

Bergawai-ria

Merengungkan pendemokrasian teknologi digital dalam pembelajaran bahasa

George Quinn, Australian National University

Pos-el: george.quinn@anu.edu.au; Laman web: <https://georgequinn.academia.edu/>

Abstrak

Budaya digital sangat terasa dampaknya di bidang pendidikan di Indonesia. Aneka gawai dan perangkat lunak merata di tangan para siswa. Pendemokrasian teknologi digital ini membawa tantangan besar bagi guru, penyusun bahan ajar, dan sistem persekolahan. Telepon genggam dapat digunakan secara kreatif dalam kelas pembelajaran bahasa. Dengan memusatkan pelajaran bahasa pada pementasan sandiwara panjang yang divideokan dengan HP dan diunggah ke internet, meningkatlah kemampuan para siswa untuk bertutur secara benar dan runtut. Tetapi pemanfaatan sumber dan alat digital di ruang kelas, yang berpotensi meningkatkan daya cipta dan kemampuan berbahasa para siswa, juga membawa risiko wibawa guru, buku, dan sekolah akan jatuh.

Kata kunci: pendidikan bahasa, budaya digital, pendemokrasian teknologi, sandiwara, derajat guru

Pendahuluan: Budaya Pengacau

Dunia pendidikan di Indonesia berada di ambang pintu perubahan mahadahsyat yang dibawa oleh teknologi digital. Dampaknya sudah mulai terasa. Selama ini, anak-didik kita menimba pengetahuan dari sistem persekolahan (khususnya guru dan buku) serta dari sumber wibawa yang tersusun secara hierarkis dari atas ke bawah (negara dan pemerintah, silabus dan sistem persekolahan, tokoh dan kitab agama, orang-tua). Budaya didik ini akan dipukul rata untuk digantikan oleh tsunami digital yang tidak mengenal guru atau pun hierarki. Sekarang pun, lautan digital ini sudah menyusup masuk ke setiap sudut kehidupan sehari-hari, membawa penjejaringan (*networking*), inteligensi buatan, internet, robotika, uang elektronik, aneka algoritme, dan pertukaran informasi instan yang menembus perbatasan lama. Perubahan ini sering disebut “budaya pengacau” (*culture of disruption*). Budaya pengacau digital yang

menyambar lingkungan ajar kita secara tidak terelakkan akan membuat porak-poranda sistem pendidikan kita dengan sumber wibawanya dan susunan hierarkisnya. Guru, penyusun bahan ajar, pengelola pendidikan dan orang-tua terpanggil untuk hidup di tengah alam baru ini.



Berbelanja Prasmanan di Pasar Digital

Teknologi pembelajaran bahasa berkembang dengan kecepatan yang sungguh memusingkan kepala. Ibarat setiap hari muncul alat bantu, gawai dan aplikasi baru yang menggoda guru bahasa untuk membelinya. Peralatan digital merata dengan berbagai wujud dalam berbagai bidang pembelajaran bahasa.

Dalam kungkungan sebuah uraian singkat, hanya satu dua contoh yang dapat saya berikan. Untuk mengelola program studi secara berdaya guna dan terpadu, ada sejumlah aplikasi, di antaranya *Blackboard*, *Moodle*, dan *Canvas*. *Canvas* adalah yang terbaru. Penggunaannya dengan mudah dapat dikuasai oleh para guru dan pengelola prodi. Fiturnya tidak hanya merangkum unsur pokok pengelolaan seperti pendaftaran, penjadwalan, pelacakan para siswa, komunikasi timbal-balik dengan para siswa, penyelenggaraan ujian, dan sebagainya. Ada pula berpuluh-puluh sub-aplikasi yang menjadi kerangka lengkap bagi penyajian isi dan komponen latihan praktis, di antaranya aneka tabel, kerangka untuk latihan interaktif, bacaan dengan iringan soal-soal, tautan ke sumber-sumber lain di internet, ruang untuk pemuatan gambar, citra dan potongan film, dan banyak fitur lagi. Pendeknya, dengan mudah *Canvas* memungkinkan para guru dan siswa untuk berinteraksi secara dinamis dengan cara “tembus-tembok”, artinya, di luar ruang kelas.

