

PEDAGOGI GENRE DAN SIBERGOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA DIGITAL UNTUK MEWUJUDKAN KOMPETENSI MULTILITERASI SISWA²

Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd³.

Universitas Sebelas Maret
sarwijiswan@staff.uns.ac.id



ABSTRAK

Revolusi Industri 4.0 hingga kini dan bahkan pada waktu yang akan datang merupakan diskursus yang menarik untuk didiskusikan. Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital di era ini menyebabkan segala hal menjadi tanpa batas. Era ini dipercaya akan mendisrupsi banyak bidang, tanpa kecuali bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Pendidikan yang sebelumnya lebih bersifat konvensional terus mengalami perubahan dan cenderung menggunakan dan mengoptimalkan perangkat digital. Namun, perlu disadari bahwa kemudahan yang diperoleh dengan hadirnya komputer dan internet belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa, yang antara lain tampak belum bertumbuh-kembangnya kompetensi literasi mereka dan untuk itu sekolah dan guru memiliki peran strategis mengatasinya. Banyak hal yang dapat dilakukan guru yang antara lain

² Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Timor, Kefamenanu 25 Juni 2022.

³ Guru Besar pada FKIP dan Ketua Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.

adalah penerapan pendekatan pedagogi genre dan siberagogi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kompetensi multiliterasi mereka. Pedagogi berbasis-genre (pedagogi genre) memandang bahasa sebagai suatu sistem dinamis terbuka; pengetahuan bahasa diajarkan secara eksplisit; dan genre (tipe teks) digunakan sebagai titik awal untuk pemodelan, pendekonstruksian, dan pemahaman bahasa. Teks dalam pendekatan pedagogi genre bukan mengacu pada artikel; teks merupakan kegiatan sosial dan tujuan sosial. Dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran dikenal sejumlah pendekatan, yakni pedagogi, andragogi, dan heutagogi. Penggunaan ketiga pendekatan tersebut tentu harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteksnya.

Kata Kunci : pedagogi genre, siberagogi, era digital, pembelajaran bahasa Indonesia, kompetensi multiliterasi

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 (dan juga Masyarakat 5.0) hingga kini dan bahkan pada waktu yang akan datang merupakan diskursus yang menarik untuk didiskusikan. Revolusi industri 4.0 adalah suatu era yang memandang teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. 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 juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tanpa kecuali bidang pendidikan (Suwandi, 2018). Pendidikan yang sebelumnya lebih bersifat konvensional—kegiatan pembelajaran lazim berupa pertemuan persemukaan antara siswa dan guru di kelas dengan menggunakan buku dan guru sebagai sumber informasi utama—kini kegiatan pembelajaran cenderung menggunakan perangkat digital, terlebih pada masa Pandemi Covid-19. Penggunaan komputer dan internet dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sudah menjadi kebutuhan pokok.

Kini dan ke depan kehidupan menjadi serba digital. Dengan teknologi—khususnya teknologi informasi—segala sesuatu yang dikerjakan menjadi lebih praktis dan efisien, termasuk dalam pendidikan/pembelajaran. Komputer dan internet diyakini dapat dijadikan sarana yang efektif bagi siswa untuk belajar, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa (Suwandi, 2022). Namun demikian, perlu kita sadari pula bahwa kemudahan yang diperoleh dengan hadirnya komputer dan internet belum sepenuhnya digunakan dan dimanfaatkan oleh para siswa untuk tujuan-tujuan kebaikan. Dengan perkataan lain, pelbagai kemudahan yang diberikan dengan kehadiran teknologi dan informasi tidak serta-merta memberikan dampak positif bagi para siswa, termasuk bertumbuh-kembangnya kompetensi literasi mereka.

Belum dimilikinya kompetensi literasi—termasuk literasi digital—pada diri siswa, kehadiran teknologi memunculkan permasalahan baru dan bahkan kemudaran. Mereka belum mampu—atau belum ada kemauan—memilih dan memilah informasi yang diterimanya atas informasi yang benar dan kredibel atau informasi yang tidak benar, informasi faktual atau informasi abal-abal (informasi yang manipulatif, provokatif, dan insinuatif). Sebagian siswa belum mampu menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara baik dan bijak. Karena kurangnya kompetensi literasi digital, sering kita temukan perilaku siswa yang jauh dari nilai-nilai humanitas. Emosi anak-anak mudah tersulut dan mengakibatkan terjadinya percekocokan, bentrokan, tawuran, dan tidak jarang berujung pada kematian yang sia-sia. Ironisnya, kejadian tersebut acapkali hanya dipicu oleh kesalahpahaman, persoalan sepele, dan hal-hal lain yang remeh-temeh.

