

DAYA LITERASI DAN INDUSTRI KREATIF

Digitalitas Bahasa, Sastra,
Budaya, dan Pembelajarannya



EDITOR

Novi Anoegrajekti • Sudartomo Macaryus • Endry Boeriswati
Fathiaty Murtadho • Miftahul Khairah A.



DAYA LITERASI DAN INDUSTRI KREATIF

**Digitalitas Bahasa, Sastra,
Budaya, dan Pembelajarannya**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2 :

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72 :

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

DAYA LITERASI DAN INDUSTRI KREATIF

Digitalitas Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya

Editor:

Novi Anoegrajekti
Sudartomo Macaryus
Endry Boeriswati
Fathiaty Murtadho
Miftahul Khairah A.



PENERBIT OMBAK
www.penerbitombak.com

2015

DAYA LITERASI DAN INDUSTRI KREATIF
Digitalitas Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya
Copyright©JBSI FBS Universitas Negeri Jakarta, 2015

Diterbitkan oleh Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unvesitas Negeri Jakarta
bekerja sama dengan Penerbit Ombak (Anggota IKAPI), 2015
Perumahan Nogotirto III, Jl. Progo B-15, Yogyakarta 55292
Tlp. 085105019945; Fax. (0274) 620606
e-mail: redaksiombak@yahoo.co.id
facebook: Penerbit Ombak Dua
website: www.penerbitombak.com

PO.637.10.'15

Editor:

Novi Anoegrajekti
Sudartomo Macaryus
Endry Boeriswati
Fathiaty Murtadho
Miftahul Khairah A.

Tata letak: Ridwan
Sampul: Dian Qamajaya

Gambar Sampul:
Google image search (Montase)

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)
DAYA LITERASI DAN INDUSTRI KREATIF
Digitalitas Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya
Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015
xx + 1128 hlm.; 16 x 24 cm
ISBN: 978-602-258-328-8

DAFTAR ISI

Kata Pengantar Editor

Dari Noken sampai Bundo Kandung ~ xiii

Sambutan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Industri Kreatif: Dari Lokalitas ke Globalitas ~ xvii

BAGIAN 1 Kebahasaan: Dari Ejaan sampai Analisis Wacana Kritis

1. Analisis Wacana Kritis terhadap Pidato yang Disampaikan oleh Anies Baswedan dalam Rangka Memperingati Hari Pendidikan Nasional
 - Venansia Ajeng Surya Ariyani Pedo, Friska Lasmi Putri, dan Alifia Rizki Karimawanti Putri ~ 1
2. Karakteristik Gramatika Teks Ilmiah
 - Miftahul Khairah A. ~ 13
3. Strategi Peningkatan Kadar Kualitas Argumen Bagian Pembahasan Artikel-artikel Jurnal Terakreditasi ~ 25
 - Yuliana Setyaningsih, R. Kunjana Rahardi, dan Concilianus Laos
4. Bahasa Melayu Sumatera Selatan: Fitur Linguistik sebagai Tanah Asal Bahasa Melayu
 - Joni Endardi ~ 38
5. Ketidaksantunan Berbahasa dan Kategorisasi Makna Pragmatiknya
 - R. Kunjana Rahardi, Yuliana Setyaningsih, dan Rische Purnama Dewi ~ 47
6. Eksistensi Leksikon *Obahan Panon*: Studi Semantik di Kampung Naga, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya
 - Rizki Hidayatullah Nur Hikmat ~ 58
7. Metafora Sinaestetik dalam Wacana Buku *Manusia dan Kebudayaan Berbahasa Indonesia* (Kajian Semantik)
 - Marina Pakaja ~ 65
8. Peran Alih Kode dan Campur Kode dalam Pembelajaran Bahasa
 - Ambo Dalle ~ 74
9. Ejaan Bahasa Madura: Antara Idealisme Penyusunnya dan Kesulitan Penggunaannya
 - Akhmad Sofyan ~ 86
10. Campur Kode dan Alih Kode di Pasar Inpres Desa Pagaden, Kecamatan Pagaden, Kabupaten Subang: Studi Soslolinguistik
 - Santika, Nengsih, dan Roma Kyo Kae Saniro ~ 97

