

## **PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF DAN KREATIF DI SMP PADA ERA KURIKULUM MERDEKA**

**Ayu Wulandari**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Tidar  
Jalan Kapten Suparman 39 Magelang  
ayuwulandari@untidar.ac.id

### **ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tuntutan Kurikulum Merdeka idealnya adalah memanfaatkan ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Namun, kenyataannya pemanfaatan ICT belum sepenuhnya dilaksanakan di sekolah terlebih pada era revolusi 4.0 yang serba digitalisasi. Dalam hal ini pendidik harus melek teknologi atau melek digital sesuai tuntutan pembelajaran yang diharapkan. Menjadi tantangan tersendiri untuk pendidik bagaimana menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menjawab tuntutan zaman dengan memanfaatkan ICT. Makalah ini menyajikan berbagai inovasi kreasi berbasis ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP pada era kurikulum merdeka dan tantangannya. Bentuk inovasi kreasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa media pembelajaran seperti *flipbook*, *pop-up book*, maupun dengan memanfaatkan portal rumah belajar Kemdikbud yang berisi berbagai fitur pembelajaran yang mengintegrasikan ICT. Adapun tantangan yang dihadapi dalam mewujudkan pembelajaran bahasa Indonesia adalah guru dan siswa harus terampil berkomunikasi, guru dan siswa harus berliterasi informasi, guru dan siswa harus menguasai formula 4C, guru dan siswa harus menguasai teknologi informasi, guru dan siswa harus kaya strategi yang inovatif dan berkarakter.

Kata kunci: inovatif, kreatif, pembelajaran bahasa Indonesia, kurikulum merdeka, revolusi industri 4.0

### **ABSTRACT**

Learning Indonesian according to the demands of the Kurikulum Merdeka ideally utilizes ICT (Information and Communication Technology). However, in reality the use of ICT has not been fully implemented in schools, especially in the era of the 4.0 revolution which is all digitalization. In this case educators must be technologically literate or digitally literate according to the expected learning demands. It is a challenge for educators how to implement innovative and creative learning to respond to the demands of the times by utilizing ICT. This paper presents various ICT-based creative innovations that can be used in Indonesian language learning in junior high schools in the era of independent curriculum and their challenges. Forms of creative innovation in learning Indonesian can be in the form of learning media such as flipbooks, pop-up books, or by utilizing the Ministry of Education and Culture's learning home portal which contains various learning features that integrate ICT. The challenges faced in realizing learning Indonesian are that teachers and students must be skilled at communicating, teachers and students must be information literate, teachers and students must master the 4C formula, teachers and students must master information technology, teachers and students must be rich in innovative strategies and have good character.

*Keywords:* innovative, creative, Indonesian language learning, kurikulum merdeka, industrial revolution 4.0



## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini terimplementasi dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai tingkat dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Kita ketahui bahwa saat ini, kurikulum pendidikan di Indonesia berada pada masa transisi dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Secara sederhana kurikulum merdeka adalah penyederhanaan dari kurikulum 2013 (Angga, dkk. 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia baik pada kurikulum 2013 maupun pada kurikulum merdeka menggunakan pendekatan berbasis genre, yakni memanfaatkan beragam jenis teks dan teks multimodal. Pendekatan berbasis genre dikenal sebagai pendekatan berbasis teks. Fauziati (2009:209) mengatakan bahwa dalam hal implementasi kelas, pendekatan berbasis genre menyerupai pendekatan produk dalam teks model yang dianalisis berdasarkan fitur tata bahasa dan teks. Pembelajaran berbasis teks bertitik tolak dari pemahaman teks dan menuju pada pembuatan teks (Isodarus, 2017). Melalui pembelajaran berbasis teks, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam setiap produk karya yang dihasilkan baik secara lisan maupun tulis (Pusat kurikulum dan perbukuan, 2014).