Bertalian dengan permasalahan di atas, sekolah dan utamanya guru sebagai pendidik memiliki peran strategis untuk mengatasinya. Sudah barang pasti banyak peran yang dapat dimainkan guru sebagai fasilitator pembelajaran agar para siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, yang salah satunya adalah memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat serta bersesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru juga dituntut mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang tepat

bagi bertumbuh-kembangnya kompetensi literasi siswa serta makin memahami dan menginternalisasi nilai-nilai humanitas dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Persoalan pokok yang hendak dikaji dalam makalah ini adalah pentingnya penggunaan pedagogi genre dan sibergogi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mewujudkan kompetensi multiliterasi siswa.

Karakteristik dan Kebutuhan Pembelajar di Era Digital

Pembelajar pada era digital memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan era saat pendidik atau guru hidup di zamannya. Prensky menyatakan bahwa generasi yang lahir pada era digital ini adalah *digital native*, artinya sejak lahir mereka telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti komputer, *video game*, *digital music player*, kamera video, telpon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital (Prensky, 2001). Kondisi ini berpengaruh besar pada psikologi siswa dan anak-anak muda bangsa ini. Secara psikologis, mereka berada pada perkembangan peta kognitifnya, perkembangan beragamnya kebutuhan, perubahan pada kebiasaan, adat istiadat, budaya dan tata nilainya. Seiring dengan perkembangan zaman, secara tidak langsung terjadi pergeseran nilai dan makna dalam cara memandang suatu permasalahan.

Sungguhpun dalam kehidupan para siswa atau pembelajar dilingkupi dan dipenuhi berbagai peranti digital, terdapat sinyalemen bahwa kompetensi tekstual—baca maupun tulis—mereka menurun. Penurunan atau belum dimilikisanya secara baik kompetensi tekstual tersebut tentu disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu faktor penting sebagaimana dinyatakan Damshäuser (2016) adalah pemakaian sebuah alat bernama *smart-phone*. Ini tentu merupakan sebuah ironi. Bagaimana tidak! Alat itu sungguh-sungguh ajaib. Sebuah komputer mini yang terkoneksi dengan *world wide web* sehingga melaluinya pengguna punya akses ke hampir semua bidang pengetahuan atau ilmu, kepada jutaan teksbermutu, termasuk karya para filsuf dan pujangga agung, paling sedikit dalam bahasa aslinya atau terjemahan ke bahasa Inggris. Sebuah perpustakaan mahabesar ditemukan “didalam” alat mungil itu yang dapat kita bawa di saku kita sehingga kapan dan di mana pun dapat kita gunakan, asal ada koneksi ke internet. Mestinya, alat itu memberi sumbangan besar dalam

upaya mencerdaskan dan memperkaya pengetahuan dan wawasan tiap manusia. Alat itu memungkinkan, misalnya, membaca puisi Chairil Anwar, Taufiq Ismail,

K.H. Mustofa Bisri, Acep Zamzam Noor, dan sebagainya sambil mendengarkan musik Mozart, gamelan Jawa, atau seruling Sunda yang mendayu-dayu. Melalui alat tersebut dapat pula ditemukan beribu-ribu bahkan jutaan tulisan tulisan bermutu dalam bidang filsafat, politik, ekonomi, kebudayaan, pendidikan, linguistik, lingkungan, hiburan, dan sebagainya.

Permasalahan yang dihadapi siswa serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan para siswa di era digital direspon secara baik oleh pengembang kurikulum. Pengembangan kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengacu pada tiga konsep pendidikan abad ke-21, yaitu keterampilan abad ke-21 (*21st century skills*), pendekatan saintifik (*scientific approach*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Demikian pula pengembangan kurikulum di perguruan tinggi telah dilakukan dengan berbasis pada capaian (*outcome based curriculum*). Capaian pembelajaran dan struktur kurikulum dirumuskan berdasarkan profil lulusan yang telah ditetapkan. Sementara itu, profil lulusan ditetapkan Program Studi dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan internal dan eksternal berdasarkan perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pasar (dunia kerja dan industri) serta pembentukan kompetensi kewirausahaan (*intrepreneurship*). Implikasi penting bagi guru dan sekolah adalah bahwa pembelajaran 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*).

