

PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Ruhaliah, O. Solehudin, Retty Isnendes, Hernawan,
Ade Sutisna dan Dian Hendrayana
Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding authors: ruhaliah@upi.edu, o.solehudin@upi.edu, retty.isnendes@upi.edu, hernawan@upi.edu, ade.sutisna@upi.edu, dian.hendrayana@upi.edu

How to cite this article (in APA style). Ruhaliah, Solehudin, O., Isnendes, R., Hernawan, Sutisna, A., & Hendrayana, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa. *Dimasatra: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 63-74.

History of article: Received: January 2022; Revised: March, 2022, Published: April 2022

Abstrak. Adanya pandemik sejak bulan Maret 2020 menyebabkan guru harus kreatif agar proses belajar-mengajar tetap berlangsung tetapi tidak menjadi beban berat bagi semua pihak. Untuk mengatasinya berbagai kegiatan dilaksanakan secara daring (*online*). Tetapi kegiatan ini kadang-kadang menyebabkan kejenuhan. Segi positifnya menimbulkan kreativitas agar berbagai kegiatan tetap berlangsung, termasuk dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, baik yang berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa maupun secara umum, yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan *blended learning* atau *hybrid learning*. Metode yang digunakan yaitu deskriptif. Hasilnya didapat pengelompokan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan berdasarkan empat keterampilan berbahasa. Tetapi ada juga aplikasi yang dapat digunakan tanpa klasifikasi tersebut.

Kata kunci: aplikasi digital; keterampilan berbahasa; pembelajaran Bahasa

UTILIZATION OF DIGITAL APPLICATIONS IN LANGUAGE LEARNING

Abstract. There has been a pandemic since March 2020, causing teachers to be creative so that the teaching-learning process can continue but not become a heavy burden for all parties. To overcome this, various activities are carried out online. But these activities sometimes lead to boredom. The positive side creates creativity so that various activities continue, including in the field of education and teaching. The purpose of this writing is to explain various digital applications that can be used in language learning, both related to the four language skills and in general, which can be utilized in blended learning or hybrid learning activities. The method used is descriptive. The result is a grouping of learning applications that can be used based on the four language skills. But there are also applications that can be used without such classification.

Keywords: digital applications; language skills; language learning

PENDAHULUAN

Berkembang pesatnya dunia digital dan persaingan global memerlukan usaha-usaha untuk meningkatkan keterampilan dalam menghadapi tantangan pada kehidupan di abad ini. Adanya pandemi sejak bulan Maret tahun 2020 menyebabkan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan media informasi dan media sosial berkembang pesat dan menghasilkan berbagai aplikasi digital. Berbagai terobosan dilakukan secara sistematis baik secara internal maupun eksternal.

Karena adanya pandemik, penyesuaian juga dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam bidang studi Bahasa Sunda. Perangkat pembelajaran disesuaikan dengan Program MBKM yang dicanangkan oleh pemerintah tetapi karena kegiatan berlangsung secara daring maka diupayakan memanfaatkan berbagai aplikasi IT agar pembelajaran berlangsung dengan maksimal.

Pada tahun ajaran 2021-2022 ini kegiatan pembelajaran secara luring pun sudah dimulai, tetapi jumlah siswanya masih dibatasi sehingga kegiatan daring pun masih dilaksanakan. Maka digunakan istilah *blended learning* atau *hybrid learning*.

Kegiatan pembelajaran dalam bidang studi bahasa umumnya dikaitkan dengan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan aplikasi yang akan digunakan.

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk pencapaian kompetensi empat keterampilan berbahasa di atas adalah dengan melakukan kajian dan evaluasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Salahsatu pembelajaran yang sedang dirancang saat ini adalah pembelajaran berbasis merdeka belajar. Merdeka Belajar merupakan salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Nadiem Makarim yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia. “Merdeka belajar itu artinya bahwa proses pendidikan harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan. Siswa tidak bosan dan jenuh karena hanya menyimak guru yang menerangkan, dan guru tidak lelah menyampaikan materi. Berbagai variasi metode dan teknik harus dirancang agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Program Merdeka Belajar yang diikuti adanya peristiwa pandemi covid mengharuskan semua orang untuk kreatif, bisa melakukan aktivitasnya tanpa bersiko terkena virus corona. Dari situasi yang serba sulit itu memunculkan kreativitas. Berbagai kegiatan diusahakan untuk bisa dilakukan secara daring (dalam jaringan, *online*).

