

Media Digital sebagai Wahana Pembelajaran Sastra Indonesia: Inovasi dan Tantangan di Era Teknologi

Dewa Ayu Chintya Dwi Mahayani

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Penulis Koresponden: chintyaadm@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagai cara baru di era teknologi yang terus maju. Masalah yang menjadi latar belakang tulisan ini adalah rendahnya minat siswa terhadap pelajaran bahasa dan sastra serta cara belajar yang terasa membosankan di kelas. Pertanyaan utama dalam tulisan ini adalah bagaimana media digital dapat digunakan agar pelajaran bahasa dan sastra menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tulisan ini membahas penggunaan media sosial, aplikasi belajar, dan video pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sastra di sekolah. Kajian ini memakai teori belajar konstruktivisme dengan cara penelitian deskriptif kualitatif melalui membaca berbagai sumber pustaka. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra dapat meningkatkan semangat belajar, kreativitas, dan kemampuan membaca siswa jika diterapkan dengan cara yang tepat dan sudah direncanakan dengan baik.

Kata kunci: *media digital, pembelajaran sastra, inovasi, literasi, teknologi*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang sangat cepat di abad ke-21 ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia pendidikan. Dunia pendidikan sekarang harus bisa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar kegiatan belajar tetap berguna dan terasa penting bagi siswa. Salah satu bidang yang perlu mendapat perhatian adalah pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena cara mengajarnya masih lama dan tidak bervariasi (Nurgiyantoro, 2016).

Rendahnya minat baca dan rasa suka siswa terhadap karya sastra adalah masalah yang terus terjadi di dunia pendidikan Indonesia. Berdasarkan data dari UNESCO tahun 2014, minat baca masyarakat Indonesia berada di urutan kedua dari bawah di antara 61 negara yang diteliti. Keadaan ini tentu langsung berdampak pada rendahnya kemampuan membaca siswa, termasuk kemampuan membaca dan memahami karya sastra. Karena itu, perlu ada cara-cara baru untuk membangkitkan kembali minat dan rasa suka siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Di sisi lain, anak-anak muda sekarang tumbuh besar bersama teknologi digital. Mereka sudah terbiasa dengan berbagai media sosial, aplikasi di ponsel, dan konten video sejak kecil. Kenyataan ini seharusnya menjadi kesempatan bagi para guru untuk menggunakan media

digital sebagai alat belajar yang lebih seru dan menarik. Media digital tidak hanya berguna untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga bisa menjadi tempat siswa berekspresi secara kreatif dan bekerja sama dalam belajar sastra (Kern, 2006).

Yang baru dari tulisan ini adalah usaha untuk menggabungkan berbagai jenis media digital secara menyeluruh dalam pelajaran sastra Indonesia, sesuatu yang belum banyak dibahas secara lengkap dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang biasanya hanya membahas satu jenis media saja, tulisan ini mencoba memetakan berbagai jenis media digital beserta manfaat dan tantangannya secara menyeluruh. Tujuan tulisan ini adalah menjelaskan bagaimana media digital bisa digunakan sebaik mungkin dalam pelajaran sastra Indonesia dan mengenali tantangan-tantangan yang muncul saat diterapkan.

Dasar teori yang dipakai dalam tulisan ini adalah teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky dan Piaget. Teori ini mengatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan belajar menggunakan media digital, siswa tidak hanya duduk diam menerima informasi, tetapi ikut aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui kegiatan menjelajah, berdiskusi, dan membuat konten digital yang berhubungan dengan karya sastra.

2. PEMBAHASAN

2.1 Jenis-Jenis Media Digital dalam Pembelajaran Sastra

Ada banyak jenis media digital yang bisa digunakan dalam pelajaran sastra Indonesia. Pertama, media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok bisa dipakai sebagai tempat untuk memperlihatkan karya sastra siswa, seperti puisi dalam bentuk gambar, pembacaan cerpen, atau penampilan drama singkat. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar menikmati sastra, tetapi juga berlatih mengungkapkan diri secara kreatif di depan penonton nyata. Adanya penonton tersebut membuat siswa semakin bersemangat untuk menghasilkan karya yang terbaik (Prensky, 2001).

Kedua, aplikasi belajar seperti Google Classroom, Edmodo, dan Quizlet bisa digabungkan dalam kegiatan belajar mengajar sastra agar pengalaman belajar lebih teratur dan seru. Guru bisa mengunggah teks sastra, memberikan tugas menganalisis, serta mendorong siswa untuk berdiskusi secara online melalui aplikasi-aplikasi tersebut. Kemudahan penggunaan dan fitur

nilai atau komentar langsung yang ada di aplikasi ini membuat proses belajar menjadi lebih cepat dan mudah.

Ketiga, video pelajaran tentang sastra yang diunggah di YouTube atau dikemas dalam bentuk podcast semakin banyak disukai oleh anak-anak muda. Konten-konten ini menawarkan cara baru untuk mengenal dan menikmati karya sastra dengan cara yang lebih mudah dipahami. Guru pun bisa memanfaatkan konten digital yang sudah ada atau bahkan mengajak siswa untuk membuat konten serupa sebagai proyek belajar yang menarik dan bermakna.

