

ISBN : 978-602-61535-0-0

Prosiding

KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA DAN BUDAYA 2017

“SASTRA, BAHASA, BUDAYA, DAN PENGAJARANNYA
DI ERADIGITAL”



Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Malang, 6 Mei 2017



The Multicultural University
unikama
Universitas Kanjuruhan Malang



KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA, DAN BUDAYA (KS2B) 2017
“Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital”

Malang, 6 Mei 2017

PROSIDING

Penanggung Jawab : Dr. Mujiono, M.Pd
Ketua : Ayu Liskinasih, SS., M.Pd
Sekretaris : Siti Mafulah, S.Pd., M.Pd
Editor : Prof. Dr. Soedjidjono, M.Hum
Rusfandi, M.A., Ph.D
Umi Tursini, M.Pd., Ph.D
Ayu Liskinasih, SS., M.Pd
Uun Muhaji, S.Pd., M.Pd
Setting dan Layout : Eko Urip Mulyanto, S.Pd., M.M

ISBN : 978-602-61535-0-0

Dipublikasikan Oleh:

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG

Jl. S. Supriadi No. 48 Malang

Telp: (0341) 801488 (ext. 341)

Fax: (0341) 831532

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselenggarakannya **Konferensi Nasional Sastra, Bahasa, dan Budaya (KS2B) 2017** dengan tema “**Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital**” yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Kanjuruhan Malang pada hari Sabtu, 6 Mei 2017 bertempat di Auditorium Multikultural Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA).

KS2B merupakan konferensi tahunan yang diselenggarakan oleh FBS UNIKAMA dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu di bidang bahasa, sastra, dan budaya. Melalui KS2B ini, berbagai berbagai hasil penelitian dengan berbagai sub tema akan dipresentasikan dan didiskusikan diantara peserta yang hadir dari berbagai kalangan seperti akademisi dari perguruan tinggi, peneliti, praktisi, tenaga pengajar, dan pemerhati dibidang ilmu bahasa, sastra, dan budaya.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada nara sumber; Prof. Dr. M. Kamarul Kabilan dari Universiti Sains Malaysia, Prof. Dr. Gunadi H. Sulisty, M.A dari Universitas Negeri Malang, Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd dari Universitas Negeri Malang, dan Christopher Foertsch, M.A dari Oregon State University.

Besar harapan saya penyelenggaraan KS2B yang kedua ini akan diteruskan dengan penyelenggaraan pada tahun-tahun berikutnya sehingga dapat terus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk perkembangan dan pengajaran ilmu Bahasa, Sastra, dan Budaya di Indonesia.

Malang, 6 Mei 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Dr. Mujiono, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Pengenalan Film Pendek Dalam Pengajaran Sastra bagi Pembelajar Bahasa Inggris: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Era Internet.....	1
(Adityas Nirmala)	
The Memes Fandom: Magnifying Memes as an Agent of Change.....	11
(Agnes Dian Purnama)	
Pengintegrasian Teori <i>SIBERNETIK</i> dalam Sastra, Bahasa dan Pengajarannya di Era Digital.....	23
(Agus Hermawan)	
Kontribusi Pengetahuan Tokoh Fahmi pada Penerapan Nilai-nilai Dakwah dalam Novel <i>Api Tuhid</i> Karya Habiburrahman El Shirazy	29
(Ahmad Husin, Wahyudi Siswanto)	
Pengembangan Teknologi Digital melalui Media Massa dalam Pengajaran Bahasa dan Budaya kepada Siswa pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar.....	37
(Andiwi Meifilina)	
Modifikasi Seni Wayang Topeng Malangan pada Era Digital.....	45
(Arining Wibowo, Aquarini Priyatna)	
Pengaruh Pemanfaatan LCD dan Audio pada Mata Kuliah <i>HISTORY OF ENGLISH LANGUAGE</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa UNIPDU Jombang.....	51
(Binti Qani'ah)	