Pelajaran bahasa Sunda termasuk mata pelajaran yang harus beradaptasi dengan perubahan ini. Artinya, guru bahasa Sunda wajib terampil dalam menyusun rancangan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan saat ini. Program “Merdeka Belajar” yang dicanangkan dan model pembelajaran di masa pandemi harus terus disiapkan oleh semua guru.

Berdasarkan analisis situasi di atas, diperlukan segera penanganan untuk mengantisipasi situasi ini. Penyusunan perangkat pembelajaran dikaitkan dengan Merdeka Belajar dan pemanfaatan aplikasi digital agar guru dapat menyiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan inspiratif.

Berdasarkan analisis situasi khalayak sasaran yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut.

- a. Belum semua guru menyiapkan pembelajaran daring secara lengkap berkaitan dengan masa pandemi sekarang ini dan persiapan belajar daring di masa yang akan datang.

- b. Belum semua guru memanfaatkan aplikasi digital dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Hal ini terkait dengan pengetahuan, perangkat,

Berdasarkan permasalahan di atas, secara umum, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru bahasa Sunda dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar.

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Anwar Makarim.^[1] Esensi kemerdekaan berpikir, menurut Nadiem, harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada siswa-siswi. Nadiem menyebut, dalam kompetensi guru di level apa pun, tanpa ada proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, maka tidak akan pernah ada pembelajaran yang terjadi (https://id.wikipedia.org/wiki/Merdeka_Belajar).

Merdeka belajar, dalam definisi kebebasan memilih, berkaitan dengan banyak hal, yaitu bersangkutan dengan (1) tujuan belajar, (2) materi ajar, (3) teknik belajar, (4) capaian belajar, (5) sumber belajar, (6) kecepatan atau akselerasi belajar, (7) kerja sama, dan (8) konsultasi. Dengan tujuan belajar, subjek didik memilih apakah tujuannya hanya sampai ingin memperoleh pengetahuan tentang bahasa dan sastra Sunda, atau ingin memperoleh keterampilan tentang menulis karya sastra melalui pelatihan. Dengan materi ajar, subjek didik memilih sendiri tentang materi apa yang hendak diperdalamnya, tentang prosa, puisi, atau cerita drama. Dengan teknik belajar, apakah subjek didik merasa perlu hanya dengan membaca, berlatih, melalui wawancara, atau melalui diskusi. Bersangkutan dengan capaian belajar,

subjek didik berevaluasi apakah capaian belajarnya sudah sesuai dengan tujuan atau malah menemukan sesuatu yang baru. Bersangkutan dengan sumber belajar, subjek didik yang menetapkan sumber tentang apa yang dicarinya, apakah dari sumber cetak, elektronik, atau narasumber. Bersangkutan dengan akselerasi belajar, subjek didik yang menetapkan, mana yang bisa dikuasai secara sepiantas dan mana yang harus dikaji secara mendalam, yang memerlukan waktu lebih banyak. Misalnya, kerja sama dan diskusi banyak kemungkinan muncul ketika sedang menafsirkan dan menilai karya sastra. Bersangkutan dengan konsultasi ialah pada saat subjek didik memerlukan pertimbangan atau validasi dari para ahli, dalam kondisi ini ialah guru. Pengembangan merdeka belajar harus menghasilkan kepuasan subjek didik karena mereka akan berhasil mencapai tujuannya dalam bersastra Sunda. Namun pengembangan itu sekaligus membayangkan pula akan terdapatnya hambatan.

Perangkat Pembelajaran

RPP yang digunakan oleh para guru saat ini ada dua jenis, yaitu RPP MBKM yang ringkas (kadang-kadang disebut satu lembar) dan RPP tahun 2017 yang lengkap. Walaupun format RPP ringkas, materi, media, dan soal tetap harus dilampirkan. Dengan demikian RPP lengkapnya sesungguhnya tidak satu lembar.

Materi pembelajaran bahasa Sunda sudah tercantum dalam KIKD yang telah disusun sebelumnya. Untuk jenjang SMP dan SMA KIKD yang telah disusun yaitu sebagai berikut.

Kompetensi, Indikator, dan Materi Pokok

Kompetensi Inti mata pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda merupakan kerangka tentang standar kompetensi yang harus diketahui, dilakukan, dan dikuasai oleh peserta didik pada setiap tingkatan. Kerangka ini disajikan dalam dua komponen utama, yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Kompetensi inti mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang diwujudkan melalui menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing bersangkutan dengan kemampuan berbahasa dan pengalaman bersastra.

Aspek-aspek tersebut dalam pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu. Pada gambar berikut terlihat bagaimana sebuah tema atau kebahasaan dapat terpadu dalam dua aspek atau lebih. Penekanan bisa dilakukan pada salah satu aspek.

