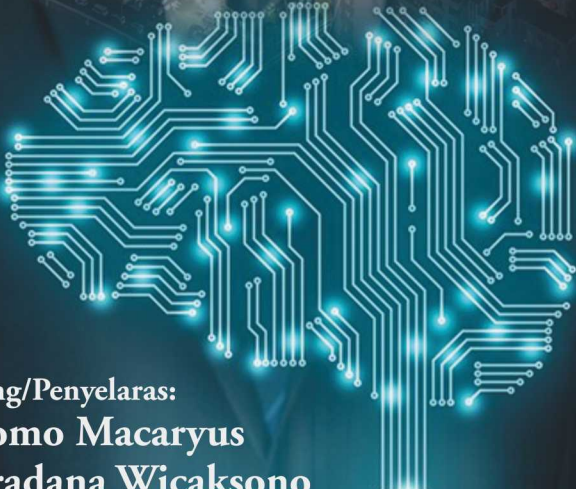





BAHASA, SASTRA, dan PEMBELAJARANNYA dalam PERSPEKTIF MASYARAKAT 5.0



Penyunting/Penyelaras:
Sudartomo Macaryus
Yoga Pradana Wicaksono
Nur Indah Sholikhati
Ermawati



Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
dan HISKI Komisariat UST-UTY
bekerjasama dengan Penerbit Kepel Press

**BAHASA, SASTRA, DAN
PEMBELAJARANNYA DALAM PERSPEKTIF MASYARAKAT 5.0**

© Penerbit Kepel Press

Penyunting/Penyelaras:
Sudartomo Macaryus
Yoga Pradana Wicaksono
Nur Indah Sholikhati
Ermawati

Desain Sampul:
Winengku Nugroho

Desain Isi:
Safitriyani

Cetakan Pertama, 2019

Diterbitkan oleh
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta dan HISKI
Komisariat UST-UTY
bekerjasama dengan Penerbit Kepel Press
Puri Arsita A-6, Jl.
Kalimantan Ringroad Utara, Yogyakarta
Telp: (0274) 884500; Hp: 081 227 10912
email: amara_books@yahoo.com

Anggota IKAPI

ISBN : 978-602-356-262-6

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku, tanpa izin tertulis dari penulis
dan penerbit.

Percetakan Amara Books
Isi diluar tanggung jawab percetakan

DAFTAR ISI

Sekapur Sirih Penyunting/Penyelaras	v
Sekapur Sirih Dekan FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.....	ix
Sekapur Sirih Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.....	xiii

WACANA UTAMA

Sastra di Tengah Budaya Teknologis dan Imperatif Pembelajarannya	
• Prof. Dr. Suminto A. Sayuti.....	3
Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada "Era Masyarakat 5.0 (<i>Society 5.0</i>)"	
• Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M. Pd.....	13

WACANA KEBAHASAAN

Seruan dalam Tuturan Masyarakat Berbahasa Jawa	
• Basuki	33
Campur Kode dalam Media Sosial <i>Instagram</i>	
• Tuty Kusmaini.....	53
Gastronomi <i>Jajan Pasar</i> : Ruang Konservasi Bahasa	
• Ermawati, Sudartomo Macaryus, dan Bambang Dwiratno ...	65
Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Media Sosial	
• Vita Nirmala	81

Preposisi dalam Bahasa Indonesia: Tinjauan Bentuk dan Perilaku Semantisnya	
• Nusarini dan Desy Rufaidah.....	89
Kearifan Lokal: Ritual <i>Gumbregan</i> di Desa Getas, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul	
• Krisma Dewi.....	103
Penggunaan Kosakata Metaforis pada Konstruksi Berita Korupsi di Jawa Pos (Kajian AWK Fairclough)	
• Nur Indah Sholikhati	117
Pemanfaatan Bahasa Keterangan (<i>Caption</i>) dalam Youtube untuk Meningkatkan Jumlah <i>Viewer dan Subscriber</i>	
• Yoga Pradana Wicaksono dan Titis Kusumaningrum Witdaryadi Putri.....	129
Integrasi Penafsiran Undang-Undang Dasar dan Pengambilan Vonis Hukum di Indonesia Era <i>Society 5.0</i>	
• Oky Widyantoro.....	145
Analisis Wacana Tindak Tutur, Implikatur, dan Pelanggaran Maksim Percakapan Humor dalam Akun Instagram <i>Tahilalats</i>	
• Die Bhakti Wardoyo Putro dan Desy Rufaidah	157
WACANA KESASTRAAN	
Relevansi Pendidikan Karakter dalam Novel <i>Canting</i> dengan Revolusi Industri 5.0	
• Wijaya Heru Santosa	1471
Industri Kreatif Pariwisata Berbasis Kutipan Sastra sebagai Implikasi Budaya <i>Self Presentation</i> Generasi Milenial	
• Novia Anggraini	187
Kritik <i>Posthuman</i> : Penjelajahan Awal dalam Sastra Indonesia	
• Joko Santoso.....	197

