

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN MENYIMAK

AIDA AZIZAH¹⁾, MEILAN ARSANTI²⁾, LELI NISFI SETIANA³⁾
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Sultan Agung, Semarang
¹aidaazizah@unissula.ac.id, ²meilanarsanti@unissula.ac.id, ³lelinisfi@unissula.ac.id

ABSTRAK

Literasi digital merupakan salah satu komponen yang dapat digunakan sebagai media belajar. Melalui penelitian ini penulis akan mendeskripsikan pengetahuan serta kecakapan mahasiswa dalam memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran menyimak di kelas. Hasil penelitian yang dilakukan ini bisa dimanfaatkan sebagai alternatif dalam meningkatkan kreatifitas mahasiswa khususnya penggunaan literasi digital sebagai kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dalam menggunakan media digital yang terdapat disekitarnya untuk dimanfaatkan sebagai media belajar sekaligus mendapatkan hiburan secara sehat untuk menyiapkan jati diri dalam menghadapi perkembangan digital berikutnya.

Kata kunci: literasi digital, pembelajaran menyimak.

PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyalurkan pesan kepada orang lain. Sama halnya dengan media pembelajaran yang berfungsi untuk menyalurkan pesan kepada siswa yang disampaikan oleh guru melalui materi-materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki peran-peran dalam sebuah proses pembelajaran, adapun peran pentingnya yaitu membantu siswa dengan mudah menerima materi pelajaran. Peran media tersebut dapat berhasil secara maksimal apabila diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam Bahasa Indonesia dilakukan oleh Aziezah (2022), yakni media gambar dapat merangsang inspirasi dan imajinasi siswa dalam menuangkan ide serta gagasan yang dituangkan dalam sebuah tulisan. Selain itu siswa lebih terstimulus dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan memudahkan guru dalam penyampaian isi materi.

Dalam dunia pendidikan formal, arus informasi semakin berkembang. Secara otomatis guru akan terbantu dengan adanya media pembelajaran yang semakin berkembang yang disesuaikan sesuai perubahan akan canggihnya teknologi yang selalu mengalami perubahan dan perkembangan. Pada masa sekarang ini terdapat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut sangat bervariasi, namun sebagai pengajar (guru) sudah seharusnya dapat memilah jenis media yang dapat diimplementasikan sesuai dengan materi-materi yang ditentukan, tidak hanya itu saja namun juga tetap disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa agar kegiatan belajar bisa tercapai dan terpenuhi sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada jenjang literasi dasar telah dilaksanakan pembelajaran kompetensi yang sarat memperkirakan informasi melkalui pembiasaan dan pengembangan oleh Purwanti (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital telah dilakukan oleh Ariyati (2020), dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa dengan perkembangan teknologi informasi dapat memberikan dampak positif dalam memberikan bantuan terhadap pengajar (guru) ketika proses pembelajaran sekaligus memberikan kemudahan bagi siswa dalam pengembangan diri secara lebih cepat, serta membuka pengetahuan yang lebih luas bagi siswa dan guru. Dalam bidang pendidikan literasi digital memiliki peran untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa (mahasiswa). *Digital-age* dibidang pendidikan tingkat tinggi sudah menetapkan ketentuan (konsekuensi) akan adanya peta pembelajaran yang dipetakan sebagai alat (sarana) agar pengetahuan mahasiswa semakin meningkat, salah satu cara yang dilakukan dengan memanfaatkan media digital (Akbar, 2017). Korelasi antara pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan kompensasi-kompensasi yang diperlukan untuk pengembangan budaya yang didominasi oleh teknologi juga merupakan bagian dari literasi digital (Hobbs, 2017). Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2022) yakni mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa siswa dinilai baik jika telah mampu melaksanakan tahapan produktif, penerapan literasi digital digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan menulis.

Literasi digital perlu dikuasai oleh pengajar (guru) dan juga mahasiswa (siswa) sebagai salah satu media yang diterapkan dalam proses dan hasil pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memudahkan, mengefisienkan, serta memberikan penguatan selama proses pembelajaran berlangsung yang nantinya akan berdampak pada hasil

pembelajaran yang diperoleh berdasarkan tujuan-tujuan pendidikan yang ditetapkan. Pentingnya penguasaan tersebut tidak dipungkiri bagi siswa (mahasiswa) untuk dapat meningkatkan berbagai kompetensi yang dimiliki seperti kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh dengan melakukan kegiatan-kegiatan aktif dalam proses belajar yang lebih kreatif, mudah dipelajari, cenderung lebih cepat, lebih baik, dan menyenangkan bagi (Harjono, 2018). Dalam membangun dan memajukan kompetensi literasi digital merupakan Solusi praktis dalam pembelajaran literasi digital. (Asari et al., 2019). Berdasarkan paparan di atas maka akan dipaparkan literasi digital yang telah diterapkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran menyimak dalam salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif telah dipilih sebagai metode dalam penelitian ini Tujuan dari penelitian dekskriptif ini adalah mendeskripsikan secara faktual hasil pembelajaran menyimak dalam salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis literasi digital. Metode deskriptif yang digunakan berdasarkan pandangan Sugiyono (2016) bahwa sebagai penulis ikut terlibat sebagai instrument utama (instrument kunci) untuk meneliti dan menemukan kondisi objek sebagai bahan utama dalam penelitian yang akan dilakukan. Objek yang akan diteliti adalah sekelompok mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unissula tahun 2022/2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis literasi digital dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan mahasiswa dalam proses pembelajaran menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unissula. Dalam kegiatan ini mahasiswa telah menunjukkan bakat dan kreatifitasnya masing-masing sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki dalam pembuatan media pembelajaran berbasis literasi digital.

