



Penggunaan Media Virtual pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Kelimpahan

Purlilaiceu¹

¹Universitas Mathla'ul Anwar Banten

ARTICLE INFO

Article History:

Received 10.06.2021

Received in revised form
15.07.2021

Accepted 23.09.2021

Available online
01.10.2021

ABSTRACT

Entering the current era of abundance, all sectors, especially the education sector, are experiencing significant demands and changes. This is also based on the policy of implementing education during the Covid-19 pandemic emergency, so learning from home through distance or online learning is the main choice. As educators in this era, they are required to be more skilled and innovative in implementing online learning and being able to integrate learning with information and communication technology (ICT) in accordance with the criteria of 21st century teachers. This study aims to determine the utilization or effectiveness of using online-based virtual media on Indonesian Language and Literature learning. The method used in this research is descriptive quantitative. The data collection is done through an online questionnaire or questionnaire using google form. The research subjects were Indonesian language teachers and students at SMAN Cahaya Madani Banten Boarding School (CMBBS). The sampling technique in this study used the "Stratified random sampling" technique or stratified random sampling based on a certain level. Based on the research results, the authors conclude that the use of virtual online media is very effective and helps the learning process at SMAN CMBBS and this can certainly answer the challenges in an era of abundance..

Keywords:

Era of Abundance, Learning, Virtual Media

DOI 10.30653/003.202172.192



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021.

PENDAHULUAN

Setelah memasuki *era revolusi industri 4.0*, tidak dapat dipungkiri perlahan semua aktivitas dapat dilakukan dengan digitalisasi. Interaksi antara manusia dan teknologi sudah tidak dapat terbendung lagi. Pemenuhan kebutuhan kini tersedia secara digital mulai dari jual beli, transaksi pembayaran sampai dengan produksi. Pada dasarnya era ini merupakan perubahan dimana untuk memproduksi suatu barang memanfaatkan mesin sebagai tenaga penggerak. Dapat dikatakan bahwa pada abad ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas.

¹Corresponding author's address: Universitas Mathla'ul Anwar Banten
e-mail: Purlilaiceu83@gmail.com

Berdasar pada *era revolusi* di atas saat ini kita dihadapkan dengan *era kelimpahan*. Secara etimologi kata *era* merupakan kurun waktu atau masa dan *kelimpahan* adalah dikaruniai atau diberi banyak. Jadi dapat dikatakan bahwa *era kelimpahan* merupakan masa dimana diberikan karunia yang berlebih. Karunia berlebih disini dapat dipahami dengan pola kemudahan dalam melakukan interaksi. Semua sektor kehidupan akan mendapatkan dampak kemudahan dalam prosesnya, termasuk didalamnya bidang pendidikan. *Era kelimpahan* pada bidang pendidikan saat ini dapat ditandai dengan eratnya penggunaan teknologi. Kemajuan teknologi tidak dapat dibendung lagi dan membuat manusia dipaksa untuk mampu segera beradaptasi agar tidak tergilas oleh teknologi yang akan terus mengalami perkembangan. Ketika pendidikan dihantarkan pada proses lebih mudah, maka pelaku dalam bidangnya dituntut untuk lebih terampil.

Dimasa *era kelimpahan* tentunya arus perubahan pada bidang pendidikan dalam hal ini guru memainkan peranan sangat penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peran guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge*, mediator, dan fasilitator melainkan dapat mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Michael Dictop dalam Rusman (2012:17) bahwa salah satu kriteria guru pada abad ke-21 harus berusaha belajar terutama ilmu pengetahuan dan teknologi yang baru serta dapat menggunakan peralatan digital sebagai media pembelajaran. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media merupakan penyalur informasi atau teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Miarso (2004:458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan penelitian kali ini, penulis menentukan tujuan penelitian untuk mengetahui tentang pemanfaatan penggunaan media virtual berbasis online oleh guru dan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Sejak ditetapkannya kebijakan tentang pelaksanaan pendidikan di masa darurat pandemik *Covid-19* secara massif dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di semua jenjang pendidikan. Maka dari itu, para guru dan peserta didik dipaksa untuk belajar secara terpisah di tempat masing-masing dengan memanfaatkan beragam produk teknologi informasi serta peralatan pendukungnya. Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimasa pandemik yaitu melalui pemanfaatan TIK dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *online virtual* atau *video conference*.

Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya memiliki fungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Pemilihan media yang digunakan oleh guru tentunya harus mempertimbangkan prinsip efektivitas dan efisiensi. Melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) media yang digunakan dalam pembelajaran tentunya dapat mempermudah dan membantu guru dan peserta didik. Media virtual merupakan desain yang mengefektifkan dan mengefisiensikan metode pembelajaran dengan menggunakan internet sehingga dapat menyampaikan informasi dan berkomunikasi. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran karena media virtual digunakan untuk menunjang kegiatan tatap muka. Media ini dapat diterapkan sebagai salah satu sarana yang menunjang proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring.

Karakteristik utama dari media pembelajaran *online virtual* yakni media berupa kelas maya dan bersifat fleksibel dengan memanfaatkan multimedia interaktif *online* dan sistem respon dilakukan secara otomatis. Sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis *online virtual* ini, peserta didik mampu belajar tanpa harus bertatap muka langsung melainkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Guru dan peserta didik mendapatkan kebebasan untuk saling berinteraksi secara maya dan mempelajari materi yang ingin dipelajari. Penggunaan media *virtual* secara *online*

dalam proses pembelajaran jarak jauh di *era kelimpahan* saat ini dirasakan lebih memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik dan mempengaruhi sisi efisiensi serta berpengaruh dalam mentransformasikan bentuk pembelajaran jarak jauh menjadi bentuk budaya pembelajaran yang baru.

Pemanfaatan dari media *virtual* antaralain: pertama, sebagai alat penghubung keterpisahan antara guru dan peserta didik. Maksudnya adanya keterpisahan antara ruang dan waktu tidak menjadi kendala sehingga dunia maya dapat dijadikan sarana pembelajaran. Kedua, efisiensi yang disediakan memberikan banyak kemudahan sehingga akses terbuka dan kebebasan memilih sumber belajar. Ketiga, berbasis jaringan maksudnya media yang diakses menggunakan jaringan internet disebut media *online* atau media *online virtual* pastinya berbasis jaringan karena berhubungan dengan dunia maya.

kelebihan dan kekurangan dari media *virtual* secara online atau *video conference* yaitu apabila akses terhadap internet bukan merupakan masalah, maka peserta didik dapat belajar dimana saja sesuai kecepatan belajar dan kondisi yang dimiliki. Selain itu belajar dengan media *virtual* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai interaksi dan berkolaborasi dengan guru, peserta didik, dan sumber belajar lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa secara ekonomis peserta didik dapat tetap tinggal di rumah tanpa harus mengeluarkan biaya untuk transportasi dan akomodasi. Selain itu peserta didik juga dapat tetap melakukan kegiatan sehari-hari. Disamping kelebihan, terdapat beberapa keterbatasan media *virtual* yaitu masalah akses internet, khususnya di daerah terpencil serta geografis dan masyarakat dengan tingkat sosial ekonomi yang rendah. Sulitnya membuat peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar, menuntut adanya pelatihan dan bantuan teknis baik bagi guru maupun bagi peserta didik, belum adanya mekanisme mengontrol kualitas untuk meyakinkan bahwa informasi yang tersedia akurat atau bias (Simonson, dkk dalam Rusman. 2012).