Kompetensi dasar yang dicantumkan dalam sebuah kompetensi inti merupakan kemampuan minimal yang harus dikuasai murid. Oleh karena itu, guru di daerah atau di sekolah dapat mengembangkan, menggabungkan, atau menyesuaikan bahan yang disajikan dengan keadaan dan keperluan setempat dalam silabus dan rencana pembelajaran.

Di dalam buku KIKD, dikemukakan bahwa Standar kompetensi memberi kewenangan kepada guru dan sekolah untuk menentukan bahan ajar berdasarkan kompetensi dasar. Penentuan itu disesuaikan dengan kondisi setempat sehingga penjabaran di setiap sekolah bisa berbeda-beda. Dalam penjabaran itu diperlukan pedoman yang dapat dijadikan acuan oleh para guru.

Empat Keterampilan Berbahasa

Para guru sudah memahami urutan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis. Keempatnya dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu reseptif dan produktif. Yang termasuk ke dalam keterampilan reseptif adalah menyimak dan membaca, dan keterampilan produktif adalah berbicara dan menulis. Berikut ini pengertian dari empat keterampilan berbahasa tersebut, yang dikutip dari http://repository.ut.ac.id/3978/3/PDGGK_4101-M1.pdf, diunduh pada tanggal 30 Oktober 2021.

Menyimak

Mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Yang dimaksud dengan keterampilan mendengarkan di sini bukan berarti hanya sekadar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melalui alat pendengarannya, melainkan sekaligus memahami maksudnya. Oleh karena itu, istilah mendengarkan sering diidentikkan dengan menyimak. Istilah mendengarkan/menyimak berbeda dari istilah mendengar. Meskipun samasama menggunakan alat pendengaran, mendengarkan berbeda dengan mendengar.

Berbicara

Dalam keterampilan berbicara dikenal tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Kegiatan berbicara dalam situasi interaktif ini memungkinkan adanya pergantian peran/aktivitas antara berbicara dan mendengarkan. Di samping itu, situasi interaktif ini memungkinkan para pelaku komunikasi untuk meminta klarifikasi, pengulangan kata/kalimat, atau meminta lawan bicara untuk memperlambat tempo bicara, dan lain-lain. Kegiatan berbicara dalam situasi interaktif ini dilakukan secara tatap muka langsung, bersifat dua arah, atau bahkan multiarah. Kemudian, ada pula situasi berbicara yang tergolong semiinteraktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum, kampanye, khutbah/ceramah, dan lain-lain, baik yang dilakukan melalui tatap muka secara langsung namun berlangsung secara satu

arah. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka.

Berbicara saat ini bisa juga dilakukan dengan tidak berhadapan muka, tetapi hanya suara. Misalnya pada telepon atau podcast.

Membaca

Keterampilan membaca terbagi ke dalam dua klasifikasi, yakni (a) membaca permulaan, dan (b) membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan ditandai oleh kemampuan melek huruf, yakni kemampuan mengenali lambang-lambang tulis dan dapat membunyikannya dengan benar. Pada fase ini, pemahaman isi bacaan belum begitu tampak karena orientasi pembaca lebih ke pengenalan lambang bunyi bahasa. Sementara pada membaca lanjut, kemampuan membaca ditandai oleh kemampuan melek wacana. Artinya, pembaca bukan hanya sekedar mengenali lambang tulis, bisa membunyikannya dengan lancar, melainkan juga dapat memetik isi/makna bacaan yang dibacanya. Penekanan membaca lanjut terletak pada pemahaman isi bacaan, bahkan pada tingkat tinggi harus disertai dengan kecepatan membaca yang memadai.

Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktifproduktif. Keterampilan ini dipandang menduduki hierarki yang paling rumit dan kompleks di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Aktivitas menulis bukanlah sekedar hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat; melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya. Sama seperti halnya dengan keterampilan membaca, keterampilan menulis pun dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yakni (a) menulis permulaan dan (b) menulis lanjutan. Menulis permulaan sesungguhnya

identik dengan melukis gambar. Pada fase ini, si penulis tidak menuangkan ide/gagasan, melainkan hanya sekedar melukis atau menyalin gambar/lambang bunyi bahasa ke dalam wujud lambang-lambang tertulis. Pada awal-awal memasuki persekolahan, para siswa dilatih menulis permulaan yang proses pembelajarannya sering disinergiskan dan diintegrasikan dengan kegiatan membaca permulaan. Kegiatan menulis yang sesungguhnya merupakan aktivitas curah ide, curah gagasan, yang dinyatakan secara tertulis melalui bahasa tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Digital

Untuk kepentingan pengembangan pembelajaran, guru harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini agar kegiatan berlangsung dengan menyenangkan, efektif dan efisien, tidak membosankan, dan mencapai hasil yang maksimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa dan sastra. Teknologi komunikasi berupa media cetak dan elektronik. Dalam batas-batas dan cara-cara tertentu semua itu dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Sunda.

