

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif untuk Mewujudkan Pembelajar Literat dan Humanis di Era Digital

Sarwiji Suwandi
Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Sebuah keniscayaan yang tak terbantahkan bahwa teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia di era digital. Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital di era ini menyebabkan segala hal menjadi tanpa batas. Era ini dipercaya akan mendisrupsi banyak bidang, tanpa kecuali bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Hal tersebut memunculkan banyak tantangan bagi guru dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Tantangan utamanya adalah mewujudkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru bahasa Indonesia memiliki tanggung jawab bukan saja menghasilkan pembelajar yang memiliki keterampilan berbahasa, tapi juga memiliki kompetensi literasi dan sekaligus terbentuknya pribadi yang humanis. Pembelajaran bahasa Indonesia—dan tentu bersama-sama dengan mata pelajaran lain—berperan penting menghasilkan pembelajar yang literat dan humanis. Untuk mewujudkan pembelajar yang literat dan humanis tersebut guru bahasa Indonesia dituntut mampu mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni serta sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Kata-kata kunci: pembelajaran bahasa Indonesia, inovatif, literasi, pembelajar literat, pembelajar humanis

1. Pendahuluan

Kehidupan kini telah mengalami perkembangan menjadi serba digital. Berbagai kegiatan yang mendukung kehidupan dipermudah dengan hadirnya teknologi. Dengan teknologi dan khususnya teknologi informasi segala sesuatu yang dikerjakan menjadi lebih praktis dan efisien, termasuk dalam pendidikan/pembelajaran.

Teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin menyebabkan segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*). Era ini juga telah dan akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tanpa kecuali bidang

pendidikan (Suwandi, 2018b, 2019a). Proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah pun dimungkinkan akan terdisrupsi.

Komputer dan internet diyakini dapat dijadikan sarana yang efektif bagi siswa untuk belajar, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun demikian, tidak bisa dipungkiri kita mendapati fenomena bahwa para siswa dan generasi muda banyak membelanjakan waktu mereka untuk sekadar “ngobrol” melalui berbagai media sosial (medsos) yang ada, seperti face book, whatsApp, twitter, dan instagram. Berdasarkan penelusuran terbatas pengguna medsos di kalangan siswa, masih banyak di antara mereka yang belum memanfaatkan media tersebut untuk menambah atau memperkaya ilmu pengetahuan. Aktivitas membaca mereka sebagian belum terarah pada bacaan-bacaan yang bermutu. Aktivitas menulis mereka pun masih lebih banyak untuk keperluan *chatting* dan menulis *caption* (Suwandi, 2017). Mereka belum secara sadar dan terencana mengunjungi dan memanfaatkan laman-laman yang memiliki kredibilitas tinggi yang menyajikan berbagai informasi penting dan bermanfaat. Oleh karena itu, wajar jika keterampilan berbicara dan menulis mereka juga belum baik. Berbagai kemudahan yang diberikan dengan kehadiran teknologi dan informasi tidak serta-merta memberikan dampak positif bagi bertumbuh-kembangnya kemampuan berbahasa dan kompetensi literasi siswa.

Belum dimilikinya kompetensi literasi digital pada diri siswa, kehadiran teknologi alih-alih memunculkan permasalahan baru dan bahkan kemudatan. Mereka belum mampu—atau belum ada kemauan—memilih dan memilah informasi yang diterimanya atas informasi yang benar dan kredibel atau informasi yang tidak benar, informasi faktual atau informasi abal-abal (informasi yang manipulatif, provokatif, dan insinuatif). Sebagian siswa belum mampu menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara baik dan bijak. Karena kurangnya kompetensi literasi digital, sering kita temukan perilaku siswa yang jauh dari nilai-nilai humanitas. Emosi anak-anak mudah tersulut dan mengakibatkan terjadinya percekocokan, bentrokan, tawuran, dan tidak jarang berujung pada kematian yang sia-sia. Ironisnya, kejadian tersebut acapkali

hanya dipicu oleh kesalahpahaman, persoalan sepele, dan hal-hal lain yang remeh-temeh.

