

IMPLEMENTASI PENGAJARAN KARAKTER MELALUI INTEGRASI MULTILITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dini Restiyanti Pratiwi

Pengajaran Bahasa Indonesia FKIP UMS

Surel: Dini.R.Pratiwi@ums.ac.id

Abstrak

Pengajaran karakter sebagai dasar untuk memberikan pemahaman terhadap pengetahuan. Karakter yang diterapkan berfungsi membekali peserta didik untuk memadukan kompetensi yang diterima dengan kehidupan nyata (*real life education*). Tujuan penulisan artikel ini, yaitu (1) mendeskripsikan implementasi multiliterasi digital dalam pelaksanaan pembelajaran; (2) memberikan gambaran implementasi pengajaran karakter dalam pembelajaran. Alternatif pengajaran karakter berbantuan multiliterasi digital sebenarnya sudah tidak asing. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan dalam menghadapi era digital, pengajaran diharapkan dapat mengembangkan dan menautkan aspek digital dalam proses pembelajaran. Nilai karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran lebih menekankan tentang pentingnya gemar membaca dan menghargai orang lain. Penggunaan multiliterasi digital dipercaya mampu memberikan inovasi pembelajaran yang inovatif, kreatif, kekinian, dan multidimensi. Integrasi multiliterasi dimaksudkan untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan bentuk-bentuk model pembelajaran yang berbasis pada *real life education*.

Kata Kunci: karakter, multiliterasi, digital

Abstract

Character building is a basic to deliver an understanding of knowledge. The character building has the function in providing a student to integrate received competency with the real life education. The article aims to (1) provide the idea of character building implementation in the learning program; (2) describe the implementation of digital multi-literacy in practicing the learning program. The alternative of character building assisted with digital multi-literacy is actually familiar. This is happened because in the digitizing era, it is required to develop and link digital aspect in the learning program. The value of character which can be integrated in the learning is more emphasizing in the importance of reading hobby and respecting of others. The usage of digital multi-literacy is believed to be capable in giving the learning innovation which is innovative, creative, up-to-date and multidimensional. The multi-literacy integration is intended to ease teachers in delivering the learning model forms based on real life education.

Keyword: character, multiliteracy, digital.

1. PENDAHULUAN

Generasi millennium yang terjadi sekarang telah memasuki dunia literasi digital. Literasi digital yang sudah menjadi menu utama dalam kehidupan akademik maupun non-akademik harus dapat dimanfaatkan secara positif dalam kehidupan nyata. Indonesia mengalami bonus demografi, yaitu pada tahun 2020 akan dipenuhi oleh generasi yang kreatif, inovatif, *multitasking* (Abidin, 2012). Ciri-ciri generasi ini adalah cepat dalam memperoleh informasi dan dapat melakukan beberapa pekerjaan dalam waktu yang bersamaan. Peluang inilah yang menjadi dasar bahwa pentingnya literasi untuk mencegah era digital dijadikan sebagai bahan atau media yang berdampak negatif. Dampak digitalisasi literasi ini menjadikan para akademisi untuk melakukan inovasi dalam

mewujudkan materi ajar yang sesuai dengan generasi yang akan diajarkan. Beberapa alternatif yang muncul terkait dengan era digital, yaitu beralihnya bahan bacaan dari fisik menjadi digital. Prinsip digitalisasi literasi, yaitu memudahkan pembaca dalam mengakses kapan pun dan dimana pun dibutuhkan. Namun demikian, belum semua pengajar dapat memanfaatkan layanan digital ini secara optimal. Pada beberapa kasus masih ditemukan buku terbitan lama yang telah usang masih digunakan oleh pengajar sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini berarti, bahwa ilmu yang digunakan belum terbarukan.

Era digital yang berkembang saat ini, diharapkan dapat memacu para pengajar untuk memanfaatkan literasi digital dalam memperbaharui ilmu pengetahuan secara berkala. Keuntungan yang dapat diambil dari era digital ini, salah satunya adalah pengajar mampu menggamit pengetahuan yang bersifat *up to date*. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital yang dapat diakses dengan mudah oleh pengajar. Namun demikian, lemahnya penguasaan IPTEKS berkaitan dengan teknologi informasi oleh pengajar menjadi kendala serius dalam penerapannya. Generasi milenium sekarang ini menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan melalui proses pembelajaran, yaitu penguatan karakter pada generasi tersebut supaya ketika melakukan eksplorasi digital dapat dilaksanakan secara bijak. Penguatan nilai karakter dapat dilakukan sejak dini untuk mencegah terjadinya dampak negatif dalam penggunaan digitalisasi literasi (USAID, 2015). Penguatan karakter dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam aktivitas pembelajaran.

