



# MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA DIGITAL

Daroe Iswatiningsih<sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup>Universitas Muhammadiyah Malang  
Jl. Raya Tlpgomas 246, Malang, Indonesia  
\*Surel: daroe@umm.ac.id

Diterima Redaksi: 13-03-2023 | Selesai Revisi: 02-04-2023 | Diterbitkan: 22-06-2023

**Abstrak:** Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin besar peranannya, terlebih setelah pandemi Covid19. Di Lingkungan pendidikan, guru, peserta didik, tenaga kependidikan dituntut menguasai teknologi dalam mengefektifkan dan mengefisiensikan pembelajaran. Hal ini berlanjut hingga sekarang pascapandemi covid 19, tidak terkecuali orang tua sebagai pendamping anak saat belajar di rumah. Pembelajaran yang sudah berlangsung luring terkadang blended learning, memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi agar membuat peserta didik belajar dengan senang, interaktif, komunikatif dan berpikir kritis. Pembelajaran yang mengembangkan kompetensi afektif, kognitif dan psikomotorik siswa serta mengimplementasikannya pada kecakapan hidup dan kebermakna hidup siswa menjadi perhatian utama. Program pemerintah Merdeka Belajar memberi ruang yang sangat luas bagi guru dan siswa untuk berkreasi dalam menggali, menumbuhkan dan mengembangkan kecakapan-kecakapan hidup siswa yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan hidup dalam pembelajaran bahasa Indonesia diorientasikan pada kemampuan berkomunikasi secara lisan ataupun tulisan dengan baik. Untuk itu, substansi materi, strategi dan metode serta luaran kompetensi penting dikuasai dan direncanakan dengan baik oleh guru. Produktivitas pembelajaran bahasa Indonesia bermuara pada empat aspek, yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang didukung dengan pemanfaatan teknologi, sebagaimana era digital saat ini.

**Kata-Kata Kunci:** *produktivitas siswa, pembelajaran bahasa Indonesia, era teknologi*

**Abstract:** The use of technology in the world of education has a very big role, especially after the Covid19 pandemic. In the educational environment, teachers, students, and education staff are required to master technology in order to streamline and streamline learning. This has continued into the post-covid 19 pandemic. Learning today is offline sometimes blended learning by utilizing various applications of technology so that students learn to be happy, interactive, communicative, and critical thinking. Learning that develops students' affective, cognitive and psychomotor competencies is expected to build life skills and meaning for students. The Merdeka Belajar government program provides a very wide space for teachers and students to be creative in exploring, growing and developing students' life skills that are utilized in everyday life. Life skills in learning Indonesian oriented towards the ability to communicate orally or in writing well. For this reason, the substance of the material, strategies and methods as well as the output of important competencies are well planned by the teacher. Learning productivity Indonesian boils down to four aspects,



namely listening, speaking, reading and writing which are supported by the use of technology, as in today's digital era.

*Key Words: student productivity, Indonesian learning, the era of technology*

## A. PENDAHULUAN

Era digital hampir selalu menjadi perbincangan di semua bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan, khususnya pembelajaran. Era digital ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti internet, komputer, smartphone, serta berbagai aplikasi lainnya yang mendukung pembelajaran. Era digital mulai masuk dan dikenali masyarakat dunia sejak era tahun 1990 hingga tahun 2000. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai komponen dan perangkat digital seperti internet, laptop, smartphone, notebook, mobile data, dan yang lainnya.

Dalam pembelajaran memang tidak semua perangkat digital digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Umumnya pengguna menyesuaikan dengan kesiapan alat yang dimiliki serta kemampuan penggunaan. Hal ini terjadi pada saat pembelajaran di masa pandemic covid 19 yang menuntut diberlakukannya pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Nugraheni dan Baihaqi (2021, p.80) bahwa pembelajaran daring memiliki banyak kelemahan, oleh sebab itu pengetahuan guru akan IPTEKS sangat dibutuhkan. Dalam pembelajaran daring yang berlangsung secara tiba-tiba menuntut pelaku pendidikan segera beralih dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi. Tentu hal ini tidak mudah dan sempat mencemaskan berbagai pihak, seperti guru, siswa, orang tua serta lembaga pendidikan pada umumnya.

