

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI ERA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH  
(ALTERNATIF SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA)**

Erwan Kustriyono

*Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
FKIP Universitas Pekalongan  
erwan.unikal@gmail.com*

**Abstrak**

Suasana pandemi covid-19 menuntut guru atau pendidik untuk kreatif dalam melakukan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkannya maka diperlukan pemilihan aplikasi yang tepat dalam pembelajaran. Karena kegiatan pembelajaran di sekolah masih menggunakan pembelajaran secara daring. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SMP atau SMA harus menggunakan media atau aplikasi pembelajaran yang menarik. Sudah ada aplikasi pembelajaran secara daring yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti *WA grup*, *Google Classroom*, dan aplikasi yang lainnya. Artikel ini menawarkan penggunaan aplikasi alternatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi *e-cosal* dan *e-coole* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi ini merupakan pengembangan dalam kegiatan pengabdian untuk mencari media alternatif berupa aplikasi dalam pembelajaran secara daring bahasa Indonesia di SMP dan SMA. Metode dalam artikel ini menggunakan kualitatif deskriptif, data kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Masalah yang diungkapkan dalam artikel ini (1) bagaimana penerapan aplikasi *e-cosal* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA. (2) bagaimana penerapan aplikasi *e-coole* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA. Simpulan artikel (1) penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia *e-cosal* dapat berjalan dengan baik dan efektif karena menggunakan pendekatan saintifik dalam aplikasi pembelajaran. (2) penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-coole* dengan strategi *Group Investigation* (GI), *Jigsaw*, dan *Student Team Achievement* (STAD), media dan strategi ini dipilih oleh guru karena menggunakan sistem kelompok dalam kegiatan di dalam kelas sesuai untuk pelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Aplikasi Pembelajaran, E-Cosal, C-Coole Dan Pandemi Covid-19

**PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah baik di tingkat pertama dan atas mengalami tantangan yang cukup berat selama pandemi covid-19. Kegiatan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia di sekolah banyak menggunakan aplikasi secara daring selama pandemi. Namun, ada beberapa sekolah yang sudah menggunakan sistem campuran dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring dan luring. Perlu diketahui bahwa tantangan ke depan kegiatan pembelajaran secara daring akan tetap berlangsung walaupun pandemi sudah berlalu. Hal ini terjadi karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA. Penerapan aplikasi untuk mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran dengan baik dan menarik untuk mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMP dan SMA di Kota dan Kabupaten Pekalongan menggunakan sistem atau model daring dan luring. Kegiatan pembelajaran secara daring dilakukan dengan menggunakan LMS atau aplikasi yang biasa dipakai di sekolah antara lain *WA grup*, *Google Classroom*, *Zoom* dan *Google Meet*. Disesuaikan dengan jangkauan dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Serta yang tidak kalah pentingnya adalah jangkauan sinyal operator di wilayah Kota dan Kabupaten Pekalongan. Namun aplikasi-aplikasi yang dipakai selama ini masih belum mengakomodasi point-point penting yang ada di dalam kurikulum yang berlaku saat ini. Karena aplikasi tersebut masih mengakomodasi sistem kegiatan yang bersifat umum, belum mengkhususnya untuk kurikulum yang berlaku saat ini dan pembelajaran khusus bahasa Indonesia. Sehingga diperlukan aplikasi yang mendukung dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013.

Menurut Dakir (2004: 3) kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancangan secara sistematika atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka berdasarkan pengertian kurikulum tersebut perlu penyesuaian penggunaan media dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Dimasa pandemi covid-19 ini diperlukan pemilihan media atau aplikasi yang tepat dan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia. Kurikulum 2013 wajib digunakan oleh setiap tingkat pendidikan formal di Indonesia. Inti dari Kurikulum 2013 ada pada kompetensi dan standar kompetensi pada satuan pendidikan. Aspek penilaian pada Kurikulum 2013 terdiri dari tiga, yaitu aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Implementasi aspek Kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan dapat dilihat dalam pendekatan saintifik (*Scientific Approach*). Pendekatan saintifik adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan.” (Kurinasih, 2014: 42). Pendekatan saintifik dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut : *observing* (mengamati), *questioning* (menanya), *associating* (menalar), *experimenting* (menguji), *processing* (memproses), *concluding* (merumuskan) dan *presenting* (menyajikan). Tahapan-tahapan dalam pendekatan saintifik tersebut diharapkan mampu untuk memberikan kesempatan pada para peserta didik untuk meningkatkan keaktifan serta kreatifitas. Bagi para guru, pendekatan saintifik ini memberikan wadah untuk lebih mengeksplorasi kreativitas dalam mengajar. Kurikulum 13 dengan pendekatan saintifiknya dapat menjadi tantangan baik bagi guru ataupun para peserta didik.