Masalah-Masalah Sosial Di Era Milenial Dalam Cerpen Di Situs <i>Basabasi.Co</i>	
• Marlinda Ramdhani	207
Nilai Pendidikan Karakter Ala Gus Mus dalam Kumpulan Puisi <i>Aku Manusia</i>	
• Widowati	217
Sastra Tutar Komering Betung Okut Sumatera Selatan: <i>Hiring-Hiring</i> sebagai Keseimbangan Emosi dalam Media Digital	
• Yeni Afrita	237
Dekonstruksi Perempuan Jawa Ideal dalam Novel <i>Roro Jonggrang</i> Karya Budi Sardjono	
• Sri Wahyuningtyas.....	251
Mimikri dan Resistensi Pribumi terhadap Kolonialisme dalam Novel <i>Rumah Kaca</i> Karya Pramoedya Ananta Toer: Tinjauan Poskolonial	
• Rudian Noor Dermawan dan Joko Santoso.....	263
WACANA PEMBELAJARAN	
Keterpaduan Pembelajaran Membaca dan Menulis	
• Siti Rochmiyati	295
Implementasi Model Investigasi Sosial pada Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berkonteksi Kearifan Lokal	
• Hany Uswatun Nisa dan Agnes Aprylyana.....	309
Implementasi Modul Menulis Karangan Berbasis Strategi <i>Think-Talk-Write</i>	
• Agnes Aprylyana dan Hany Uswatun Nisa.....	321
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Digital	
• Desy Rufaidah dan Die Bhakti Wardoyo P.....	333

Media Pembelajaran <i>Iquiz</i> Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Era Digital	
• Sigit Pambudi dan Ibnu Romadhon.....	343
Pembelajaran Sastra Digital dalam Perspektif Teknologi 5.0	
• Rizky Putri Permatasari	355
Teknologi Digital sebagai Tantangan dan Peluang	
• Sudartomo Macaryus	367

PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA PADA “ERA MASYARAKAT 5.0 (SOCIETY 5.0)”¹

Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M. Pd.²

Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Masyarakat 5.0 (*Society 5.0*) merupakan suatu konsep yang muncul takkala banyak kalangan sedang hangat mendiskusikan diskursus Industri 4.0 dengan segala implikasinya dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Konsep Masyarakat 5.0 pertama kali muncul di Jepang pada 2016 dan sejak itu menyebar dan konsep dasarnya terus dibentuk. Masyarakat 5.0 didasarkan pada berbagai pilar, termasuk Industri 4.0 dan sibernika atau *cybernetics*. Visi Masyarakat 5.0 menuntut adanya transformasi dalam pembelajaran. Makalah ini akan menjelaskan beberapa aspek pembelajaran bahasa Indonesia dalam perspektif “Era Masyarakat 5.0”, khususnya ditinjau dari kebutuhan siswa, peran pendidik, penyiapan dan pengorganisasi bahan ajar, pola bauran dalam pembelajaran.

Kata kunci: kebutuhan siswa, masyarakat 5.0, peran pendidik, pembelajaran bahasa Indonesia, transformasi pendidikan

-
1. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional dengan tema “Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran dalam Perspektif 5.0” yang diselenggarakan oleh Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 10 September 2019.
 2. Guru Besar pada FKIP dan Kepala Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.

PENDAHULUAN

Ada satu kata—tepatnya frasa—yang sejak beberapa tahun lalu hingga kini menyedot perhatian banyak kalangan, baik pembicaraan atau diskusi di forum-forum lokal, nasional, bahkan global atau bahkan dalam perbincangan berkategori “awam”, yaitu Revolusi Industri 4.0, yang secara singkat sering disebut Industri 4.0 (*Industry 4.0*). Industri 4.0 dikaitkan dengan berbagai bidang atau sektor kehidupan dan berbagai profesi, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Sebagaimana yang dilaporkan Lung (2018), tema sentral yang dibahas dalam konferensi dan pameran tahunan Asosiasi Pendidikan Internasional Asia-Pasifik atau *Asia-Pacific Association for International Education* (APAIE) adalah “Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap Pendidikan”.

Dinyatakan oleh Ong Ye Kung (Menteri Pendidikan Singapura) bahwa fungsi utama pendidikan adalah untuk menghasilkan pekerja untuk ekonomi. Pendidikan merupakan “saluran utama bagi kebijakan sosial untuk mengatasi masalah seperti kesenjangan pendapatan dan stratifikasi sosial”. Industri 4.0 secara alami memiliki dampak terhadap bagaimana pendidikan disampaikan dan bagaimana pengajaran dilakukan.