Accommodating Cognitive Presence in Teaching English as a Foreign Language in The IMOOC (Indonesian Massive Open Online Course).....	55
(Daniel Ginting)	
Tantangan Sastra Lisan ditengah Era Digital.....	65
(Dedy Setyawan)	
Teaching Literary Appreciation based on School Curriculum.....	71
(Dian Arsitades Wiranegara)	
Fenomena Makian di Era Digital: Selayang Pandang	77
(Eli Rustinar, Cece Sobarna, Wahya, Fatimah Djajasudarma)	
Mencari Jejak Tautan Historis Cerita Rakyat di Jawa Timur (Sebuah Pelacakan Legenda di Kabupaten Malang, Pasuruan, Probolinggo, Biltar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek).....	87
(Gatot Sarmidi)	
Ideologi Perempuan dalam Film <i>Perempuan Berkalung Sorban</i>.....	95
(Liastuti Ustianingsih)	
Student Teachers' Beliefs on Teaching English as Foreign Language on Digital Era.....	103
(Noor Aida Aflahah)	
Eksistensi Sastra Online dalam Kesusastraan Indonesia dengan Tinjauan Sosiologi Sastra.....	111
(Nursalam)	
Pemanfaatan Media Sosial untuk Pengajaran Sastra di Era Digital.....	119
(Purbarani Jatining Panglipur, Eka Listiyaningsih)	
Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak.....	129

(Reza Fahlevi)

Improving Students' Vocabulary Mastery by Translating Comic.....139

(Rizky Lutviana)

Problematik Nilai Moral Media Online Komik Manga terhadap Revolusi Mental

Anak.....147

(Saptono Hadi)

Penggunaan Aplikasi EDMODO pada Kelas Vocabulary.....157

(Siti Mafulah)

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar.....163

(Suhardini Nurhayati)

The Correlation between Students' Learning Motivation and Vocabulary Mastery

toward Listening Comprehension of the Second Grade Students of MAN Klaten in

Academic Year of 2015/2016.....177

(Sujito, Yunia Fitriana)

Kestabilan Eksistensi Novel Cetak ditengah Kemajuan Era Digital dengan

Beredarnya Novel E-book.....187

(Suryani, Hawin Nurhayati)

Why Does Instructional Objective Matter in the Implementation of School Reform in

Indonesian Schools?.....193

(Umiati Jawas)

Membaca Fenomena-fenomena Sastra di Media Sosial.....205

(Yunita Noorfitriana)

Kajian Penggunaan Keigo dalam E-mail yang Ditulis oleh Penutur Jepang dan Penutur Indonesia dalam Bahasa Jepang.....217

(Zaenab Munqidzah)

Pengembangan Modul Pembelajaran Sastra Anak pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Kanjuruhan225

(Ahmad Husin, Darmanto, Ali Ismail, Andriani Rosita)

ICT-Based Authentic Assessment in the Context of Language Teaching in the Indonesian (Lower and Upper) Secondary Levels of Education: Potential Areas for Real-world Development.....238

(Gunadi Harry Sulistyono)

PEMANFAATAN *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Suhardini Nurhayati

S3 Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Negeri Malang
dinimenyok@gmail.com

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi informasi, berbagai kecanggihan mulai bermunculan, salah satunya adalah menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan secara online yang disebut dengan *Blended Learning*. *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia tak lagi hanya menerapkan sistem tatap muka. *Blended Learning* sebagai alternatif untuk mengintegrasikan cara pembelajaran tradisional tatap muka dan jarak jauh dengan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa. Pembelajaran bahasa pun lebih komunikatif dan bermakna karena memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Para siswa juga tidak hanya akan belajar bahasa Indonesia, namun diarahkan membuka interaksi dan mengikuti aktivitas sosial untuk memungkinkan mereka menerapkan ilmu yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah siswa sekolah dasar yaitu memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. *Blended learning* mempunyai beberapa model. Model yang sesuai di pendidikan dasar adalah *Model Web Centric Course* adalah penggunaan Internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka, sedangkan fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi bersumber hanya pada buku teks namun mempunyai banyak sumber dari internet yang dilokalisasi dalam beberapa ruang khusus. Beberapa platform yang digunakan dalam pembelajaran dengan *Blended Learning* pembelajaran bahasa Indonesia adalah *grup miling list seperti yahoo dan gmail*, Web Blog Guru, Sosial Media (Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan lain-lain yang langsung dikendalikan satu arah oleh guru. Adapun materi pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan dan sastra yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan sastra. Keempat keterampilan dan sastra ini diwujudkan dalam pembelajaran membaca, menulis, menjawab pertanyaan lisan/tulis, mengemukakan pendapat, menceritakan kembali, melaporkan pengamatan, menyusun dan membaca puisi/prosa, menyusun dialog dan bermain peran, dll. Semua materi tersebut selain diajarkan secara tatap muka juga diajarkan melalui *on line* yang dimasukkan dalam satu sumber *miling list, you tube, web blog guru, dan facebook sekolah*.