Era Industri 4.0 yang bersifat disruptif acapkali memicu terjadinya perubahan dan bahkan perubahan yang takterpediksi sebelumnya. Banyak jenis pekerjaan atau profesi yang hilang dan digantikan oleh mesin. Sebaliknya, banyak jenis pekerjaan baru—khususnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bermunculan (Suwandi, 2019b). Seturut dengan itu dituntut berbagai

keterampilan baru untuk dapat memasuki dunia kerja dan bahkan untuk mampu berwirausaha. Menurut Yamnoon (2018) terdapat 18 kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan aktivitas pekerjaan di era industri 4.0. Kemampuan-kemampuan itu adalah (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.

Kompetensi Multiliterasi

Konsep literasi menyiratkan bahwa menulis dan membaca adalah praktik sosial yang melibatkan penulis dan pembaca, yang bisa disebut sebagai "komunitas tekstual" dan van der Toorn (2007) menyebut "budaya juru tulis (*scribal culture*).” Kegiatan literasi acapkali identik dengan aktivitas membaca dan menulis. Namun demikian, Deklarasi Praha pada tahun 2003 menyebutkan bahwa literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya (UNESCO, 2003). Deklarasi UNESCO tersebut juga menyebutkan bahwa literasi informasi terkait pula dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai persoalan. Penggunaan literasi begitu meresap dan beragam dan memengaruhi setiap aspek pribadi dan kehidupan sosial. Ditegaskan oleh Olson (2009), *universal literacy has been a goal of developed countries for over a century and has been designated as a basic human right by the United Nations.*

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber

pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Literasi kini berkembang melintasi batas dan sekat yang ada. Saat ini, akibat perubahan sosial dan teknologi, literasi berkembang jauh menjadi gagasan baru yang disebut sebagai literasi abad ke-21 atau disebut sebagai multiliterasi (*multiliteracies*). Multiliterasi mengacu pada praktik sosial yang sangat dekat dengan setiap perilaku dalam kehidupan sehari-hari di berbagai ranah.

Pada abad ke-21 ini, kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Suwandi, 2019a). Kemampuan ini disebut sebagai literasi informasi. Ferguson (www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf) menjabarkan komponen literasi informasi atas literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Literasi Dasar (*Basic Literacy*) adalah kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan simpulan pribadi.

Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah. Oleh karena itu, sering memberikan kepada siswa pengajaran dan praktik tentang keterampilan literasi perpustakaan merupakan kunci untuk menciptakan atau mewujudkan orang dewasa yang melek informasi.

Literasi Media (*Media Literacy*) merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. Siswa harus diajarkan perbedaan antara fakta dan opini dan dapat membedakan antara informasi, hiburan, dan bujukan. Mereka harus belajar bahwa semua

informasi memiliki sumber dan mengetahui sumber dan biasanya merupakan bagian penting dalam memahami informasi apa pun. Pendidik berbicara tentang "pemikiran aras tinggi" dan tentang membantu siswa menjadi "pemikir yang lebih kritis." Tidak ada kebutuhan yang lebih besar daripada membantu siswa menjadi pembaca kritis dan bahkan skeptis terhadap media massa.

Literasi Teknologi (*Technology Literacy*) adalah kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan/mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.

Literasi Visual (*Visual Literacy*) adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

Dimensi Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki keterampilan mendengarkan, membaca, memirsas, berbicara, dan menulis. Dalam Kurikulum 2013, kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan mendukung, yaitu (1) bahasa, (2) sastra, dan (3) literasi (Harsiati, Trianto, dan Kosasih (2017)). Bahasa mengacu pada pengetahuan tentang bahasa Indonesia dan penggunaannya secara efektif. Siswa belajar bagaimana bahasa Indonesia dapat digunakan untuk mengungkapkan dan mempertukarkan

pengetahuan, keterampilan, sikap, perasaan, dan pendapat; berinteraksi secara efektif; serta membina dan membangun hubungan. Pemahaman tentang bahasa, bahasa sebagai sistem, dan bahasa sebagai wahana pengetahuan dan komunikasi akan menjadikan siswa sebagai penutur Bahasa Indonesia yang produktif.

Pembelajaran sastra bertujuan melibatkan siswa mengkaji nilai kepribadian, budaya, sosial, dan estetika. Pilihan karya sastra dalam pembelajaran berpotensi memperkaya kehidupan siswa, memperluas pengalaman kejiwaan, dan mengembangkan kompetensi imajinatif.