Berkenaan dengan fenomena di atas, sekolah dan utamanya guru memiliki tanggung jawab untuk mengatasinya. Peran guru sebagai pendidik profesional perlu terus-menerus ditingkatkan. Pertanyaan yang segera muncul adalah tindakan apa yang harus dipilih dan dilakukan guru? Selaras dengan peran penting guru sebagai pendidik dan fasilitator pembelajaran tentu banyak hal yang harus dilakukan guru. Guru dituntut mampu mengembangkan materi ajar yang bersesuaian dengan target kurikulum dan kebutuhan siswa; memilih, menyiapkan, dan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat; mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai; memilih dan menerapkan berbagai teknik asesmen yang tepat; menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif bagi bertumbuhnya kreativitas siswa; dan sebagainya. Persoalan pokok yang hendak dikaji dalam makalah ini adalah pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif untuk mewujudkan peserta didik yang literat dan humanis. Desain dan implementasi pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif akan dapat diwujudkan manakala guru memiliki penguasaan kurikulum yang baik serta pemahaman tentang karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

2. Peserta Didik di Era Digital

Peserta didik atau siswa pada era digital memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan era saat pendidik atau guru hidup di zamannya. Prensky menyatakan bahwa generasi yang lahir pada era digital ini adalah *digital native*, artinya sejak lahir mereka telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti komputer, *video game*, *digital music player*, kamera video, telpon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital (Prensky, 2001). Kondisi ini berpengaruh besar pada psikologi siswa dan anak-anak muda bangsa ini. Secara psikologis, mereka berada pada perkembangan peta kognitifnya, perkembangan beragamnya kebutuhan, perubahan pada kebiasaan, adat istiadat, budaya dan tata nilainya. Seiring dengan perkembangan zaman, secara tidak langsung terjadi pergeseran nilai dan makna dalam cara memandang suatu permasalahan.

Menyadari akan kebutuhan siswa tersebut, pengembangan kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengacu pada tiga konsep pendidikan abad ke-21, yaitu keterampilan abad ke-21 (21st century skills), pendekatan saintifik (*scientific approach*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Implikasi penting bagi guru dan sekolah adalah bahwa pembelajaran harus merujuk pada empat karakter belajar abad 21, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi atau yang dikenal dengan 4C (*critical thinking dan problem solving, creative and innovation, collaboration, and communication*).

Secara umum, terdapat 18 kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan aktivitas pekerjaan di era revolusi industri 4.0. Kemampuan-kemampuan itu adalah (1) persepsi sensorik, (2) mengambil informasi, (3) kemampuan mengenali pola-pola atau kategori-kategori, (4) membangkitkan pola/kategori baru, (5) memecahkan masalah, (6) memaksimalkan dan merencanakan, (7) mencipta (kreativitas), (8) mengartikulasikan atau menampilkan output, (9) berkoordinasi dengan berbagai pihak, (10) menggunakan bahasa untuk mengungkapkan gagasan, (11) menggunakan bahasa untuk memahami gagasan, (12) mengindra sosial dan emosional, (13) membuat pertimbangan sosial dan emosional, (14) menghasilkan output emosional dan sosial, (15) motorik halus/ketangkasan, (16) motorik kasar, (17) navigasi, dan (18) mobilitas (Yamnoon, 2018).

Guru sudah tentu diharapkan memiliki pola pikir dan perilaku yang bersesuaian dengan upaya pemenuhan kebutuhan siswa di atas. Tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan sebuah keniscayaan. Siswa harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama. Pembelajaran bersifat interaktif, yakni terjadi interaksi guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya. Pembelajaran terisolasi harus diubah menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet). Pembelajaran aktif-mencari perlu secara terus-menerus diperkuat melalui penerapan pendekatan saintifik. Pengarusutamaan

pembelajaran kritis harus dilakukan guru. Pembelajaran dengan alat tunggal harus digeser menjadi berbasis multimedia. Pembelajaran harus berbasis pada kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap siswa.

3. Pembelajar Literat

Kita menyaksikan kecenderungan menguatnya budaya materialisme yang lebih mengedepankan kebendaan serta budaya klobotik yang lebih memamerkan pada penampilan. Hal demikian juga tampak pada anak-anak didik dan generasi muda kita. Mereka rela membelanjakan uang yang dimiliki dalam jumlah banyak untuk sebuah penampilan (pakaian, sepatu, HP, hal-hal lain yang bersifat asesoris), tapi mereka sangat berhitung tatkala harus mengeluarkan uang untuk kebutuhan membeli buku atau bahan bacaan lain. Banyak waktu yang mereka gunakan untuk “kumpul-kumpul” yang lebih pada persendagurauan daripada berdiskusi mengenai isu-isu aktual untuk kepentingan studinya, nonton (film, video, televisi), banyak waktu yang mereka gunakan untuk mendengarkan musik daripada belajar untuk kepentingan sekolahnya. Generasi muda kita banyak terbius pada mode. Fenomena ini tidak sulit ditemukan baik di kota maupun di desa. Hedonisme dan budaya pop sudah begitu masuk ke sendi-sendi kehidupan generasi muda, atau bahkan kita semua (Suwandi, 2018a).