Ruang kelas pun dapat diwujudkan secara digital dengan berbagai aplikasi, di antaranya *Skype*, *Zoom*, dan *WebEx*. Tembok sekolah dan ruang kelas dalam wujudnya yang lama luluh-lantak dan menghilang. Dengan aplikasi *WebEx* dan sejenisnya, guru dan murid bukan hanya dapat berinteraksi secara aktif – “muka menghadap muka” – dalam lingkungan digital yang fleksibel, tetapi juga dapat menjangkau lokasi jauh, termasuk lokasi di luar negeri. *WebEx* memungkinkan guru dan pelajar di Indonesia berhubungan langsung dengan guru dan murid di Malaysia, misalnya, yang membuka pintu terhadap pemakai ragam bahasa yang berkerabat erat dengan bahasa Indonesia, tetapi yang lingkungan budaya dan lingkungan politiknya lain.

Dengan semakin terjangkau harga alat-alat tertentu, dan mudahnya cara pembelian, guru dan siswa mengalami gejala “pendemokrasian teknologi digital”. Terkait dengan perkembangan ini, ada satu “studi kasus” yang mencolok mata, yaitu kamera video, khususnya kamera video yang menjadi fitur umum pada telepon genggam. Alat kecil ini muncul dengan iringan perangkat lunak penyuntingan yang murah dan mudah digunakan, di antaranya *iMovie* (untuk sistem operasi Mac iOS), *Power Director* (untuk sistem operasi Windows) dan *VSDC* (untuk sistem operasi Android di samping Mac dan Windows). Tersedia pula aneka ragam situs internet – *Facebook*, *Vimeo*, *YouTube*, *Instagram* dan *Twitter* – yang dengan cepat dan mudah, tanpa biaya besar, menjadi ajang bagi penyebarluasan hasil film yang dibuat.



Tatapan Diktator Sang Lensa Kamera

Kamera video – di antaranya kamera video sebagaimana tersedia dalam HP – dapat berdampak positif pada semangat belajar dan daya-cipta para siswa. Tatapannya ibarat tatapan diktator yang mampu memaksakan kehendaknya pada “rakyatnya” – para siswa. Apabila siswa merasa berada dalam tatapan kamera, umumnya perangnya dan tingkah-lakunya berubah. Mereka beraksi seolah-olah bermain sandiwara. Mereka memasang raut muka yang dibuat-buat, mirip topeng atau mimik aktor. Tiba-tiba mereka dapat berbicara dengan suara lebih lantang dan bening. Mereka memandang ke sana kemari dengan pandangan mata yang tegas, atau malu, atau kocak, atau sombong penuh percaya-diri.

Mata kamera dianggap seolah-olah menjadi mata-pandang sidang publik, maka anak-didik kita berupaya menampilkan dirinya “di muka umum” sebagai penutur kompeten yang mampu berbicara dengan baik, benar, dan runtut.

HP menjadi senjata ampuh dalam upaya menguasai bahan ajar dalam bidang penguasaan bahasa. Di bawah tatapan lensa, kemampuan berkonsentrasi meningkat. Apabila kamera digunakan di ruang kelas, murid jauh lebih rajin memusatkan perhatiannya pada bahan ajar yang sedang dilatih. Apabila seorang pemelajar dapat “berpamer” dengan bermain di muka kamera, maka ia pun akan merasa ada ikatan batin dengan bahan ajar yang dipamerkan sehingga perjuangan untuk menguasainya menjadi lebih dekat di hatinya. Bahkan, bagi siswa yang pemalu atau kurang punya PD, kamera dapat digunakan untuk berlatih dulu di rumah

atau di lingkungan pribadi. Berbahasa di muka kamera berpotensi membantu mereka untuk membina percaya-diri, sifat yang menjadi unsur azasi dalam mengembangkan penguasaan bahasa yang baik.

Kuasa lensa inilah yang perlu dimanfaatkan oleh para guru dan penyusun bahan ajar.



Sandiwara Video Sebagai Unsur Pokok Pemelajaran Bahasa

Beraksi di muka kamera mengajak siswa untuk bertindak teatrikal. Sikap yang demikian membuka peluang bagi penyusun bahan ajar dan para guru untuk “berselancar” di atas ombak kewibawaan yang diciptakan oleh kamera dan semangat yang dicetuskannya. Tingkah teatrikal ini harus dimanfaatkan bergandengan dengan bahan ajar yang bersifat teatrikal pula.