Berdasarkan gambaran tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA yang ada di Kota dan Kabupaten Pekalongan harus mengikuti kurikulum 2013. Selain kurikulum 2013, selama pandemi covid-19 ini diperlukan perhatian khusus untuk karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia yaitu diperlukan adanya interaksi secara langsung antara guru dengan peserta didik atau siswa, baik secara individu atau kelompok yang menjadi ciri khas pembelajaran bahasa Indonesia. Maka ciri khas pembelajaran bahasa Indonesia perlu menjadi perhatian guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA dalam memilih metode, media dan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2016: 77) proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi antara komponen-komponen dalam pengajaran. Komponen tersebut antara lain kurikulum, siswa, guru, perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, diperlukan media daring yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA khususnya di Kota dan Kabupaten Pekalongan. Pemanfaat media daring ini diperlukan aplikasi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan *Cooperative Learning* dipilih untuk menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di era pandemi covid-19 ini masih tetap menarik dan mudah dipahami oleh siswa atau peserta didik. *Cooperative Learning* adalah sebuah pendekatan yang berasal dari suatu instruksi dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar (Ormrod, 2000: 54). Guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA merekomendasikan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* karena pendekatan ini lebih mengutamakan sistem kelompok di dalam kegiatan kelasnya. Pendekatan *cooperative learning* memiliki focus pada aktivitas siswa, atau biasa disebut dengan *student centered learning* (SCL). Mata pelajaran bahasa Indonesia berusaha untuk menempatkan siswa menjadi fokus dari kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan selalu berkembang dengan dinamis. Menurut pernyataan Gibbs dalam Sparrow dkk (2000: 114) menyebutkan bahwa SCL merupakan suatu pendekatan dengan memprioritaskan pelaku pendidikan yang berasal dari siswa. Pada prinsipnya guru memberikan otoritas kepada siswa untuk memilih materi, dan model pembelajaran. Black (2007: 14) menjelaskan tentang elemen yang ada pada *Student Centered learning*. Elemen-elemen tersebut berkaitan dengan sebuah pembelajaran yang telah menjadi tanggung jawab peserta didik.

Gambaran tersebut membawa pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran baik masa pandemi covid-19 atau dimasa normal kegiatan pembelajaran harus memanfaatkan teknologi informasi, yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring. Menurut Wena (2016: 202) apapun bentuknya pemanfaat TI dalam pembelajaran membawa perubahan tradisi atau budaya pembelajaran, model pembelajaran yang mengikuti perkembangan TI melalui teknologi internet memunculkan istilah *e-education* atau *e-learning*. *E-learning* harus secara masip diterapkan disetiap lembaga pendidikan dari dasar hingga perguruan tinggi. *E-learning* ini sesuai dengan pembelajaran jarak jauh yang saat ini berkembang di dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh ini dikemukakan oleh Uno (2015: 35) yang berkaitan dengan pendidikan jarak jauh, biasa disebut dengan *online* (daring).

Bedasarkan gambaran tersebut, baik dari sudut pandangan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 serta karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan aplikasi pembelajaran daring yang tepat dan sesuai dengan tuntutan dan karakteristik bahasa Indonesia. Aplikasi tersebut dikembangkan dan dikreasikan oleh tim pengembang aplikasi pembelajaran di Universitas Pekalongan. Aplikasi tersebut dinamakan *e-cosal* dan *e-coole*. *E-cosal* adalah aplikasi pembelajaran daring yang berbasis pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam penerapannya di sekolah baik SMP atau SMA (Hayati, dkk., 2021), maka aplikasi ini sesuai dengan kreteria kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Sedangkan *e-coole* adalah aplikasi pembelajaran yang memunculkan strategi *Student Centered Learning (SCL)*. Strategi yang ada di dalam media ini antara lain Strategi *Group Investigation (GI)*, *Jigsaw*, dan *Student Team Achievement (STAD)* (Panuntun dkk., 2020). Yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA di Kota dan Kabupaten Pekalongan.

### **METODE PENELITIAN**

Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan data kualitatif SMP dan SMA yang berada di Kabupaten dan Kota Pekalongan. Artikel ini menggunakan data observasi di SMP dan SMA sebagai sarana aplikasi penerapan uji coba media yang digunakan dalam artikel ini. Dalam artikel ini data yang digunakan berupa kegiatan observasi, pengamatan, wawancara dengan guru bahasa Indonesia di Kota dan Kabupaten Pekalongan. Prosedur yang digunakan mulai dari persiapan, observasi, pengamatan dan pengumpulan data hingga penyajian data dalam bentuk deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam artikel ini adalah guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA Kota dan Kabupaten Pekalongan. Sedangkan data berupa hasil pengamatan, observasi dan wawancara dengan guru SMP dan SMA. Teknik analisis data menggunakan teknik interaktif. Huberman (dalam Sugiyono, 2015: 246-253) menyatakan bahwa aktivitas pada analisis data kualitatif dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai. Kegiatan pada analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan simpulan atau verifikasi.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Penerapana aplikasi *e-cosal* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA.**