Berkenaan dengan kegiatan bermedia sosial, dalam sebuah penelitian terbaru yang dilakukan oleh *We Are Social dan Hootsuite*, terungkap bahwa masyarakat Indonesia sangat gemar dan aktif mengunjungi media sosial. Tercatat, setidaknya kini ada sekitar 130 juta masyarakat Indonesia yang aktif di berbagai media sosial, mulai dari facebook, instagram, twitter dan lainnya. Dalam laporan ini juga terungkap, dari total masyarakat Indonesia berjumlah 265,4, penetrasi penggunaan internet mencapai 132,7 juta pengguna. Jika membandingkan antara jumlah pengguna internet dengan pengguna media sosial, sekitar 97,9 pengguna internet di Indonesia sudah menggunakan media sosial. Sementara itu, jika dibandingkan dengan total penduduk Indonesia, sekitar 48 persen penduduk Indonesia telah mencicipi media sosial. Mengenai jumlah waktu yang dihabiskan

oleh masyarakat Indonesia, rata-rata setiap harinya satu orang mengakses sekira 8 jam 51 menit. Sementara itu, lama waktu untuk menggunakan media sosial dari berbagai perangkat mencapai 3 jam 23 menit per hari (<https://wearesocial.com/uk/blog/2018/01/global-digital-report-2018>).

Terus terang saya harus menyatakan bahwa sebagai pendidik, saya cukup risau dengan keadaan di atas. Sebagai seorang pendidik, saya cemas tatkala menyaksikan masih banyak siswa dan mahasiswa kurang memiliki kesanggupan menyusun teks yang memadai, baik dari segi isi, logika, gramatika, pilihan kata, dan bahkan persoalan penggunaan tanda baca. Kurang bermutunya isi teks dengan mudah dapat kita ketahui penyebabnya. Mereka pada umumnya kurang dalam aktivitas membaca atau aktivitas membaca sudah mereka lakukan, namun kurang dalam hal kemampuan membaca komprehensif, intensif, dan kritis. Sementara itu, kekurangan pada aspek logika dan bahasa lebih disebabkan kurangnya mereka berlatih menulis.

Terjadinya penurunan kompetensi tekstual—baca maupun tulis—tentu disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu faktor penting sebagaimana telah dikemukakan di atas dan juga dinyatakan Damshäuser (2016) adalah pemakaian sebuah alat bernama *smart-phone*. Alat itu sungguh ajaib. Sebuah komputer mini yang terkoneksi dengan *world wide web* sehingga melaluinya pengguna punya akses ke hampir semua bidang pengetahuan atau ilmu, kepada jutaan teks bermutu, termasuk karya para filsuf dan pujangga agung, paling sedikit dalam bahasa aslinya atau terjemahan ke bahasa Inggris. Sebuah perpustakaan mahabesar tertemukan “di dalam” alat mungil itu yang dapat kita bawa di saku kita sehingga kapan dan di mana pun dapat kita gunakan, asal ada koneksi ke internet. Mestinya, alat itu memberi sumbangan besar dalam upaya mencerdaskan dan memperkaya tiap manusia, tiap tamadun. Alat itu memungkinkan, misalnya, membaca puisi Chairil Anwar, Taufiq Ismail, K.H. Mustofa Bisri, Acep Zamzam Noor, dan sebagainya sambil mendengarkan musik Mozart ataupun gamelan Jawa.

Sungguh sebuah ironi, alat ajaib itu—sang perpustakaan ilmu dan pengetahuan global—hampir sama sekali tidak menyumbang pada peningkatan akhlak dan budi, melainkan menjadi penyebab sebuah perubahan fundamental

dalam kehidupan manusia yang justru diiringi dampak yang sangat merugikan. Berbagai penelitian terhadap penggunaan dan para pengguna *smart-phone* menunjukkan hasil yang mencemaskan. Alat yang mesti menjadi hamba, justru menjadi tuan yang memperbudak. Ia sanggup menjadi tuan dan peneror karena ia bagaikan sebuah narkoba, bagaikan heroin. Pengguna atau “penikmat” tak sanggup lagi melepaskan diri darinya, malah menyatu dengannya. Maklum, ia bisa dibawa ke mana-mana sehingga terdapat semacam simbiosis antara alat dan pengguna. Bila terpisah dari alat, si pengguna bahkan menderita, menderita seperti orang yang kecanduan narkoba.