Adapun jenis atau ragam dari media virtual atau *video conference* yang dapat digunakan diantaranya Aplikasi Zoom, merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi yang berkantor pusat di San Jose California Amerika Serikat ini didirikan sejak tahun 2011 dan digunakan oleh berbagai organisasi dan perusahaan untuk mengakomodir para karyawan dari jarak jauh. Aplikasi zoom dapat mendukung peserta hingga 1000 dan 49 video di layar. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat komputer seluler. Fitur dalam aplikasi zoom memiliki video dan audio, alat kolaborasi bawaan, keamanan, rekaman, transkrip, fitur penjadwalan, dan obrolan tim. Adapun langkah yang dapat ditempuh untuk menggunakannya yaitu buka *zoom* desktop dengan masuk ke *zoom* lalu klik gabung dan pilih jika ingin menghubungkan audio atau video dan klik bergabung.

Aplikasi berikutnya adalah *google meet* yaitu layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*. Adapun keunggulan yang dimiliki pada aplikasi ini dapat membantu para pekerja untuk tetap melakukan rapat atau diskusi dimana saja dengan menggunakan *video call*. Kini siapa saja yang memiliki akun *google* dapat membuat rapat *online* dengan peserta hingga 100 orang. Aplikasi ini juga dapat dinikmati melalui perangkat seluler android dan desktop.

Microsoft Team salah satu aplikasi *video conference* yang dapat mendukung kegiatan selama WFH. Aplikasi ini gratis dan tersedia untuk laptop dan android. Microsoft team juga memungkinkan pengguna untuk berbagi file dan dokumen saat melakukan panggilan video. Pengguna bisa merekam aktivitas *meeting virtual* untuk kemudian dijadikan sebagai informasi pendukung pekerjaan. Pada dasarnya ketiga aplikasi diatas memiliki kekurangan dan kelebihan tetapi pada saat ini aplikasi tersebut sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran secara *online* dan sangat terjangkau.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala, dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis, serta akurat. Metode deskriptif kuantitatif ini dilakukan untuk meneliti tentang efektivitas dan pemanfaatan penggunaan media virtual pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Adapun subjek penelitian adalah guru bahasa Indonesia dan peserta didik di SMAN Cahaya Madani Banten *Boarding School* (CMBBS). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik “*Stratified random sampling*” atau sampel acak berstrata berdasarkan pada tingkatan tertentu dimana peneliti sudah mengetahui kesamaan dan perbedaan. Berdasarkan metode yang telah ditetapkan penulis, maka pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui angket atau kuisisioner secara *online* dengan menggunakan *google form*. Angket atau kuisisioner yang disebar kepada seluruh guru bahasa dan sastra Indonesia serta peserta didik pada setiap angkatan kelas.

DISKUSI

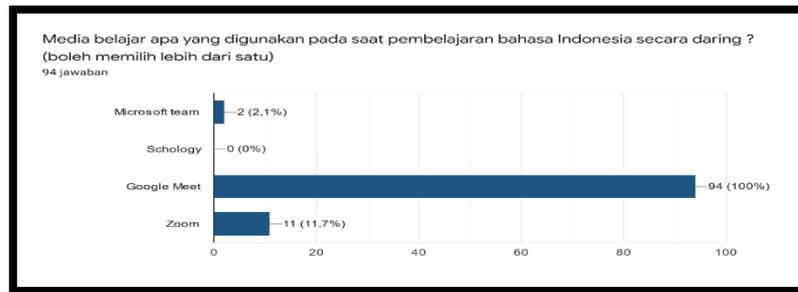
Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian, yang terdiri atas deskripsi data, analisis data, interpretasi hasil penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh dari sampel atau responden yang berjumlah 94 orang. Pengumpulan data diperoleh melalui angket atau kuesioner secara *online* dengan menggunakan *google form*. Angket yang ditanyakan menggali informasi tentang efektivitas penggunaan media virtual pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah.