Mata kuliah pembelajaran menyimak adalah mata kuliah yang membahas tentang ruang lingkup materi-materi Bahasa dan sastra Indonesia pada aspek menyimak baik di jenjang SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK. Materi-materi tersebut diidentifikasi (aspek Bahasa dan aspek sastra) kemudian dikelompokkan sesuai dengan jenjang masing-masing. Setelah itu dilanjutkan dengan proses menentukan media pembelajaran menyimak yang sesuai dengan pilihan dari mahasiswa tersebut. Salah satu media pembelajaran berbasis literasi digital yang telah dipilih oleh mahasiswa dan akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah media yang menjadikan mahasiswa (diri sendiri) sebagai objek satu-satunya sekaligus bahan yang akan dijadikan sebagai media dalam proses kegiatan menyimak. Media dalam hal ini yaitu media pembelajaran menyimak berdasarkan literasi digital berupa media audio visual berbentuk video pendek yang melibatkan mahasiswa (diri sendiri) sebagai tokoh-tokoh yang berperan dalam isi cerita tersebut. Tangkap layar dalam cuplikan video tersebut akan diuraikan sebagai berikut.



Gambar 1

Gambar 1 di atas merupakan tayangan awal dalam video pendek yang berjudul “Harta Karun”. Dalam tangkap layar tersebut mendeskripsikan empat tokoh yang memiliki perbedaan karakter namun tetap kompak dalam bekerja sama. Tokoh A memiliki karakter rasa ingin tau yang tinggi dan humoris; tokoh N memiliki karakter pemaarah dan peduli; tokoh H memiliki karakter agamis, pendiam, dan pelupa; sedangkan tokoh M memiliki karakter bijaksana dan penyabar. Penggambaran tokoh-tokoh tersebut yang ditayangkan pada bagian awal cerita tentu akan memberikan penekanan karakter yang dapat diteladani oleh siswa.



Gambar 2

Gambar 2 di atas merupakan tangkap layar yang mendeskripsikan empat tokoh dengan karakter yang berbeda, namun memiliki rasa ingin tau dan rasa kebersamaan yang tinggi sehingga dengan kekompakan para tokoh tersebut telah membuahkan hasil dari apa yang mereka cari, yakni harta karun. Penggambaran tokoh-tokoh tersebut dalam gambar 2 ini tentu akan memberikan penekanan karakter yang dapat diteladani oleh siswa serta dapat memberikan teladan ketika siswa bekerja kelompok di dalam kelas.



Gambar 3

Gambar 3 di atas merupakan tangkap layar yang mendeskripsikan bahwa mahasiswa telah menggunakan desain pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Media digital yang digunakan adalah kreatifitas dari mahasiswa sendiri dengan melibatkan diri secara langsung sebagai tokoh dalam isi cerita, sebagai sutradara, penulis naskah, editor, dan kameramen. Penguasaan literasi digital tersebut sangat memungkinkan bagi mahasiswa (siswa) dalam peningkatan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh dengan melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran video pendek tersebut dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai salah satu media pembelajaran pada materi menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Video pendek tersebut ditayangkan ketika mahasiswa praktik mengajar dalam mata kuliah Pembelajaran Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unissula semester 5.

Pembuatan video literasi digital tidak hanya menyenangkan bagi mahasiswa yang terlibat dalam isi cerita, namun juga bagi mahasiswa lain sebagai penyimak ketika praktik di kelas. Penyimak lebih terkesan ketika melihat tayangan video hasil kreatifitas yang masih orisinalitas dari temannya sendiri sehingga penyimak memiliki antusias yang tinggi ketika mengikuti proses pembelajaran menyimak.

PENUTUP

Penggunaan literasi digital dapat memanfaatkan keterampilan yang ada disekitar kita, yakni menjadikan diri kita sendiri (mahasiswa/siswa) sebagai objek utama dalam pembuatan media literasi digital yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran menyimak. Hal ini memberikan dampak positif sebagai salah satu

alternatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa (siswa) sesuai dengan bakat masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2 (1).
- Ariyani, Deasy. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di Era 4.0: Tantangan dan Harapan. *FKIP e-Proceeding Unej*. Hal 151-160.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., Rahma, N., & Malang, U. N. (2019). KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN PELAJAR DI BIBLIOTIKA : *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98–104.
- Aziezah, Ratna Kurnia. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK*. Vol 2 No 2 Hal 94-100.
- Harjono, Hary Soedarto. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra FKIP Jambi*. Vol 8 No 1.
- Hobbs, R. (2017). *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. John Wiley and Sons, Inc. Publisher.
- Purwanti, Panca Dewi, et al. (2023). Peningkatan Kompetensi Perkiraan Informasi Teks Nonfiksi Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Dasar Berbantuan Media Canva Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Vol 11 No 2.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, Alsa Dila, et al. (2022). Peningkatan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1).