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan yakni sebagai alat belajar untuk menguasai berbagai materi Pelajaran. Salah satu tuntutan kurikulum merdeka yang ideal yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan mengintegrasikan ICT atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kehadiran ICT atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjawab tuntutan globalisasi pendidikan dengan berbagai perangkat komputer dan koneksinya yang dapat mengantarkan peserta didik belajar cepat dan akurat apabila dimanfaatkan dengan benar dan tepat (Sutrisno, 2011). Apalagi memasuki era revolusi industri 4.0 sebagai industri baru dengan distribusi teknologi baru, teknologi digital, dan teknologi internet (Sukhodolov ; Popkova, et al, 2018 ). Era ini menekankan teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia (Ibda, 2019). Pemanfaatan TIK dipandang sebagai kreasi nilai baru untuk mencapai tujuan tertentu (Prasetyo & Wahyudi Sutopo, 2018). Hal ini selaras dengan yang disampaikan Mehring & Andrian Leis (2018) bahwa dengan adaptasi teknologi memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik.

Sutterland, et al., (2004) mengatakan bahwa ICT dapat dikolaborasikan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus mampu menguasai ICT. Penguasaan ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi hal yang harus dilakukan oleh semua pendidik pada semua mata pelajaran. Penguasaan ICT yang terjadi bukan dalam tataran pengetahuan, namun praktik pemanfaatannya (Rotherham & Willingham, 2009). Metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi adalah dengan pemanfaatan sumber belajar yang variatif. Mulai dari sumber belajar konvensional sampai pemanfaatan sumber belajar digital (Kusnandar, 2013:586). Siswa memanfaatkan sumber-sumber digital, baik yang *offline* maupun *online*. Membuat produk berbasis TIK, baik audio maupun audiovisual. Sumber-sumber belajar digital berkontribusi positif dalam memberi percepatan pengembangan sistem pembelajaran hibrida (memadukan pola tradisional dan *online*) serta memberi inovasi baru dalam penggunaan metode penyajian baik dalam *setting* ruang kelas tradisional maupun pada pembelajaran *online* (Manrique dan Manrique, 2012). Berdasarkan latar ini, maka menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk melek teknologi (digital) dan mampu menyelenggarakan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif di era sekarang. Lantas, pertanyaan yang muncul adalah bagaimana konsep inovasi kreasi? seperti apakah bentuk inovasi kreasi berbasis ICT yang dapat dimanfaatkan



dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Apa tantangan yang harus dihadapi dalam mewujudkan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif pada era kurikulum Merdeka dan era revolusi industri 4.0?

### **Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, dikemukakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir). Kemampuan literasi menjadi indikator kemajuan dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir kritis-kreatif-imajinatif dan warga negara Indonesia yang menguasai literasi digital dan informasional. Pembelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan dalam pendidikan dan dunia kerja. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter pancasila.

1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan kemampuan produktif (berbicara dan mempresentasikan, menulis).
2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis genre melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual). Model pembelajaran menggunakan pedagogi genre, yaitu: penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*); serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam proses pembelajaran.
3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dibelajarkan untuk meningkatkan: kecakapan hidup peserta didik dalam mengelola diri dan lingkungan; kesadaran dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial, dan budaya.

### **Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Fase D (kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)**

Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan; Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan



pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.

### **Konsep Inovasi Kreasi**

Dalam bidang pendidikan seringkali kita mendengar istilah inovasi. Saat ini, di bidang pendidikan sedang mengalami perubahan yang signifikan dengan perluasan teknologi inovatif dan perluasan internet yang cepat (Hoq, 2020). Menurut UU Nomor 18 Tahun 2002 inovasi merupakan kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi. Inovasi dan kreativitas dipandang penting untuk peserta didik di masa depan untuk menghadapi meningkatnya kompleksitas pendidikan tinggi (Kelly; Cummings & Blatherwick, 2017).