Pada awal peralihan proses pembelajaran dari luring (fisik) menjadi virtual (daring/ online) beberapa persiapan yang dilakukan guru seperti menyiapkan perangkat teknologi gawai (gadget) karena dianggap sudah familiar. Setelahnya guru menggunakan laptop ataupun komputer untuk belajar secara klasikal secara daring. Saat proses pembelajaran secara daring, maka ekspektasi guru tidak sesuai. Hal ini menimbulkan beberapa keluhan seperti (1) siswa kurang disiplin saat hadir, (2) siswa kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran, (3) tugas siswa kurang maksimal, (4) banyak siswa tidak masuk tanpa pemberitahuan, (5) saat belajar siswa tidak menampakkan wajah (off camera), dan (6) banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas. Kendala yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran selama daring juga ditemukan oleh Anugraha (2020) dan Wahyuningsih (2021). Untuk itu, proses pembelajaran yang berbasis teknologi saat terjadi pandemi covid 19 memunculkan berbagai persoalan yang dirasakan guru akibat kurang



persiapan dan sosialisasi yang matang, baik dari guru maupun siswa selama pembelajaran. Belum ada buku panduan yang dikeluarkan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam pembelajaran dengan Kurikulum Darurat. Proses pembelajaran, capaian, tugas-tugas, serta evaluasi dibuat sesederhana mungkin agar tidak terlalu membebani guru dan siswa.

Adapun kendala yang dialami siswa saat pembelajaran berbasis teknologi pada masa pandemi juga tidak sedikit. Keluhan siswa dan orang tua baik dari aspek materi, psikologis, SDM, dan alat. Apabila dirinci, maka kendala yang dialami siswa meliputi (1) merasa semakin banyak tugas, (2) kurang memahami materi yang diajarkan guru, (3) merasa capek dan bosan saat belajar karena hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, (4) ada beberapa yang tidak memiliki perangkat belajar handphone, (5) kurang bersemangat belajar, (6) jaringan internet tidak bagus bahkan tidak ada, (7) kuota internet terbatas bahkan tidak ada, dan listrik mati. Keluhan dan kendala orang tua yang memiliki anak-anak usia sekolah saat pandemi covid 19 terjadi yakni 1) tidak bisa bekerja di luar rumah karena harus mendampingi anak belajar, 2) waktu mengerjakan pekerjaan rumah menjadi tertunda, 3) kurang memahami materi dan tugas yang ditanyakan anak, 4) kurang sabar mengajari anak, 5) tidak memiliki gawai untuk belajar anak, 6) berbagai gawai dengan anak untuk belajar, 7) pengeluaran menjadi lebih banyak untuk kuota internet, dan jaringan internet tidak bagus (Iswatiningsih, dkk., 2021).

Perkembangan situasi dan kondisi yang sudah membaik mengembalikan pembelajaran pada kebiasaan semula, yakni belajar di kelas. Namun demikian, guru dan siswa saat ini telah terbiasa dengan gadget (gawai) untuk belajar. Guru semakin mudah menemukan materi-materi pembelajaran yang membangun kreativitas siswa. Siswa terbiasa mengerjakan tugas-tugas dengan mencari materi dan informasi di internet. Mereka cenderung menjadi kurang paham terhadap konsep dan teori sehingga pengetahuan siswa menjadi instan alias sering lupa pada materi yang diajarkan guru. Untuk itu, menyikapi kondisi ini guru harus berupaya menemukan strategi dan metode pembelajaran yang melibatkan siswa, materi yang kontekstual serta materi yang memberikan kebermaknaan serta kecakapan hidup bagi siswa.

Beberapa pendekatan yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yakni scientific learning, inquiry learning, discovery learning, problem solving learning. Beberapa pendekatan pembelajaran tersebut diikuti dengan metode berdiskusi, observasi, pemecahan masalah agar siswa selama belajar dapat bekerjasama, berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif. Sangat baik guru menggunakan beberapa pendekatan dan metode selama pembelajaran guna mencapai kompetensi yang hendak dikuasai siswa. Namun



demikian, guru harus mampu mengimplementasikan berbagai pendekatan dan metode yang dipilih tersebut guna membangun daya kritis siswa, berkolaborasi, berkomunikasi dan berkreasi. Dengan dasar pembelajaran abad 21 yang diterapkan guru maka akan meningkatkan produktivitas siswa dalam belajar. Guru dan siswa yang memiliki kemampuan literasi digital akan kreatif memproduksi atau berkarya berdasarkan materi pembelajaran yang dipahami. Untuk itu fokus tulisan ini adalah bagaimana peran guru bahasa Indonesia dalam meningkatkan produktivitas siswa dalam belajar? Bentuk-bentuk kreativitas apa saja yang dapat dikembangkan guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran? Kebermaknaan apa saja yang diperoleh guru dan siswa atas produk kreativitas yang dilakukan? Hal ini patut dijawab dengan berbagai aktivitas pembelajaran dalam pembelajaran.