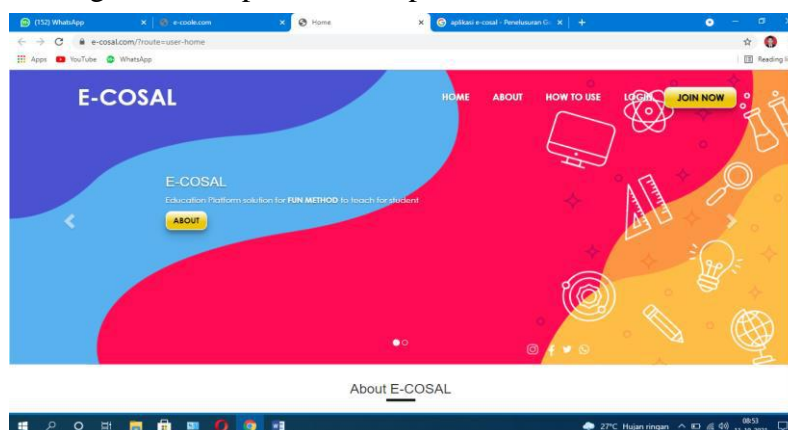
Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mengikuti penerapan kurikulum yang saat ini berlangsung. Kurikulum yang berlaku adalah kurikulum 2013. Karakteristik kurikulum ini adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan ini menuntut adanya tahapan di dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan saintifik dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: *observing* (mengamati), *questioning* (menanya), *associating* (menalar), *experimenting* (menguji), *processing* (memproses), *concluding* (merumuskan) dan *presenting* (menyajikan). Tahapan dalam pendekatan saintifik tersebut diharapkan mampu untuk memberikan kesempatan pada para peserta didik untuk meningkatkan keaktifan serta kreatifitas.

Gambaran tentang pendekatan saintifik yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran di kelas mengusik kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru bahasa Indonesia yang ada di SMP dan SMA

Kota dan Kabupaten Pekalongan berusaha menerapkan pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran. Namun, kendala pandemi covid-19 menjadi penerapan pendekatan ini menjadi terhambat. Karena di beberapa palikasi yang dipakai belum ada aplikasi yang memberikan fitur yang mendukung pendekatan saintik. Maka guru bahasa Indonesia mencoba menggunakan aplikasi *e-cosal* untuk kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi *e-cosal* membantu guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA untuk menegmbangka kreativitasnya selama pandemic covid-19. Pelayanan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA di Kota dan Kabupaten Pekalongan tetap berlangsung dengan menarik.

Penggunaan aplikasi *e-cosal* di sekolah untuk pembelajaran bahasa Indonesia mendapat respon yang baik dari sekolah, guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik di SMP dan SMA yang ada di Kota dan Kabupaten Pekalongan mengujicoba aplikasi *e-cosal* sebagai bagian dan pilihan aplikasi LMS yang mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan aplikasi *e-cosal* ini mengakomodasi tahapan atau point penting di dalam pendekatan saintifik, yaitu mengamatai, menanya, menalar, menguji, memproses, merumuskan, menyajikan. Aplikasi *e-cosal* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan baik oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Aplikasi tersebut memuat fitur-fitur yang dapat mewardahi langkah-langkah pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, menalar, hingga menyajikan. Aplikasi tersebut juga memberikan kesempatan dan ruang bagi para siswa untuk membuat grup dan melakukan komunikasi, ataupun obrolan kelas seperti dalam diskusi kelas. Guru dapat mengunggah tugas dan siswa dapat mengunduh tugas yang diberikan guru, serta dapat juga mengunggah hasil tugas mereka. Aplikasi *e-cosal* dapat menjawab dan memberi solusi bagi permasalahan pertama yaitu memberikan wadah bagi guru untuk dapat menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran daring, serta memberikan lebih banyak pilihan plikasi pembelaran daring bagi guru agar guru dapat lebih mengeksplorasi kemampuan dan kreatifitisinya sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 dengan pendekatan santifik di SMP dan SMA di Kota dan Kabupaten Pekalongan. Berikut ini gambar tampilan untuk aplikasi *e-cosal*.