Inovasi dalam pendidikan didefinisikan sebagai pemilihan, pengelolaan, dan penggunaan sumber daya dengan cara baru yang unik untuk mencapai kinerja yang baik (Purdy, 1986). Definisi ini digukung dengan pandangan Agabi (2020) yang memberikan Batasan mengenai inovasi sebagai suatu perubahan yangterencana dalam mencapai tujuan. Inovasi adalah suatu gagasan yang baru yang secara kualitatif berbeda denga napa yang sudah ada sebelumnya (Babalola, 2008). Di sisi lain, inovasi dapat dipahami bukan saja pada penciptaan sesuatu yang baru, melainkan menyebarkan pengetahuan yang sudah ada (Rogers, 1998). Lebih lanjut dikatakan bahwa ada berbagai faktor yang melatarbelakangi munculnya seseorang berinovasi yakni munculnya teknologi, adanya tantangan dari pesaing, dan adanya perubahan yang terjadi pada lingkungan, Rogers (2003) mengungkapkan bahwa karakteristik inovasi yaitu kenggulan, kesesuaian, kerumitan, akses untuk mencoba, dan penampakan penggunaan inovasi, beberapa penelitian berkait dengan inovasi menunjukkan hasil yang positif seperti dalam penelitian Seechaliau (2017) yang mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang mendukung terciptanya pendidikan yang inovatif dankreatif terfokus pada pendekatan sistem yang digunakan. Pembelajaran harus berbasis desain, pemecahan masalah, kreatif, berpikir kritis, berbasis penelitian, berbasis masalah, dan berbasis proyek.

Sementara itu, kreatif menurut Gabore (2013) adalah suatu keunikan yang dimiliki oleh manusia. Clarkson (2015) mendefinisikan kreativitas sebagai tingkah laku yang disesuaikan dengan tindakan. Sternberg (2000) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah Pendidikan yang melahirkan pembelajar yang produktif. Berdasarkan beberapa pandangan tentang inovasi kreasi disimpulkan bahwa inovasi dan kreasi saling berkait yaitu mengenai segala sesuatu yang unik, baru, produktif untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

### **Bentuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Berbasis ICT**

Inovasi adalah sebuah konsep, merupakan inti dari implementasi dan/ atau evaluasi dari ide-ide baru dan prosedur baru (Markee; Hall & Hewings, 2001). Inovasi adalah ide, objek, atau praktik yang dianggap baru oleh individu yang dimaksudkan untuk membawa perbaikan dalam kaitannya dengan yang diinginkan tujuan yang bersifat fundamental dan direncanakan serta disengaja (Nicholls, 1983; Hall & Hewings, 2001). Dalam pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Faridi, 2009). Pembelajaran inovatif didesain oleh pendidik untuk memfasilitasi



peserta didik mendapat kemajuan dalam setiap proses dan hasil belajarnya. Inovasi pembelajaran dapat diwujudkan dalam perangkat pembelajaran salah satunya melalui media ajar (Faridi, 2009). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video *camera*, video *recorder*, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Briggs, 1979; Hamdani, 2014). Dari batasan tersebut penggunaan komputer saat ini sangat relevan dengan tuntutan kurikulum. Komputer adalah salah satu sarana teknologi informasi komunikasi (ICT) yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hamdani, 2014).

ICT mencakup banyak teknologi yang memungkinkan kita untuk menerima informasi dan berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain, dengan perangkat dan fungsi untuk *capturing* (menangkap), *interpreting* (menafsirkan), *storing* (menyimpan), dan *transmitting* (mengirimkan) (Anderson, 2010). ICT awalnya dititikberatkan pada proses pengolahan data. Akan tetapi, dewasa ini karena perkembangannya yang sangat pesat ICT dapat dimanfaatkan menjadi sarana pendidikan. Anderson (2010) mengemukakan bahwa penggunaan ICT di kelas, ruang kuliah, dan laboratorium pengajaran di seluruh wilayah Asia-Pasifik membawa perubahan dalam cara pendidik mengajar dan bagaimana peserta didik belajar.

Penggunaan teknologi ICT digunakan dalam pembelajaran di seluruh dunia dapat mengubah generasi baru tumbuh pada dunia digital (Motteram, 2013). Jorge et al (2003) mengatakan bahwa integrasi ICT dalam pengajaran dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran peserta didik dan meningkatkan kesempatan untuk berkomunikasi. Penelitian menunjukkan bahwa ICT dapat mengubah cara pendidik mengajar dan hal tersebut sangat berguna dalam mendukung pendekatan yang berpusat pada peserta didik untuk menginstruksikan dan mengembangkan keterampilan tingkat tinggi (Haddad, 2003).