Siswa belajar mengapresiasi dan mencipta karya sastra. Pembelajaran sastra memperkaya pemahaman siswa akan kemanusiaan dan sekaligus memperkaya kompetensi berbahasa. Siswa menafsirkan, mengapresiasi, mengevaluasi, dan menciptakan teks sastra seperti cerpen, novel, puisi, prosa, drama, film, dan teks multimedia (lisan, cetak, digital/*online*). Karya sastra untuk pembelajaran yang memiliki nilai artistik dan budaya diambil dari karya sastra daerah, sastra Indonesia, dan sastra dunia. Sementara itu, aspek literasi bertujuan mengembangkan kemampuan siswa menafsirkan dan menciptakan teks yang tepat, akurat, fasih, dan penuh percaya diri selama belajar di sekolah dan bahkan untuk kehidupan di masyarakat. Pilihan teks mencakup teks media, teks sehari-hari, dan teks dunia kerja. Rentangan bobot teks dari kelas 1 hingga kelas 12 secara bertahap makin kompleks dan makin sulit, dari bahasa sehari-hari pengalaman pribadi hingga makin abstrak, bahasa ragam teknis dan khusus, dan bahasa untuk kepentingan akademik. Siswa dihadapkan pada bahasa untuk berbagai tujuan, audiens, dan konteks. Siswa dipajankan pada beragam pengetahuan dan pendapat yang disajikan dan dikembangkan dalam teks dan penyajian multimodal (lisan, cetakan, dan konteks digital) yang mengakibatkan kompetensi mendengarkan, memirsa, membaca, berbicara, menulis dan mencipta dikembangkan secara sistematis dan berperspektif masa depan.

Aspek penting pembelajaran Indonesia berbasis literasi adalah mengembangkan kemampuan siswa memahami dan menginterpretasikan serta memproduksi teks. Pembelajaran bahasa berbasis literasi diterapkan sebagai suatu upaya pengenalan dan penyadaran agar siswa mengenal ciri-ciri tekstual dan linguistik yang membangun dan membentuk teks.

Pembelajaran bahasa Indonesia juga menekankan pendidikan karakter. Terbitnya Peraturan Presiden (PP) No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik dengan jiwa Pancasila dan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Perpres ini menjadi landasan untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran; bukan sebagai program tambahan atau sisipan.

Pendekatan Komunikatif dan Saintifik

Jika kita cermati pembelajaran bahasa Indonesia dengan acuan Kurikulum 2013 sekurang-kurangnya didasarkan pada enam pilar, yaitu pendekatan komunikatif, pendekatan saintifik, berbasis teks, berbasis CLIL (*content language integrated learning*), berbasis pendidikan karakter, dan berbasis literasi. Keenam pendekatan tersebut tidak dapat dipisahkan; keenamnya tali-temali.

Pendekatan komunikatif mengarahkan pembelajaran bahasa pada tujuan pembelajaran yang mementingkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa tidak semata-mata mementingkan pengetahuan kaidah gramatikal. Penting disadari bahwa kadang-kadang kita temukan pemakaian bahasa yang memenuhi kaidah gramatikal, tetapi tidak serta-merta dapat dipahami oleh mitra bicara atau pembaca.

Pendekatan saintifik (pendekatan ilmiah) merupakan pilar yang lebih banyak menyedot perhatian banyak guru; dan karenanya ada kecenderungan tereduksinya implemementasi Kurikulum 2013 hanya pada aplikasi pendekatan saintifik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.

Content Language Integrated Learning (CLIL) sesungguhnya bukanlah hal baru dalam dunia pembelajaran bahasa. Pengintegrasian isi dan bahasa sudah digunakan selama beberapa dekade dengan penamaan yang berbeda; istilah yang cukup lama dikenal adalah pengajaran bahasa berbasis tugas (*task-based learning and teaching*). Para ahli pengajaran bahasa menyepakati bahwa CLIL merupakan perkembangan yang lebih realistis dari pengajaran bahasa komunikatif yang mengembangkan kompetensi komunikatif. Coyle (2006, 2007) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture (community/citizenship)*. *Content* berkaitan dengan topik yang berdimensi. *Communication* berkaitan dengan bahasa yang digunakan (misalnya membandingkan, melaporkan); bagaimana bagaimana suatu jenis teks tersusun (struktur teks) dan bentuk bahasa apa yang sering digunakan pada jenis teks tersebut. *Cognition* berkaitan dengan keterampilan berpikir apa yang dituntut berkenaan dengan topik (misalnya mengidentifikasi, mengklasifikasi). *Culture* berkaitan dengan muatan lokal lingkungan sekitar yang berkaitan dengan topik.

Penggunaan Pedagogi Genre dan Sibergogi

Pembelajaran bahasa yang menekankan pada teks telah terlebih dahulu diintroduksi oleh Australia dengan menerapkan pedagogi berbasis genre (*genre-based pedagogy*) di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Rothery 1996; Christie, 1999; Macken-Horarik 2001). Menurut Martin (1999), pedagogi berbasis-genre memandang bahasa sebagai suatu sistem dinamis terbuka; pengetahuan bahasa diajarkan secara eksplisit; dan genre (tipe teks) digunakan sebagai titik awal untuk pemodelan, pendekonstruksian, dan pemahaman bahasa.