5. Pengharapan Kesembuhan dalam Mantra Pengobatan Mata di Blok Bengle, Desa Situraja, Kecamatan Gantar, Kabupaten Indramayu: Studi Antropolinguistik
 - Nengsih dan Arista Mega Utami ~ 422
6. Unsur-Unsur Sosial Budaya dalam Sastra Lama
 - Teti Sobari ~ 430
7. Penulis Tionghoa-Indonesia: Era Orba dan Reformasi
 - Livia Vasantadjaja ~ 445
8. Simbol Keselamatan dalam Leksikon *Nyajén*: Studi Etnolinguistik di Kampung Ciapus Kabupaten Bandung
 - Adi Irawandi, Choerunnisa, Fajar Sandy, Iwan Ridwan, dan Seimma Nurul Prahikmahtin ~ 456
9. Unsur Budaya dalam Kata Bantu Bilangan Bahasa Mandarin
 - Ayu Trihardini ~ 466
10. Kebijakan dan Perlindungan terhadap “Noken” di Papua
 - Hugo Warami ~ 476
11. Lagu-Lagu Daerah Makasar sebagai Pembentuk Karakter Masyarakatnya
 - Johar Amir ~ 487
12. *Sign Out* Menilik Persoalan Perempuan Minangkabau: Naskah Drama dan Pertunjukan
 - Mila Kurnia Sari ~ 500
13. Menumbuhkan Kesadaran Identitas Kultural melalui Puisi: Pemahaman tentang Kesadaran Identitas Kultural Minangkabau
 - Samsiarni ~ 510
14. Nilai-Nilai Filosofi dalam Lagu Sunda Anak-Anak
 - Juanda ~ 521

BAGIAN 4 Pembelajaran: Dari Cerita Rakyat sampai Animasi

1. The Importance of Teaching Intercultural Communication In ELT within South Asian & Pacific Context Through Their Children Literature
 - Indrani Dewi Anggraini ~ 528
2. Developing an Mixed Syllabus of Academic Writing Based on Needs Analyses: A Case Study
 - Euis Meinawati ~ 538
3. Metode *Student Centered Learning* (SCL) dalam Pembelajaran Bahasa Asing dengan Media Berbasis E-Learning: Upaya Meningkatkan Peran Aktif dan Kreativitas Mahasiswa
 - Akhmad Haryono ~ 551

**METODE *STUDENT CENTERED LEARNING* (SCL) DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN MEDIA
BERBASIS *E-LEARNING*: UPAYA MENINGKATKAN PERAN
AKTIF DAN KREATIVITAS MAHASISWA**

Akhmad Haryono
Fakultas Sastra Universitas Jember
haryonos1967@gmail.com

Abstrak

Masalah yang selama ini terjadi di kalangan para pembelajar adalah anggapan bahwa bahasa asing sebagai bahasa kedua yang hanya sebagai beban dan pelajaran yang ditakuti serta membosankan. Masalah yang juga menghambat para pembelajar bahasa asing adalah rasa takut untuk membuat kesalahan sehingga menimbulkan rasa takut untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya dengan bahasa asing yang mereka pelajari. Era globalisasi dan informasi ini juga telah menuntut perubahan paradigma dari proses belajar mengajar kepada proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya metode yang dapat mengantisipasi masalah-masalah tersebut. Tantangan itu patut dijawab oleh para guru, dosen, dan instruktur bahasa asing dengan memperbaharui dan memperluas wawasan di bidang media, didaktik, dan metodik. Perubahan paradigma tersebut yang tadinya berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa yang diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dengan metode SCL berbasis media e-learning dalam pembelajaran, mahasiswa dapat memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas dirinya. Metode SCL berbasis e-learning dalam pembelajaran juga bisa menciptakan karakteristik tugas-tugas pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, kreativitas, dan berpikir tingkat tinggi serta dapat distimulasi melalui tugas-tugas yang relevan dan otentik yang memiliki tingkat kesulitan, dan kebaruan bagi masing-masing mahasiswa sehingga rasa takut untuk berbicara dan mengemukakan pendapat dengan sendirinya akan hilang. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode SCL berbasis e-learning dapat memicu keaktifan dan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Kata kunci:

bahasa, SCL, *e-learning*, pembelajaran

A. Pendahuluan

Era globalisasi dan informasi telah menuntut perubahan paradigma proses belajar mengajar menjadi proses pembelajaran. Perkembangan metode tersebut yang sebelumnya proses belajar mengajar berpusat pada dosen kini menjadi terpusat pada mahasiswa. Perubahan ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan perilaku (softskill). Dengan proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif mahasiswa ini mengindikasikan bahwa dosen tidak lagi mengambil hak-hak mahasiswa untuk belajar lebih aktif dan berperan dalam proses pembelajaran (Haryono, 2001). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode SCL berbasis media *e-learning* mahasiswa dapat memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam yang dengan sendirinya dapat meningkatkan kualitas dirinya.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan para ahli dapat disarikan bahwa *Student Centered Learning* (SCL) merupakan suatu model pembelajaran yang memosisikan [embelajar sebagai center dari proses belajar. Model pembelajaran ini tentunya tidak sama dengan model belajar *Instructor-Centered Learning* yang menfokuskan pada transfer knowledge dari pengajar ke pembelajar atau dari dosen ke mahasiswa yang menjadikannya bersikap pasif.