Dalam kurikulum merdeka, desain pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya memanfaatkan ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Teknologi informasi merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data menjadi sebuah informasi. Saat ini ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi) berkembang sangat pesat. Kehadiran ICT berdampak pada setiap aspek kehidupan untuk bekerja, belajar, bermain, dan berkomunikasi. Peranan ICT dalam kehidupan salah satunya adalah meningkatkan kemudahan dalam komunikasi dan memperoleh informasi dengan cepat dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran berbasis ICT juga mendukung keterampilan abad 21 yang menuntut terjadinya perubahan evolusi berpikir. Setiap peserta didik di abad ini, diharapkan memiliki keterampilan berpikir yaitu bagaimana berpikir kritis, mencari solusi, kreatif, berinovasi, komunikasi, kolaborasi, serta memiliki keterampilan informasi dan media (*ICT literacy*) (Sutrisno, 2011).

USAID (2011) memberikan petunjuk dalam perancangan program pembelajaran yang mengintegrasikan ICT. Salah satu prinsipnya adalah menggunakan ICT untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengembangan, dengan strategi antara lain: menangani bidang dengan kebutuhan tinggi; konsep teknologi sebagai infrastruktur pendidikan dan menguatkan sistem mendahului transformasi sistem, dengan strategi antara lain: mengadakan peralatan ICT; menopang pendekatan untuk integrasi teknologi; dan mengembangkan infrastruktur ICT untuk meningkatkan kapasitas sistem yang lebih luas.

Berdasarkan prinsip ini maka pembelajaran bahasa Indonesia berbasis ICT dapat dimanfaatkan melalui pengadaan peralatan atau media pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut adalah bentuk inovasi kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.



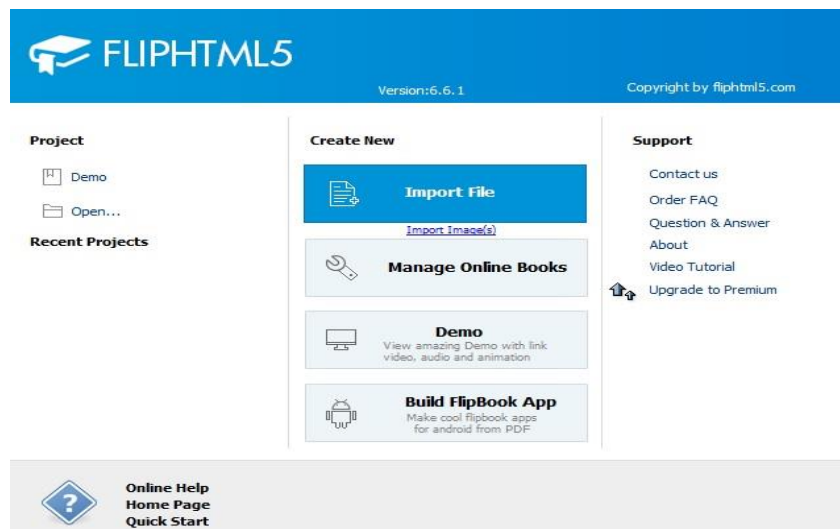


## 1. Flipbook

*Flipbook* diambil dari istilah sebuah mainan anak yang berisi serangkaian gambar (Aprilia, Sunardi, Djono, 2017). Flipbook adalah bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi ide Flipbook kemudian diadopsi dan digunakan dalam membuat sebuah buku digital (*e-book*) dan majalah elektronik (*emagazine*) dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai majalah atau bukupada umumnya (Wikipedia, 2021).