Sungguhpun masih perlu pembuktian secara empiris, teks yang dibaca dan ditulis oleh pengguna smart-phone adalah teks-teks singkat dan banal. Menurut Damshäuser (2016), kesingkatan dan kebanalan demikian justru menjauhkan manusia dari teks panjang dan bermutu. Meskipun harus ditegaskan bahwa teks bermutu tidak selalu berupa teks panjang; misalnya puisi atau sajak. Karya seni bahasawi ini—meminjam istilah Damshäuser—merupakan teks yang disusun secara artistik sehingga lahir sesuai yang tidak sekadar mengadung unsur isi semantis, tetapi juga memesonakan melalui bentuknya. Bentuknya diwarnai musikalitas, dan dihasilkan dengan menggunakan alat-alat puitis tertentu, yaitu irama/metrum dan bunyi, terutama rima.

Upaya mewujudkan generasi literat—generasi yang cerdas, mumpuni, berkarakter, dan berdaya saing—mendesak dilakukan. Hal penting yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kompetensi literasi adalah mengedukasi siswa agar pemakaian sebuah alat bernama *smart-phone* dapat dilakukan dengan lebih baik. Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 sejatinya telah memberi perhatian pada pengembangan budaya literasi, yakni melalui pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks memberikan fasilitasi agar kompetensi tekstual siswa akan meningkat. Tentu dengan asumsi guru tidak terjebak untuk menjelaskan berbagai pengertian teks dengan segenap cirinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan kurang memberikan pelatihan memproduksi teks. Ini merupakan hal yang paling rentan terjadi dalam pembelajaran teks, baik pada aspek reseptif maupun produktif.

Lebih dari itu, tanggung jawab pendidik dalam mengembangkan budaya literasi peserta didik dilakukan dalam konteks pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Pendidik harus mampu menanamkan cara berpikir positif pada diri siswa. Siswa terus-menerus didorong untuk memiliki pikiran positif untuk mengembangkan dirinya. Para siswa hendaknya menyadari bahwa belajar bukan saja terjadi di ruang kelas atau di sekolah. Belajar bukan saja saat bertemu dengan guru di sekolah. Belajar—yang antara lain melalui aktivitas membaca—dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Siswa dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Pikiran positif untuk menjadi insan yang selalu punya keinginan memperkaya pengetahuan dan keterampilan harus digelorakan pada diri siswa. Tindakan-tindakan positif pendidik untuk menyemaikembangkan pikiran dan tindakan positif bukanlah sebuah pilihan, tapi merupakan sebuah kebutuhan. Sebagaimana ditegaskan oleh Orick (2002: 86) bahwa tindakan positif adalah langkah yang paling penting yang bisa kita ambil sebagai individu dan masyarakat untuk mempengaruhi perubahan nyata.

4. Pembelajar Humanis

Nilai humanitas dalam kehidupan bermasyarakat dan bahkan dalam pergaulan komunitas pendidikan makin terusik. Perilaku siswa yang jauh dari nilai-nilai humanitas akhir-akhir ini sering kita dengar dan saksikan. Sebagaimana telah dikemukakan, emosi anak-anak (baca: pembelajar) mudah tersulut dan sering berlanjut terjadinya percekocokan, pertengkaran, dan pekelaian. Toleransi dan empati siswa terhadap permasalahan atau kesulitan yang dialami temannya atau orang lain mulai berkurang. Oleh karena itu, penumbuh-kembangan nilai humanitas pada diri siswa sangat diperlukan. Mewujudkan pembelajar yang humanis, pembelajar yang memiliki perilaku baik dalam pergaulan, baik dalam konteks kehidupan di sekolah maupun masyarakat sangat penting.

Pengembangan nilai-nilai humanitas pada diri peserta didik harus menjadi bagian integral dalam praktik pendidikan dan pembelajaran. Pengembangan nilai-nilai humanitas dalam pendidikan bertalian erat penerapan filsafat pendidikan humanisme. Filsafat pendidikan humanisme, menurut Baharuddin dan Wahyuni

(2007), memandang bahwa belajar bukan sekadar pengembangan kualitas kognitif, tetapi juga dalam pembelajaran menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi yang terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki setiap siswa. Pendidikan humanisme memandang proses belajar bukan hanya sebagai sarana transformasi pengetahuan, tetapi lebih dari itu, proses belajar merupakan bagian dari mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan.