Pembelajaran inovatif dengan metode SCL mempunyai keranekaragaman model pembelajaran yang di dalmnya memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif. Model-model tersebut diantaranya adalah: (a) berbagi informasi (information sharing) dengan cara: curah gagasan (brainstorming), kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok (group discussion), diskusi panel (panel discussion), simposium, dan seminar; (b) belajar dari pengalaman (experience Based) dengan cara simulasi, bermain peran (*roleplay*), permainan (game), dan kelompok temu; dan (c) pembelajaran melalui pemecahan masalah (problem solving based).

Melalui penerapan SCL mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, selalu didorong untuk berpikir kritis, mampu menganalisa, dan dapat mencari solusi problematikanya sendiri. Peran dosen dalam perkuliahan berpusat pada mahasiswa beralih dari yang sebelumnya pengajar (teacher) menjadi fasilitator yakni orang yang memberikan fasilitas. Fasilitator berperan untuk memberi fasilitas proses pembelajaran mahasiswa. Dosen telah menjadi mitra dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping (guide on the side) bagi masiswa (Hadi, 2011).

Namun demikian, sebagai seorang fasilitator, tentunya harus mempersiapkan pengetahuannya dan juga juga perlu pengalaman. Melalui pengalaman dan praktek menjadi fasilitator maka seorang dosen akan memperoleh tambahan bekal pengetahuan

yang semakin mumpuni sehingga dosen sebagai fasilitator akan dapat menemukan sendiri cara yang tepat, efektif, dan efisien dalam memfasilitasi proses pembelajaran mahasiswa.

Bahasa Jerman merupakan mata kuliah bahasa asing yang relatif baru dipelajari oleh para mahasiswa. Dengan menggunakan metode yang konvensional (belajar-mengajar) pada tahun-tahun sebelumnya, para mahasiswa merasa sangat sulit menerima transfer ilmu dari dosen. Oleh karena itu, dosen harus menjelaskannya berulang-ulang yang hasilnya juga belum tentu maksimal. Pembelajaran dengan metode SCL dengan memanfaatkan media *e-learning* dapat menghasilkan prasetasi belajar yang lebih baik dengan mengedepankan kebutuhan mahasiswa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *Student-Centered Learning* (SCL) menekankan pada minat, kebutuhan, kerja sama, dan kemampuan individu, serta menjanjikan model pembelajaran yang menggali motivasi intrinsik untuk membangun masyarakat yang suka dan selalu belajar. Model pembelajaran ini sekaligus dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan masyarakat seperti kreativitas, kepemimpinan, rasa percaya diri, kemandirian, kedisiplinan, kekritisian dalam berpikir, kemampuan berkomunikasi, dan bekerjasama dalam tim, keahlian teknis, serta wawasan global untuk dapat selalu beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan. Metode pembelajaran SCL ini akan semakin efektif dan efisien, jika memanfaatkan *e-learning* sebagai media.

E-learning merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet (Koran, 2002). Dong (dalam Suyanto, 2005) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui seperangkat elektronik computer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut.

e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses (Soekartawi, Haryono, dan Librero, 2002).

Rosenberg (2001) mengemukakan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (dalam Suyanto, 2005). Pernyataan tersebut seiring dengan pendapat Kamarga (2002), Suyanto, 2005, yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*. Bahkan Purbo dan Antonius (2002) mengemukakan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk menunjuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Oleh karena itu, pembelajaran dengan metode SCL dengan memanfaatkan media *e-learning* yang telah diterapkan di berbagai Perguruan Tinggi, seperti yang sudah diaplikasikan di Universitas Jember melalui sisterunej.ac.id perlu untuk dimaksimalkan penggunaannya sehingga dapat memacu mahasiswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