Berbagai program pada televisi, berbagai aplikasi pada android dan laptop telah tersedia untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, sisi positif adanya pandemi menimbulkan motivasi bagi para guru di samping kebosanan para siswa.

Platform digital yang sudah dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat umum berbentuk teks dan video, di antaranya *google*, *youtube*, dan *tiktok*. Ketiganya sudah dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Sisi positif atau negatifnya tergantung para penggunanya.

Berbagai model pembelajaran bahasa Sunda saat ini tersedia dalam *youtube*, sehingga siswa dapat mengunduh materi

yang diperlukan. Tetapi tentu saja belum semua materi ada di dalam *youtube* atau aplikasi lainnya. Guru juga diharapkan dapat berkreasi sesuai dengan materi yang disampaikannya.

Dari platform tersebut terdapat puluhan aplikasi yang dapat dimanfaatkan, baik yang sederhana maupun yang kompleks, yang mungkin belum dimanfaatkan oleh sebagian orang.

Aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring misalnya *radio garden*, media kreatif dengan *motion graphics*, *assessment tools* dengan dan *quizizz*, *video conference* interaktif dan *gamifikasi*, *podcast* untuk bahan pembelajaran, *video explainer*, dan *infographis*.

Nama aplikasi dan istilah-istilah tersebut pada tahun 2019 masih dianggap asing oleh dunia pendidikan dan hanya dikenal oleh kelompok tertentu, tetapi dua tahun belakangan ini mau tidak mau banyak yang mempelajari aplikasi tersebut dan membuatnya menjadi bermanfaat dalam pembelajaran bahasa. Jadi guru juga diusahakan untuk mempelajari dan memanfaatkan aplikasi tersebut.

Google

Platform digital ini paling banyak dikenal oleh masyarakat. Berbagai aplikasi telah disediakan dan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Aplikasi yang dimaksud di antaranya *google form*, *google docs*, *google translate*, *google lens* *google maps*, *google mail*, *google search*, *google board*, *snapseed*, *google primer*, dan *google keep*, *google sky*, *google timer* *google scholar*, *google image*, *google earth*, *google classroom*, dan lain-lain. Aplikasi ini ada yang harus diinstallkan pada gawai ada juga yang bisa langsung digunakan asal ada jaringan internet. Di bawah ini dikemukakan sebagian kecil aplikasi *google* yang dapat dimanfaatkan.

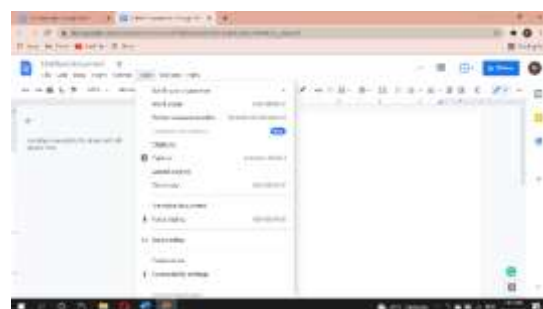


Gambar 1: Google

Google form sudah biasa digunakan sehari-hari, terutama untuk mengisi daftar hadir, angket, dan tes. Untuk kepentingan pembelajaran sastra, *google form* bisa dimanfaatkan untuk kepentingan evaluasi (misalnya pre-tes dan pos tes) dalam bentuk objektif tes dan isian terbatas. Untuk soal esey bebas yang memerlukan jawaban panjang mungkin kurang cocok. Untuk membuatnya bisa memanfaatkan tautan *forms.google.com*. Membagikan soalnya bisa melalui *email*, *link*, dan sosial media.

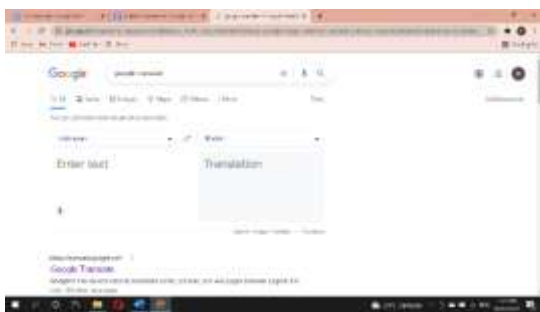
Google docs dimanfaatkan untuk menulis dan mengedit secara bersama-sama oleh sebuah tim. Bisa pada waktu yang sama bisa juga berbeda waktu. Dengan memanfaatkan *google doc*, kesalahan mencari dokumen terbaru bisa dihindari.