Tuntutan pengembangan nilai-nilai humanitas juga diemban mata pelajaran bahasa Indonesia. Dinyatakan dalam *Permendiknas No. 22 Th. 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP*, misalnya, bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Hal yang hampir sama juga dinyatakan dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk jenjang SMP misalnya, kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik antara lain (1) memiliki perilaku jujur, percaya diri, tanggung jawab, kreatif, peduli, santun dalam merespons berbagai hal secara pribadi dan (2) memiliki perilaku jujur, percaya diri, tanggung jawab, kreatif, peduli serta santun dalam menangani dan memberikan berbagai hal (*Permendikbud No. 21 Th. 2016*).

Pengembangan nilai humanitas sulit dipisahkan dengan pembelajaran bahasa. Hal itu sangat jelas sebab selain sebagai objek pembelajaran, bahasa merupakan medium paling penting yang digunakan dalam interaksi edukatif antara guru dan siswa, antarsiswa, maupun antara siswa dan guru dengan berbagai sumber belajar. Bahkan, bahasa merupakan medium paling penting bagi semua interaksi manusia dan dalam banyak hal bahasa disebut sebagai intisari dari fenomena sosial.

Mengingat adanya relasi erat antara bahasa dan kebudayaan, pembelajaran bahasa tidak cukup hanya berkenaan dengan aspek-aspek linguistik. Pembelajaran bahasa harus memperhatikan aspek kebudayaan. Ditegaskan oleh Peterson dan Coltrane (2017) bahwa bentuk dan kegunaan bahasa tertentu mencerminkan nilai-

nilai kultural masyarakat pemakai bahasa tersebut. Oleh sebab itu, memiliki kompetensi linguistik saja tidak cukup bagi seorang pembelajar bahasa untuk berkompeten dengan bahasa tersebut.

Seorang pembelajar bahasa harus menyadari, misalnya, cara yang tepat secara kultural, menyapa orang lain, mengucapkan terimakasih, meminta, dan menyatakan kesetujuan atau ketidaksetujuan. Mereka harus mengetahui bahwa perilaku dan pola-pola intonasi yang tepat di dalam masyarakatnya mungkin akan ditanggapi secara berbeda oleh anggota masyarakat pembicara bahasa target. Mereka harus memahami agar komunikasi berhasil, kegunaan bahasa berkaitan erat dengan perilaku yang tepat secara kultural (Suwandi, 2006). Melalui bahasalah nilai-nilai humanitas dikembangkan dan dipraktikkan, baik di sekolah, di masyarakat, atau latar sosial lainnya.

Dimensi besar kedua pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra sejatinya dimaksudkan untuk mengasah akal budi, kepekaan rasa, kepedulian sosial peserta didik. Sastra mengajak pembacanya untuk dapat memahami dan menginternalisasi nilai yang terkandung di dalamnya serta memiliki empati terhadap berbagai pengalaman hidup yang dengan daya kreatif dan imajinatif dihadirkan oleh pengarang, baik melalui puisi, cerpen, novel, drama, atau jenis karya lainnya.

Sastra bukan sekadar rangkaian kata yang indah. Sesungguhnya sastra merupakan kerja intelektual yang cerdas dan kreatif dari pengarangnya. Sastra mengemban banyak fungsi, seperti mengingatkan, menyindir, mengkritik, menenangkan, mengedukasi, menghibur, dan membentuk perilaku pembaca. Dari sastra pembaca dapat banyak belajar tentang kejujuran, kesederhanaan, ketanggungjawaban, kedermawanan, kesalehan, dan kearifan yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupan. Melalui sastra pembaca dapat pula belajar memahami relasi yang baik antarmanusia dalam membangun dan mewujudkan harmoni sosial. Sastra yang baik akan mampu menyemai, menumbuhkan nilai-nilai, dan membentuk jiwa-jiwa humanis.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Guru bahasa Indonesia hendaknya menyadari bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan kepercayaan diri siswa sebagai komunikator, pemikir imajinatif dan warga negara Indonesia yang melek literasi dan informasi (Suwandi, 2019b). Pembelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan siswa dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki keterampilan mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Dalam Kurikulum 2013, kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan mendukung, yaitu (1) bahasa, (2) sastra, dan (3) literasi (Harsiati, Trianto, dan Kosasih (2017). Bahasa mengacu pada pengetahuan tentang bahasa Indonesia dan penggunaannya secara efektif. Siswa belajar bagaimana bahasa Indonesia dapat digunakan untuk mengungkapkan dan mempertukarkan pengetahuan, keterampilan, sikap, perasaan, dan pendapat; berinteraksi secara efektif; serta membina dan membangun hubungan. Pemahaman tentang bahasa, bahasa sebagai sistem, dan bahasa sebagai wahana pengetahuan dan komunikasi akan menjadikan siswa sebagai penutur Bahasa Indonesia yang produktif.