Kata kunci: *blended learning*, pembelajaran, bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung begitu pesat, sehingga sudah sewajarnya para ahli/pakar menyebut hal ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanannya, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan bakal terjadi berbagai perubahan di bidang informasi maupun bidang-bidang kehidupan lain yang berhubungan, sebagai implikasi dari perkembangan keadaan tersebut. Perubahan-perubahan yang akan dan sedang terjadi, terutama disebabkan oleh potensi dan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (*relationship*) dan memenuhi kebutuhan mereka akan informasi hampir tanpa batas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (*flexible*), terbuka, dan dapat diakses oleh siapapun juga yang memerlukannya tanpa memandang faktor jenis kelamin, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Sedangkan Mason R. (1994) berpendapat bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung sekolah.

Dahulu manusia sering mengalami kesulitan-kesulitan dikarenakan adanya beberapa keterbatasan dalam berhubungan satu dengan lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesulitan-kesulitan yang dialami manusia seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan, dan lain-lain. Saat ini kesulitan-kesulitan manusia dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai Teknologi Informasi dan Komunikasi mutakhir. Misalnya dengan adanya satelit hampir tidak ada lagi batas, jarak, dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju di mana pun dan kapan pun. Begitu juga dengan kemampuan menerima, mengumpulkan, menyimpan, dan menelusuri kembali informasi yang dimiliki oleh perangkat teknologi informasi seperti komputer, videotape, video compact disc, maka hampir tidak ada lagi hambatan yang dialami untuk memenuhi segala kebutuhan dan keperluan yang berkenaan dengan kemampuan sasaran yang digunakan.

Dunia pendidikan di Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan dan pelatihan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan dan pelatihan jarak jauh (*distance learning*). Berbagai sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dan pelatihan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM Multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan Televisi dan Video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran.

Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung akan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi itulah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih dikenal dengan istilah *Blended Learning*, yaitu menggabungkan pembelajaran konvensional (hanya tatap muka) dengan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui *Blended Learning* sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Konsep *Blended Learning*

Blended learning telah menjadi sangat mengikuti mode saat ini, terutama di pendidikan tinggi. Secara umum, blended learning memiliki tiga makna antara lain: 1) perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan berbasis web on-line; 2) kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan e-learning, dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan.

Model blended learning merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara-cara eksponensial sebagai teknologi baru yang kemungkinan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam uraian ini, blended learning dianggap sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran dengan pendekatan on-line.

Blended learning merupakan model pembelajaran campuran antara teknologi online dengan pembelajaran tatap muka dengan biaya yang rendah, tetapi cara efektif untuk

mengirimkan penge tahuan dalam dunia global. Sebagaimana pendapat lain dikatakan bahwa: *“A blended learning approach combines face to face classroom methods with computer- mediated activities to form an integrated instructional approach. In the past, digital materials have served in a supplementary role, helping to support face to face instruction”*(http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative/what_is_blended_learning). Selain itu *Blended learning is defined as a mix of traditional face-to-face instruction and e-learning* (Koochang, 2009). New South Wales Department of Education and Training (2002) provides a simple definition: *Blended learning is learning which combines online and face-to-face approaches*. Sampai sekarang, tidak ada consensus tentang definisi tunggal untuk blended learning. Selain itu, istilah "blended," "hybrid," dan "mixed-mode" yang digunakan secara bergantian dalam literatur penelitian terbaru. Istilah yang lebih disukai di Penn State dalam pembelajaran diatas adalah "blended".

