banyak bentuk pengembangan sehingga pola sistem informasi juga menyesuaikan dengan penerapan model e-learning tersebut. Andersson (2011) menggambarkan model interaksi e-learning sebagai berikut.



Gambar 2. E-learning model (Andersson, 2011)

Gambar 2 menjelaskan ilustrasi dua pelaku utama dalam pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik serta interaksi yang terjadi diantaranya. Interaksi terjadi di dalam komunitas inquiri menggunakan komunikasi berbasis web (*asynchronous or synchronous*) seperti video, chat, computer conference, dan interaksi virtual lainnya). Lingkungan yang timbul memungkinkan bagi peserta didik belajar secara kolaboratif dan mengembangkan hubungan personal diantara pemakai. Pada model sebelah kanan menggambarkan independent learning, bentuk yang paling umum dijumpai yaitu *search & retrieval, tutorials, simulations & games, virtual labs, e-books*. Tiga bentuk umum interaksi dalam pembelajaran online menurut Aziz (2015) yaitu antar peserta didik-peserta didik (*student-student*), peserta didik- pendidik (*student-teacher*), dan peserta didik-materi/konten (*student-content*).

Kemudian berkembang lagi pendidik-pendidik (*teacher-teacher*), pendidik-materi/konten (*teacher-content*), dan materi-materi (*content-content*), diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 3. Interaksi pembelajaran online (Aziz, 2015)

Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran di *era society 5.0* saat ini sudah banyak dijumpai dalam berbagai sistem pendidikan di dunia, sedangkan di Indonesia masih terbatas pada wilayah yang menjadi pusat pemerintahan, sedangkan pada sebagian besar daerah belum dapat menerapkan *e-learning* karena terkendala faktor sarana-prasarana serta sumber daya manusia. *E-learning* secara mutlak harus didukung oleh keberadaan fasilitas seperti instalasi listrik dan jaringan internet.

Berikut ini merupakan beberapa contoh bentuk *e-learning* menurut Horton (2006:2),

1. *Standalone courses*, yaitu kursus yang diambil oleh peserta didik individu, tanpa interaksi instruktur ataupun teman belajar. Peserta didik mencari sendiri materi bahan ajar tanpa didampingi oleh pendidik.
2. *Virtual-classroom courses*,

Virtual-classroom courses yaitu metode pembelajaran yang menggunakan ruang kelas virtual atau non fisik antara pendidik dengan peserta didik. Virtual classroom menghubungkan kelas konvensional dan *world wide web* (WWW) dengan cara menciptakan struktur dan pengalaman pembelajaran seperti di kelas. Bedanya yaitu virtual classroom tidak harus berada di satu tempat yang samasecara fisik. Pendidik atau instruktur memandu peserta didik dan berinteraksi melalui e-mail, forum diskusi, *chat*, *polling*, *application sharing*, konferensi audio dan video, dan alat berkirim pesan virtual yang lain.

Horton (2006:417) menambahkan bahwa ada tiga lingkup yang saling tumpang tindih dalam virtual classroom yaitu: (1) *virtual-classroom courses*, yang merupakan campuran dari kegiatan *synchronous* dan *asynchronous*; (2) *online meetings* atau webinar, yang merupakan kegiatan *synchronous* dan bagian dari *virtual-classroom course*, dan (3) *online presentations* yang merupakan bagian dari *online meetings* atau pun sebagai kegiatan yang terpisah. *Online presentations* tidak interaktif dan kemungkinan disampaikan secara live atau direkam dan dimainkan setelahnya.

Virtual classroom mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu: (1) instruktur atau pendidik dapat mengadaptasi pembelajaran ke peserta didik. Instruktur dapat memberi jawaban secara langsung dan menyesuaikan konten materi presentasi lebih cepat sesuai kebutuhan; (2) membentuk

komunitas dan disiplin yang dibutuhkan. Pendidik dapat memonitor peserta didik melalui virtual classroom sesuai jadwal dilaksanakannya pembelajaran; (3) pembelajaran berbentuk kelas familiar bagi peserta didik; (4) pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan aktif. 3) *Learning games and simulations*, belajar melalui permainan dan simulasi merupakan hal yang menyenangkan peserta didik seperti kuis, tebak-tebakan, teka-teki dan lain sebagainya.