B. Target Pembelajaran SCL melalui Media *e-Learning*

Adapun tujuan dan target pembelajaran SCL dengan media *e-learning* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencapai tujuan yang bermakna secara pribadi, bersifat aktif, dan melalui mediasi secara internal, merupakan proses pencarian dan pembentukan makna terhadap informasi dan pengalaman yang disaring melalui persepsi unik, pemikiran, dan perasaan mahasiswa.
2. Untuk menciptakan makna, yang merupakan representasi pengetahuan melalui kuantitas, dan kualitas data yang tersedia.
3. Pembentukan pengetahuan agar mahasiswa dapat mengkaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki melalui cara-cara yang unik dan penuh makna, sehingga mudah tersimpan dalam memori mahasiswa.
4. Untuk memantau dan memonitor proses mental, memfasilitasi kreativitas, dan cara berpikir kritis mahasiswa.
5. Menciptakan motivasi dalam pembelajaran. Kedalaman dan keluasan informasi diproses, serta apa dan seberapa banyak hal itu dipelajari dan diingat dipengaruhi oleh:
(a). kesadaran diri dan keyakinan kontrol diri, kompetensi, dan kemampuan, (b). kejelasan nilai-nilai personal, minat, dan tujuan, (c). harapan pribadi terhadap kesuksesan dan kegagalan, (d). afeksi, emosi, dan kondisi pikiran secara umum, dan (e) tingkat motivasi untuk belajar.

6. Memfasilitasi motivasi intrinsik untuk belajar. Individu pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu dan menikmati pembelajaran agar pemikiran dan emosi negatif (misalnya perasaan tidak aman, takut gagal, malu, ketakutan mendapat hukuman, atau pelabelan/stigmatisasi) yang dapat mengancam antusiasme mereka bisa hilang dengan sendirinya.

C. Kontribusi Metode Pembelajaran SCL dengan Media *e-Learning*

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama menggunakan metode SCL dengan memanfaatkan media *e-learning* diperoleh capaian-capaian berikut ini.

1. Menciptakan karakteristik tugas-tugas pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi. Rasa keingintahuan, kreativitas, dan berpikir tingkat tinggi dapat distimulasi melalui tugas-tugas yang relevan, autentik yang memiliki tingkat kesulitan, dan kebaruan bagi masing-masing siswa.
2. Mengantisipasi tantangan dan peluang perkembangan. Kemajuan individual dipengaruhi perkembangan fase-fase fisik, intelektual, emosional, dan sosial yang merupakan fungsi genetik yang unik serta pengaruh faktor lingkungan.
3. Menghilangkan sekat-sekat keberagaman sosial dan budaya. Pembelajaran harus difasilitasi oleh interaksi sosial dan komunikasi dengan orang lain melalui setting yang fleksibel, keberagaman (usia, budaya, latar belakang keluarga) dan instruksional yang adaptif.
4. Menjembatani penerimaan sosial, harga diri, dan pembelajaran. Pembelajaran dan harga diri sangat terkait ketika individu dihargai dan dalam hubungan yang saling peduli satu dengan yang lain sehingga mereka dapat saling mengetahui potensi, menghargai bakat-bakat unik dengan tulus, dan menerima mereka saling dapat menerima sebagai individu.
5. Mangakomodasi perbedaan individual dalam pembelajaran. Mahasiswa memiliki perbedaan kemampuan dan preferensi dalam model dan strategi pembelajaran. Perbedaan-perbedaan ini merupakan pengaruh dari lingkungan yang dipelajari dan dikomunikasikan dalam budaya dan kelompok sosial yang berbeda dan keturunan yang muncul sebagai fungsi genetik.
6. Sebagai filter kognitif, keyakinan personal, pemikiran, dan pemahaman berasal dari pembelajaran dan interpretasi sebelumnya, hal ini dapat menjadi dasar individu dalam pembentukan realitas dan interpretasi pengalaman hidup mereka.

D. Ragam Pembelajaran SCL, Peran Dosen dan Mahasiswa, serta Kompetensi yang Dihasilkan

Pembelajaran dengan metode SCL memiliki beberapa ragam sebagai berikut. 1. Small Group Discussion, 2. Role-Play & Simulation, 3. Discovery Learning (DL), 4. Self-Directed Learning (SDL), 5. Cooperative Learning (CL), 6. Collaborative Learning (CbL), 7. Contextual Instruction (CI), 8. Project Based Learning (PjBL), dan 9. Problem Based Learning and Inquiry (PBL) (Mursid, 2012; Haryono, 2013).

1. *Small Group Discussion* (Kelompok Diskusi Kecil)

Metode diskusi merupakan model pembelajaran yang melibatkan kelompok mahasiswa dan antarkelompok mahasiswa atau kelompok mahasiswa dan pengajar untuk menganalisis, menggali, atau mendiskusikan suatu topik atau permasalahan tertentu. Langkah pertama yang dilakukan pada model ini adalah membentuk grup 5-10 mahasiswa untuk mendiskusikan topik yang diberikan oleh dosen atau yang diperoleh mahasiswa itu sendiri. Pada penelitian ini dibentuk kelompok kecil yang bersifat permanen dalam satu semester yang dibentuk pada awal semester setelah kontrak perkuliahan dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa bisa berdiskusi secara rutin di luar kelas setelah dosen mengirim materi dan lembar kerja mahasiswa (LKM) melalui e-learning. Pada sesi ini dosen selaku peneliti melihat rancangan perkuliahan semester (RPS) sebagai bahan diskusi dan menentukan aturan diskusi. Sebagai fasilitator dosen bisa menjadi moderator dan sekaligus mengulas hasil diskusi pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa. Adapaun mahasiswa melakukan aktivitas membentuk kelompok (5-10), memilih bahan diskusi yang telah ditentukan dosen yang telah dikirim via e-learning, mendiskusikan materi mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dan mendiskusikan di kelas. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran ragam ini adalah kompetensi komunikasi, mampu berkerjasama, mensintesa hasil, kemampuan saling menghargai, berinisiatif, leadership.