Menulis di dalam *google doc* juga bisa mendikte, memanfaatkan suara untuk menulis tanpa menggunakan jari. Dengan cara mendikte atau *voice typing*. Berbagai bahasa dan aksara sudah disediakan. Penulis tinggal mengucapkan apa yang ingin dituliskannya. Tetapi metode dikte ini kadang tidak tepat penulisannya apabila pengucapannya kurang fasih. Dengan demikian pekerjaan mengedit menjadi lebih banyak tetapi waktu pengetikan lebih cepat.



Gambar 2: Mendikte atau *Voice Typing*

Google translate dimanfaatkan untuk menerjemahkan berbagai bahasa. Terdapat puluhan bahasa yang dipilih, baik teks yang akan diterjemahkan maupun bahasa yang ditujunya. Dengan memanfaatkan aplikasi ini pekerjaan menerjemahkan menjadi lebih mudah. Tetapi menerjemahkan dengan *Google translate* hasilnya belum tentu tepat karena itu harus dibantu dengan memanfaatkan aplikasi *Grammarly*. Menerjemahkan juga bisa dengan menggunakan suara ketika mengetiknya walaupun masih banyak kesalahan ketik.



Gambar 3 Google Translate

Google Lens

Aplikasi ini digunakan untuk memindai, mengonversi, dan menerjemahkan teks menggunakan HP. Dengan menggunakan *google lens*, *e-book* atau hasil pindai buku lama dapat langsung dikonversi menjadi teks dalam bentuk word dengan menggunakan ejaan saat ini. Begitu pula penerjemahannya, dapat dilakukan saat itu juga.

Selain dari aplikasi tersebut, masih banyak lagi aplikasi yang disediakan google yang dapat dimanfaatkan pada saat ini.



Gambar 4: Tampilan Google Lens

Youtube

Platform *youtube* biasanya digunakan untuk menyimpan berbagai data yang berbentuk rekaman video dan gambar. Rekaman ini dapat diunduh, diedit, dan dikonversi. Konversi ini bisa ke dalam MP3, MP4, dan 3 GP. Dengan memanfaatkan youtube maka video sebesar apapun bisa disimpan tanpa menghabiskan memori pada gawai. Selain itu, rekaman pada youtube bisa dibagikan dengan mudah kepada siapapun yang dikehendaki. Pembuatnya dikenal dengan sebutan youtuber. Dan saat ini pekerjaan sebagai youtuber merupakan salah satu pekerjaan yang menggiurkan, paling mudah menghasilkan uang tanpa terbatas oleh usia dan jenjang pendidikan.



Gambar 5: Tampilan Youtube

Di dalam platform *Youtube* terdapat *youtube advertising*, *youtube founded*, *youtube ceo*, *youtube founders*, *youtube revenue*, *youtube owner*, *youtube to mp3*, *youtube music*, dan *youtube studio*. Tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 6:
Berbagai aplikasi pada Youtube

Dari tampilan tersebut, tampak berbagai jenis aplikasi yang dapat digunakan, baik untuk kepentingan pembelajaran maupun untuk bisnis.

Tiktok

Saat ini aplikasi tiktok dikenal oleh semua kalangan masyarakat. Umumnya dalam bentuk video hiburan. Padahal tiktok juga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa.



seluruh materi, baik teks, gambar, maupun video. Misalnya materi tentang cerita wayang. Dengan ppt ini guru bisa menyampaikan definisi cerita wayang, gambar tokoh wayang, gambar gamelan, hingga contoh video pagelaran wayang.

Podcast

Podcast adalah rekaman audio yang disampaikan oleh pengajar mengenai materi tertentu. Materi sastra yang disampaikan melalui aplikasi ini misalnya definisi tertentu, contoh teks (dongeng, novel, pupuh, carita pantun), dan lain-lain. Berbagai teks naratif, dialog, dan wawancara sangat cocok menggunakan aplikasi ini. Kejelasan suara dan intonasi yang baik sangat diperlukan agar isi materi dapat diterima dengan baik. Perekaman *podcast* dapat menggunakan aplikasi *audio recording* di *smartphone* atau *software* komputer seperti *audacity* atau *garageband*. Pada *smartphone* tinggal menginstal *anchor* dan pada komputer <https://anchor.fm/>. Untuk pembuat konten yang ingin mengedit konten sebaiknya menggunakan *audacity* karena mudah diedit meskipun secara sistem lebih rumit.