2.2 Cara-Cara Baru Belajar Sastra dengan Media Digital

Penggunaan media digital dalam pelajaran sastra membuka banyak peluang untuk cara-cara baru yang lebih menarik. Salah satunya adalah pendekatan bercerita menggunakan alat digital (digital storytelling), yaitu kegiatan membuat dan berbagi cerita menggunakan perangkat digital. Siswa bisa membuat cerita pendek, puisi, atau versi baru dari karya sastra dalam bentuk video, animasi, atau tampilan multimedia. Cara ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi dan kreativitas siswa sekaligus (Robin, 2008).

Cara baru lain yang perlu diperhatikan adalah penggunaan forum diskusi online dan grup media sosial sebagai tempat untuk bersama-sama menikmati dan membahas karya sastra. Di tempat ini, siswa bisa saling berbagi pendapat tentang karya sastra, memberikan komentar, dan berdiskusi tentang nilai-nilai yang ada dalam sebuah teks. Kegiatan seperti ini mendorong terbentuknya kelompok pembaca yang aktif dan berpikiran kritis, sesuatu yang sulit terjadi di kelas biasa. Vygotsky menyebut proses ini sebagai zona perkembangan terdekat, di mana siswa berkembang melalui interaksi bersama teman dan guru.

Selain itu, cara belajar seperti permainan (gamifikasi) dalam pelajaran sastra melalui aplikasi seperti Kahoot!, Mentimeter, dan Padlet terbukti bisa meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa. Unsur-unsur permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi isi pelajaran sastra yang sebenarnya. Dengan cara ini, siswa bisa belajar tentang unsur-unsur dalam karya sastra sambil menikmati pengalaman belajar yang seru dan penuh semangat.

2.3 Tantangan dalam Menggunakan Media Digital untuk Belajar Sastra

Di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan media digital dalam pelajaran sastra Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan yang tidak bisa diabaikan. Tantangan pertama adalah tidak meratanya akses ke teknologi atau yang sering disebut kesenjangan digital. Tidak semua siswa memiliki perangkat seperti ponsel atau laptop dan koneksi internet yang cukup, terutama mereka yang tinggal di daerah yang jauh dari kota atau berasal dari keluarga yang kurang mampu. Keadaan ini bisa memperbesar perbedaan kualitas pendidikan antara siswa di kota dan di desa.

Tantangan kedua berkaitan dengan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital. Banyak guru, terutama yang sudah lebih tua, belum sepenuhnya bisa menggunakan teknologi digital dan cara menerapkannya secara efektif dalam pelajaran sastra. Tanpa pelatihan yang cukup, media digital hanya akan menjadi alat tambahan yang tidak digunakan dengan baik. Oleh karena itu, pelatihan rutin bagi guru di bidang penggunaan teknologi menjadi sangat penting untuk dilaksanakan.

Tantangan ketiga adalah gangguan dari media digital itu sendiri. Mudahnya akses ke berbagai hiburan online bisa mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar yang sebenarnya. Jika tidak dikelola dengan baik, penggunaan media digital dalam pembelajaran justru bisa membuat hasil belajar semakin buruk. Guru perlu merancang kegiatan belajar yang jelas dan membuat aturan penggunaan perangkat digital yang disepakati bersama agar siswa tetap fokus belajar.

Tantangan keempat menyangkut kualitas konten digital yang dibuka oleh siswa. Tidak semua konten sastra yang ada di internet memiliki nilai pelajaran yang baik atau menggambarkan karya sastra aslinya dengan benar. Guru perlu berperan sebagai penyaring konten yang cerdas, memilih dan menyaring materi digital yang layak digunakan dalam pelajaran. Kemampuan berpikir kritis terhadap konten digital juga perlu terus dilatih pada diri siswa.

3. PENUTUP

Media digital memiliki potensi yang besar sebagai alat baru yang menarik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Berbagai platform seperti media sosial, aplikasi belajar, dan video digital bisa digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar sastra yang lebih seru, aktif, dan bermakna bagi siswa. Cara belajar yang mendorong siswa aktif

membangun pengetahuannya sendiri melalui media digital membuat siswa lebih terlibat, bisa belajar secara mandiri, dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Namun, penggunaan media digital dalam pelajaran sastra harus dilakukan dengan rencana yang matang dan terus-menerus. Tantangan seperti tidak meratanya akses teknologi, keterbatasan kemampuan guru, risiko gangguan, dan kualitas konten digital perlu diatasi dengan aturan dan cara yang tepat. Pemerintah, sekolah, dan guru perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa perubahan menggunakan teknologi digital dalam pelajaran sastra benar-benar memberi manfaat yang sama bagi semua siswa. Tulisan ini diharapkan bisa menjadi langkah awal untuk mengembangkan cara belajar sastra berbasis media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan terus berinovasi di sekolah-sekolah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Kern, R. (2006). Perspectives on technology in learning and teaching languages. *TESOL Quarterly*, 40(1), 183–210.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- UNESCO. (2014). *Reading in the mobile era: A study of mobile reading in developing countries*. Paris: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>

Suwarto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan media YouTube sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.7531>