Berdasarkan angket yang diajukan yaitu terdiri dari sepuluh pertanyaan dan menentukan jawaban yang dapat dipilih. Melalui pertanyaan pertama tentang kesulitan yang dialami responden ketika pembelajaran dengan media virtual diperoleh data sebagai berikut. Dapat diketahui bahwa 11,7% responden merasa kesulitan, 31,9% responden tidak merasa kesulitan, dan 58,4% responden merasa biasa saja pada pembelajaran daring dengan media virtual.. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah responden tidak merasa kesulitan dan menganggap pembelajaran secara virtual bukanlah kendala. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



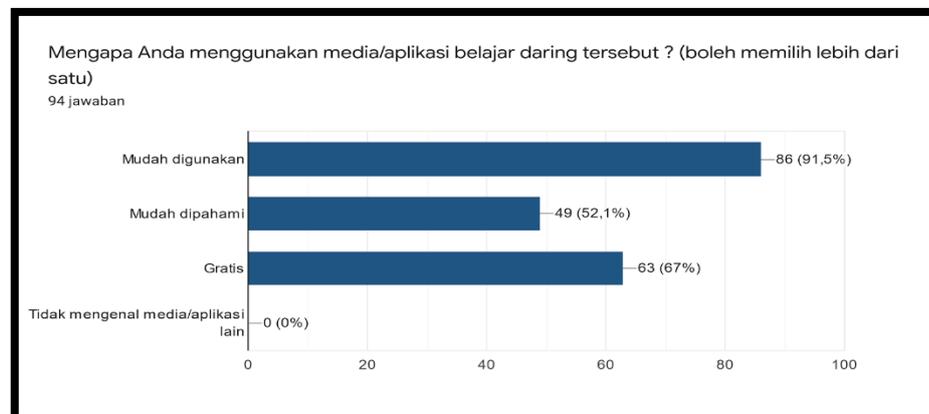
Gambar 1. Hasil Angket Responden

Pertanyaan kedua menanyakan tentang media virtual apa yang sering digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Maka diperoleh data 94% responden menjawab media atau aplikasi yang digunakan adalah google meet, 11,7% menggunakan aplikasi zoom, dan 2,1% memilih Microsoft team. Jadi dapat disimpulkan bahwa media virtual yang sering digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah aplikasi google meet. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



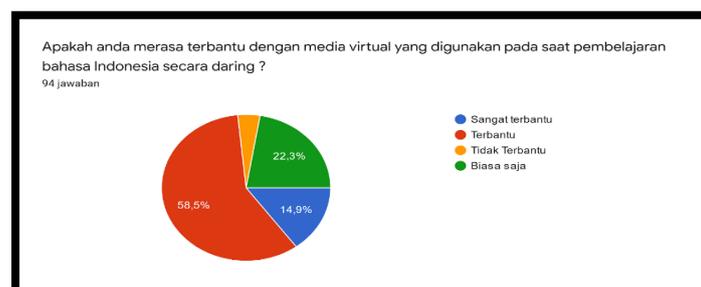
Gambar 2. Penyajian Data Angket Responden

Pertanyaan ketiga dari angket yang diajukan yaitu menanyakan tentang alasan menggunakan media atau aplikasi yang digunakan pada saat pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Dapat dikatakan bahwa responden 91,5% menjawab mudah digunakan, 52,1% menganggap bahwa aplikasi tersebut mudah dipahami dan 67% mengungkapkan alasan yaitu gratis. Jadi dapat dikatakan bahwa media virtual dapat memberikan solusi dan membantu kesulitan ketika pembelajaran jarak jauh karena aplikasi ini dianggap lebih hemat dan mudah digunakan. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



