

PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS *BLENDED LEARNING* DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Indah Oktasya Sihombing
Universitas Negeri Medan
Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
indahoktasvasihombing@gmail.com

ABSTRAK

*Teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia di era Revolusi Industri 4.0. 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. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, menuntut seorang guru untuk berinovasi terutama dalam menggunakan sumber dan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih hidup dan membuat siswa terpancing mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia sepenuhnya. Pembelajaran bukan hanya dilakukan melalui tatap muka di kelas saja, melainkan siswa bisa belajar di rumah. Hal tersebut memunculkan banyak tantangan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Mengikuti era revolusi industri 4.0, tentunya model pembelajaran menggunakan metode yang diberikan kepada siswa perlu menyesuaikan dengan eranya. Salah satu metode yang sesuai dengan era saat ini adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mana menggabungkan *traditional method* (metode yang terdahulu) dengan *modern method* (teknologi atau metode baru). Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis *blended learning* dapat memberikan kesan lebih menarik dan *fresh* untuk kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia sesuai perkembangan zaman.*

Kata-kata Kunci: *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, blended learning, era revolusi industry 4.0, teknologi informasi*

ABSTRACT

*Information technology has become the basis of human life in the Industrial Revolution 4.0 era. The unlimited use of computing power and data due to the development of the internet and digital technology in this era has caused everything to become limitless. This era is believed to be disrupting many fields, without exception the field of Indonesian language and literary education. The process of learning Indonesian in school, requires a teacher to innovate, especially in using learning resources and media so that teaching and learning activities are more lively and make students lured into learning Indonesian language fully. Learning is not only done through face to face in the classroom, but students can learn at home. This raises many challenges in learning Indonesian language and literature. Following the era of the industrial revolution 4.0, of course the learning model using the methods given to students needs to adjust to the era. One method that suits the current era is *blended learning*. *Blended learning* is a learning method which combines traditional methods (previous methods) with modern methods (new technology or methods). Therefore, *blended learning*-based learning can give a more interesting and *fresh* impression to the learning activities of Indonesian language according to the times.*

Keywords: *Learning Indonesian Language and Literature, blended learning, the era of the industrial revolution 4.0, information technology*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dimungkinkan akan terjadi disrupsi. Salah satu wacana menarik yang saat ini diperbincangkan banyak kalangan adalah Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri keempat adalah suatu era yang memandang 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 akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tanpa kecuali bidang pendidikan.

Guru dituntut memiliki pengetahuan tentang isi materi pelajaran (*content knowledge*). Selain itu, guru sudah pasti harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan pedagogical (*pedagogical knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses atau hasil belajar.

LANDASAN TEORI

Pada era teknologi saat ini, hampir semua aktifitas manusia membutuhkan bantuan perangkat canggih yang dapat dengan mudah membantu aktifitasnya. Tak terkecuali aktifitas pembelajaran di lembaga formal, informal, maupun nonformal. Bahkan dalam kurikulum 2013 yang belum lama ini diberlakukan, kegiatan penggunaan teknologi harus selalu terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran pada setiap mata pelajaran di sekolah. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada para pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir. Artinya, pendidik atau calon pendidik harus “melek” teknologi agar dapat menjalankan tugasnya dengan

baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Seturut dengan itu, proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dimungkinkan juga akan terjadi disrupsi. Dengan 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* dan menghubungkan antara keduanya.

METODE PENELITIAN

Blended Learning adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satunya contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan didalam pembelajaran. Metode *blended learning* memberikan kesempatan bagi peserta pembelajaran *online*, salah satunya untuk bertatap muka. Metode *blended* yang demikian banyak diterapkan utamanya ketika kompetensi yang hendak dicapai adalah keterampilan (psikomotorik) tertentu.

PEMBAHASAN

1. Pengertian *Blended Learning*

Istilah *Blended Learning* secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *Blend* berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik”, atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan, sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni belajar.

Dengan demikian, sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Ini yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara online baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi.

Blended Learning merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *learning*. Zhao (2008:162) menjelaskan bahwa : *Blended Learning offers a new learning approach for combining different delivery modes, normally is online and face-to-face teaching to two remote sites by means of Blended Learning, a combination of face-to-face and distance learning*

Pendapat lainnya dipaparkan oleh Bhonk dan Graham (2006) sebagai berikut: *blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning.*”

Dengan demikian, *Blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi.

2. Penerapan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Blended learning kini banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidikan terbuka dan jarak jauh. Kalau dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, maka ini dengan terbitnya surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional No.107/U/2001 (2 juli 2001) tentang penyelenggaraan program pendidikan

Tinggi jarak jauh, maka perguruan tinggi tertentu yang mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan *blended learning* telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non-formal seperti kursus-kursus, juga telah memanfaatkan keunggulan *blended learning* ini untuk program-programnya.

3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Blended Learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended e-Learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi radio synchronous, dan asynchronous dengan pembelajaran tradisional atau tatap muka. Menurut Hartoyo (2012), *Blended Learning* berangkat dari kelebihan yang ada pada pembelajaran tradisional, sehingga *Blended Learning* bertujuan untuk menggabungkan keuntungan dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran tradisional.

Dalam praktik pembelajaran bahasa, pada umumnya orang mengasosiasikan istilah bahan ajar bahasa (*language-learning materials*) dengan buku ajar karena itulah pengalaman utama mereka menggunakan bahan. Tomlinson menggunakannya untuk merujuk pada sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan pembelajaran bahasa. Bahan ajar dengan demikian dapat berupa video, DVD, email, YouTube, kamus, buku tata bahasa, buku kerja atau latihan yang difotokopi. Bahan ajar juga dapat pula berupa surat kabar, paket makanan, foto, pembicaraan langsung dengan mengundang penutur asli, instruksi yang diberikan oleh seorang guru, tugas yang tertulis pada kartu atau diskusi di antara peserta didik (Tomlinson: 2011).

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) mengindera 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).

PENUTUP

Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas di era Revolusi Industri 4.0 akibat perkembangan internet dan teknologi digital menyebabkan segala hal menjadi tanpa batas. Era ini diyakini akan mendisrupsi banyak bidang, tanpa kecuali bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Guru dituntut mampu memberikan kepada siswa keterampilan yang dibutuhkan oleh Revolusi Industri.

DAFTAR RUJUKAN

- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Hartoyo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Semarang: Pelita Insani
- Mendiknas No. 107/U/2001 (2 Juli 2001)
- Tomlinson, B. (ed.) (2011). *Materials development in language teaching*,

Second Edition. Cambridge: Cambridge University Press.

- Yamnoon, S. (2018). *Education 4.0, Teaching and Learning in 21 th Century*. Lobbury Thailand: Thepsatri Rhajabat University.
- Zhao, J. (2008). *An examination of students' perception of blended e-learning in Chinese higher education*. Technologies for E-Learning and Digital Entertainment, 162-170.