## B. LANDASAN TEORI

### Peran Guru Bahasa Indonesia dan Pembelajarannya

Guru merupakan sebuah profesi yang menuntut keahlian. Seorang guru telah mendapatkan pendidikan dan latihan tertentu serta memenuhi persyaratan sebagai guru dengan ijazah dan sertifikat keahlian yang dimiliki. Dalam pembelajaran guru menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam membantu siswa belajar. Keberadaan guru di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting. Beberapa peran guru dalam pembelajaran mencakup guru sebagai pendidik, pengajar, sumber belajar, pembimbing, demonstrator, pengelola, penasehat, inovator, motivator, pelatih, dan elevator (Yestiani dan Nabila, 2020), (Kirom, 2017). Di sekolah dasar, guru sebagai guru kelas sekaligus sebagai wali kelas. Guru sangat memahami para siswa karena hampir sebagian besar waktu belajar dengan guru yang sama.

Peran guru dalam pembelajaran selain sebagai pengajar, yakni menyampaikan materi dan pengetahuan (*transfer of knowledge*) juga menanamkan dan membekali nilai-nilai kebaikan yang dimanfaatkan dalam berkehidupan. Guru mengajarkan sekaligus menanamkan hal-hal kebaikan, moral dan etika agar terbentuk sikap perilaku yang memancarkan akhlak mulia dan berbudi pekerti luhur, yakni karakter anak didik (Hidayati, 2022). Untuk itu, dalam pendidikan peran guru membangun pondasi kuat karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang jujur, adil, sopan santun, disiplin, bertanggung jawab, mandiri, memiliki etos kerja, semangat, toleransi, dan yang lain. Kirom (2017) mengutip pendapat Gage dan Berliner menyatakan terdapat tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yakni sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*), dan penilai (*evaluator*). Guru dengan keahlian dan kewenangan yang dimiliki bertanggung jawab dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran guna mencerdaskan para



siswa sekaligus menilai kemajuan, penguasaan dan kemampuan siswa terhadap proses belajar. Sebagai seorang pendidik, guru terus berusaha mendampingi dan meningkatkan penguasaan siswa dengan memberikan latihan dan remedi agar siswa bersemangat belajar.

Sebagai seorang guru, harapannya keempat kompetensi dapat dikuasai dan diterapkan sebagai profesi dan kehidupan sehari-hari. Keempat kompetensi guru, yakni kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dapat dilaksanakan dan menjadi cermin diri baik secara kognitif, afektif dan skill (Rosni, 2021; Rahman, 2022). Guru tidak hanya menguasai pengetahuan dan teori-teori bidang ilmu yang ditekuni, namun seorang guru hendaknya memahami siswa, baik secara personal maupun klasikal guna mengembangkan diri dan kompetensinya. Sikap dan perilaku guru juga dapat diteladani oleh siswa, sebagaimana singkatan guru dalam bahasa Jawa, di-Gugu dan di-Tiru, digugu maksudnya semua pernyataan guru dipatuhi dan ditiru bahwa perilaku guru menjadi contoh yang diikuti oleh siswanya. Sikap dan perilaku guru yang diteladani oleh siswa bukan hanya di lingkungan sekolah namun juga di lingkungan masyarakat. Untuk itu dalam berinteraksi dan bersosialisasi di masyarakat pun seorang guru dapat menjadi contoh, penggerak, serta pendidik sejati. Rahman (2022) mengemukakan bahwa guru merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan kompetensi yang dimiliki, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap dapat dikembangkan dimana saja.

#### Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia hingga saat ini tidak terlepas dari kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia dalam bernegara. Terdapat dua kedudukan bahasa Indonesia dalam kehidupan bangsa, yakni sebagai bahasa nasional dan sebagai bahasa resmi negara. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia mencerminkan kebanggaan, identitas bangsa, alat pemersatu masyarakat yang beragam bahasa dan budaya, serta alat perhubungan. Karyati mengemukakan bahwa kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara ditujukan sebagai bahasa resmi kenegaraan, bahasa formal dalam pendidikan, bahasa penghubung tingkat nasional dalam pelaksanaan pembangunan dan pemerintahan serta sebagai alat pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iswatiningsih, dkk., 2021). Untuk itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi sebagai kebijakan strategis dalam menguatkan bahasa Indonesia di antara bahasa-bahasa daerah (internal) juga di luar wilayah Indonesia (eksternal).



Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum pendidikan diberikan mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi (PT). Waktu yang dihabiskan peserta didik di SD selama enam tahun dengan sifat pembelajaran tematik, artinya beberapa mata pelajaran diajarkan secara menyatu yang diikat oleh tema belajar. Pembelajaran di kelas 1 dengan tema pembelajaran “keluargaku”, maka guru dapat menyatukan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn dalam satu hari pertemuan. Guru diberi kewenangan untuk memadukan proses belajar pada masing-masing kompetensi mata pelajaran secara menyatu, terintegrasi, dan berkesinambungan. Tema merupakan pokok pembicaraan dalam memadukan beberapa mata pelajaran (Haji, 2015). Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari tentang “keluarga” utuh dan sinergis satu dengan yang lain. Semakin pandai guru memadukan materi dengan menyiapkan strategi dan metode yang tepat akan membuat anak tidak merasa kebingungan. Guru mampu meramu “tema belajar” menjadi satu kesatuan pembelajaran dari beberapa disiplin ilmu.

Mukhlis (2102) mengemukakan sembilan prinsip dasar dan karakteristik dalam pembelajaran tematik yang patut dipahami guru yakni, (1) bersifat kontekstual, bahwa lingkungan belajar pun dapat dijadikan sumber belajar yang mampu memecahkan masalah, (2) adanya tema dalam mempersatukan beberapa mata pelajaran, (3) belajar bersifat menyenangkan siswa (joyful learning), (4) pembelajaran bermakna bagi siswa, (5) menanamkan konsep yang kuat dari berbagai mata pelajaran, (6) pemisahan masing-masing mata pelajaran tidak begitu tampak, (7) pembelajaran bersifat karakteristik personal sehingga mampu mengembangkan potensi, kebutuhan dan minat siswa, (8) pembelajaran bersifat fleksibel, dan (9) menggunakan metode yang bervariasi. Mencermati beberapa prinsip pembelajaran tematik di sekolah dasar di atas, maka seorang guru bukan hanya menguasai materi bidang studi yang komprehensif namun juga bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan, materi yang bermakna dan membangun kecapakan hidup serta guru juga mengenali karakteristik masing-masing siswa .

Pembelajaran di jenjang SMP dan SMA dilakukan oleh guru bidang studi. Para guru bahasa Indonesia menguatkan kompetensi-kompetensi yang tertata dalam silabus melalui rancangan materi, pendekatan, strategi, metode, media serta evaluasi guna mengukur pencapaian kompetensi siswa. Hakikat pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik, lancar, percaya diri, sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk itu, pembelajaran bahasa Indonesia mengembangkan dan membangun sikap percaya diri siswa saat berkomunikasi, berpikir logis dan sistematis serta karakter santun. Haryanah (2003) merumuskan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi



enam butir, yaitu (1) sebagai alat berkomunikasi yang efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis (formal dan informal), (2) membangun rasa bangga, menghargai dan membina persatuan bahasa negara, (3) menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial, (5) mampu menikmati karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan (6) menghargai dan bangga pada sastra Indonesia sebagai khazanah budaya Indonesia. Bertolak dari paparan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia, maka hakikat pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah membelajarkan peserta didik agar terampil atau memiliki kecakapan hidup yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia sehari-hari dengan baik dan benar.

Jika dihitung waktu belajar bahasa Indonesia bagi peserta didik mulai dari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi, maka cukup banyak waktu yang dihabiskan. Namun demikian, kompetensi berbahasa apa saja yang telah dikuasai oleh peserta didik serta upaya guru dalam meningkatkan kompetensi dan produktivitas siswa selama belajar? Hal ini menarik untuk dikaji dan diberikan wawasan dalam upaya mengembangkannya, khususnya bagi guru bahasa Indonesia. Terlebih lagi perkembangan teknologi saat ini sangat mendukung proses pembelajaran, peningkatan produktivitas, serta kreativitas guru dan siswa. Dengan fungsi guru sebagai fasilitator, mediator, motivator, inovator, demonstrator, serta pembimbing, maka tidak sulit bagi guru dalam mengarahkan, menggerakkan, serta mendukung peserta didik berkarya. Hal terpenting yang harus dimiliki guru adalah selalu mengembangkan kompetensi profesionalnya agar memiliki banyak wawasan dan ide-ide yang dapat dikembangkan bagi siswa.