Guru bahasa sudah biasa memanfaatkan drama sebagai alat pengajaran yang ampuh, khususnya latihan berupa percakapan pendek dan sempalan drama kecil. Tetapi di alam teknologi video, pementasan drama sebaik-baiknya bukan sekadar selingan atau pelengkap melainkan bersarang di pusat program pemelajaran. Pergelaran sandiwara lengkap (bukan sekadar petikan atau sempalan drama) yang divideokan dan diunggah ke internet untuk diketahui dan ditonton secara luas, membuka peluang untuk peleburan bahasa dengan teknologi digital, dan penggunaan senyawa itu secara kreatif.

Apabila sebuah drama panjang ditempatkan di pusat program studi Bahasa, maka program itu memiliki fokus dan tujuan yang jelas, yaitu pementasan atau penyiaran drama yang bersangkutan. Fokus ini sangat bermanfaat sebagai dasar pemilihan, penyusunan, dan pengurutan unsur-unsur bahan ajar, baik bagi guru maupun bagi para siswa. Siswa terpenggil untuk menghafal satuan-satuan bahasa yang cukup panjang. Karena sandiwara harus digladi berulang-ulang, maka siswa diharuskan mengucapkan perannya berulang-ulang pula, dan diharuskan mendengarkan sesama pemeran mengucapkan perannya berulang-ulang. Dengan demikian, tugas menghafal (unsur mutlak dalam upaya mempelajari bahasa asing dan bahasa-ibu) menjadi lebih ringan dan lebih efektif. Tambahan pula, oleh karena para siswa sedang (atau akan) ditonton, maka mereka harus lebih rajin memusatkan perhatiannya pada upaya menampilkan dirinya sebagai penutur kompeten yang mampu mengucapkan perannya dengan baik dan benar.

Di antara semua faedah pedagogis yang dihasilkan oleh pendekatan teatrikal, yang terpenting adalah peluang bagi para siswa untuk menunjukkan daya-cipta dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa. Apabila seorang pelajar merasa dapat “berpamer”, menunjukkan kreativitasnya dengan ikut serta dalam pementasan sandiwara, maka ia akan merasakan ikatan batin yang lebih akrab dengan bahasa yang bersangkutan sehingga perjuangan untuk menguasainya menjadi lebih dekat di hatinya. Kemampuan berbahasa “di muka umum” juga membina kebanggaan akan bahasa yang bersangkutan. Dewasa ini upaya membina kebanggaan berbahasa Indonesia menjadi semakin penting, terutama karena bahasa Indonesia sedang mengalami pengikisan akibat munculnya semangat hebat untuk mempelajari bahasa asing.

Daya Cipta Para Siswa dan Pengembangan Materi Ajar

Drama panjang – sandiwara lengkap, pementasan sambung-sinambung, peragaan berkepanjangan, banyolan – drama wujud apa pun yang diupayakan, sebaiknya disenyawakan dengan tujuan-tujuan umum pembelajaran bahasa, seperti penguasaan fonologi, tata bahasa, kosakata, kelancaran berbahasa dalam pergaulan sosial, kemampuan membaca dengan teliti, pengenalan terhadap karya sastra, serta keterampilan mengungkapkan isi hati dan isi otak secara runtut dan komunikatif dalam wujud tulisan. Dengan kata lain, latihan berbahasa di kelas, dan bahasa yang terdapat dalam sandiwara yang dilatih, harus terintegrasi dan berkembang sejajar sehingga saling mengokohkan.

Keharusan ini menjadi tantangan bagi para penyusun bahan ajar bahasa Indonesia beserta guru-guru. Sandiwara belum tentu dapat diangkat polos, tanpa perubahan, dari khasanah sastra pentas berbahasa Indonesia yang sudah ada. Tidak jarang sandiwara tersebut terlalu canggih, atau temanya tidak relevan, atau sulit dipentaskan, atau tidak selaras dengan tingkat umur para siswa, bahkan mungkin dirasa kekanak-kanakan. Yang menjadi kendala terbesar, yaitu seringkali sandiwara klasik (*Sandyakala Ning Majapahit, Prabu dan Putri, Awal dan Mira*, dan banyak lagi) bahkan yang modern pun (*Malam Jahanam, Kisah Perjuangan Suku Naga, Marsinah, Pelacur dan Sang Presiden*, dan banyak lagi) sulit disesuaikan dengan silabus dalam hal ragam bahasanya dan titik-berat temanya.