Power point

Aplikasi ini sudah biasa digunakan oleh para guru dan penyampai materi

lainnya. Tetapi karena harus pendek, maka bisa dipadukan dengan data digital. Selain menghemat waktu, ppt seperti ini tidak membosankan. Ppt versi 2020 sudah dapat langsung menampilkan video tetapi versi sebelumnya harus dipadukan dipadukan dengan infografis, sesuai dengan materi yang disampaikan. Untuk menyampaikan pembelajaran sastra Youtube. Power point juga dapat dengan aplikasi lain, di antaranya canva. Pembuat konten bisa menambahkan gambar, aplikasi ini dapat digunakan (dengan mencari .GIF atau .PNG) atau video di atau video di Youtube. Power point juga dapat dipadukan dengan infografis, sesuai dengan materi yang disampaikan.

Untuk menyampaikan pembelajaran sastra, aplikasi ini dapat digunakan untuk seluruh materi, baik teks, gambar, maupun video. Misalnya materi tentang cerita wayang. Dengan ppt ini guru bisa menyampaikan definisi cerita wayang, gambar tokoh wayang, gambar gamelan, hingga contoh video pagelaran wayang.

Infografis

Kemampuan membuat infografis sangat berkaitan erat dengan kemampuan membuat power point. Karena di dalam power point bisa juga diselipkan infografis.

Bermacam-macam infografis bisa dipilih, yaitu *flowchart infographic*, *timeline infographic*, *comparison infographic*, *data visualization*, *process infographic infographic*, *informational* atau *list-based infographic conclusion*, *interactive infographic*, dan *geographic infographic*.

Infografis disajikan hanya dalam satu halaman, jadi berbagai informasi disajikan secara padat dan lengkap. Misalnya, untuk menyampaikan sejarah perkembangan genre, atau perkembangan tokoh, atau penelitian sastra bisa digunakan *timeline infographic*, untuk menyampaikan unsur struktural sebuah teks sastra bisa menggunakan *flowchart infographic*, membandingkan sesuatu menggunakan *comparison infographic*, dan sebagainya. Untuk memilih jenis hurufnya bisa mengakses www.1001fonts.com, www.dafont.com dan

sebagainya. Untuk sastra bandingan bisa jadi lebih banyak menggunakan *comparison infographic*.

Motion grafis

Motion yang artinya gerak dan graphic yaitu gambar/ilustrasi. Jadi *motion graphic* adalah gambar yang bergerak. Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *motion graphic* di antaranya *animaker*.

Di dalam https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics dikemukakan jenis-jenis motion grafis, yaitu terdiri dari emotive videos, explainer videos, promotional videos, UI animations, dan product marketing.

Quizizz

Untuk membuat konten ini tinggal mengakses alamat <https://quizizz.com>, sedangkan untuk melihat hasilnya bisa dibuka pada tautan respons.

a. Video explainer

Aplikasi untuk membuat video explainer di antaranya Filmora9 dan penyebarannya bisa menggunakan youtube.

Aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai materi sastra, misalnya teori, apresiasi (dongeng, cerita pendek, dan sebagainya) dan kritik sastra. Teks dipersiapkan seringkasan mungkin karena waktunya sangat pendek. Di dalamnya terdapat penggunaan visual, narasi, atau gambar bergerak.

Dengan menggunakan handphone, pengajar bisa membuat video explainer dengan memanfaatkan aplikasi teleprompter. Teleprompter ini menyajikan teks yang bergerak untuk dibaca. Pengajar menerangkan seolah tanpa teks.

Untuk memanfaatkannya tinggal membuka "Elegant teleprompter" pada hp masing-masing. Pengajar dapat merekam dirinya sendiri sambil membaca teks tanpa diketahui penontonnya. Kecepatan teks bisa diatur dengan menggunakan *scroll speed*. Sedangkan untuk pengeditannya menggunakan Filmora9 dengan cara

membuka situs web <https://filmora.wondershare.net>.

Aplikasi ini bisa dimanfaatkan pengajar untuk menerangkan teori baik sastra maupun teori lainnya, jadi dalam bentuk ceramah singkat.