Pembelajaran sastra bertujuan melibatkan siswa mengkaji nilai kepribadian, budaya, sosial, dan estetika. Pilihan karya sastra dalam pembelajaran berpotensi memperkaya kehidupan siswa, memperluas pengalaman kejiwaan, dan mengembangkan kompetensi imajinatif. Siswa belajar mengapresiasi dan mencipta karya sastra. Pembelajaran sastra memperkaya pemahaman siswa akan kemanusiaan dan sekaligus memperkaya kompetensi berbahasa. Siswa menafsirkan, mengapresiasi, mengevaluasi, dan menciptakan teks sastra seperti cerpen, novel, puisi, prosa, drama, film, dan teks multimedia (lisan, cetak, digital/*online*). Karya sastra untuk pembelajaran yang memiliki nilai artistik dan budaya diambil dari karya sastra daerah, sastra Indonesia, dan sastra dunia.

Sementara itu, aspek literasi bertujuan mengembangkan kemampuan siswa menafsirkan dan menciptakan teks yang tepat, akurat, fasih, dan penuh percaya diri

selama belajar di sekolah dan bahkan untuk kehidupan di masyarakat. Pilihan teks mencakup teks media, teks sehari-hari, dan teks dunia kerja. Rentangan bobot teks dari kelas 1 hingga kelas 12 secara bertahap makin kompleks dan makin sulit, dari bahasa sehari-hari pengalaman pribadi hingga makin abstrak, bahasa ragam teknis dan khusus, dan bahasa untuk kepentingan akademik. Siswa dihadapkan pada bahasa untuk berbagai tujuan, audiens, dan konteks. Siswa dipajankan pada beragam pengetahuan dan pendapat yang disajikan dan dikembangkan dalam teks dan penyajian multimodal (lisan, cetakan, dan konteks digital) yang mengakibatkan kompetensi mendengarkan, memirsa, membaca, berbicara, menulis dan mencipta dikembangkan secara sistematis dan berperspektif masa depan.

Jika kita cermati pembelajaran bahasa Indonesia dengan acuan Kurikulum 2013 sekurang-kurangnya didasarkan pada enam pilar, yaitu pendekatan komunikatif, pendekatan saintifik, berbasis teks, berbasis CLIL (*content language integrated learning*), berbasis pendidikan karakter, dan berbasis literasi. Keenam pendekatan tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan; keenamnya tali-temali.

Pendekatan komunikatif mengarahkan pembelajaran bahasa pada tujuan pembelajaran yang mementingkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa tidak semata-mata mementingkan pengetahuan kaidah gramatikal. Penting disadari bahwa kadang-kadang kita temukan pemakaian bahasa yang memenuhi kaidah gramatikal, tetapi tidak serta-merta dapat dipahami oleh mitra bicara atau pembaca.

Teks dalam pendekatan berbasis genre bukan mengacu pada artikel. Teks merupakan kegiatan sosial dan tujuan sosial. Ada tujuh jenis teks sebagai tujuan sosial, yaitu: laporan (*report*), rekon (*recount*), eksplanasi (*explanation*), eksposisi (*exposition: discussion, response or review*), deskripsi (*description*), prosedur (*procedure*), dan narasi (*narrative*). Tujuan sosial melalui bahasa berbeda-beda sesuai tujuan. Pencapaian tujuan ini diwadahi oleh karakteristik cara mengungkapkan tujuan sosial yang disebut struktur retorika, pilihan kata yang sesuai dengan tujuan, serta tata bahasa yang sesuai dengan tujuan. Misalnya, tujuan sosial eksposisi (berpendapat) memiliki struktur retorika tesis-argumen. Teks juga mengacu pada cara komunikasi. Komunikasi dapat berbentuk tulisan, lisan, atau

multimodal. Teks multimodal menggabungkan bahasa dan cara komunikasi lainnya seperti visual, bunyi, atau lisan sebagaimana disajikan dalam film atau penyajian komputer.

Pendekatan saintifik (pendekatan ilmiah) merupakan pilar yang lebih banyak menyedot perhatian banyak guru; dan karenanya ada kecenderungan tereduksinya implemementasi Kurikulum 2013 hanya pada aplikasi pendekatan saintifik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.

Pembelajaran bahasa Indonesia juga menekankan pendidikan karakter. Terbitnya Peraturan Presiden (PP) No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik dengan jiwa Pancasila dan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Perpres ini menjadi landasan untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran; bukan sebagai program tambahan atau sisipan.