Teks dalam pendekatan berbasis genre bukan mengacu pada artikel. Teks merupakan kegiatan sosial dan tujuan sosial. Ada tujuh jenis teks sebagai tujuan sosial, yaitu: laporan (*report*), rekon (*recount*), eksplanasi (*explanation*), eksposisi (*exposition: discussion, response or review*), deskripsi (*description*), prosedur (*procedure*), dan narasi (*narrative*). Tujuan sosial melalui bahasa berbeda-beda sesuai tujuan. Pencapaian tujuan ini diwadahi oleh karakteristik cara mengungkapkan tujuan sosial yang disebut struktur retorika, pilihan kata yang sesuai dengan tujuan, serta

tata bahasa yang sesuai dengan tujuan. Misalnya, tujuan sosial eksposisi (berpendapat) memiliki struktur retorika tesis- argumen. Teks juga mengacu pada cara komunikasi. Komunikasi dapat berbentuk tulisan, lisan, atau multimodal. Teks multimodal menggabungkan bahasa dan cara komunikasi lainnya seperti visual, bunyi, atau lisan sebagaimana disajikan dalam film atau penyajian komputer.

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan pedagogi genre didasarkan pada siklus belajar-mengajar “belajar melalui bimbingan dan interaksi” yang menonjolkan strategi pemodelan teks dan membangun teks secara bersama-sama (*joint construction*) sebelum membuat teks secara mandiri. Siklus yang dikembangkan Rothery (1996) mencakup: (1) pemodelan teks (*modelling a text*), (2) konstruksi bersama (*joint construction of a text*), dan konstruksi mandiri (*independent construction of a text*). Firkins, Forey, dan Sengupta (2007) mengembangkan siklus Rothery dengan modifikasi penjenjangan yang mencakup:

(1) pengembangan kesadaran kontekstual dan metakognitif (*schema building*), misalnya menggali pengalaman siswa; (2) penggunaan teks otentik sebagai model; (3) pengenalan dan pernyataan kembali metawacana; (4) penghubungan teks (intertekstualitas) dengan secara gamblang mendiskusikan persamaan yang ditemukan dalam suatu genre, misalnya tipe leksiko-gramatikal yang biasanya ditemukan dalam teks prosedural.

Proses utama belajar mengajar pedagogi genre dikenal sebagai siklus belajar mengajar yang terdiri atas empat tahap, yaitu: *Building Knowledge of Field*, *Modelling of Text*, *Joint Construction of Text*, and *Independent Construction of Text*. Dalam *Building Knowledge of Field*, peserta didik dipajankan kepada pembahasan atau kegiatan yang membantu peserta didik memaknai konteks situasional dan kultural genre yang sedang dipelajari. *Modelling of Text*, fokus pada analisis teks, yang menarik perhatian peserta didik untuk mengidentifikasi tujuan dan struktur generik (skematik) dan fitur bahasa teks. *Joint Construction*, guru dan peserta didik membangun teks bersama-sama. Guru sebagai penulis atau pengarang, menulis kontribusi peserta didik di papan tulis. Guru juga mungkin harus memperbaiki kalimat peserta didik agar lebih tepat. Guru melatih subketerampilan yang dibutuhkan. Jika peserta didik cukup percaya diri, akan bergerak menuju *Independent Construction*, dan peserta didik

menulis tulisan mereka sendiri berdasarkan pemahaman, pengalaman, dan penalarannya sehingga menghindari plagiasi atau mengakui karya oranglain sebagai karyanya.

Ruang lingkup literasi mencakup teks dalam konteks, berinteraksi dengan orang lain, menafsirkan, menganalisis, dan mengevaluasi teks. Peserta didik belajar bahwa teks dari suatu budaya atau masa tertentu menunjukkan cara berbeda dalam mengungkapkan (menceritakan, menginformasikan, memengaruhi). Berinteraksi dengan orang lain adalah belajar bagaimana penggunaan pola bahasa untuk mengungkapkan gagasan dan mengembangkan konsep serta mempertahankan argumen. Peserta didik belajar menghasilkan wacana melalui perancangan, latihan, dan menyajikan (lisan atau tulisan) secara tepat (pemilihan kata, urutan penyajian, dan unsur multimodal). Penafsiran, penganalisisan, dan pengevaluasian adalah bagaimana peserta didik belajar memahami apa yang mereka baca dan pirska melalui penerapan pengetahuan kontekstual, semantik, dan gramatika. Peserta didik mengkaji cara konvensi yang disajikan dan bagaimana dampak bagi pembaca dan pemirsa. Setelah itu, peserta didik menerapkan pengetahuan yang dikembangkan untuk menciptakan teks mereka sendiri.