Gamifikasi

Gamifikasi merupakan salah satu aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman pembaca atau pembelajar atau peserta didik. Bentuk gamifikasi contohnya Word Search (pencarian kata), Teka-Teki Silang (Cross Word)

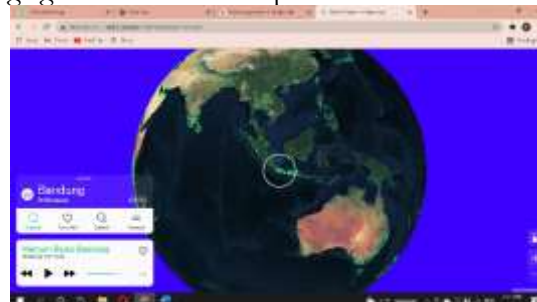
Word Search atau *game*, dimainkan dengan mencari kata-kata yang telah ditentukan dari huruf-huruf yang diacak pada layar. Pada pembelajaran sastra, materi bersifat hafalan. Untuk membuatnya tinggal membuka aplikasi wordsearchlabs.com.

Game lainnya yaitu teka-teki silang (TTS), yang isinya merupakan pemahaman mengenai istilah tertentu. Untuk membuat TTS tinggal membuka situs crosswordlabs.com.

Membuat game terhitung sangat mudah karena tinggal membuka aplikasi dan membuat kontennya, berbeda dengan aplikasi yang diterangkan sebelumnya.

Radio garden

Aplikasi ini digunakan untuk menelusuri berbagai bahasa dan siaran radio di seluruh dunia. Radio garden memiliki kesamaan dengan *google earth*, yaitu gambar planet bumi dengan empat dimensi. *Google earth* bisa beberapa dimensi sedangkan radio garden hanya bisa berkeliling. Pada radio garden tidak ada nama tempat, sedangkan pada *google earth* semua tempat diberi nama.



Aplikasi Digital dan Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa yang dipelajari yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; yang dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu reseptif dan produktif. Bagaimana menyampaikan empat keterampilan berbahasa yang memanfaatkan aplikasi digital di antaranya sebagai berikut.

Tabel 1
Aplikasi Digital dan Pemanfaatannya

Nama	Menyimak	Berbicara	Membaca	Menulis
Bamboozle				
Canva				
Crossword			✓	
Google	✓	✓	✓	
Infografis		✓	✓	
Jamboard		✓	✓	
Kahoot				
Motion grafis		✓		
Podcast	✓	✓		
Power point			✓	
Radio garden	✓			
Rakko tools				
Teleprompter		✓	✓	
Tiktok	✓	✓	✓	
Video expl		✓	✓	
Vocaro	✓	✓		
Wordsearch			✓	
Youtube	✓	✓	✓	

Tanda ceklis yang menunjukkan penggunaan aplikasi pada tabel di atas tentu saja tidak mutlak, bergantung kepada kemampuan dan keterampilan guru dan penyusun materi pembelajaran dan assessment. Daftar aplikasi yang ada pada tabelpun hanya sebagian, sebagai contoh yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa. Tentu saja masih banyak aplikasi lainnya dan penggunaannyapun fleksibel tergantung keperluan.

Menyimak

Dari tabel di atas, aplikasi yang dapat digunakan untuk kegiatan menyimak di antaranya podcast, radio garden, tiktok,

vocaro, youtube, dan google. Kegiatan menyimak secara langsung bisa memanfaatkan radio garden. Dengan memanfaatkan radio garden maka pendengar bisa berkelana berkeliling dunia mendengarkan teks Bahasa lisan di seluruh dunia. Untuk kepentingan menyimak lagu, dialog, iklan, dan apapun yang ada di radio. Guru atau siswa tinggal menekan kursor pada tanda putih yang dilingkari. Pemanfaatannya sangat mudah.

Berbicara

Latihan berbicara bisa memanfaatkan teleprompter pada Hp atau zacue teleprompter pada computer. Berbicara ketika menjadi pembawa acara, pidato atau memberikan sambutan, dan lain-lain. Aplikasi lainnya yang dapat dimanfaatkan yaitu infografis, jamboard, motion grafis, podcast, tiktok, video explainer, vocaro, youtube, dan google.

Membaca

Aplikasi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran membaca di antaranya google, jamboard, teleprompter, tiktok, video explainer, vocaro, dan youtube. Membaca teks pada handphone atau computer dengan memanfaatkan teleprompter memudahkan pembaca untuk mengatur kecepatan, dan tidak perlu mamindah-mindahkan teks. Misalnya membaca teks pidato, teks sastra, dan lain-lain.

Menulis

Keterampilan menulis terdapat pada semua jenjang Pendidikan, dari mulai TK sampai S3. Karena itu pemanfaatannyapun bervariasi, dan aplikasi untuk itu paling banyak pada google.

Untuk kepentingan menulis teks pendek bersama-sama secara daring bisa memanfaatkan whiteboard, canva, jamboard, rakko tools, dan google. Misalnya menuliskan aksara Sunda.