Istilah literasi digital sering disebut sebagai media yang dikembangkan berbantuan teknologi informasi. Istilah digital yang dimaksud adalah upaya untuk menjadikan suatu bahan (bacaan, gambar, aktivitas, dll) yang disajikan dalam bentuk *multimodaltexts* (O'Brein & Scharber, 2008). Dalam perkembangannya, literasi digital menjelma menjadi sebuah bentuk tren dalam menyampaikan informasi secara cepat.

Terkait dengan ulasan di atas, penguatan karakter sebagai benteng untuk menyaring informasi yang sesuai perlu untuk ditingkatkan. Program pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilakukan sebenarnya sudah mengacu pada penguatan karakter yang menuntut peserta didik untuk gemar membaca. Implementasi gerakan literasi sekolah pun diupayakan dapat membiasakan peserta didik untuk gemar membaca buku non-pelajaran. Hal ini bermanfaat untuk memacu peserta didik dalam hal penggalan informasi yang bersifat non-materi pembelajaran.

2. GERAKAN MULTILITERASI PEMBELAJARAN

Gerakan literasi sekolah sebenarnya telah digagas oleh Kemendikbud pada tahun 2015. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui budaya pemahaman informasi yang kritis, analitis, dan reflektif (Kemendikbud, 2015). Gerakan ini diterapkan sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat membaca di kalangan pelajar, khususnya peserta didik sekolah menengah. Literasi sendiri dimaknai sebagai kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara.

Pelibatan berbagai keterampilan berbahasa dimaksudkan sebagai upaya untuk menjadikan peserta didik lebih peka terhadap informasi. Informasi yang digali dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan sekaligus sebagai upaya untuk memilih dan memilah informasi yang berguna bagi peserta didik. Derasnya arus informasi berbasis digital menuntut peserta didik untuk lebih cermat dalam memahami informasi yang berkualitas. Merujuk pada pendapat (O'Brein & Scharber, 2008) bahwa literasi digital dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang aktual. Penggunaan media ini digital ini tidak hanya memudahkan, tetapi juga memberikan gambaran lain yang autentik melalui media digital. Adapun manfaat lain, yaitu meningkatkan rasa cinta membaca di luar jam pelajaran; meningkatkan rasa percaya diri sebagai pembaca yang baik; dan menumbuhkembangkan penggunaan sumber bacaan yang aktual.

Komponen multiliterasi informasi dapat dibagi menjadi beberapa komponen antara lain literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual (Kritzer, 2008). Literasi dasar menekankan pada kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Kemampuan literasi dasar ini ditunjukkan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran secara konvensional. Selanjutnya, literasi perpustakaan menekankan pada pemahaman cara membedakan bacaan non-fiksi dengan fiksi. Hal ini melatih peserta didik untuk memahami bacaan sesuai dengan konteksnya.

Literasi media menekankan pada kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda antara lain media cetak/non-cetak, media digital, dan media alam. Berbagai bentuk media yang ditemukan peserta didik, dapat digunakan sebagai implementasi pembelajaran *reallife*. Adapun, literasi teknologi menekankan pada pemahaman tentang piranti teknologi baik *software* maupun *hardware* (Woolley, 2014). Melalui literasi teknologi ini peserta didik diharapkan mampu menggunakan dan mengoperasikan teknologi informasi secara bijak dengan memperhatikan etika dan etiket dalam pemanfaatannya.

Literasi visual menekankan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan belajar. Pemanfaatan literasi visual ini, tidak hanya sebatas pemahaman secara visual, melainkan audiovisual juga. Oleh karena itu, selayaknyalah seorang pengajar dan pembelajar mampu menggunakan dan mengombinasikan melalui multiliterasi baik digital maupun nondigital.