Tatkala perbincangan dan diskusi berkaitan dengan ihwal Industri 4.0 belum mereda dan bahkan sedang masuk pada fase meningkat, muncul kosa kata atau konsep baru dalam dinamika peradaban kita, yakni Masyarakat 5.0 (*Society 5.0*). Saat abad ke-21 berkembang menjadi Masyarakat 5.0, perguruan tinggi—dan juga sekolah—perlu melakukan evaluasi dan refleksi untuk dapat memahami dirinya dengan baik. Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menjawab dengan benar apakah pendidikan dan pembelajaran yang didisain dan diimplementasikan telah sesuai dengan *platform* yang ditentukan; apakah para dosen telah mampu menyediakan dan memfasilitasi kebutuhan spesifik para mahasiswa dan memenuhi tuntutan masyarakat pengguna; apakah dalam menjalankan tugas profesionalnya dosen telah memenuhi tugas dan tanggung jawabnya? Lebih dari itu, baik dilihat dari segi sistem dan praktik yang dilakukan,

apakah telah dilakukan transformasi pendidikan dan pembelajaran? Inilah beberapa permasalahan penting yang perlu dijawab bersama.

Visi masyarakat 5.0—saya sebut sebagai masyarakat yang cerdas dan bijak—memerlukan sejumlah perubahan dalam pembelajaran di perguruan tinggi, seperti berfokus pada pengembangan keterampilan, fleksibilitas program studi dalam hal merancang mata kuliah, keterbukaan dalam hal menentukan capaian pembelajaran, dan mempromosikan pembelajaran seumur hidup, menginisiasi muncul dan bertambahnya inovasi dalam pembelajaran, melakukan riset yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni (IPTEKS), serta menemukan cara-cara baru dalam inovasi ilmiah.

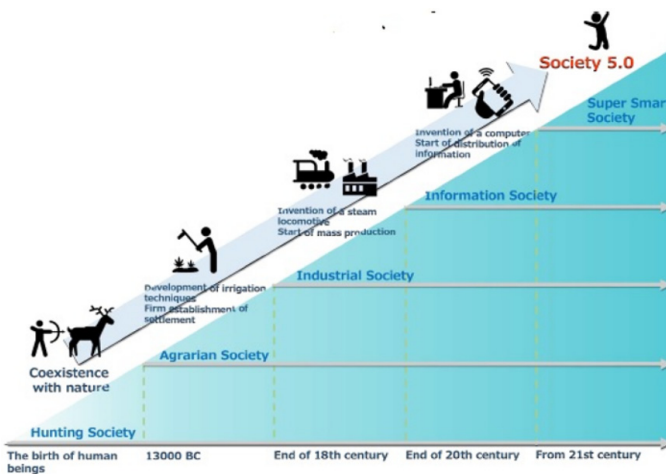
Faktor inklusi sosial, keterbukaan untuk inisiasi penelitian dan inovasi, kolaborasi antardosen maupun antarlembaga (baik di tingkat program studi, fakultas, maupun universitas), peningkatan keterampilan berpikir tinggi, serta pendorong dan pelibat munculnya inovasi untuk kemajuan bangsa merupakan tema-tema penting untuk didiskusikan. Selanjutnya, disusun rencana/program dengan target-target terukur, serta mengimplementasikan program yang telah disusun dengan baik. Untuk itu, upaya untuk mengintegrasikan kebutuhan dan praktik pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat menjadi suatu keniscayaan. Hendaknya disadari bahwa lembaga pendidikan tinggi sebagai bagian dari ekosistem inovasi yang kompleks. Kegiatan-kegiatan inovatif perlu terus-menerus dilakukan dengan tujuan mempromosikan pembangunan dan masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, bahkan global.

Makalah ini akan mencoba menjelaskan beberapa aspek pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi, di "era" masyarakat 5.0. Sengaja saya menulis "era", dan bukan era, karena menurut hemat saya, masyarakat 5.0 (*Society 5.0*) merupakan suatu istilah atau konsep yang masih terus berkembang pendefinisianannya maupun cakupan pembahasannya. Sebelum sampai pada pokok uraian tersebut, saya menguraikan konsep Masyarakat 5.0 dan perlunya transformasi pendidikan sebagai implikasinya.

MASYARAKAT 5.0 (*SOCIETY 5.0*) DAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN

Istilah Masyarakat 5.0 (*Society 5.0*) pertama kali muncul di Jepang pada 2016 dan sejak itu menyebar dan konsep dasarnya terus dibentuk. Masyarakat 5.0 adalah istilah yang digunakan dalam *Fifth Science and Technology Basic Plan*, yang dikaji oleh Dewan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Inovasi Pemerintah Jepang. “Masyarakat 5.0” dapat didefinisikan sebagai “masyarakat cerdas”, yang benar-benar mengintegrasikan dunia fisik dan dunia maya. Meskipun berfokus pada kemanusiaan (*humanity*), 5.0 mengacu pada jenis masyarakat baru; inovasi dalam ilmu dan teknologi menempati tempat yang menonjol dengan tujuan menyeimbangkan masalah sosial yang perlu dipecahkan sembari memastikan perkembangan ekonomi.