Untuk menulis karangan, selain dari mengetik menggunakan tangan bisa juga memanfaatkan google doc untuk mendikte. Caranya tinggal buka google doc kemudian

pilih tool, lalu klik gambar mic, dan ucapkan apa yang ingin dituliskan. Berbagai bahasa tinggal dipilih. Berbagai contoh pembelajaran yang menggunakan aplikasi tersebut ada yang sudah dapat diakses di internet. Tetapi akan lebih baik lagi apabila para pengajar mempersiapkan sendiri agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran harus berlangsung dalam bentuk apapun. Kesulitan pembelajaran tatap muka harus diganti dengan tatap maya agar pembelajar bisa terhindar dari pandemi. Tetapi daya tahan belajar secara tatap maya tidak sama dengan tatap muka. Karena itu pengajar harus mampu memanfaatkan berbagai fasilitas internet untuk proses pembelajaran agar hasilnya maksimal.

Berbagai aplikasi seperti *podcast* (siaran *non-streaming audio*), power point yang dipadukan dengan data digital, visualisasi dengan menggunakan *infografis*, *motion grafis*, *assessment tool* dengan *google form* dan *quizizz*, *video explainer*, dan *gamifikasi*. Pengajar tinggal memilih mana yang cocok untuk materi tertentu. Aplikasi tersebut ada yang mudah dibuat seperti gamifikasi, tetapi ada pula yang sulit dan lama. Dengan menggunakan laptop dan handphone berbagai konten dapat dibuat sendiri asalkan tekun mempelajarinya.

Untuk pembelajaran sastra, semua aplikasi bisa digunakan tergantung materi yang disajikan.

SIMPULAN

Program Merdeka Belajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI ini direncanakan mulai dilaksanakan pada tahun 2021. Tetapi karena adanya pandemic program ini mulai dilaksanakan pada tahun 2020.

Berbagai teknik pembelajaran dikemukakan untuk mengatasi berbagai masalah pembelajaran saat ini. Dari berbagai aplikasi yang dikemukakan, tampak bahwa berbagai bentuk aplikasi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran bahasa, di antaranya Google, radio garden, Wordsearch,

Crosswordlab.com, podcast, videographis, infografis, teleprompter, dan lain-lain.

Micro learning merupakan salah satu alternatif dalam menyiapkan guru penggerak di masa pandemic tetapi juga bisa dimanfaatkan terus walaupun pandemi ini telah berakhir. Karena itu kegiatan pelatihan penggunaan berbagai aplikasi micro learning ini perlu terus dikembangkan dan disampaikan kepada para guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan menarik. Apabila siswa sudah menyukai materi maka program guru penggerak bisa berlangsung dengan baik.

Penggunaan aplikasi digital pada pembelajaran dipilih dengan berbagai pertimbangan, baik dari segi siswa, guru, maupun fasilitas yang tersedia. Semakin lengkap fasilitas maka kesempatan memanfaatkan aplikasi semakin banyak. Tetapi pengetahuan dan keterampilan guru juga tidak bisa dilepaskan. Guru yang kreatif kemungkinan lebih banyak memanfaatkan berbagai aplikasi agar pembelajaran berlangsung lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- https://www.google.com/search?q=google&rlz=1C1CHBD_idID919ID919&oq=google&aqs=
- <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/12/12591771/gebrakan-merdeka-belajar-berikut-4-penjelasan-mendikbud-nadiem?page=all>
- <https://edukasi.kompas.com/read/2020/07/04/050200671/mendikbud-luncurkan-merdeka-belajar-episode-5-tentang-guru-penggerak?page=all>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics
- <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-konsep-merdeka-belajar-dan-guru-penggerak>
- <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- https://www.google.com/search?q=infografis+adalah&rlz=1C1CHBD_idID919ID919&oq=infografis&aqs=

- Merdeka Belajar
<https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19.
Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013.
<http://radio.garden/visit/bandung/1lHyt385>
- Salinan Lampiran Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor /2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus.
- Siaran Pers Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 1 Nomor: 210/Sipres/A6/VIII/2020
Pemerintah Umumkan Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19.
- Siaran Pers Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 1 Nomor: 211/Sipres/A6/VIII/2020
Kemendikbud Terbitkan Kurikulum Darurat pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus.
- Susilana, R., & Riyana. C. (2020). *Pengembangan Micro Learning Untuk Konten Digital Pembelajaran Daring*. Bandung: UPI.
- Widana, I.W. (2017). *Modul penyusunan higher order thinking skill (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.