3. IMPLEMENTASI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN MULTI-LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Penguatan karakter yang didengungkan dalam dekade terakhir ini memberikan pengaruh penting dalam dunia pembelajaran. Pengaruh signifikan yang terlihat, yaitu berubahnya *mindset* pengajar untuk mengintegrasikan nilai karakter di setiap proses pembelajaran. Implementasi penguatan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran multiliterasi dapat diwujudkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap perencanaan, dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai. Penyiapan perangkat pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap administrasi pembelajaran, melainkan sebagai penguatan alur berpikir kritis. Pengamitan multiliterasi dapat dituangkan melalui penggunaan sumber belajar yang variatif dan aktual. Karakter yang dapat diintegrasikan antara lain, tanggung jawab, disiplin, dan kreatif.

Dalam tahap perencanaan ini, pengajar sebagai fasilitator membuat rancangan pembelajaran yang utuh, runtut, dan fleksibel. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan berbagai macam sumber belajar bervariasi. Misalnya, sumber belajar yang bersifat digital baik visual maupun audiovisual. Diharapkan penggunaan berbagai macam sumber belajar ini dapat membantu pengajar untuk mengajarkan materi sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, yaitu peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan keterampilan berbahasa Indonesia sesuai dengan konteksnya.

Tahap pelaksanaan, pada tahap ini internalisasi muatan karakter dapat lebih luas jangkauannya. Misalnya, pada pembelajaran berbicara. Pada pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk mereproduksi gagasan yang dituangkan dalam bahasa lisan. Kemampuan peserta didik dalam mereproduksi bahasa lisan sangat dipengaruhi oleh tingkat kesiapan dan kualitas bahan referensi yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis multiliterasi peserta didik akan lebih mudah mengintegrasikan ide-ide kreatif sesuai dengan tingkat kematangan dan pemahaman terhadap sumber belajar yang dikuasai. Usia sekolah menengah sudah tidak asing dengan dunia digital. Penerapan pembelajaran semacam ini memerlukan stimulus dari pengajar untuk mengeksplorasi sumber digital sehingga layak dijadikan rujukan dalam mereproduksi dalam bahasa lisan.

Selanjutnya, nilai karakter yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran antara lain nilai religius, jujur, kerja keras, disiplin, mandiri, gemar membaca, dan tanggung jawab. Nilai karakter tersebut didapatkan peserta didik melalui proses pembelajaran dan penggalian informasi. Melalui penguatan karakter tersebut, peserta didik secara sadar maupun tidak sadar telah mampu menggunakan multiliterasi sebagai bentuk kegiatan positif melalui pembelajaran. Dari aspek pengamitan literasi digital sesungguhnya peserta didik telah belajar bagaimana menggunakan teknologi informasi secara bijak.

Selanjutnya, tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi pembelajaran dilakukan penilaian autentik. Penilaian autentik dilakukan berdasarkan proses keaktifan dan kinerja peserta didik. Penilaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan proses kreatif peserta didik dalam pemahaman materi. Bukan hanya dilihat pada hasil belajar, melainkan juga pada proses pembelajarannya. Penilaian dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek pembelajaran. Adapun evaluasi penguatan karakter, dilakukan dengan mengamati respon, sikap, dan proses kreatif peserta didik (Gormley & McDermott, 2014).

4. SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran multiliterasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Sumber digital dijadikan rujukan aktual untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan sumber-sumber digital, peserta didik tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga proses kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi. Terkait dengan integrasi karakter, pada pembelajaran multiliterasi nilai-nilai karakter yang dapat diintegrasikan meliputi religius, disiplin, jujur, kerja keras, disiplin, mandiri, kreatif, gemar membaca, dan tanggung jawab.

5. REFERENSI

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pengajaran Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Gormley, K. A., & McDermott, P. (2014). Integrating the Digital Literacies into Literacy Diagnosis. *New England Reading Association Journal*, 75.
- Kemendikbud. (2015). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kritzer, C. F. (2008). *Beyond Books: Making Room for the New Literacies in Teacher Education*. USA: UMI Microform.
- McQuiggan, S. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- O'Brein, D., & Scharber, C. (2008). Digital Literacies Go to School: Potholes and Possibilities. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 66-68.
- USAID. (2015). *Pembelajaran Literasi: Buku Sumber untuk Dosen LPTK*. Jakarta: USAID.
- Woolley, G. (2014). *Developing Literacy in the Primary Classroom*. California: SAGE Pub Ltd.