Pada dasarnya, penggunaan model blended learning adalah cara baru untuk kedua mengajar dan belajar dalam lingkungan pendidikan dasar. Tiga alasan utama mengapa blended learning dipilih antara lain: 1) Memperbaiki materi pembelajaran; 2) Meningkatkan akses / fleksibilitas; dan 3) Meningkatkan efektivitas biaya. Tiga alasan pemilihan model blended learning di atas karena: 1) Berkontribusi dalam pengembangan dan dukungan strategi interaktif tidak hanya dalam mengajar tatap muka, tetapi juga dalam pendidikan jarak jauh. Mengembangkan kegiatan terkait dengan hasil pembelajaran yaitu fokus pada interaksi peserta didik, bukan hanya penyebaran konten. Selain itu, dapat menawarkan lebih banyak informasi yang tersedia bagi peserta didik, umpan balik yang lebih baik dan lebih cepat dalam komunikasi yang lebih kaya antara guru dan siswa; dan 2) Akses untuk belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pertumbuhan pembelajaran lingkungan. Peserta didik dapat mengakses materi setiap saat dan dimana saja. Selanjutnya, mereka dapat melanjutkan sesuai dengan kemampuannya. Namun model blended learning memungkinkan mereka setelah menyelesaikan pekerjaan mereka, keluarga dan komitmen sosial lainnya untuk mulai belajar.

Program model blended learning mencakup beberapa bentuk alat pembelajaran, seperti kolaborasi perangkat lunak, program berbasis web online, dan elektronik yang mendukung sistem kinerja dalam tugas lingkungan belajar, dan pengetahuan manajemen sistem.

Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Paradigma pembelajaran bahasa telah mengalami pergeseran sejak terjadinya perubahan Kurikulum 1984 ke Kurikulum 1994 yang lalu. Pergeseran itu ditandai dengan berubahnya orientasi pembelajaran pada saat diberlakukannya Kurikulum 1984. Ketika Kurikulum 1984 diberlakukan, pembelajaran berfokus pada penguasaan hal-hal yang bersifat gramatikal. Sementara itu, Kurikulum 1994 yang diganti menjadi Kurikulum 2004 dan kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum 2006 menghendaki pembelajaran berorientasi pada pengembangan 4 keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Orientasi pembelajaran pada keempat keterampilan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Orientasi ini berubah dalam Kurikulum 2013 (K13) yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai *penghela* bagi semua muatan bidang studi. Jam belajar bahasa Indonesia lebih banyak dibanding muatan yang lain. Kondisi ini belum mampu menyentuh tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu; (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (3) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan (5) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain.

Belajar bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia sesuai standar kurikulum.

Standar kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap yang baik terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kurikulum ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan; (1) peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil pengetahuan bangsa sendiri; (2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar; (3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya; (4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah; (5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.

Menurut Eggen & Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu; (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan; (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran; (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya

didasarkan pada pengkajian; (4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi; (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir; dan (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Pembelajaran bukan hanya dilakukan melalui tatap muka di kelas saja, melainkan siswa bisa belajar di rumah, sehingga proses pembelajaran tidak terhenti di dalam kelas saja, melainkan siswa dapat meneruskannya di rumah. Untuk itu penulis mencoba menggunakan model pembelajaran berbasis ICT yaitu Blended Learning untuk kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia. Blended Learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau Blended e-Learning menggabungkan aspek Blended e-Learning seperti pembelajaran berbasis web, streaming video dengan pembelajaran tradisional atau tatp muka, sehingga judul artikel ilmiah ini adalah **Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.**

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini telah dilakukan di SD Insan Amanah Kota Malang yang beralamat di Perum Griyashanta Blok M- Jl. Soekarno Hatta Malang.