### Pembelajaran di Era Digital

Pembelajaran terus bergerak dan dinamis pada sebuah perubahan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Perkembangan masa saat ini tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi dan laju komunikasi informasi. Pengetahuan, pengalaman, peristiwa, dan berbagai fenomena kehidupan hadir sestiap saat melalui teknologi televisi, radio, internet dengan perangkat aplikasinya di *gadget*, komputer, laptop, dan yang lain yang mudah dibaca, dilihat, didengar. Pembelajaran sebagai salah satu bidang kehidupan yang memanfaatkan teknologi dalam memudahkan, mengefisiensikan, mengomukasikan serta menguatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan kurikulum yang dirancang sekolah. Untuk itu, perkembangan teknologi tentu





dinilai positif dalam mendukung proses pembelajaran serta mengefisiensikan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini semakin dapat dirasakan saat Indonesia dan dunia dilanda pandemi covid 19 yang menuntut pembelajaran segera beralih ke teknologi. Guru, siswa dan orang tua serta sekolah maupun institusi pendidikan lainnya secara cepat menyesuaikan dan beradaptasi dengan kondisi pembelajaran jarak jauh (online/daring) (Iswatiningsih, dkk., 2021). Berbagai alat teknologi yang mendukung pembelajaran dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa - dan orang tua yang memiliki anak pada jenjang PAUD dan dasar - untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Umumnya peralatan yang banyak digunakan adalah gawai (gadget) karena dinilai lebih mudah penggunaannya.

Era Digital merupakan kunci utama dalam Era Industri 4.0. keduanya juga sering disamakan. Hal ini dikarenakan pada masa ini kita mengalami perkembangan kemajuan dalam ranah kehidupan yang serba digital. Adapun Era Industri 4.0 merupakan transformasi digital, yakni dari yang sebelumnya banyak menggunakan tenaga manusia beralih pada pemanfaatan data baik pribadi maupun organisasi yang diolah agar dapat membantu suatu produksi secara efektif dan efisien. Hal ini membawa laju perubahan yang sangat cepat dan fundamental bagi kehidupan. Era digital ditandai dengan otomatisasi atau digitalisasi di dalam semua proses aktivitas, misalnya pemanfaatan teknologi internet yang dapat menghubungkan beragam proses pekerjaan, interaksi sosial, transaksi perdagangan, transportasi, dan yang lainnya. Untuk itu, di era yang kita masuki ini apapun dapat dilakukan dengan memanfaatkan pengetahuan dan produk teknologi. Di era teknologi ini, seseorang yang menguasai teknologi informasi akan mampu bersaing, berkompetisi, bernegosiasi, dan mengembangkan usaha atau produk-produk dengan hanya belajar dari internet yang diikuti kemampuan mempromosikannya secara luas. Melihat kenyataan ini, lapangan usaha semakin terbuka luas bagi mereka yang mau belajar bidang usaha berbasis digital. Namun sebaliknya, banyak tantangan pula yang dihadapi di era digital (Triyanto, 2022).

Beberapa tantangan terkait dengan pendidikan karakter yang mencakup keseimbangan, keselamatan dan keamanan, perundungan siber, sexting, hak cipta dan plagiarisme. Di era digital banyak pula munculnya pengangguran baru mengingat peran dan bidang usaha mereka tergeser dan digantikan dengan mesin-mesin yang dapat dikontrol secara otomatisasi. Inilah tantangan yang harus kita sadari dari suatu keadaan yang mengalami perubahan yang cepat ini (*disruption*). Bagaimana dengan bidang pendidikan dan pembelajaran di era digital ini?

Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi patut disambut baik. Hal ini sangat membantu percepatan pencapaian tujuan pendidikan, yakni





membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu, tujuan pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dapat segera tercapai. Perkembangan teknologi informasi menjadikan semua orang dari berbagai pelosok – perkotaan hingga perdesaan – mampu mengakses berbagai informasi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupannya. Informasi yang berlimpah dari berbagai bidang – hukum, politik, seni, agama, budaya, ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan lainnya – ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan serta aspek-aspek yang dipelajari guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengembangkan sikap kreatif, mandiri, kritis, serta disiplin dan bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi informasi sangat membantu pendidikan dan proses pembelajaran yang diselenggarakan sekolah. Namun tidak semua lembaga pendidikan memiliki perspektif “ke depan” (*futuristik*) dalam mengembangkan kecerdasan, kemandirian dan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari sekolah-sekolah yang memberlakukan kebijakan tidak memperbolehkan peserta didik membawa gawai di kelas dengan alasan mengganggu proses pembelajaran. Dasar anggapan ini bahwa peserta didik akan menggunakan gawai untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti membuka situs-situs yang tidak layak, kurang fokus pada pelajaran, dan mengganggu situasi pembelajaran. Sebaliknya, pihak sekolah dan guru tidak menyiapkan perangkat teknologi di kelas yang dapat dimanfaatkan siswa dan guru dalam mengakses sumber informasi/ belajar, media belajar, aplikasi lain yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran seperti game edukatif.