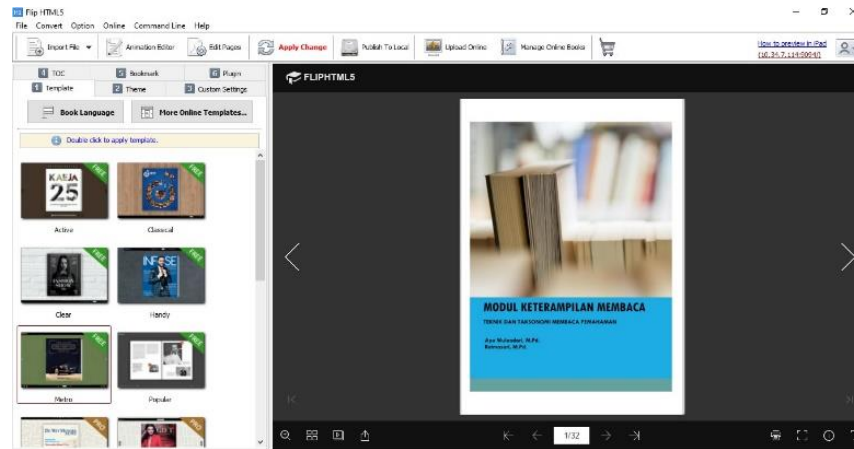
Modul digital adalah modul ajar yang dibuat secara elektronik. Modul digital merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program (Sugianto, et al, 2020). Modul pembelajaran dapat ditransformasikan dalam bentuk digital dengan bantuan aplikasi *flipbook maker*.

*Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang andal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital (Sugiyanto, 2013). Pada perangkat lunak *Flipbook Maker* dapat ditambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Adapun *output* dari perangkat lunak ini berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan untuk diunggah ke *website* dan dapat dilihat secara *online*.



Gambar 1. Contoh Tampilan Fliphtml5

Ada berbagai jenis aplikasi *flipbook maker* yang dapat digunakan seperti *Kvisoft flipbook maker*, *fliphtml5*, dan lain sebagainya. *Kvisoft flipbook maker* atau *fliphtml5* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik.



Gambar 3. Contoh Tampilan Modul Digital

Langkah dalam penggunaan *flipbook maker* misalnya dengan aplikasi *fliphtml5* sebagai berikut.

- 1) Mengunduh aplikasi *fliphtml5* di *personal computer* (PC) dan menginstalnya.
- 2) Kemudian buka aplikasi *fliphtml5* dan akan muncul kotak berisi menu *import file*, *manage online books*, *demo* (lihat gambar 1. Tampilan aplikasi *fliphtml5*).
- 3) Pilih atau klik *import file*, akan muncul kotak *open file* yang akan di-*import*. Pilih *file* yang dikehendaki dalam format *pdf*.
- 4) Setelah itu muncul kotak *import pdf document* dan klik *import now*. Tunggu sampai proses *import* selesai.
- 5) Setelah proses *import* selesai, akan muncul tampilan materi yang sudah berbentuk *flipbook* (lihat gambar 2 tampilan *flipmodul*).
- 6) Kemudian, pilih *publish local* dan muncul kotak dialog untuk *sign in* jika *flip modulnya* tidak berbayar. Masukkan email dan password jika sudah terdaftar. Jika belum terdaftar *sign up* terlebih dahulu.
- 7) Kemudian akan muncul kotak *publish* dengan beberapa pilihan format, *html*, *zip*, *exe*, *email to*, *to FTP Server*, *Save as plug in*, *android app*. Pilih dengan format *html*.
- 8) *Flip modul* akan tampil dan bisa diakses secara *online* dengan memasukkan *scan barcode*.

## 2. *Pop-Up Book*

*Pop-up Book* adalah buku tiga dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik (Dzuanda, 2011). Dengan demikian, siswa tidak akan merasa bahwa media pembelajaran mereka kurang atraktif dan monoton sehingga mematikan minat belajar mereka (Haryoko dan Purnama, 2013). *Pop-up book* memiliki beberapa manfaat, di antaranya (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik dan (2) mendekatkan anak dengan orangtua karena *pop-up book* memberikan kesempatan orangtua mendampingi anak saat menggunakannya (Siregar dan Rahmah, 2016). (3) Media *pop-up* dapat mengembangkan kreativitas anak. (4) Media *pop-up* Merangsang imajinasi anak (Auliyah, 2015). (5) Menambah pengetahuan serta memberikan pengenalan bentuk pada benda. (6) Media untuk menumbuhkan minat baca pada anak (Dzuanda, 2011.). Oleh karena itu, penggunaan *pop-up book* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk



menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, menarik, dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

### 3. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Dilansir dari laman <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, rumah belajar kemdikbud merupakan portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antarkomunitas. Rumah belajar hadir sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dalam portal rumah belajar Kemdikbud disediakan berbagai macam fitur media pembelajaran inovatif yang interaktif di antaranya kelas maya, sumber belajar, bank soal, laboratorium maya, peta budaya, buku sekolah elektronik, wahana jelajah angkasa, pengembangan keprofesian berkelanjutan, karya bahasa dan sastra, blog pena, edugame, dan *augmented reality*.