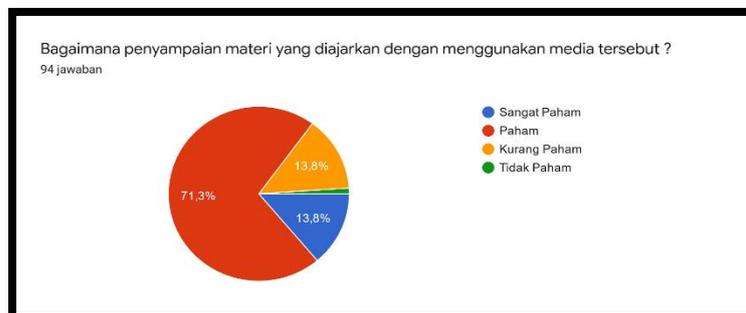
Gambar 3. Penyajian Data Hasil Angket Responden

Pertanyaan keempat dari angket yang diajukan yaitu pemanfaatan penggunaan media atau aplikasi yang digunakan pada saat pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Dapat dikatakan bahwa 58.5% responden merasa terbantu dengan adanya media virtual, 14,9% merasa sangat terbantu, dan 22,3% merasa biasa saja. Jadi data dikatakan bahwa secara umum responden merasa terbantu dengan adanya aplikasi atau media virtual. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



Gambar 5. Hasil Angket Responden

Pertanyaan kelima dari angket yang diajukan adalah pemahaman dalam penyampaian materi melalui media virtual. Diperoleh data responden 13,8 sangat paham dalam penyampaian materi, 71,3% merasa paham, dan 13,8% merasa kurang paham. Jadi dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan media online virtual secara umum dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



Gambar 6. Hasil Angket Responden

Pertanyaan keenam dari angket yang diajukan menanyakan apakah media yang digunakan sangat interaktif, maka diperoleh data bahwa 69,1% menyatakan bahwa media yang digunakan sangat interaktif dan 28,7% menjawab mungkin. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media virtual sangat interaktif sehingga pembelajaran tidak monoton. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



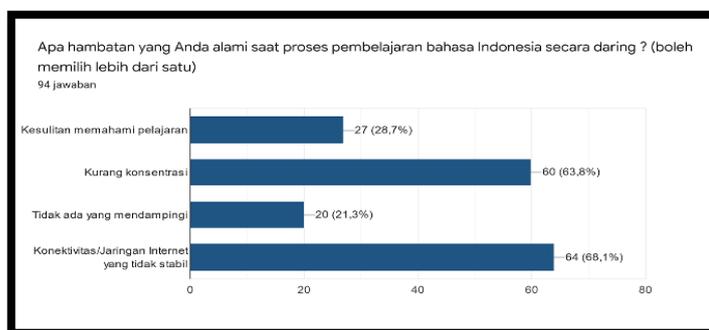
Gambar 7. Hasil Angket Responden

Pertanyaan ketujuh tentang bentuk penugasan yang mudah dilakukan pada saat pembelajaran jarak jauh yaitu 76,6% menjawab dengan tugas individu dan 23,4% tugas kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk penugasan dalam pembelajaran jarak jauh lebih efektif dengan tugas individu. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden



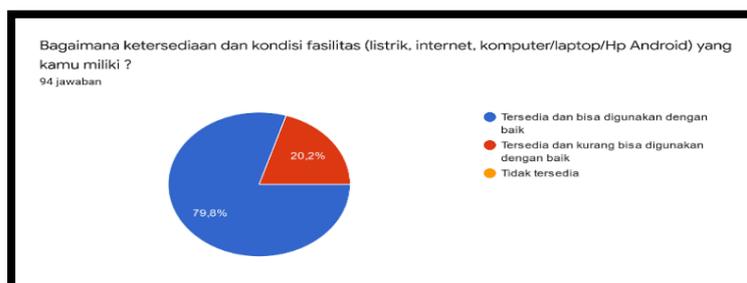
Gambar 8. Hasil Angket Responden

Pertanyaan kedelapan yang disampaikan kepada responden tentang hambatan yang dialami pada saat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan media virtual yaitu diperoleh data bahwa 68,1% memberikan alasan bahwa konektivitas atau jaringan internet yang tidak stabil, 63,8% menyatakan kurangnya konsentrasi, 28,7% pada bagian materi tertentu mengalami kesulitan untuk memahami dikarenakan tidak ada yang mendampingi alasan tersebut disampaikan 21,3%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hambatan yang dialami responden pada saat melaksanakan pembelajaran secara virtual yaitu konektivitas atau jaringan internet yang kurang stabil dan kurangnya konsentrasi atau fokus. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