Content Language Integrated Learning (CLIL) sesungguhnya bukanlah hal baru dalam dunia pembelajaran bahasa. Pengintegrasian isi dan bahasa sudah digunakan selama beberapa dekade dengan penamaan yang berbeda; istilah yang cukup lama dikenal adalah pengajaran bahasa berbasis tugas (*task-based learning and teaching*). Para ahli pengajaran bahasa menyepakati bahwa CLIL merupakan perkembangan yang lebih realistis dari pengajaran bahasa komunikatif yang mengembangkan kompetensi komunikatif. Coyle (2006, 2007) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture (community/citizenship)*. *Content* berkaitan dengan topik yang berdimensi. *Communication* berkaitan dengan bahasa yang digunakan (misalnya

membandingkan, melaporkan); bagaimana bagaimana suatu jenis teks tersusun (struktur teks) dan bentuk bahasa apa yang sering digunakan pada jenis teks tersebut. *Cognition* berkaitan dengan keterampilan berpikir apa yang dituntut berkenaan dengan topik (misalnya mengidentifikasi, mengklasifikasi). *Culture* berkaitan dengan muatan lokal lingkungan sekitar yang berkaitan dengan topik.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan, seperti diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah. Di perguruan tinggi, sangat dianjurkan penggunaan *case method* dan *team based project*. Metode kasus (*case method*) adalah pembelajaran partisipatif berbasis diskusi untuk memecahkan kasus atau masalah. Metode kasus termasuk jenis pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Mahasiswa mempelajari fakta karena fakta merupakan inti dari analisis kasus. Mereka juga memperoleh keterampilan belajar analisis, komunikasi, dan kolaborasi yang diperlukan seumur hidup. Mahasiswa memiliki peran utama dalam pemecahan masalah; sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengobservasi, memberi pertanyaan, dan mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.

Sementara itu, *team based project* berfokus pada pertanyaan atau masalah bagi mahasiswa untuk diteliti dan ditanggapi. Mahasiswa harus menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah. Mereka menggunakan pendekatan berbasis inkuiri untuk menghasilkan sub-pertanyaan dan mencari jawaban. Melalui metode ini, keterampilan utama seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dapat lebih dikembangkan. Mahasiswa diminta mempresentasikan masalah, proses penelitian, metode, dan hasil mereka, seperti penelitian ilmiah atau proyek dunia nyata. Hal penting dalam metode ini adalah kesempatan untuk umpan balik, kritik konstruktif, dan revisi rencana dan proyek.

Praktik pembelajaran efektif tentu menuntut dipenuhinya sejumlah prinsip. Menurut Hughes dan Hughes (2012), prinsip pembelajaran meliputi (1) pembelajaran hendaknya dilakukan dalam aktivitas yang menumbuhkan daya dorong secara alamiah untuk belajar; (2) pembelajaran hendaknya disampaikan

secara keseluruhan dan tidak terpisah-pisah dengan mendahulukan bagian yang sederhana atau mudah; (3) model pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kecepatan belajar dan kualitas mental pembelajar; dan (4) pembelajar akan menerapkan ilmu yang diperoleh dalam lingkungan sosial. Berkenaan itu, penting bagi guru memberikan tugas-tugas yang dapat dikerjakan para siswa secara berkelompok. Dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020 (Pasal 11) ditegaskan pentingnya proses pembelajaran memenuhi karakteristik sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.

Pembelajaran efektif mustahil dapat diwujudkan manakala siswa belajar dalam keadaan dan kondisi psikologis tertekan, stres, bahkan depresif. Siswa akan terus belajar dan belajar secara aktif jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman, dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Diperlukan suasana belajar yang menyenangkan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Untuk itu, sebagaimana ditegaskan Brown (2000), guru memiliki tugas penting membimbing dan memfasilitasi siswa dalam belajar.

Pada tingkat paling tinggi, pembelajaran aktif memanfaatkan keterlibatan proses berpikir siswa dalam mengumpulkan informasi baru, melahirkan nide-ide baru, dan penerapan ilmu yang dimiliki. Menurut Bellaca (2011), ada lima unsur dalam kegiatan pembelajaran efektif khususnya bila melibatkan siswa sebagai pemikir, yaitu memusatkan perhatian, struktur kooperatif, media, transfer, dan penilaian diri.