Jepang memperkenalkan masyarakat 5.0 dengan memberi ilustrasi seperti tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Definisi Masyarakat 5.0 (*Society 5.0*)

Masyarakat 5.0 tidak didefinisikan oleh gelombang inovasi ini, tetapi inovasi telah menjadi model masyarakat. Masyarakat 5.0 didasarkan pada berbagai pilar, termasuk industri 4.0 dan sibernika atau *cybernetics* (Salgues, 2018:7). Sibernika adalah bidang interdisipliner

yang bertujuan untuk mengembangkan teknologi, industri dan masyarakat, yang dapat membantu, mendukung, dan memeriksa fungsi tubuh manusia. Sibernetika meliputi berbagai bidang, seperti pengembangan dan penyebaran robot kesehatan dan keperawatan, teknik, ilmu kedokteran, ilmu informasi (komunikasi), dan ilmu sosial. Sementara itu, sibernatika adalah ilmu yang mengatur atau mengelola informasi, dengan tujuan sistem penggerak. Sibernetika adalah alat yang diimplementasikan untuk melakukan sibernatika.

Berkenaan dengan Industri 4.0 sebagai pilar penting Masyarakat 5.0, sudah tentu kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan aktivitas pekerjaan di era revolusi industri 4.0 relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada era Masyarakat 5.0. Menurut Yamnoon (2018), kemampuan-kemampuan itu meliputi (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.

Kemampuan beradaptasi, kelincahan (*agility*), mobilitas, dan reaktivitas adalah kata-kata kunci dalam kehidupan masyarakat 5.0, yang mencakup fakta bahwa mutasi, perubahan, dan evolusi adalah konstanta yang dapat diamati setiap hari, yang juga tercermin dari infrastruktur, pengetahuan, dan keterampilan. Kemampuan beradaptasi, kelincahan dan reaktivitas sangat penting dan membutuhkan penerapan industri 4.0, menggunakan teknik aditif yang menggunakan lebih sedikit sumber daya untuk produksi. Mobilitas berdampak pada transportasi dan menjadikan orang lebih cerdas. Masyarakat 5.0 adalah "dunia baru" yang segar dan pertukaran menjadi hal yang penting. Konsep ini mempertanyakan keunggulan pertukaran ekonomi dan keunggulan gagasan.

Sejalan dengan cakupan konsep masyarakat 5.0 di atas, pendidikan harus mengedepankan pengembangan kreativitas. Menurut Campbell (1998:11), kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang bersifat baru dan berguna. Berbeda dengan Campbell, Santrock (2002:327) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Jika Campbell menekankan pada hasil, Santrock menekankan kedua-duanya, yakni cara atau poses dan hasil dari proses tersebut. Sementara itu, menurut Mayesty (1990:9), kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai bagi dirinya dan orang lain. Dari berbagai pandangan tersebut jelaslah bahwa kreativitas mengacu pada cara berpikir dan bertindak untuk menghasilkan suatu yang baru, orisinal, dan memiliki kemanfaatan baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Kreativitas peserta didik dapat diwujudkan manakala terselenggara pembelajaran yang efektif. Pembelajaran demikian akan dapat dicapai manakala pendidik mampu memilih, merancang, dan menggunakan pembelajaran yang inovatif serta berbasis pada kebutuhan para peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Joyce, Weil, & Calhoun (2011:1) bahwa kunci utama untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran efektif yang berorientasi pada kecerdasan.

Pendidikan juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan berpikir aras tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. HOTS—menurut Resnick (1987)—adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat simpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini sering digunakan untuk mengacu pada proses tingkat tinggi menurut taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu (1) keterampilan tingkat rendah dalam proses pembelajaran, yang mencakup mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*) dan (2) keterampilan berpikir tingkat

tinggi, yang mencakup keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Keterampilan berpikir aras tinggi dipicu oleh empat kondisi, yaitu (1) sebuah situasi belajar tertentu memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik; (2) kecerdasan tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor; (3) pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hirarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi dan interaktif; dan (4) keterampilan berpikir aras tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, dan keterampilan berpikir kritis (Suwandi, 2018a).

Menurut John Dewey, secara esensial berpikir kritis merupakan suatu proses aktif, seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis mengacu pada pada proses pengerahan segala pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Hal penting yang perlu mendapat perhatian para pendidik adalah bahwa peserta didik pada era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan era saat pendidik hidup di usianya. Prensky menyebut bahwa generasi yang lahir di era digital ini adalah *digital native*, yang artinya, sejak lahir telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti *computer*, *video game*, *digital music player*, kamera video, telpon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital (Prensky, 2001). Kondisi ini berdampak besar pada psikologis anak-anak muda bangsa ini, termasuk siswa dan mahasiswa. Tidak jarang terjadi pula pergeseran nilai dan makna pada mereka dalam memandang, menyikapi, dan mengatasi suatu permasalahan.

Pendidik diharapkan dapat memerankan diri secara baik dalam praktik pembelajaran. Pendidik dituntut mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam belajar untuk mengembangkan

kompetensi dan kreativitas mereka. Guru/dosen atau pendidik diharapkan mampu menghindari atau sekurang-kurangnya mereduksi terjadinya benturan kecerdasan, meminjam istilah yang diintroduksi Bellaca (2011:1) sebagai “*intelligence clash*.”