Pembelajaran setelah masa covid 19 banyak mengalami perubahan dalam pemanfaatan teknologi oleh guru dan siswa. Guru dan siswa menjadi terbiasa belajar dengan sistem jarak jauh (online). Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital. Guru sudah mampu menyiapkan materi dan media belajar serta sumber-sumber belajar berbasis digital. Guru juga telah mampu menggerakkan peserta didik untuk beraktivitas secara mandiri, kreatif, dan berkolaboratif dengan teman dalam membuat produk pembelajaran. Demikian halnya, guru juga mampu mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara efektif dan efisien melalui aplikasi learning management system (LMS), Google Form, atau dengan Google Classroom. Dengan demikian, di Era digital ini menuntut semua pelaku pendidikan untuk terus belajar, beradaptasi, dan mengembangkan teknologi agar memudahkan dan mengefisienkan pekerjaan, termasuk dalam proses belajar mengajar (Ariyati, 2020). Dalam



kondisi ini perspektif keilmuan yang lebih dikedepankan sehingga memiliki kesinkronan dengan aspek sosial, budaya, ekonomi dan bidang-bidang lainnya. Namun demikian, dengan kecanggihan teknologi, tidak semua guru dan siswa dapat memanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran, yakni dalam megoperasikan teknologi (Iswatiningsih, 2021, p.14). Untuk hal ini perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan bagi SDM guru dan tenaga kependidikan agar dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien untuk guna mencapai produk yang maksimal. Bukankah bangsa Indonesia ingin menjadi bangsa yang mampu bersaing di era globalisasi dan menjadi generasi yang berkompeten.

### C. METODE

Metode penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data bersifat dokumentasi dan observasi. Peneliti mengumpulkan data dari artikel jurnal yang terkait dengan pembelajaran serta hasil tugas pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 16 Kota Malang serta mengobservasinya selama pembelajaran. Waktu yang dilakukan peneliti saat mengoservasi pembelajaran dan mengumpulkan tugas selama satu bulan, yakni pada Agustus 2022. Teknik analisis data bersifat deskriptif, yakni mendeskripsikan hasil temuan dan menginterpretasikan temuan yang selanjutnya disajikan dalam hasil dan pembahasan.

### D. PEMBAHASAN

#### Bentuk Produktivitas Belajar Bahasa Indonesia di Era Digital

Empat kompetensi berbahasa yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, memmbaca dan menulis. Keempat keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dengan dukungan teknologi. Guru dan siswa semakin dimudahkan dalam menguasai kompetensi menyimak dengan memanfaatkan media YouTube yang relevan pada capaian kompetensi yang dikuasai, seperti menemukan ide/ topik utama, peristiwa, tokoh, waktu kejadian, dan sebagainya. Dengan contoh video Berita, maka siswa dapat mempelajari semua aspek terkait dengan materi berita yang ingin menggali 5 W + H (what, who, where, when, why, dan How). Adapun produk yang dibuat siswa dengan memperhatikan contoh dapat menulis teks berita berdasarkan peristiwa yang diketahui, membacakan teks dan merekam menjadi video hasil belajar. Proses memvideo kegiatan siswa dilakukan di *hanphone*. Selanjutnya hasil kerja siswa dapat ditayangkan guru melalui Laptop atau komputer yang dihubungkan pada LCD dan ditonton oleh siswa lain di kelas. Guru dan para siswa lain dapat memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap prduk siswa. Kegiatan belajar melalui tayangan video produksi



siswa mencakup dua aspek keterampilan sekaligus, yakni menyimak dan membaca. Kompetensi afektif yang dimiliki siswa pada produk ini berupa jujur, bertanggung jawab, berkolaborasi dengan teman, berani, dan percaya diri.

Produktivitas yang dihasilkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi dapat berupa karya tulis atau buku. Sebuah capaian kompetensi, “siswa dapat menulis puisi atau cerita pendek”, maka produk unjuk kerja siswa dalam satu kelas dikumpulkan, disunting dan ditata dengan baik dan dicetak menjadi buku. Proses penyelesaian buku yang berisi kumpulan puisi atau cerita pendek akan sangat efektif dan efisien apabila dikerjakan dengan memanfaatkan teknologi komputer atau laptop, aplikasi Sipebi, yakni penyuntingan ejaan bahasa Indonesia, dan aplikasi membuat cover buku, seperti PicsArt, Canva, Desygner, Cover maker atau yang lain. Dengan demikian, proses dan produk buku karya tulisan bersama siswa dapat segera dihasilkan. Demikian halnya, produktivitas siswa dalam belajar bahasa Indonesia berupa tulisan yang dimuat di mading (majalah dinding) sekolah dan di media massa cetak atau online. Setelah siswa membuat karya tulis berupa teks cerita, opini, puisi, anekdot, maka dapat mengirimkannya melalui surat elektronik (email) ke media yang dituju. Dengan teknologi siswa dan guru memudahkan dalam mempublikasikan produk karya ke media. Pembelajaran yang bersifat praktis dan membangun kecakapan hidup bagi siswa sangat penting pada masa sekarang (Iswatiningsih, 2020; Iswatiningsih dan Setiawan, 2021). Guru pun dapat mengambil pelajaran yang positif dari materi yang diajarkan. Berikut karya puisi yang dibuat siswa SMPN 16 Kota Malang dan dikumpulkan melalui aplikasi *google form* yang telah disiapkan guru.