B. PEMBAHASAN

Peran Blended Learning dalam Pembelajaran

Pada dasarnya Blended Learning menekankan penggunaan Internet. Seperti pendapat Rosenberg (2001) menekankan bahwa Blended Learning merujuk pada penggunaan teknologi Internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Teknologi dan media lain pun dapat digunakan pada pembelajaran ini. Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini ialah teks, grafik animasi, simulasi, audio, video, soal-soal ujian, dan ada kelompok diskusi.

Perbedaan pembelajaran konvensional atau tradisional dengan Blended Learning yaitu dalam kelas tradisional, posisi guru sebagai fokus utamanya jadi guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Sedangkan dalam pembelajaran Blended Learning fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar harus mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran Blended Learning akan mengharuskan peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

Blended Learning ini bukan berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan, sehingga memudahkan para guru dan peserta didiknya berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Selain itu model pembelajaran Blended Learning ini dapat digunakan sebagai media ujian online yang memiliki banyak keunggulan diantaranya: Lebih mudah membuat variasi soal, memudahkan dalam penilaian karena skor nilai akan muncul jika ujian selesai dikerjakan, nilai hasil ujian siswa secara otomatis masuk ke link email guru dan siswa, sehingga memudahkan dalam pelaporan nilai ke orangtua dan sekolah, skor nilai dapat dilihat langsung oleh siswa dan akan tersimpan pada sistem, variasi pengacakan soal dan pilihan jawaban lebih mudah sehingga tingkat keakuratan hasil ujian siswa lebih terjamin, dapat menghemat kertas karena ujian dapat dilakukan secara online sekaligus

sebagai upaya pembiasaan budaya hemat energi dan ramah lingkungan sebagai implementasi sekolah adiwiyata.

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa meliputi perpaduan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pada pengembangan *Blended Learning* ini alat yang digunakan adalah Website sekolah yang dikembangkan dengan fitur *Blended Learning* sebagai pusat pembelajaran secara online yang didalamnya dilengkapi dengan media pembelajaran berupa;

- (1) ringkasan materi pelajaran bahasa Indonesia;
- (2) video pembelajaran sastra dan sosiodrama yang diunduh dari *youtube* dan video indie karya siswa SD Insan Amanah saat proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas (drama, pidato, pembacaan puisi, dll)
- (3) audio pembacaan pidato, musik pengiring drama, dll;
- (4) animasi kartun untuk pembelajaran menulis dan membaca bagi kelas rendah (1-3) dan pembelajaran menyimak serta berbicara bagi kelas tinggi (4-6);
- (5) gambar dari berbagai sumber di internet untuk membantu proses pembelajaran pengamatan dan menulis laporan; dan
- (6) aneka quiz soal interaktif dengan berbagai model seperti: pilihan ganda, isian singkat, benar salah, menjodohkan, TTS, dan millionaire.

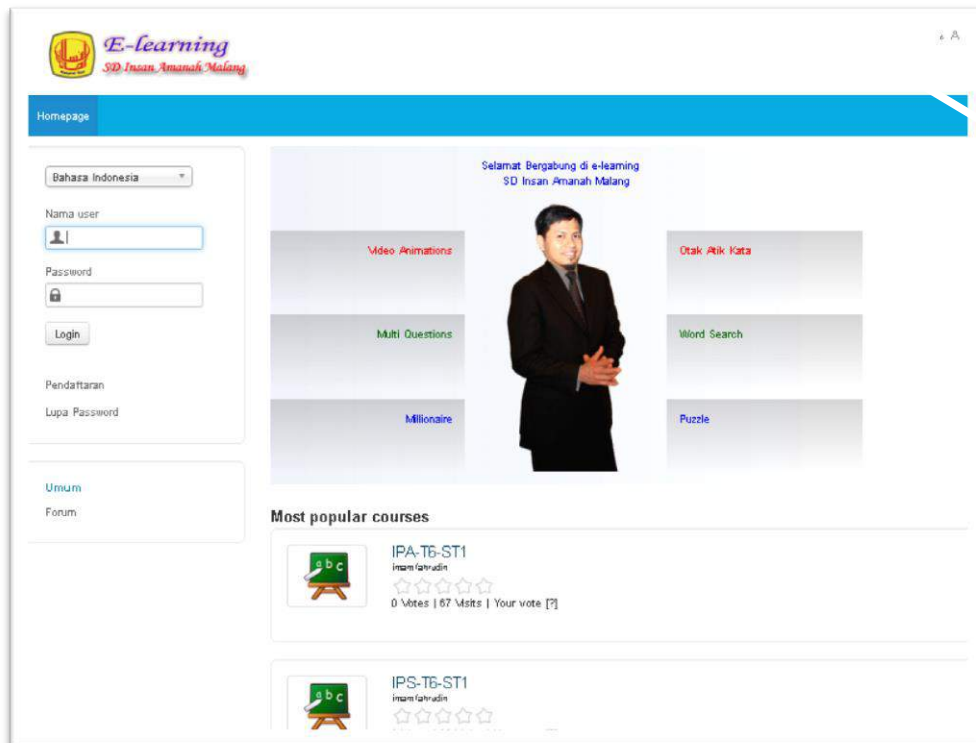
Website sekolah di SD Insan Amanah yang sudah dikembangkan untuk *Blended Learning* adalah <http://e-learning.insanamanah.sch.id> website tersebut dapat diakses secara online dengan media laptop, komputer, Tablet, dan Hand Phone yang terhubung dengan internet.