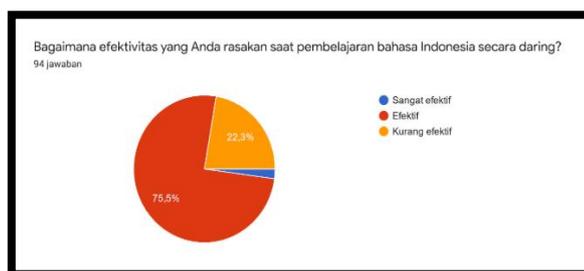
Gambar 9. Penyajian Data Hasil Angket Responden

Pertanyaan kesembilan yaitu menanyakan kesediaan dan kondisi fasilitas yang dimiliki responden ketika mengikuti pembelajaran daring yaitu, 79,8% responden memiliki ketersediaan fasilitas yang digunakan pada saat pembelajaran daring dan 20,2% menyatakan bahwa ketersediaan fasilitas kurang bisa digunakan dengan baik. Berikut adalah penyajian data hasil angket responden.



Gambar 10. Hasil Angket Responden

Pertanyaan kesepuluh menanyakan tentang efektivitas yang dirasakan responden pada saat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan media virtual yaitu 75,5% menjawab efektif dan 22,3% menjawab kurang efektif. Hal tersebut disampaikan karena pembelajaran secara online terkadang memiliki beberapa kendala diantaranya konektivitas atau jaringan internet yang kurang stabil.



Gambar 11. Hasil Angket Responden

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, tentang tanggapan responden mengenai media pembelajaran *online virtual* sebagai aplikasi yang digunakan pada pembelajaran secara daring memiliki simpulan sebagai berikut. Sesuai tanggapan responden bahwa secara umum responden tidak mengalami kesulitan dan telah terjadi interaktif pada proses pembelajaran serta materi yang disampaikan mudah dipahami. Selain itu aplikasi yang digunakan sangat mendukung selain lebih mudah juga gratis. Meskipun terkadang konektivitas atau jaringan internet yang bermasalah. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah dilakukan dengan lebih mudah meskipun keterpisahan jarak antara pendidik dan peserta didik. Berdasar pada pemaparan di atas peneliti peroleh simpulan bahwa penggunaan media *online virtual* sangat efektif dan membantu proses pembelajaran Bahasa, Sastra Indonesia di SMAN CMBBS dan hal ini tentunya dapat menjawab tantangan di era kelimpahan.

REFERENSI

- Alwasilah, C. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat.
- Alwi, H. (2003) *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Creswell, John W. *Research design Pendekatan Kualitatif, kKuantitatif, dan Mixed*. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Finoza, L. (2007). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemat Benih Teknologi pendidikan*. Jakrta: Prenada Media
- Kridalaksana, H. (2008). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasisi Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. 2012. Bandung: Alfabeta
- Penggunaan Media Virtual Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Tekanan di Kelas X SMK <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/215/1/Darmayanti.pdf>
- Media Berbasis Virtual Learning. <http://luckyfourd.blogspot.com/2018/04/media-berbasis-virtual-learning.html>
- Zaimar, S. (2011). *Telaah Wacana; Teori dan Penerapannya*. Depok: Komodo Books.
- <https://www.dewaweb.com/blog/zoom-meeting/>
- <https://idcloudhost.com/mengenal-google-meet-fitur-keunggulan-dan-cara-menggunakannya/>
- <https://glints.com/id/lowongan/microsoft-team/#.YIexbKExXIU>