Penerapan berbagai pendekatan—termasuk pendekatan pedagogi genre—dalam pembelajaran bahasa Indonesia bermuara pada kemampuan siswa mengintrepretasi dan memroduksi beragam teks sesuai dengan konteksnya. Pada aspek ekspresi-produktif, dengan difasilitasi guru, siswa SMP diharapkan mampu menghasilkan teks-teks deskripsi tentang objek atau peristiwa, laporan hasil observasi, puisi, surat, iklan, poster, slogan, artikel ilmiah populer, pidato, cerita inspiratif, dsb. Sementara itu, siswa SMA diharapkan mampu menghasilkan teks-teks laporan hasil observasi, eksposisi, anekdot, cerita pendek, puisi, biografi, proposal karya ilmiah, resensi, opini/editorial, cerita fiksi, dsb.

Bertemali dengan produksi teks tersebut, bagaimanakah tindak lanjut yang dilakukan guru dan pemanfatannya dalam pembelajaran? Sudahkah guru—dapat pula berkolaborasi dengan sekolah, orang tua, atau pihak-pihak lain—membantu atau memfasilitasi siswa agar karya-karya mereka terdesiminasi kepada khalayak pembaca yang lebih luas? Misalnya dengan, menyediakan majalah dinding atau majalah sekolah.

Siswa dapat pula didorong dan difasilitasi untuk mengirimkan karya-karya mereka ke media massa, surat kabar atau majalah.

Selain fasilitasi mendesiminasi karya siswa, guru dapat pula menginisiasi dan memfasilitasi agar karya-karya yang telah mereka hasilkan dapat dihimpun dalam sebuah buku, baik berupa karya perorangan maupun karya bersama; semacam antologi. Wujudnya dapat berupa buku kumpulan puisi, kumpulan pantun, kumpulan cerita, kumpulan cerpen, kumpulan artikel ilmiah populer, kumpulan slogan, kumpulan poster, kumpulan pidato, kumpulan cerita inspiratif, dan sebagainya.

Jika kita mencermati tujuan pokok pembelajaran bahasa Indonesia di atas—dan tentudengan asumsi telah diimplementasikan dengan baik—sesungguhnya pembelajaran bahasa Indonesia sudah selaras dengan kebutuhan belajar di Era Industri 4.0. Untuk itu, penting kita lakukan refleksi apakah di tataran praksis pembelajaran bahasa Indonesia telah diimplementasikan sebagaimana yang digariskan dalam Kurikulum.

Kritik W.S Rendra melalui puisi “Sajak Anak Muda” yang ditulis pada tahun 1977 atas praktik pendidikan kala itu kiranya masih relevan sebagai bahan refleksi atas praktik pembelajaran pada Era Industri 4.0, yakni pembelajaran 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. Kita tentu juga tidak berharap praktik pembelajaran bahasa Indonesia sebagaimana secara satire diungkapkan Taufiq Ismail (2008) melalui puisi “Pelajaran Tatabahasa dan Mengarang”.

Melalui puisi “Sajak Anak Muda”, Rendra menghujamkan kritik pedas 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.

.....

*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.*

Dalam bait lain nyaring diteriakkan bahwa pendidikan hanya mampu mencetak generasi konsumen dan minus kemampuan mencipta atau memproduksi.

*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.*

Dengan makin terbukanya arus informasi dan komunikasi saat ini, pengembangan pola pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan suatu alternatif yang bisa dipilih dalam rangka memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Untuk dapat membelajarkan bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan pembelajaran campuran, seorang guru perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* serta menghubungkan keduanya. Guru dituntut memiliki kompetensi yang tentang isi atau 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.

Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan atau pembelajaran dikenal sejumlah pendekatan, yakni pedagogi (*pedagogy*), andragogi (*andragogy*), dan heutagogi (*heutagogy*). Istilah pedagogi digunakan untuk mengacu pada pendekatan pembelajaran yang subjek pendidikan merupakan individu berusia kanak-kanak, andragogi mengacu pada pendekatan pembelajaran yang subjek pendidikan merupakan individu yang dipandang telah dewasa. Dalam pedagogi, guru banyak memberikan arahan kepada pesertadidik; sedangkan dalam andragogi, individu peserta didik banyak mengambil inisiatif dengan ataupun tanpa bantuan individu lain, termasuk guru. Mereka dipandang telah memiliki kemampuan dalam mendiagnosis kebutuhan belajar (*learning needs*); merumuskan tujuan belajar; mengidentifikasi dan memahami sumber belajar baik berupa manusia maupun bahan ajar; memilih dan mengimplementasikan strategi belajar; dan mengevaluasi proses dan hasil belajar. Sementara itu, heutagogi yang merupakan pengembangan dari andragogi memiliki karakteristik yang lebih cair, fleksibel, dan humanis. Heutagogi menekankan pada pengembangan diri menjadi individu yang utuh dengan berbagai kekayaan potensinya. Dalam heutagogi pengidentifikasian potensi belajar merupakan hal yang sangat dihargai. Dalam heutagogi proses belajar tidak bergantung pada pengidentifikasian kebutuhan belajar (*learning needs*); belajar bersifat alami, tidak selalu mematuhi prinsip linear dan tidak selalu harus direncanakan. Dalam pandangan heutagogi, belajar melibatkan kepekaan yang kadang dibahasakan sebagai intuisi. Kepekaan dalam belajar ini membimbing langkah dalam proses belajar sehingga setelah terlihat adanya hasil pembelajaran, individu tergerak untuk melakukan evaluasi.

Selain kita memandang pentingnya penggunaan ketiga pendekatan di atas sesuai karakteristik peserta didik dan konteksnya, penggunaan pendekatan atau model siberagogi merupakan sebuah kebutuhan, terlebih untuk pelaksanaan pembelajaran di era digital. Siberagogi adalah kerangka kerja untuk pembelajaran *online* atau pembelajaran daring. Menurut Wang dan Kang (2006), siberagogi merupakan salah satu inovasi pembelajaran

berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan tiga faktor yang saling mempengaruhi, yakni faktor kognitif, emosional, dan sosial.

Faktor kognitif mengacu pada faktor yang memulai konstruksi dari pengetahuan seorang individu. Faktor kognitif menggali pengalaman belajar di masa lampau dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar yang akan dipelajari saat ini dengan mengharuskan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran serta pencapaian pembelajaran yang terbentuk perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Terdapat empat hal penting dalam faktor kognitif, yaitu (1) pengalaman belajar sebelumnya, (2) penentuan tujuan, yang diarahkan pada pencapaian tujuan yang berorientasi pada kinerja siswa, (3) kegiatan belajar (pemberian tugas yang menantang yang sesuai dengan permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga memicu rasa ketertarikan dan keaktifan siswa serta melakukan penilaian otentik), dan (4) gaya belajar, yang mengacu pada strategi siswa dalam mempelajari, memahami, dan mengolah informasi baru.

Faktor kedua adalah faktor emosional. Terdapat empat hal yang tercakup dalam faktor emosional, yaitu kesadaran diri, kesadaran masyarakat, perasaan tentang suasana belajar, dan perasaan tentang proses pembelajaran. Kesadaran diri adalah kemampuan seseorang dalam mengenali, merasakan, dan memahami emosi yang ada dalam dirinya. Kesadaran diri menjadi dasar kecerdasan emosional yang mencakup tentang kepribadian, kepercayaan, kekuatan, kelemahan, motivasi, dan kemampuan berkomunikasi. Setelah seseorang mampu memahami dirinya, tahap selanjutnya adalah kemampuan menempatkan diri di lingkungan masyarakat. Ketika seseorang telah nyaman dengan lingkungan sekitarnya baik dalam kelompok kecil maupun masyarakat ia akan lebih mudah mengekspresikan apa yang ia rasakan. Perasaan seseorang saat belajar penting untuk diperhatikan. Materi akan mudah dipahami ketika siswa merasa aman dan senang. Suasana belajar yang menyenangkan akan terjadi ketika siswa belajar sesuai dengan gaya belajar dan tanpa terikat adanya aturan- aturan belajar yang monoton. Masalah emosional dalam proses pembelajaran dapat dialami oleh peserta didik kapan saja. Masalah emosional dapat dibagi menjadi dua, yaitu masalah emosional positif dan masalah emosional negatif. Munculnya rasa ingin

tahu, kebanggaan, dan kepuasan merupakan masalah emosional positif. Emosi positif akan menjadikan anak menjadi pribadi yang memiliki rasa empati, naluri pengasuh, dan penyayang; sedangkan kebingungan, kecemasan, frustrasi, kebosanan, dan ketidakpuasan tergolong masalah emosional negatif.