#### SEBENTAR LAGI KAWAN

Ghaza son daffi

Sebentar lagi kawan  
 Sebentar lagi... Bersabarlah  
 Langkah akan menuju titik perhentian tujuan  
 Perjalan akan berakhir indah

Kita tak perlu berfikir dan merencanakan bagaimana akhirnya nanti  
 Kita hanya perlu menjalaninya dengan ikhlas  
 Mungkin ada airmata, tapi yang pasti bukan air mata duka  
 Bahkan hewan-hewan pun ada masanya untuk hijrah

Sebentar lagi kawan  
 Sebentar lagi... Bersabarlah  
 Perjalanan kita sedang meniti untuk sampai  
 Perjalan akan berakhir indah



Sejak awal berjalan pun semua kita lalui dengan indah  
 Berbagai macam kisah telah terukir di sana  
 Penghentian terakhir barulah kita bisa mengenang semua dalam kenangan  
 Dalam peristirahatan nanti kita akan tersenyum-senyum mengingat semua nya  
 dalam  
 temaram sang bulan

Sebentar lagi kawan  
 Sebentar lagi... Bersabarlah  
 Perjalanan akan berakhir indah  
 Dan kita akan menyaksikan seperti apa tunas-tunas yang akan tumbuh

Sebentar lagi kawan  
 Sebentar lagi... Bersabarlah  
 Perjalanan akan berakhir indah  
 Maka tersenyumlah, meski pun mengalir air mata

Selain karya puisi, siswa mengungkapkan perasaan dan penilaian terhadap sebuah buku yang dibaca. Kegiatan ini dimaksudkan meningkatkan literasi siswa. Seperti pada tulisan siswa berikut.

#SayaCintaBuku #SayaSenangMembaca #GemarMembaca #SayadanBuku

Nama : Aura Lintang Ayu Cahyani

Kelas : D

#### Semangat Meraih Mimpi

“Laskar Pelangi” adalah novel yang ditulis oleh Andrea Hirata. Saya membaca novel “Laskar Pelangi” karena tertarik dengan judulnya yang fenomenal. Namanya juga “pelangi” yang muncul setelah hujan. Novel ini memberikan gambaran tentang keberanian dan kegigihan tokoh dalam menghadapi kerasnya hidup untuk bisa meraih keberhasilan di masa depan.

Novel “Laskar Pelangi” merupakan potret perjuangan dari beberapa anak yang mempunyai kehidupan sederhana tetapi memiliki kegigihan yang luar biasa untuk menggapai mimpinya. Kondisi bangunan sekolah yang digambarkan sangat memprihatinkan, sudah tidak layak digunakan, serta fasilitasnya yang sangat minimal memberi motivasi agar kita selalu semangat dalam menempuh pendidikan walau seburuk apapun kondisi tempat kita belajar. Dari buku ini kita juga dapat belajar bahwa manusia tidak pernah tahu dalam keadaan bagaimana ia dilahirkan, tetapi ia harus tahu cara menaklukkan segala masalahnya.

Saya menyukai novel ini karena ceritanya sangat inspiratif. Cerita dalam novel ini dapat menggugah kita supaya berkaca akan kehidupan di masa depan. Penulis juga mengajarkan kita berhenti bercita-cita adalah tragedi terbesar dalam hidup manusia. Keberhasilan itu berasal dari ketekunan, keberanian, dan keyakinan yang kuat untuk menggapai cita-cita. Maka dari itu, dimanapun dan apapun yang terjadi lakukanlah yang terbaik dan berikan yang terbaik dari apa yang bisa kita berikan.



Produk karya siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia dalam bidang seni drama pun dapat ditampilkan baik dalam lingkungan internal sekolah maupun masyarakat luas. Pementasan drama siswa di sekolah biasanya ditampilkan di acara-acara tertentu, seperti HUT sekolah, Pentas Seni Sekolah, Pekan Kreativitas Siswa dan yang lain. Kegiatan yang ditampilkan secara terbatas (internal) ini dapat dinikmati secara luas apabila memanfaatkan jaringan internet dan aplikasi media sosial seperti Instagram, YouTube, Facebook dan yang lain. Dengan demikian, adanya interkoneksi antara pertunjukan siswa dengan alat berupa aplikasi media sosial dapat mengomunikasikan berlangsungnya pertunjukan siswa di sekolah sehingga dapat dinikmati masyarakat secara luas. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seni dan kreasi siswa. Rekaman video pertunjukan siswa dalam YouTube, Instagram maupun Facebook menjadi content yang menarik di media massa sekaligus sebagai promosi sekolah..