Praktik pembelajaran yang menekankan ekspositori hendaknya dikurangi. Pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi perlu lebih ditingkatkan. Dosen dapat menugasi mahasiswa untuk mengunduh materi dari berbagai laman kredibel, mengunduh artikel dari berbagai jurnal ilmiah; mengunduh buku, karya sastra, dan berbagai informasi lainnya. Selanjutnya, menugasi mahasiswa untuk mereviu, menemukan permasalahan, mendiskusikan dan mencari jawaban atas masalah tersebut.

Bagi siswa, komputer dan internet dapat dijadikan sarana yang efektif bagi siswa untuk belajar, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun demikian, tidak bisa dipungkiri adanya kenyataan bahwa para siswa dan generasi muda banyak membelanjakan waktu mereka untuk sekadar “ngobrol” melalui berbagai media sosial (medsos) yang ada, seperti *face book*, *whatsApp*, *twitter*, *instagram*, dan *path*. Masih banyak pengguna medsos di kalangan siswa belum memanfaatkan media tersebut untuk menambah atau memperkaya ilmu pengetahuan. Aktivitas membaca mereka belum terarah pada bacaan-bacaan yang bermutu (Suwandi, 2018b).

Transformasi pendidikan yang juga penting diupayakan di era Masyarakat 5.0 adalah pengintegrasian pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Materi ajar yang bersumber dari hasil-hasil penelitian—termasuk yang hasil riset yang dilakukan dosen—memungkinkan mahasiswa memperoleh materi atau bahan kajian mutakhir dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan diri mereka. Melalui bahan ajar hasil riset tersebut mahasiswa akan terbiasa berpikir dan bertindak yang berorientasi pada pemecahan masalah; menemukan alternatif jawaban atas masalah dengan menggunakan teori dan ancangan yang tepat. Pendidikan dan pengajaran juga perlu didisain dan dimplementasikan agar mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat. Inilah esensi pengabdian kepada masyarakat.

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM PERSPEKTIF MASYAKATAT 5.0

Esensi dari fase perubahan pada era Industri 4.0 sesungguhnya tidak jauh berbeda dari revolusi sebelumnya, yakni digerakkan oleh teknologi, mengganggu, dan membalikkan tatanan yang ada. Saat kita memasuki gelombang baru industrialisasi, kita seharusnya mendorong bentuk pendidikan untuk berubah. Namun demikian, sifat perubahan tersebut tentu sangat berbeda karena kita tidak lagi tahu seperti apa pekerjaan mada masa depan. Untuk itu, kita harus menumbuhkan kecerdikan dan ketahanan manusia sehingga anak-anak kita akan tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang belum dapat kita pahami atau prediksi sepenuhnya.

Kita perlu memeriksa dengan lebih saksama jalur yang paling cocok untuk kelompok siswa yang berbeda, untuk membantu mereka mencapai hasil yang baik. Keberhasilan pendidikan tidak dapat diukur hanya dengan tingkat kelulusan, hasil pekerjaan, atau peringkat internasional, tetapi ketahanan jangka panjang siswa, dan kemauan siswa untuk mengambil risiko, berinovasi, dan menciptakan. Untuk itu, perlu sistem pendidikan yang mendukung pembelajaran seumur hidup. Seluruh sistem pendidikan harus mengenali keragaman kekuatan dan talenta di antara para siswa atau mahasiswa. Proses pembelajaran hendaknya digerakkan oleh hasrat, diarahkan sendiri, belajar seumur hidup, dan tahan terhadap gangguan.

Ada sejumlah pendekatan yang dilakukan oleh negeri jiran (Singaura) dalam mereformasi pendidikan tinggi. Sebagaimana dinyatakan Lung (2018), ada lima strategi pokok, yaitu (1) pembelajaran berdasarkan pengalaman; (2) mempromosikan literasi digital; (3) diversifikasi jalur pendidikan tinggi; (4) dorong pembelajaran seumur hidup; dan (5) memperluas peran universitas. Sungguh implementasinya belum sebagaimana yang diharapkan, strategi pertama hingga keempat kiranya juga telah menjadi pilihan dan bahkan pengarusutamaan pendidikan di Indonesia.

Pertama, pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pendidikan tinggi harus mensimulasikan dan mempersiapkan siswa untuk kehidupan nyata sebanyak mungkin. Cara memperoleh pengetahuan

tidaklah sama dengan dulu karena teknologi telah membuat pengetahuan sangat mudah diakses. Hal yang sangat dihargai hari ini adalah bagaimana seseorang menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Dengan kata lain, pembelajaran menekankan pada keterampilan.

Seturut dengan itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan perguruan tinggi harus merujuk pada empat karakter belajar abad 21, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi atau yang dikenal dengan 4C (*critical thinking dan problem solving, creative and innovation, collaboration, and communication*). Untuk itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang menekankan pada ekspositori harus direduksi.