Pada penerapannya selain website yang bisa diakses secara online juga diperlukan beberapa alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti: Laptop, Komputer, Tablet, dan telepon genggam yang terintegrasi dengan jaringan internet. Jaringan internet di SD Insan Amanah cukup memadai untuk implementasi *blended learning*.

Gambar 1. Blended Learning terintegrasi di website sekolah



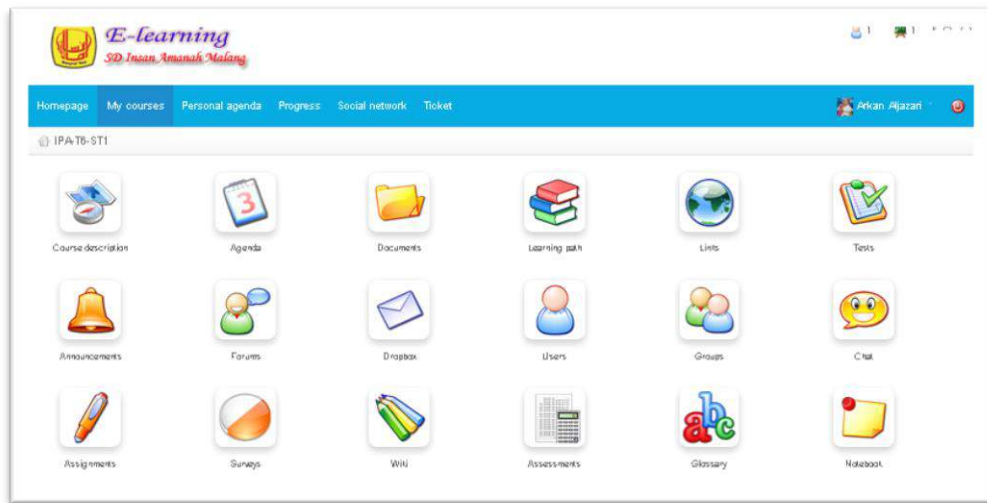
Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Blended Learning:



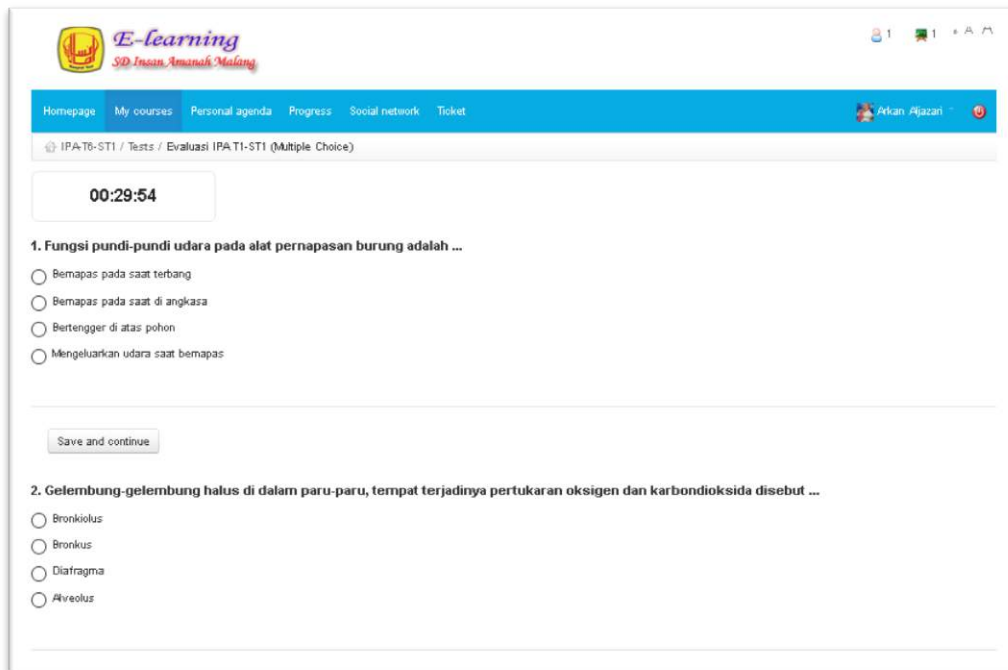
Gambar 3. Tampilan Deskripsi Materi Pembelajaran Pada Tiap Tema:



Gambar 4. Tampilan Menu Media Pembelajaran Disimpan dan Siap Digunakan:



Gambar 5. Tampilan Soal Model Pilihan Ganda:



Gambar 6. Tampilan Soal Model Multi Answer:

The screenshot shows an E-learning interface for 'SD Insan Amanah Malang'. At the top, there is a navigation menu with options: 'Homepage', 'My courses', 'Personal agenda', 'Progress', 'Social network', and 'Ticket'. Below the menu, the current page is identified as 'IPA-T6-ST1 / Tests / Quiz IPA Tema1 Sub Tema1'. A timer displays '00:44:37'. The question is: '1. Berikut ini yang termasuk bagian rangka anggota gerak atas adalah...'. There are four options with checkboxes: 'Tulang hasta' (checked), 'Tulang betis' (unchecked), 'Tulang pengumpil' (checked), and 'Tulang pelipis' (unchecked).

Gambar 7. Tampilan Soal Model Menjodohkan:

The screenshot shows a matching question: '2. Jodohkan pernyataan soal berikut dengan pilihan jawaban yang tepat!'. There are three items to be matched:

1. Anggota gerak bawah...	B	A. Tangan
2. Anggota gerak atas...	--	B. Tulang rusuk
3. Tulang anggota badan...	A	C. Kaki

At the bottom of the interface, there is a 'Save and continue' button.

Gambar 8. Tampilan Nilai Setelah Ujian Selesai:

The screenshot shows the E-learning interface for SD Insan Amanah Malang. The top navigation bar includes 'Homepage', 'My courses', 'Personal agenda', 'Progress', 'Social network', and 'Ticket'. The current page is 'IPA-T6-ST1 / Tests / Latihan'. A 'Saved.' notification is visible. The main heading is 'Evaluasi IPA T1-ST1 (Multiple Choice) : Result'. Below this, user details are listed: Nama: Arkan Aljazari, Username: arkan, Code: 02016, Tanggal Mulai: 28 Januari, 2016 pada 07:26 AM, and Duration: 00 : 09 : 05. A congratulatory message reads 'Selamat Anda Sukses...! Telah Berhasil Menyelesaikan Semua Soal!'. At the bottom, a red box highlights the score: 'Skor total anda adalah: 90 / 100', followed by the text 'You didn't reach the minimum score'.