#### E. PENUTUP

Penutup Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dielakkan. Guru, siswa, pelaku pendidikan serta orang tua menjadi bagian dalam peningkatan kemampuan proses belajar mengajar. Perubahan kehidupan masyarakat yang sangat cepat sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, banyak hal positif yang dapat didapatkan dari era digital ini. Beberapa manfaat dari era digital seperti memudahkan akses berbagai informasi dari perangkat yang terhubung dengan internet, efektif dan efisien dalam bekerja, meningkatkan produk dan kualitas pekerjaan dibandingkan dengan bekerja secara manual, serta meningkatkan profesionalitas. Meskipun banyak hal positif yang diperoleh, namun beberapa persoalan terkait dengan kemajuan teknologi juga tidak dipungkiri, seperti siswa menjadi kurang fokus karena dalam perangkat gawai banyak aplikasi permainan yang lebih menarik perhatian, kurang maksimal belajar, bersifat instan saat berproses karena menganggap segalanya dapat ditemukan di dunia maya internet, menjadi kurang bersosialisasi. Untuk itu, pendidikan afektif penting dikuatkan oleh orang tua, keluarga, guru, dan lingkungan dalam membangun kesadaran akan pentingnya teknologi untuk hal-hal positif yang membangun kualitas dan produktivitas diri. Indonesia menjadi negara yang melahirkan generasi-generasi yang mampu bersaing secara global pada karya dengan tetap mengedepankan sikap santun dan berbudi luhur.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3, September 2020, Hal. 282-289.
- Ariyati, D. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Di Era 4.0: Tantangan dan Harapan. *E-Proceeding Seminar Nasional #5: "Bahasa, sastra, dan Pembelajarannya untuk Mempersiapkan Generasi Emas 2045"*. Universitas Jember: FKIP. Link: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/18683>
- Haji, S. (2015). Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI. *Modeling, Jurnal Program Studi PGMI*, Vol. 2, No. 1. 2015. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/47>
- Haryanah. (2003). Politik Bahasa. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, Volume 5 No. 1 Tahun 2003, Hal. 127-132. <https://jmb.lipi.go.id/jmb/article/view/263>
- Hidayati, A. N. (2022). Pentingnya Kompetensi dan Profesionalisme Guru dalam Pembentukan Karakter bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol. 8, No. 1, 2022. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/29897>
- Iswatiningsih, D. dan Setiawan, A. (2021). "*Best Practice Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Di Masa Daring*". Book Chapter: Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan. Hal. 909 - 928. Malang: Unisma Press.
- Iswatiningsih, D. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berorientasi Kecakapan Hidup bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19*. Book Chapter: New Normal Kajian Multidisiplin, Hal. 411 - 425, Psychology Forum bekerjasama dengan AMCA.
- Iswatiningsih, D. (2021). "Guru dan Literasi Digital: Tantangan Pembelajaran di Era Industri 4.0". *Prosiding Transformasi Pembelajaran nasional 2021. "Peluang dan Tantangan Pembelajaran Digital di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0"*. <https://ojs.uniwara.ac.id/index.php/protrapenas/article/view/213>
- Iswatiningsih, D., dkk. (2021). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Kemampuan



Berbahasa Siswa SMP. Diglosia, *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, Vol. 3. No.1, 2021.  
<https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/view/2853>

Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultur Al-Murabbi: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, 2017.  
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>

Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, Vol. IV, No. 1, 2012.  
<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/fenomena/article/view/279>

Nugraheni, M. W., & Baihaqi, I. (2021). Pengembangan Literasi Dongeng Lima Gunung (LIDOMAGU) Berbasis Digital Online di Masa Pandemi Covid-19 dalam Rangka Mendukung MBKM. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 79–93. <https://doi.org/10.31002/kabasttra.v1i1.3>

Rahman, A. (2022). Analisis Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 1, 2022.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3726>

Rosni, R. (2021). Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, Vol. 7, No. 1, 2021.  
<https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/1176>

Triyanto, T. (2020). Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital. *Jurnal Civics*, Vol. 17, No. 2, 2020.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/35476>

Wahyuningsih, K. S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar. *Jurnal Pangkaja*, Vol. 24, No. 1, Maret 2021, Hal. 107-118.

Yestiani, D. K. dan Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia, Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2020. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/515>