Sungguhpun ditulis pada tahun 1977, kritik W.S. Rendra atas praktik pendidikan yang dituangkan dalam puisi berjudul "Sajak Anak Muda" relevan dengan perbincangan tentang pendidikan dan pembelajaran pada era Masyarakat 5.0, yakni yang menekan pentingnya mengembangkan daya nalar dan kemampuan berpikir kritis; pendidikan yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah; pendidikan yang tidak boleh memasung kreativitas siswa; dan pendidikan yang menekankan pada kemampuan mencipta atau berkarya. Dengan demikian, pendidikan tidak boleh memandang dan memperlakukan siswa sebagai objek, tapi harus menempatkan mereka sebagai subjek dan partisipan aktif dalam pembelajaran.

Melalui puisi "Sajak Anak Muda", Rendra menghujamkan kritik pedas terhadap kebijakan dan praktik pendidikan kita yang kurang memperhatikan rasa keadilan dan tidak peduli akan keadilan; pendidikan yang kurang memperhatikan olah logika dan hanya menekankan pada kemampuan menghafal; pendidikan yang hanya mempersiapkan siswa untuk menjadi alat birokrasi; pendidikan yang cenderung mendoktrin siswa untuk patuh dan kurang menyediakan ruang dan waktu untuk bertukar pikir dan bertukar rasa; pendidikan yang hanya mampu mencetak generasi konsumen dan minus kemampuan mencipta atau memproduksi. Ujungnya, pendidikan hanya memproduksi pengangguran dan nihil memberi pencerahan. Rendra mengakhiri puisinya dengan bait:

Kita adalah angkatan gagap.
Yang diperanakan oleh angkatan kurangajar.
Daya hidup telah diganti oleh nafsu
Pencerahan telah diganti oleh pembatasan.
Kita adalah angkatan yang berbahaya.

Jika kita merefleksi dengan jujur, banyak hal yang dikritik Rendra lebih dari 40 tahun silam masih terjadi dalam praktik pendidikan masa kini. Berikut puisi utuh Rendra "Sajak Anak Muda"

W.S. Rendra
Sajak Anak Muda

Kita adalah angkatan gagap
yang diperanakan oleh angkatan takabur.
Kita kurang pendidikan resmi
di dalam hal keadilan,
karena tidak diajarkan berpolitik,
dan tidak diajar dasar ilmu hukum

Kita melihat kabur pribadi orang,
karena tidak diajarkan kebatinan atau ilmu jiwa.

Kita tidak mengerti uraian pikiran lurus,
karena tidak diajar filsafat atau logika.

Apakah kita tidak dimaksud
untuk mengerti itu semua ?
Apakah kita hanya dipersiapkan
untuk menjadi alat saja ?

inilah gambaran rata-rata
pemuda tamatan SLA,
pemuda menjelang dewasa.

Dasar pendidikan kita adalah kepatuhan.
Bukan pertukaran pikiran.
Ilmu sekolah adalah ilmu hafalan,
dan bukan ilmu latihan menguraikan.

Dasar keadilan di dalam pergaulan,
serta pengetahuan akan kelakuan manusia,
sebagai kelompok atau sebagai pribadi,
tidak dianggap sebagai ilmu yang perlu dikaji dan diuji.

Kenyataan di dunia menjadi remang-remang.
Gejala-gejala yang muncul lalu lalang,
tidak bisa kita hubung-hubungkan.
Kita marah pada diri sendiri
Kita sebal terhadap masa depan.
Lalu akhirnya,
menikmati masa bodoh dan santai.

Di dalam kegagapan,
kita hanya bisa membeli dan memakai
tanpa bisa mencipta.
Kita tidak bisa memimpin,
tetapi hanya bisa berkuasa,
persis seperti bapak-bapak kita.

Pendidikan negeri ini berkiblat ke Barat.
Di sana anak-anak memang disiapkan
Untuk menjadi alat dari industri.
Dan industri mereka berjalan tanpa berhenti.
Tetapi kita dipersiapkan menjadi alat apa ?
Kita hanya menjadi alat birokrasi !
Dan birokrasi menjadi berlebihan
tanpa kegunaan –
menjadi benalu di dahan.

Gelap. Pandanganku gelap.
Pendidikan tidak memberi pencerahan.
Latihan-latihan tidak memberi pekerjaan
Gelap. Keluh kesahku gelap.
Orang yang hidup di dalam pengangguran.

Apakah yang terjadi di sekitarku ini?
Karena tidak bisa kita tafsirkan,
lebih enak kita lari ke dalam puisi ganja.

Apakah artinya tanda-tanda yang rumit ini?
Apakah ini? Apakah ini?
Ah, di dalam kemabukan,
wajah berdarah
akan terlihat sebagai bulan.

Mengapa harus kita terima hidup begini?
Seseorang berhak diberi ijazah dokter,
dianggap sebagai orang terpelajar,
tanpa diuji pengetahuannya akan keadilan.
Dan bila ada ada tirani merajalela,
ia diam tidak bicara,
kerjanya cuma menyuntik saja.