### **Tantangan yang Harus Dihadapi dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Inovatif dan Kreatif pada Era Kurikulum Merdeka dan Revolusi Industri 4.0**

Tantangan yang dihadapi dalam mewujudkan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif adalah guru dan siswa harus terampil berkomunikasi, guru dan siswa harus berliterasi informasi, guru dan siswa harus menguasai formula 4C, guru dan siswa harus menguasai teknologi informasi, guru dan siswa harus kaya strategi yang inovatif dan berkarakter (Rohmadi, 2018). Pada era revolusi industri 4.0 kemandirian dalam berkomunikasi sangat diperlukan untuk mengenal lingkungan belajar. Hal ini akan bermanfaat bagi pengembangan *softskill*. Guru dan siswa juga harus terampil dalam berliterasi informasi. Kekayaan informasi akan menjadi bekal yang sangat bermanfaat dalam pengembangan kompetensi berbahasa. Di sisi lain hal yang juga menjadi tantangan adalah menguasai formula 4C yakni *critical thinking, creativity, communication, dan collaboration*.

Selain itu tantangan yang juga harus dihadapi guru dan siswa adalah harus melek teknologi, guru dan siswa harus bisa mengakses teknologi untuk bisa mengelola sumber informasi secara bijak, mudah, cepat. Terakhir tantangannya adalah harus bisa inovatif dan berkarakter. Karakter harus ditanamkan kuat pada diri guru sebagai pondasi kuat baik sebagai pemimpin, pengayom, maupun teladan untuk siswa. Demikian pula siswa harus menjadi generasi muda yang berkarakter baik. Tantangan lain adalah kesiapan sarana dan prasarana. Hal ini senada dengan yang disampaikan Ananda & Oda Kinanta Banurea (2017) yang mengemukakan bahwa sarana dan prasarana pada dasarnya merupakan elemen penting yang mendukung dan memfasilitasi seluruh rencana sekolah dapat dilaksanakan termasuk dalam menunjang pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tuntutan Kurikulum Merdeka salah satunya adalah berbasis ICT terlebih pada era revolusi industri 4.0 yang berbasis digital. Guru dituntut untuk inovatif dan kreatif. Terdapat berbagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat guru gunakan seperti media berbasis *flipbook, pop-up book*, dan dapat pula memanfaatkan portal rumah belajar Kemdikbud. Namun, untuk memenuhi tuntutan kurikulum dan mewujudkan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif ada tantangan yang harus dihadapi yakni guru dan siswa harus terampil berkomunikasi, guru dan siswa harus berliterasi informasi, guru dan siswa harus menguasai formula 4C, guru dan siswa harus menguasai teknologi informasi, guru dan siswa harus kaya strategi yang inovatif dan