Permainan dan simulasi memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan tugas, menerapkan pengetahuan, dan menemukan prinsip, sambil bersenang-senang. Dalam menerapkan pembelajaran dengan permainan dan simulasi, pendidik adalah memegang peran paling penting karena menyusun model permainan dan simulasi yang disukai, namun tanpa melupakan tujuan pembelajaran. Akan tetapi, model pembelajaran ini tidak selamanya cocok digunakan pada berbagai kondisi. Horton (2006:145) kemudian mendefinisikan saat yang tepat menggunakannya yaitu: (1) Saat pembelajaran dengan kondisi sebenarnya tidak praktis atau membutuhkan waktu yang lama. (2) Resiko untuk kegagalan terlalu tinggi, contohnya belajar membedah otak, belajar mengoperasikan pembangkit tenaga nuklir; dll. (3) Peserta didik membutuhkan perhatian individu, sehingga pendidik dapat menyesuaikan jenis permainan yang sesuai karakter peserta didik; (4) Banyak pihak yang perlu diedukasi; (5) Tugas yang rumit sedangkan waktu terbatas; (6) Keterampilan yang akan diajarkan sifatnya kompleks; (7) Pendidik mempunyai waktu dan dana untuk mengembangkan permainan atau simulasi. 4) *Embedded e-learning* atau *e-learning* yang ditanamkan. Selain berdiri sendiri, *e-learning* dapat juga ditanamkan pada sebuah program komputer seperti menu *online help* dalam suatu program, dalam prosedur diagnosa, atau dalam sumber informasi elektronik lainnya. *E-learning* yang berdiri sendiri lebih sederhana untuk dikelola, tetapi *e-learning* yang ditanamkan dapat diintegrasikan dengan *user interfaces*, *help files*, dan bantuan lainnya

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah, apabila dikaitkan dengan pembelajaran yang efektif, tujuan akhir *e-learning* adalah agar siswa sebagai penerima pesan memperoleh apa yang diharapkan oleh mereka dan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan melakukan tindakan atau diajak untuk berubah, baik secara pemikiran, perilaku, kondisi fisik, kesehatan, ekonomi, sosial, dan aktivitas, serta peran manusia yang lainnya. Selain itu juga bermanfaat dalam mengurangi pengeluaran pendidikan meskipun sebagian berpendapat bahwa pembelajaran konvensional lebih hemat biaya. *E-learning* nyaman digunakan oleh siapa saja, berbagi hampir secara instan diantara semua orang yang mengakses, yang mengarah kepada *instant feedback* dan tips. *E-learning* juga mampu menggantikan keberadaan buku melalui kemampuan membaca *e-book*, bahkan saat ini dapat digunakan untuk membuka dokumen yang ada di komputer atau laptop. Selain itu, metode dan media pembelajaran secara *e-learning* dapat mengatasi rasa bosan, kaku, dan monoton yang dapat dialami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran secara konvensional, dengan menggunakan beberapa media virtual dan audio yang mengasyikkan sehingga suasana belajar menjadi lebih semangat dan sesuai jika diterapkan di era society 5.0 sekarang ini.

REFERENSI

- Mafardi, A. A. (2019, Februari 4). *Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. <https://www.kompasiana.com/afnianggeria/5c58145daeebe14220090693/inovasi-dalam-pembelajaran-bahasa-dan-sastra-indonesia>.
- Nurgiansah, T. H. (Agustus 2021). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 138-146.
- Rochman Hadi Mustofa, Henni Riyanti. (2019). Perkembangan E-Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Wahana Didaktika*, 366-378.
- Siti Rohmaturosyidah Ratnawati, Wilis Werdiningsih. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 199-220.