2. Simulasi

Model pembelajaran ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih mahasiswa mengenai topik tertentu atau aktivitas dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. Melalui model pembelajaran ini mahasiswa dapat belajar sesuatu (sistem) yang membawa situasi/aktivitas yang hamper sama dengan situasi yang sebenarnya. Kegiatan ini dapat berupa role play (bermain peran), dan berbagai latihan simulasi lainnya. Peran dosen pada model ini adalah merancang situasi/aktivitas yang hamper sama dengan situasi yang sebenarnya dan membahas kinerja mahasiswa. Mahasiswa melakukan aktivitas mempelajari dan melakukan suatu peran yang ditugaskan dosen kepadanya, melaksanakan/menguji coba model-model

yang telah disiapkan. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah apresiasi, analogi/ imajinasi, empati, kreativitas, pengalaman, trampil.

3. *Discovery Learning*

Metode ini berbentuk pemberian tugas belajar atau riset kepada mahasiswa dengan target agar mahasiswa bisa mencari sendiri solusi jawabannya tanpa bantuan dosen. Metode belajar ini difokuskan pada penggunaan informasi yang telah disediakan, baik yang disediakan oleh dosen maupun yang dicari sendiri oleh mahasiswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan metode belajar mandiri. Aktivitas dosen pada model ini adalah menyediakan data, atau petunjuk berupa lembar kerja mahasiswa (LKM) untuk menelusuri pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa; setelah diperoleh gambaran pengetahuan melalui pencarian, dosen memonitor dan mengulas hasil belajar mandiri mahasiswa. Adapun mahasiswa bertugas mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan hasil pengetahuan yang didapat melalui proses pembelajaran. Kompetensi yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah kreatif, inovasi, analisis, inisiatif, dan menyenangkan.

4. *Self-Directed Learning*

Metode pembelajaran ini dirancang dengan bentuk pemberian tugas belajar kepada mahasiswa, seperti tugas mencari bahan melalui media internet, membaca dan atau membuat ringkasan. rancangan pembelajaran, pelaksanaannya, dan penilaiannya terhadap pengalaman belajar yang telah dilakukan semuanya disusun oleh mahasiswa yang bersangkutan. Aktivitas dosen yang dilakukan pada model ini adalah sebagai fasilitator. Adapun mahasiswa merencanakan sendiri kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah kemandirian, kreatif, bertanggung jawab, percaya diri, ketekunan.

5. *Cooperative Learning*

Metode pembelajaran berkelompok yang dirancang dan dimonitor oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau untuk mengerjakan tugas. Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki saling ketergantungan satudengan dengan lainnya, mempunyai tujuan yang sama dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan merasa senasib dan sepenanggungan. Dengan memanfaatkan kenyataan tersebut, belajar berkelompok secara kooperatif, melatih mahasiswa membiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, berbagi tugas, dan tanggung jawab, saling membantu dan berlatih beinteraksi-berkomunikasi-bersosialisasi. Hal ini merupakan miniatur dalam hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan

dan kelebihan masing-masing individu. Model pembelajaran kooperatif ini bisa menciptakan aktivitas pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu dalam mengkonstruksi konsep-konsep, menyelesaikan problem, atau inkuiri. Menurut teori dan berdasarkan pengalaman supaya setiap kelompok kohesif (kompak-partisipatif), setiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, mahasiswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Pada model ini dosen melakukan aktivitas merancang dan memonitor proses pembelajaran dan hasil belajar kelompok mahasiswa. Dosen mempersiapkan suatu masalah/kasus/soal atau berbagai bentuk tugas lainnya untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok. Mahasiswa membahas dan menyimpulkan masalah berupa tugas yang diberikan dosen secara berkelompok. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah teamwork, toleransi, kepemimpinan, komunikasi.