Bagaimana? Apakah kita akan terus diam saja.
Mahasiswa-mahasiswa ilmu hukum
dianggap sebagi bendera-bendera upacara,
sementara hukum dikhianati berulang kali.

Mahasiswa-mahasiswa ilmu ekonomi
dianggap bunga plastik,
sementara ada kebangkrutan dan banyak korupsi.

Kita berada di dalam pusaran tatawarna
yang ajaib dan tidak terbaca.
Kita berada di dalam penjara kabut yang memabukkan.
Tangan kita menggapai untuk mencari pegangan.

Dan bila luput,
 kita memukul dan mencakar
 ke arah udara
 Kita adalah angkatan gagap.
 Yang diperanakan oleh angkatan kurangajar.
 Daya hidup telah diganti oleh nafsu.
 Pencerahan telah diganti oleh pembatasan.
 Kita adalah angkatan yang berbahaya.

Pejambon, Jakarta, 23 Juni 1977
Potret Pembangunan dalam Puisi

Kita sadari bahwa 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 akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, tanpa kecuali bidang pendidikan.

Proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah juga akan mengalami disrupsi. Dengan terbukanya arus informasi dan komunikasi saat ini, pengembangan pola pembelajaran bauran (*blended learning*) merupakan suatu alternatif yang bisa dipilih untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi.

Dalam hal pemilihan dan penyediaan bahan ajar bahasa Indonesia misalnya, berbagai laman di internet menyediakan materi ajar yang sangat kaya dan beragam. Guru bisa memilih dan mengolahnya menjadi bahan ajar untuk memenuhi kebutuhan siswa. Bahan ajar, menurut Tomlinson (2011), merujuk pada sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan pembelajaran bahasa. Bahan ajar dapat berupa video, DVD, email, YouTube, kamus, buku tata bahasa, dan buku kerja. 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. Berbagai bahan ajar tersebut dengan sangat mudah didapat.

Selain bahan ajar di atas, kita dengan mudah menemukan sastra sisber. Kemunculan sastra siber dalam kesusastraan Indonesia, selain menyediakan ruang bagi siapa pun yang hendak menuangkan ide dan imajinasinya baik berupa puisi, cerpen, maupun bentuk karya sastra lainnya, memberi kemudahan bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar. Sastra siber juga memberi kemudahan kepada siswa untuk mengakses dan mengunduhnya, baik untuk tujuan rekreatif, keperluan pembelajaran, dan bahkan pemenuhan minat sastra yang hendak dikembangkannya.

Untuk dapat membelajarkan bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan pembelajaran bauran, seorang guru perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* dan menghubungkan antara keduanya. Guru dituntut memiliki kompetensi tentang isi materi pelajaran (*content knowledge*). Selain itu, sudah barang pasti guru harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan pedagogikal (*pedagogical knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses dan hasil belajar.

Kedua, mempromosikan literasi digital. Perguruan tinggi harus membuat perubahan kurikulum untuk memastikan bahwa para siswa berpengalaman dalam lingua franca terbaru dalam perdagangan atau perekonomian internasional. Sebagian besar universitas di Singapura telah membuat penalaran kuantitatif dan mata pelajaran wajib berpikir komputasi untuk semua mahasiswa. Mata kuliah berkaitan dengan teknologi informasi dan literasi digital menjadi pilihan yang paling populer.

Literasi digital dalam pendidikan bukanlah sebuah pilihan, tapi sebagai kebutuhan. Era Masyarakat 5.0 dan tentu Industri 4.0 menuntut pendidik dan lembaga pendidikan untuk melakukan transformasi pembelajaran, dari manual menuju digital. Kurikulum sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia juga sangat menekankan pentingnya literasi, bukan saja literasi lama (membaca, menulis, dan matematika), tapi juga literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi data adalah pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia

digital. Literasi Teknologi adalah memahami cara kerja mesin, dan aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*). Sementara itu, literasi manusia adalah pemahaman tentang humanitas, komunikasi, dan desain.

Ketiga, diversifikasi jalur pendidikan tinggi. Pendidikan harus mampu membantu membantu siswa mengidentifikasi dan mengejar minat mereka karena hal demikian akan membuat mereka termotivasi untuk belajar sepanjang hidup dan mencapai penguasaan dalam proses tersebut. Cara untuk mencapai ini adalah dengan menciptakan pembelajaran yang beragam untuk memenuhi kecenderungan siswa dan gaya belajar yang berbeda. Cara lain adalah dengan diversifikasi pengakuan dan penerimaan siswa. Siswa-siswa jauh lebih mungkin untuk memulai karier di sektor-sektor tempat mereka dilatih, dibandingkan dengan yang diterima hanya berdasarkan nilai akademik.

Keempat, dorongan pembelajaran seumur hidup. Belajar sepanjang hayat menjadi gerakan nasional untuk memberi peluang setiap orang untuk mengembangkan potensi mereka sepenuhnya sepanjang hidup mereka, terlepas dari titik awal mereka.