Dengan makin terbukanya arus informasi dan komunikasi saat ini, pengembangan pola pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan suatu alternatif yang bisa dipilih dalam rangka memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Untuk dapat membelajarkan bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan pembelajaran campuran, seorang guru perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* serta menghubungkan keduanya. Guru dituntut memiliki kompetensi yang tentang isi atau materi pelajaran (*content*

knowledge). Selain itu, sudah barang pasti guru harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan pedagogikal (*pedagogical knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses dan hasil belajar.

Tantangan tersebut makin menarik manakala guru menyadari bahwa para siswa abad ke-21 datang ke sekolah dengan pengalaman dan harapan yang berbeda dengan para siswa di abad ke-20, tatkala guru-guru sekarang dahulu masih menjadi siswa. Pengguna digital yang pintar, multi-media, multi-tasking ini menavigasi kehidupan sehari-hari yang sangat berbeda dengan siswa beberapa dekade yang lalu. Mereka pun belajar dengan gaya dan cara yang berbeda. Untuk itu, penumbuhkembangan minat dan motivasi belajar serta bentuk fasilitasi belajar bagi mereka pun tentu berbeda. Pendekatan dan pola interaksi yang dipraktikkan guru pun berbeda. Para siswa lebih membutuhkan guru yang terbuka, adaptif, dan akomodatif terhadap berbagai kebutuhan siswa, baik untuk penyediaan materi ajar, penggunaan model pembelajaran dan teknik penilaian, dan penciptaan atmosfer belajar yang menantang.

6. Penutup

Ikhtiar mewujudkan generasi literat dan humanis diharapkan menjadi kesadaran kolektif, khususnya pemangku kepentingan pendidikan. Namun dalam konteks pendidikan, guru atau pendidik memiliki tanggung jawab lebih karena gurulah yang berdiri di garda paling depan dalam menyukseskan pendidikan. Guru diharapkan menjadi motor penggerak utama untuk mencetak pembelajar literat, yakni pembelajar yang bukan saja memiliki pemahaman atas apa yang dibaca, tapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta mampu mengaktualisasikannya dalam unjuk kerja nyata dan karya-karya prestatif. Guru juga mempunyai tanggung jawab mewujudkan pembelajar humanis, yakni pembelajar yang memiliki perilaku baik dalam pergaulan, baik dalam konteks kehidupan di sekolah maupun di masyarakat. Untuk itu, guru dituntut mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, model pembelajaran yang penerapannya memperhatikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sesuai

dengan kebutuhan siswa, konteks pembelajaran, dan perkembangan zaman, khususnya terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi.

REFERENSI

- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Bellanca, J. 2011. *200+ Active Learning Strategies and Projects for Engaging Students' Multiple Intelligence* (Second Edition), terjemahan Siti Mahyuni. Jakarta: PT Indeks.
- Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*, Fourth Edition. Englewood Cliffs, NJ.: Prentice Hall Regents.
- Damshäuser, B. 2016. Belajar Dunia kepada Teks, makalah disajikan pada Seminar Internasional Riksa Bahasa 10 yang diselenggarakan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 26 September 2016.
- Harsiati, T; Trianto, A. & Kosasih, E. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Hughes, A.G. dan Hughes, E.H. 2012. *Learning and Teaching, Pengantar Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Nuansa
- Orlick, T. 2002. Nurturing Positive Living Skills for Children: Feeding the Heart and Soul of Humanity . *Journal of Excellence* . 7, 86-98.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Th. 2006 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Th. 2016 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Peterson, Elizabeth and Bronwyn Coltrane, Center for Applied Linguistic. “Culture in Second Language Teaching.” <http://www.cal.org/resources/digest/0309peterson.html>, Diakses 20 Mei 2017.
- Prensky, M. 2001. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1—6.
- Suwandi, S. 2017 Mematut pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks masyarakat multikultural, makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia yang diselenggarakan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
- Suwandi, S. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mencerdaskan dan Tanggung Jawab Menghasilkan Generasi Literat, makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Kuningan, 27 Oktober 2018.
- Suwandi, S. 2018. Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia yang Efektif di Era Revolusi Industri 4.0, makalah dipresentasikan pada Kongres Bahasa Indonesia XI yang diselenggarakan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 28-31 Oktober.

- Suwandi, S. 2019a. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Industri 4.0*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, S. 2019b. *Pendidikan Literasi: Membangun Budaya Belajar, Profesionalisme Pendidik, dan Budaya Kewirausahaan untuk Mewujudkan Marwah Bangsa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yamnoon, S. 2018. *Education 4.0, Teaching and Learning in 21 th Century*. Lobbury Thailand: Thepsatri Rhajabat University.