Faktor sosial merupakan faktor yang melibatkan interaksi diri sendiri dengan orang lain yang berpengaruh dalam pembelajaran online. Terdapat sejumlah hal yang tercakup dalam faktor sosial, yang antara lain (1) *personal attributes* yang melekat pada diri seseorang dan setiap individu memiliki *personal attributes* yang berbeda-beda seperti usia, jenis kelamin, bahasa, budaya, dan kemampuan literasi media; (2) konteks sosial budaya, setiap pembelajar memiliki latar belakang sosial dan budaya yang berbeda sehingga dapat tercipta sikap saling memberi dan menerima, toleransi, menghargai pendapat orang lain, dan sikap demokratis dalam belajar; dan (3) komunitas online, ruang virtual layaknya lingkungan yang dapat digunakan untuk bertukar informasi, memberikan motivasi, dan menemukan teman tatkala orang-orang datang untuk memberi informasi dan mendapatkan informasi, untuk memberi dukungan, untuk belajar atau menemukan teman.

PENUTUP

Upaya mewujudkan pembelajar yang memiliki kompetensi multiliterasi diharapkan menjadi kesadaran kolektif, khususnya pemangku kepentingan pendidikan. Namun dalam konteks pendidikan di sekolah, guru memiliki tanggung jawab lebih karena gurulah yang memiliki akses dan peran penting dalam melakukan interaksi dengan siswa dan gurulah yang diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif dan dinamis. Untuk itu, guru dituntut mampu memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, model pembelajaran yang penerapannya memperhatikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, karakteristik dan kebutuhan siswa, konteks pembelajaran, dan perkembangan zaman. Sejalan dengan tuntutan agar siswa memiliki kompetensi multiliterasi, pendekatan pedagogi genre dan sibergogi menjadi alternatif yang sangat penting dipertimbangkan guru untuk dipilih dan diterapkan.

REFERENSI

- Christie, F. (ed.). 1999. *Pedagogy and the Shaping of Consciousness*. London: Continuum.
- Damshäuser, B. 2016. Belajar Dunia kepada Teks, makalah disajikan pada Seminar Internasional Riksa Bahasa 10 yang diselenggarakan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 26 September 2016.
- Firkins, A.; Forey, G. & Sengupta, S. (2007). Genre-Based Literacy Pedagogy: Teaching Writing to Low Proficiency EFL Students, *English Language Teaching Journal*, Oct 2007.
- Harsiati, T; Trianto, A. & Kosasih, E. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Ismail, T. 2008. *Mengakar ke Bumi Menggapai ke Langit*. Jakarta: Jayakara Agung Offset.
- Macken-Horarik, M. 2001. 'Something to shoot for: a systemic functional approach to teaching genre in secondary school science' dalam A. M. Johns (ed.) *Genre in the Classroom: Multiple Perspectives*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Martin, J. R. 1992. *English Text*. Amsterdam: Benjamins.
- Olson, D. R. 2009. Education and literacy, *Infancia y Aprendizaje Journal for the Study of Education and Development* 32 (2): 141-151, <https://doi.org/10.1174/021037009788001824>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Th. 2016 tentang Standar Isi.
- Peraturan Presiden (PP) No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Prensky, M. 2001. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1—6.
- Rendra, WS. (1996). *Potret Pembangunan dalam Puisi*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Rothery, J. 1996. 'Making changes: developing an educational linguistics' dalam R. Hasanand G. Williams (eds.). *Literacy in Society*. London: Longman.
- Suwandi, S. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mencerdaskan dan Tanggung Jawab Menghasilkan Generasi Literat, makalah

- dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Kuningan, 27 Oktober 2018.
- Suwandi, S. 2018. 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, 28-31 Oktober.
- Suwandi, S. 2019a. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Industri 4.0*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Suwandi, S. 2019b. *Pendidikan Literasi: Membangun Budaya Belajar, Profesionalisme Pendidik, dan Budaya Kewirausahaan untuk Mewujudkan Marwah Bangsa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, S. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif untuk Mewujudkan Pembelajar Literat dan Humanis di Era Digital, makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar 28 April 2022.
- van der Toorn, K. 2007. *Scribal Culture and the making of the Hebrew Bible*. Cambridge,MA: Harvard University Press.
- Wang, M. dan Kang, M. 2006. Cybergogy for Engaged Learning: A Framework for Creating Learner Engagement Through Information and Communication Technology, D. Hung and M.S. Khine (eds.), *Engaged Learning with Emerging Technologies*, 225-253.
- Yamnoon, S. 2018. *Education 4.0, Teaching and Learning in 21 th Century*. Lobbury Thailand: Thepsatri Rhajabat University.