berkarakter. Selain itu adalah kesiapan sarana dan prasarana yang harus disiapkan secara memadai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agabi, O.G. & Okorie, N.C. (Eds.). (2002). *Introduction to Management of Change in Education: A Book of Readings*. Port Harcourt-Nigeria: Pam Unique Publishing Coy Ltd.
- Anderson, J. (2010). *ICT Transforming Education: A Regional Guide*, UNESCO Bangkok.
- Anderson, M. & Anderson, K. (1997). *Type in English 1*. Australia: Macmillan.
- Angga dkk, *Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*, *Jurnal Basicedu*, Vol.6 N.o.4(UPI, 2022),5878.
- Fauziati, Endang. 2009. *Introduction to Methods and Approaches in Second or Foreign Language Teaching*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Auliyah, N. (2015). *Penggunaan media buku pop-up terhadap minat baca pada anak tuna rungu*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1). Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikankhusus/article/view/10383/10131>
- Babaloba, J.B. and A.O. Jaiyeoba. (2008). *Curriculum development for effective learning in Higher Education during Knowledge and Digital Revolution: A Nigerian Experience*. University of Educational Management. University of Ibadan.
- Cummings, J.D.& Blatherwick, M.L. (2017). *Creative dimensions of teaching and learning in the 21st century*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Dzuanda, D. (2011). *Perancangan buku cerita anak pop-up tokoh-tokoh wayang berseri seri Gatokaca* (Unpublished thesis). Retrieved from <http://digilib.its.ac.id/ITS-Undergraduate-3100009035043/5380>
- Faridi, A. (2009). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis ICT dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*. Volume 38. Nomor 1. (59-67).
- Gabore, L. (2013). *Research on Creativity*. In E. (. Carayannis, *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship* (pp. 1548- 1558). New Delhi: Springer.
- Hall, D.R. & Hewings, A. (2001). *Innovation in English language teaching: A reader*. New York: Routledge.
- Hamdani. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haryoko, T., dan Purnama, B.E. (2013). *Pembuatan media pembelajaran aksara Jawa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri kelas vi*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 59-65. doi: <https://doi.org/10.1234/jtik.v4i1.15>



- Hoq, M. Z. (2020). E-Learning During the Period of Pandemic (Covid-19) in the Kingdom of Saudi Arabia: An Empirical Study. *American Journal of Education Research*. Vol 8. No. 7. (457-464).
- Ibda, H. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Baru di Perguruan Tinggi dalam menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal. Jalabahasa*. Volume 15, Nomor 1, (48-64).
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*. Volume 11. Nomor 1, (1-11).
- Jorge, C.M.H., Jorge, M. del C.A., Gutiérrez, E.R., García, E.G. and Díaz, M.B. (2003). Use of ICTs and the Perception of E-Learning among University Students: A Differential Perspective according to Gender and Degree Year Group. *Journal Interactive Educational Multimedia*. Vol 7, No. 2. (13-28).
- Kusnandar, K. (2013). Pengembangan bahan belajar digital learning object. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 583-595. DOI: <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.69>.
- Manrique, C. & Manrique, G. (2012). Leveraging learning resources: Social networking, online teaching utilities, digital media and the modern classroom experience. *International Journal of Arts & Sciences*, 4(21). (215–222).
- Mehring, J. & Leis, A.(Eds.). (2018). *Innovations in flipping the language classroom: Theories and practices*. New York: Springer.
- Motteram, G. (Ed.) (2013). *Innovations in learning technologies for English language teaching*. London: British Council.
- Popkova, E. G, et al. (2018). *Industry 4.0: Industrial Revolution of The 21<sup>st</sup> Century*. Switzerland: Springer.
- Prasetyo, H. & Wahyudi S. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. Diakses dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.phpz/jgti/article/view/18369>
- Purdy, R. (1968). *The Public and Innovation*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2014). *Kurikulum 2013 Pedoman Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan.
- Rohmadi. (2018). Strategi dan Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Industri 4.0. *Prosiding PIBSI XL*, pp. 27-40.
- Rotherham, A.J. & Willingham, D. (2009). 21st Century Skills: The Challenges Ahead. *Teaching for the 21st Century*, September 2009, 67(1), (16-21).
- Siregar, A., dan Rahmah, E. (2016). Model pop up book keluarga untuk mempercepat kemampuan membaca anak kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1), 10-21. doi: 10.24036/6288-0934
- Sternberg, R.J. . (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal* , 18(1), 87-98.
- Sugianto, D., Ade, G.A., Siscka E., Yuda M. (2020). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar teknik Digital. *Jurnal Invotec*, Volume IX. Nomor 2. (101-116).



Sutherland, R. (2004). Transforming Teaching and Learning: Embedding ICT into Everyday Classroom Practices. *Journal of Computer Assisted Learning* 20/6 (413-425).

Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

USAID. (2011). *First Principles: Designing Effective Education Programs Using Information and Communication Technology (ICT)*. USAID Washington.