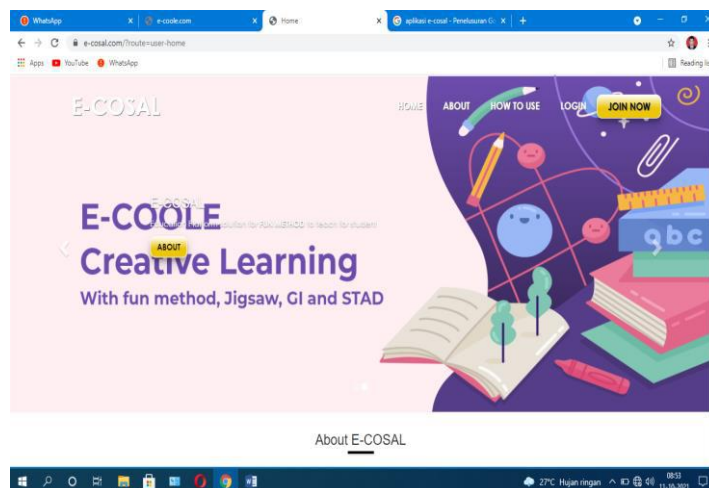
Gambar 1. Tampilan Sampul Aplikasi *e-cosal*

## 2. Penerapan aplikasi *e-coole* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA

Kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19 di SMP dan SMA dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Kota dan Kabupaten Pekalongan perlu mendapat perhatian yang cuku. Guru bahasa Indonesia baik si SMP dan SMA memerlukan aplikasi pembelajaran yang dapat mewedahi sesuai karakteristik pembelajarn bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia menuntuk peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi. Dengan diskusi maka materi dan kegiatan yang ada dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tersampaikan dengan baik.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia selama pandemic mengalami hambatan, terutama dalam memilih aplikasi yang dapat digunakan untuk kegiatan diskusi dan diskusi berkelompok. Maka guru bahasa Indonesia SMP dan SMA di Kota dan Kabuoaten Pekalongan menggunakan *e-coole* sebagai aplikasi alternatif dalam pembelajran bahasa Indoneai. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat melakukan kegiatan diskusi dengan kelompok kecil, sehingga guru bisa memantau kegiatan pembelajaran dengan baik. Aplikasi ini juga memiliki pilihan pendekatan yang ada di dalamnya. Dengan berbantu aplikasi *E-Cool* ini maka metode *Cooperative Learning* dapat dipahami oleh guru secara sederhana, menarik dan mudah diakses.

Aplikasi *e-coole* merupakan transplantasi metode *Cooperative Learning* berbasis web. Aplikasi ini memberikan kemudahan guru dalam memahami metode *Cooperatif Learning* dan strategi di dalamnya, yaitu strategi *Student Centered Learning (SCL)*. Media atau aplikasi *E-coole* ini memberikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan sistem kelompok. Strategi yang ada di dalam media ini antara lain Strategi *Group Investigation (GI)*, *Jigsaw*, dan *Student Team Achievement (STAD)*. Strategi tersebut masuk di dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis SCL. Ketiga strategi ini sesuai dan cocok untuk kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA di Kota dan Kabupaten Pekalongan. Berikut ini tampilan halaman depan dari aplikasi *e-coole*.



Gambar 2. Tampilan Sampul Aplikasi *e-coole*

## PENUTUP

Berdasarkan pembahasan yang ada dalam artikel ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal berkaitan dengan penerapan aplikasi *e-cosal* dan *e-coole* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA Kota dan Kabupaten Pekalongan sebagai berikut. Penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia *e-cosal* dapat berjalan dengan baik dan efektif karena menggunakan pendekatan saintifik dalam aplikasi pembelajaran, jadi sesuai dengan kurikulum 2013 bahasa Indonesia di SMP dan SMA Kota dan Kabupaten Pekalongan. Penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-coole* dengan strategi *Group Investigation* (GI), *Jigsaw*, dan *Student Team Achievement* (STAD), media dan strategi ini dipilih oleh guru karena menggunakan sistem kelompok dalam kegiatan di dalam kelas sesuai untuk pelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA Kota dan Kabupaten Pekalongan.

## DAFTAR PUSTKA

- Black, R. (2007). *Crossing the Divide. The Education Foundation* (ERIC Document No. ED501899).
- Dakir, H. (2004). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Gibbs, G. (1992). *Assessing more students*. Oxford: Oxford Brookes University .
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, Rizka, dkk. (2021). *PKM Scintific Approach Online Learning pada guru-guru SMP N 1 Kedungwuni Pekalongan*. Pekalongan: LPPM Universitas Pekalongan (Laporan Akhir Pengabdian Masyarakat)
- Kurinasih, Imas. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Ormrod, J.E. (2003). *Educational Psychology: Developing Learners (Fourth Edition)*. New Jarsey: Merill Prentice Hall, Inc.
- Panuntun, Ida Ayu, dkk.,(2020). *PKM E-Coole (E-Cooperative Learning) pada MGMP Bahasa Inggris SMP Kabupaten Pekalongan*.Pekalongan: LPPM Universitas Pekalongan. (Laporan Akhir Pengabdian Masyarakat).
- Sudjana, Nana. (2000). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. (2015). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta: Bumi Aksara.