6. Collaborative Learning

Metode pembelajaran ini dapat memotivasi mahasiswa untuk berusaha mencari dan menemukan jawaban sebanyak-banyaknya, saling berinteraksi satu sama lain untuk menggali berbagai kemungkinan yang akan muncul. Metode ini juga menitikberatkan pada kerja-sama antarmahasiswa didasarkan pada kesepakatan yang dibangun sendiri oleh anggota grup. Aktivitas dosen pada model ini adalah mendesain tugas yang bersifat open ended, sebagai fasilitator dan motivator. Mahasiswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan tugas, merancang proses pembelajaran dan bentuk penilaian berdasarkan kesepakatan kelompoknya masing-masing. Hasil pekerjaan kelompok dipresentasikan di kelas untuk menciptakan kegiatan diskusi dan dan memungkinkan adanya masukan dari kelompok lain. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah penghargaan, apresiasi pendapat/toleransi, *networking*, *share vision*, *group decision making*, *time management*.

7. Contextual Instruction

Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang diawali dengan tanya jawab secara lisan dengan ramah, terbuka, dan negosiasi yang dikaitkan dengan realitas kehidupan mahasiswa (*daily life modeling*). Melalui model pembelajaran ini akan terasa manfaat dari materi yang didiskusikan, muncul motivasi belajar, dunia berpikir mahasiswa menjadi lebih konkret, dan suasana menjadi kondusif, nyaman, dan menggembirakan. Prinsip pembelajaran kontekstual berorientasi pada kegiatan mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya menonton dan mencatat, tetapi melakukan dan mengalami, serta mengembangkan kemampuan sosialisasinya. Model pembelajaran ini mengkorelasikan bahan kajian (teori) dengan situasi riil (aplikasi) dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau

manajerial, atau entrepreneurial. Mahasiswa juga diberi tugas untuk terjun di dunia nyata, selain membahas konsep. Pada model ini aktivitas dosen adalah mendeskripsikan bahan kuliah yang bersifat teoritis dan menghubungkannya dengan situasi riil dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau manajerial, atau entrepreneurial; Menyusun lembar tugas (LKM) untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan. Mahasiswa membahas konsep-konsep (teori-teori) yang berkaitan dengan situasi riil, melakukan studi lapang/terjun pada kehidupan nyata untuk mempelajari kesesuaian teori dan praktek di lapang. Dalam hal ini bagaimana dapat menggunakan Bahasa asing sesuai konteks sosial. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah sintesis, analisis, responsive, apresiasi, pengalaman belajar dari dunia nyata.

8. *Project Based Learning*

Metode pembelajaran ini adalah memberikan tugas-tugas proyek yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dengan mencari sumber pustaka sendiri. Proses pembelajaran yang tersistem dalam memperoleh pengetahuan dan ketrampilannya melalui proses pencarian atau penggalian (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur untuk memperoleh jawaban terhadap permasalahan yang otentik dan kompleks berupa proyek dalam bentuk tugas dan mutu produk (hasil) belajar yang didesain secara sistematis. Aktivitas dosen pada model ini adalah merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis yang dijelaskan melalui lembar kerja mahasiswa (LKM) sehingga pembelajar memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian atau penggalian (*inquiry*), yang terstruktur dan kompleks. Dosen juga mendesain dan melakukan pembimbingan dan asesmen. Sementara itu, mahasiswa menyelesaikan tugas-tugas (berupa proyek) yang telah didesain secara sistematis serta menunjukkan kinerja dan dapat mempertanggungjawabkan hasil pekerjaannya pada forum kelas. Kompetensi yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah taat asas, bertanggungjawab, inovatif, kreatif, komunikatif, aktualisasi.

9. *Problem Based Learning*

Dalam kehidupan tidak ada yang manusia tidak diterpa masalah untuk dihadapi. Model pembelajaran ini dapat melatih dan mengembangkan kompetensi mahasiswa untuk menyelesaikan persoalan yang berorientasi pada permasalahan yang otentik dalam kehidupan nyata mahasiswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Situasi dan kondisi yang harus tetap diperhatikan yaitu suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasananya tenang dan menyenangkan supaya mahasiswa dapat berpikiran optimal. Belajar dengan menggali atau mencari informasi (*inquiry*) serta menggunakannya untuk memecahkan permasalahan aktual yang didesain oleh dosen dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan. Mahasiswa mencari *problem solving* tersebut

didasarkan pada data, analisis, dan metode tertentu yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan oleh dosen. Kegiatan dosen pada model pembelajaran ini adalah Mendesain tugas untuk mencapai kompetensi tertentu dan membuat petunjuk (LKM) untuk mahasiswa dalam mencari solusi pemecahan permasalahan yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan oleh dosen. Adapun mahasiswa belajar dengan menggali atau mencari informasi (inquiry) serta menggunakan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual yang didesain oleh dosen. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran model ini adalah prioritas, mengambil keputusan, berpikir kritis, selektif, dan tanggungjawab.