Gambar 9. Tampilan Menu Email, Sosial Media, Chatting

The screenshot displays the 'Social / Inbox / View' section of the E-learning system. The top navigation bar is the same as in Gambar 8. The main content area shows an email notification titled 'RE: Approval for new account: arkan' from 'imam fahrudin to Me' dated '2016-01-08 10:'. The email body contains the following text: 'Arkan Aljazari wrote: Approval for new account. New user: arkan. First name: arkan. Last name: Aljazari. e-mail: arkanaljazari@gmail.com. Status: 5'. Below the email text is a link to 'Manage user: http://www.e-learning.insanamanah.sch.id/m'. On the left side, there is a vertical menu with icons and labels: Home, Messages, Invitations, My shared profile, Friends, Social groups, Search, and My files. A red box highlights the 'Messages' and 'Invitations' items, with a red arrow pointing from the 'Messages' icon to the 'Invitations' icon.

Gambar 10. Tampilan Soal Model TTS:



Gambar 11. Tampilan Soal Millionaire:



Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Insan Amanah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang lebih difokuskan pada motivasi dan kemampuan belajar pada siswa sebagai sasaran utama penerapan strategi yang dipilih. Untuk lebih jelas, berikut ini akan dipaparkan secara rinci proses pembelajaran yang dilaksanakan beserta hasilnya.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan dengan mengajak seluruh siswa untuk mengakses website <http://e-learning.insanamanah.sch.id> dengan melakukan login menggunakan username dan password masing-masing. Sebelum anak-anak memulai membuka materi pelajaran dan mengerjakan soal sudah terlihat antusias siswa yang begitu luar biasa diawal

pembelajaran. Semangat anak-anak juga tampak ketika selesai mengerjakan soal dengan online hal ini ditandai ketika melihat nilai hasil ujiannya.

Pembelajaran Blended Learning tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga pemberian tugas belajar bisa dilakukan dijam tatap muka maupun non tatap muka.

Beberapa kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan strategi ini antara lain;

- (1) pada pembelajaran tatap muka guru dan siswa langsung dapat berinteraksi dalam satu ruangan, jika siswa mendapat kesulitan maka guru lebih mudah mengarahkan, sebaliknya pembelajaran non tatap muka jika siswa ada kendala masih membutuhkan waktu untuk mendapatkan jawaban dari guru;
- (2) tidak semua siswa/sekolah memiliki akses internet dan peralatan yang mendukung; dan
- (3) membutuhkan waktu untuk mengembangkan website berbasis Blended Learning.

Keberhasilan penerapan strategi yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan dalam belajar, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut antara lain;

- (1) antusiasme siswa yang besar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan Blended Learning;
- (2) prosentase siswa yang memiliki akses internet dan alat yang mendukung lebih banyak;
- (3) sudah banyak sekolah yang memiliki fasilitas yang mendukung seperti akses internet dan lab computer;
- (4) pemberian tugas secara online menjadikan siswa lebih mandiri;
- (5) pembelajaran yang dilakukan lebih inovatif dan interaktif tidak terbatas ruang dan waktu sehingga siswa merasa *enjoy* dan tidak terbebani seperti ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional; dan
- (6) kerja sama dan respon yang baik dari kepala sekolah dan dari guru-guru lain.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang upaya maka terdapat simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui website sekolah berbasis Blended Learning, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih meningkat, sehingga siswa menjadi lebih aktif, partisipatif, berani tampil dan komunikatif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi berbahasa (menulis, membaca, menyimak, dan mendengar)
2. Blended Learning dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Hal itu menyebabkan siswa belajar menjadi lebih semangat dan termotivasi sehingga mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih beragam dan bervariasi. Siswa belajar secara kontekstual untuk melakukan olah vocal, olah pikir, dan olah imajinasi.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari **Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar** ternyata model pembelajaran tersebut telah memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Dengan

demikian, metode pembelajaran Berbasis Blended Learning tersebut seyogyanya dapat digunakan oleh guru-guru yang lain, terutama di sekolah-sekolah yang sudah memiliki fasilitas akses internet dan website sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran.

REFERENSI

Eggen & Kauchak. (1998). Methods for Teaching. Jakarta : Pustaka Pelajar.

Hasibuan dan Moedjiono. (1993). *Tipe-tipe Model Pembelajaran* . Jakarta : Bumi.

Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutrisno. (2012). *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta:Referensi.