Hal ini berkaitan dengan mengenali beragam minat dan bakat, mendorong meritokrasi yang lebih luas berdasarkan penguasaan keterampilan, daripada hasil akademis masa lalu. Untuk tujuan ini, perlu perubahan besar institusi pendidikan tinggi untuk melepaskan diri dari kebiasaan tradisional mereka dan menjadi “pusat pembelajaran seumur hidup”. Sekarang, universitas sebagai pusat pembelajaran seumur hidup telah menyadari bahwa mereka tidak memiliki 3 hingga 4 tahun, tetapi 20, 30 tahun untuk bekerja dengan siswa karena mereka akan terus kembali untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan keterampilan setelah lulus.

SIMPULAN

Masyarakat 5.0 adalah masyarakat yang cerdas dan bijak, yang antara lain berpenciri bahwa inovasi dalam ilmu dan teknologi memegang peran sentral dan strategis dengan tujuan utama memecahkan masalah sosial. Konsekuensinya, pendidikan dituntut

mampu membekali siswa keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Pendidikan harus menumbuhkan kecerdikan dan ketahanan sehingga anak-anak kita akan tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang belum dapat diprediksi sepenuhnya. Jika siswa/mahasiswa dituntut kreatif, maka pendidik harus pula kreatif. Dosen dan guru tidak boleh terjebak dalam tugas-tugas rutin belaka. Dosen dan guru perlu membuktikan diri mampu berpikir dan bertindak 'out of the box' dengan berani membuat dan mengimplementasikan program yang belum pernah dilakukan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bellanca, J. 2011. *200+ Active Learning Strategies and Projects for Engaging Students' Multiple Intelegence* (Second Edition), terjemahan Siti Mahyuni. Jakarta: PT Indeks.
- Campbell, D. 1998. *Mengembangkan Kreativitas*, terjemahan. Manhunghardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Fisher, A. 2001. *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. 2011. *Models of Teaching, Model-Model Pengajaran*, terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lung, Nicky. 2018. "Singapore Minister of Education on the Importance of Higher Education Reform for Industry 4.0". <https://www.opengovasia.com/singapore-minister-of-education>.
- Mayesti, M. 1990. *Creative Activities for Young Children 4th Ed.: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publisher Inc.
- Prensky, M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9(5).
- Rendra. 1996. *Potret Pembangunan dalam Puisi*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Resnick, L. B. 1987. *Education and Learning to Think*. Washington, D.C: National Scademy Press.

- Salgues, B. 2018. *Society 5.0: Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools*. London: ISTE Ltd and John Wiley & Sons, Inc.
- Santrock, J.W. 2002. *Live-Span Development, terjemahan Juda Damanik dan Achmad Chusairi*. Jakarta: Erlangga.
- Suwandi, S. 2018a. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Berorientasi pada Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa". Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesi FBS Universitas Negeri Medan.
- Suwandi, S. 2018b. "Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Efektif di Era Revolusi Industri 4.0". Makalah dipresentasikan pada Kongres Bahasa Indonesia XI yang diselenggarakan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- 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.



Tidak seperti teks-teks literer-artistik, peranti-peranti teknologis cenderung membatasi imajinasi, memperlemah sensibilitas, dan membuat pikiran menjadi pasif. Pemikiran semacam ini bukanlah perwujudan alergi pada budaya peranti. Juga bukan merupakan sebuah “tangisan romantis” dan pernyataan bela-sungkawa atas terancamnya eksistensi teks-teks literer-artistik umumnya di tengah kehidupan yang makin teknologis. Yang jelas, pengaruh peranti terhadap kejiwaan manusia, terlebih pada anak-anak dan remaja, tidak pernah sebanding dengan teks-teks sastra sebagai produk budaya literer-artistik. Retensi pikiran dan imajinasi para “pembaca” teks-teks literer-artistik lebih besar dibandingkan dengan pengaruh produk budaya peranti yang berlangsung hanya sebentar saja, bahkan ketika peranti-peranti itu telah diperkaya dengan tingkatan kreativitas yang tinggi sekalipun. Tentu argumentasi ini terlampau sepihak. Karena, dalam kenyataannya kita semua juga memiliki daya tolak terhadap produk-produk budaya peranti. Karenanya pula, kita mestinya tidak perlu berpikir bahwa “kekalahan” teks-teks artistik oleh peranti-peranti akan benar-benar terjadi. Semuanya berpulang pada sikap kultural kita. Di titik inilah pendidikan/pembelajaran sastra, sekali lagi, akan menemukan signifikansinya

(Suminto A. Sayuti, 2019)



Penerbit Kepel Press

Puri Arsita A-6
Jl. Kalimantan, Ringroad Utara, Yogyakarta
Telepon: 0274-884500, 081-227-10912
e-mail: amara_books@yahoo.com

 Amara Percetakan Penerbitan (Penerbit Amara Books)  @Penerbitamara