E. *E-learning* sebagai Media Pendukung dalam pembelajaran SCL

Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif, dan CD-ROM merupakan sebagian dari media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran - boleh disampaikan secara 'synchronously' (pada waktu yang sama) ataupun 'asynchronously' (pada waktu yang berbeda). Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Ia juga harus menjamin tingkat kemudahan, mudah dipahami, dan sistematis untuk 'discussion group' dengan bantuan profesionalisme seorang pendidik dalam bidangnya (Suyanto, 2005).

Perbedaan pembelajaran tradisional dengan e-learning adalah kelas 'tradisional', guru/dosen dianggap seorang yang serba bisa dan serba tahu yang diberi tugas untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada pelajar/mahasiswanya. Berbeda dengan pembelajaran dengan media 'e-learning' yang fokus utamanya adalah pembelajar/mahasiswa. Pembelajar mandiri pada situasi tertentu dan bertanggungjawab untuk pembelajarannya. Situasi pembelajaran 'e-learning' akan 'memaksa' pembelajar/mahasiswa memainkan peran yang lebih proaktif dalam pembelajaran. Mahasiswa membuat desain dan mencari materi dengan berusaha, dan berinisiatif sendiri. (Suyanto, 2005).

Khoe Yao Tung dalam Suyanto (2005) mengemukakan bahwa sesudah kedatangan guru dalam arti sesungguhnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen sebagai wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Cisco dalam Suyanto (2005) menyatakan bahwa filosofi e-learning berikut ini. Pertama, e-learning merupakan bentuk penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan yang dilakukan secara on-line; Kedua, e-learning menyiapkan seperangkat peralatan yang dapat memperkaya nilai belajar yang konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-rom, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan arus

globalisasi; Ketiga, e-learning bukan berarti menggantikan model pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi dapat memperkuat model pembelajaran tersebut melalui pengayaan content dengan model SCL dan pengembangan teknologi pendidikan; Keempat, Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antarcontent dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa/mahasiswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Adapun karakteristik *e-learning*, antara lain. *Pertama*, memanfaatkan jasa teknologi elektronik di mana guru dengan siswa, siswa dengan siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. *Kedua*, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks). *Ketiga*, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer atau diupload via internet sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. *Keempat*, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di computer atau internet (Suyanto, 2005).

Untuk dapat menghasilkan e-learning yang menarik dan diminati, Hartanto dan Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu : sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya. Dengan demikian, guru/dosen dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, pembelajar dapat diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala permasalahan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat pembelajar merasa betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini didukung dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

Adapun langkah-langkah pemanfaatan e-learning sebagai media SCL adalah sebagai berikut: (1) Dosen memilih atau membuat materi dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) yang didesain mudah dipahami oleh mahasiswa; (2) Dosen mengunggah Materi dan LKM ke e-learning melalui sistem atau media internet lainnya; (3) Mahasiswa membuka e-learning dan men-download materi dan LKM dari dosen; (4) Mahasiswa mendiskusikan tugas yang diberikan dosen di dalam kelompok kecil (3-5 orang) yang telah dibentuk sebelumnya di luar proses pembelajaran yang terjadwal; (5) Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi

kecil di forum diskusi antarkelompok di dalam kelas; (6) Kelompok lain mencermati dan mengkritisi presentasi dari kelompok lainnya, sedangkan dosen menjadi fasilitator dan mengarahkan diskusi jika terjadi ketidaksesuaian/penyimpangan dari konsep dan materi yang telah dikirimkan dosen atau sumber lainnya; (7) Dosen beserta kelompok yang lain memberi apresiasi kepada kelompok yang sudah melakukan presentasi apapun hasilnya, sehingga menjadi daya motivasi bagi mahasiswa; (8) Masing-masing kelompok memperbaiki tugasnya sesuai hasil diskusi dan masukan dari kelompok lain beserta dosen, kemudian di-upload ke folder tugas yang telah disediakan dosen.