Agar diterima sebagai komponen asasi dalam program pembelajaran bahasa, sandiwara harus disesuaikan dengan unsur-unsur pokok silabus yang ditetapkan negara. Dengan demikian, ia pun harus ditulis khusus, bukan diangkat atau disadur dari khasanah kesandiwaraan yang sudah ada. Setiap langkah dalam silabus menjadi bahan mentah yang perlu disulap menjadi langkah dalam sebuah alur cerita. Alur cerita yang mencerminkan dan mengungkap kembali unsur silabus berkembang – adegan demi adegan – dari elementer ke arah lebih lanjut sejalan dengan perkembangan isi silabus. Sandiwara dan silabus saling mencerminkan dan saling mengulang, dan dengan demikian saling mengokohkan secara akrab.

Tentu saja, penyusunan bahan ajar yang demikian merupakan tuntutan berat bagi guru dan penyusun materi. Tetapi, dengan melibatkan para siswa dalam proses penulisan sandiwara, tugas itu bukan hanya menjadi ringan, ia pun menjadi alat pendidik yang ampuh sekali. Apabila para siswa berperan langsung dalam penulisan sandiwara, sandiwara itu menjadi ajang di mana mereka dapat mempersatukan alam minat mereka sebagai remaja, dengan kepentingan negara sebagaimana dibentangkan dalam silabus. Dan yang terpenting dalam proses ini, para siswa menunjukkan dan mengembangkan daya ciptanya. Dapat dipastikan daya cipta itu beraneka ragam, dari bakat penulisan, perencanaan pementasan, penyutradaraan, deklamasi, penelitian latar belakang cerita, syuting, penyuntingan video, perancangan dan pembuatan kostum, tata rias, tata latar, dan yang terpenting mimik dan peragaan peran.

Melalui sandiwara dan pemanfaatan alat digital dan sumber digital, para siswa mata-pelajaran bahasa terkoneksi dengan “budaya pengacau” global yang sedang melanda Indonesia. Mereka menjadi terlibat secara intensif, produktif, dan berjangka panjang dalam proses penyusunan dan pembelajaran bahan ajar yang berakar dalam budaya pengacau itu. Lalu, bagaimanakah peran guru, penyusun bahan ajar tradisional, sekolah, dan negara?



Kesimpulan: Alam Digital Akan Membalik Jenjang Wibawa

Tradisi pendidikan yang umumnya kita kenal selama ini dapat digambarkan sebagai “*explicative order*”, yaitu sistem pembelajaran yang berdasar pada upaya menjelaskan duduk dunia dan kewajiban siswa di dalam dunia itu. Dalam orde ini ada dua golongan utama: guru dan murid. Terdapatlah susunan hierarkis di mana hanya guru (termasuk buku ajar, sistem

persekolahan dan negara) yang berwenang untuk menjelaskan, yaitu merumuskan bahan ajar, mengajarkannya, dan menilai keberhasilan proses pembelajaran. Guru menjadi “penjaga pintu” dengan tugas utama menjauhkan siswa dari masalah yang dipelajarinya, dan sekaligus menampilkan diri sebagai insan yang dapat membantu para siswa untuk menjembatani jurang pengetahuan yang sengaja diciptakan oleh sang guru sendiri. Dengan kata lain, sistem pendidikan tersusun dengan tujuan utama untuk menopang derajat guru, sekolah, orang-tua, agama, dan negara. Alam digital dan pendemokrasian teknologi menghancurkan “pintu” yang dijaga oleh insan dan lembaga orde lama ini. Sekarang meratalah akses pada informasi, ide, kesenian, dan pribadi-pribadi di seluruh dunia.

Kenyataan ini akan membuat tersungas jengang wibawa di ruang kelas. “*Explicative order*” tidak bakal mampu mempertahankan eksistensinya. Sekarang pun, banyak murid yang lebih akrab dengan alam digital daripada gurunya. Dan kehadiran alam digital itu semakin menghimpit pada kita semua.

Sang HP – gawai kecil dengan lensa diktatornya yang melekat di tangan setiap anak-didik – menjadi salah satu alat yang memungkinkan guru bergumul secara kreatif dengan alam digital yang tidak terelakkan. Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah berpotensi merintis respons pada kenyataan yang semakin menghimpit ini, tetapi hanya apabila para guru bersedia merombak cara mengajarnya secara menyeluruh. Perombakan ini menuntut nyali, tekad, dan daya cipta, bukan hanya pada guru-guru, tetapi lebih-lebih pada para penyusun materi ajar, pengelola prodi-prodi, serta para politisi dan birokrat yang menentukan kebijakan dalam bidang pendidikan.