Dengan langkah-langkah tersebut, penulis telah membuktikan melalui pembelajaran SCL dengan media *e-learning* yang merupakan satu kesatuan yang dapat mendorong aktivitas dan kreativitas mahasiswa yang capaian hasilnya signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *e-learning* merupakan media pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas mahasiswa lebih belajar mandiri. Hal ini seiring dengan metode pembelajaran SCL dengan berbagai ragamnya yang juga dapat mendorong motivasi intrinsik dari diri mahasiswa itu sendiri untuk membangun pengetahuannya dengan dirinya sendiri. Ini berarti pula bahwa pembelajaran SCL akan semakin efektif dan efisien jika menggunakan media *e-learning* untuk mengantarkan materi dan lembar kerja mahasiswa (LKM) yang sudah didesain sedemikian rupa sehingga mudah dipahami melalui diskusi dalam kelompok kecil yang kemudian oleh masing-masing kelompok dipresentasikan di forum kelas. Di sinilah kelihatan bahwa mahasiswa dapat membangun dan memperoleh pengetahuannya sendiri, sedangkan seorang dosen bertindak sebagai fasilitator dan pengarah jika terjadi kefahaman atau kesalahan dalam memahami konsep-konsep yang sedang dipelajari sehingga kemandirian, keaktifan, *hardskill* dan *softskill* yang dapat mendorong prestasi belajar akan tercipta dengan sendirinya.

F. Simpulan

Pengamatan selama proses pembelajaran dan penjelasan di atas menunjukkan bahwa metode SCL dengan media *e-learning* memacu mahasiswa belajar mengetahui sendiri melalui diskusi kelompok yang dilakukan mereka. Dalam hal ini mahasiswa memamdukan antara kesempatan untuk memperoleh pengetahuan umum yang cukup luas dengan kesempatan untuk bekerja pada sejumlah subjek yang lebih kecil secara lebih mendalam.

Metode SCL dengan media *e-learning* melatih mahasiswa untuk belajar berbuat, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya memperoleh keterampilan kerja, tetapi juga memperoleh kompetensi untuk menghadapi berbagai situasi serta

kemampuan bekerja dalam tim, berkomunikasi, serta menangani dan menyelesaikan masalah dan perselisihan. Termasuk di dalam pengertian ini adalah kesempatan untuk memperoleh pengalaman dalam bersosialisasi.

Metode SCL dengan media *e-learning* member pembelajaran kepada mahasiswa untuk belajar hidup bersama. Mereka saling mengembangkan pengertian atas diri orang lain dengan cara mengenali diri sendiri serta menghargai kesalingtergantungan, melaksanakan proyek bersama, dan belajar mengatasi konflik dengan semangat menghargai nilai pluralitas, saling mengerti, dan perdamaian.

Metode SCL dengan media e-learning mencetak mahasiswa untuk belajar menjadi seseorang yang eksis di mana mereka berada. Dengan metode ini mereka dapat mengembangkan kepribadian dan kemampuan untuk bertindak secara mandiri, kritis, penuh pertimbangan serta bertanggung jawab. Dalam hal ini pendidikan tak bisa mengabaikan satu aspek pun dari potensi seseorang seperti ingatan, akal sehat, estetika, kemampuan fisik serta ketrampilan berkomunikasi.

Metode SCL dengan media e-learning yang selalu membawa permasalahan pada diskusi kelompok dapat memecahkan masalah kebahasaan yang sangat sulit sekalipun. Struktur bahasa Jerman yang selama ini dianggap sulit dapat dipecahkan sendiri melalui sharing informasi dari masing-masing kelompok yang telah memecahkan masalahnya dalam diskusi kelompoknya masing-masing.

Metode SCL dengan media e-learning dapat memaksimalkan peran individu dalam kelompok. Hal ini dapat dilihat dari kesempatan mereka dalam simulasi peran sebagai pemimpin diskusi/pemberi informasi/fasilitator yang terlihat masing-masing individu dapat menjawab setiap pertanyaan dari kelompok lain.

Reference

- Hadi, R. (2011). "Dari Teacher-Centered Learning ke Student-Centered Learning: Perubahan Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi". *Insania*, Vol.12, No. 3. hal. 408-419
- Haryono, A. 2001. "Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Asing", *JIB* (Jurna Ilmu Bahasa dan Sastra), Vol 1/No 1. Jember: FS UNEJ .
- Haryono, A. 2013. *Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Student Centered Learning (Scl) melalui Media E-Learning*, Laporan Insentif Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning, Jember: LP3 Universitas Jember.

- Koran.J. K. C. 2002. *Aplikasi 'E-Learning' Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: Cadangan Pelaksanaan Pada Senario Masa Kini*, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mursid, R. 2012. "Pengembangan Sistem Pendidikan Dan Pembelajaran Melalui Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Berbasis Kompetensi-SCL" UNIMED Proceeding-25773, dipresentasikan pada Seminar Nasional ISPI-UNY Tanggal 21-22 Januari.
- Soekartawi ,S. Haryono, A. Librero, F. 2012. "Great Learning Opportunities Through Distance Education: Experiences in Indonesia and the Philippines" journal of southeast Asian - seameo-journal.com.
- Suyanto A. H. 2005._hs@yahoo.com <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>. Diakses tanggal 22 Agustus 2015