

Konseptualisasi Pembelajaran Sastra Digital

M. Bayu Firmansyah
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
STKIP PGRI Pasuruan
Firmansyahbayu970@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian pustaka ini adalah mendeskripsikan (a). Prinsip pembelajaran sastra digital, (b). Konsep pembelajaran sastra digital, (c). Asesmen pembelajaran sastra digital. Metode dalam penelitian ini menggunakan rancangan kajian pustaka. Data penelitian ini berupa paparan verbal yang mengandung informasi tentang pembelajaran sastra digital, baik menyangkut prinsip-prinsip yang mendasari maupun konsep alternatif pembelajaran sastra digital. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa matrik pencatatan atau perekaman data. Matrik pencatatan data disusun berdasarkan kebutuhan dan mengandung dua unsur, yakni deskripsi sumber data dan data ter kutip atau kutipan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Prinsip pembelajaran sastra digital mencakup (a)Tradisi, (b) Tekstualitas, (c) Metodologis. Konsep pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme. Bahwa peserta didik membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka. Karena peserta didik memiliki latar belakang, pengalaman, dan keterampilan yang luas, pengetahuan dibangun secara individual saat peserta didik bekerja untuk memahami masalah yang mereka hadapi. Asesmen pembelajaran sastra digital yang sesuai menggunakan asesmen tes berdasarkan taksonomi Bloom.

Kata Kunci: Pembelajaran Sastra, Teknologi Digital, Sastra Digital

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam era globalisasi. Baik dalam persaingan antarbangsa maupun kemitraan dengan bangsa lain. Secara umum, pendidikan tinggi bertujuan: (a). berkembangnya potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa; (b). dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa; (c). dihasilkannya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan bangsa, serta kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia; dan (d). terwujudnya pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Presiden Republik Indonesia, 2012). Secara khusus, disinggung tentang pembelajaran dalam UU Pendidikan Tinggi nomor 12 tahun 2012 pasal 13 ayat 1 dan 2, yakni: (1). mahasiswa sebagai anggota Sivitas Akademika diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di Perguruan Tinggi untuk menjadi intelektual, (2). Mahasiswa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) secara aktif mengembangkan potensinya dengan

melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, dan/atau penguasaan, pengembangan, dan pengamalan suatu cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, dan/atau profesional yang berbudaya.

Beberapa temuan penelitian membuktikan bahwa pembelajaran sastra terus berkembang seiring kebutuhan di era globalisasi. *Pertama*, temuan penelitian tentang model pembelajaran sastra yang dapat diterapkan. Model pembelajaran sastra Rekreatif-Responsif-Redeskrips (Al-Ma'ruf, 2006). Model-model pembelajaran sastra (Malang & Throwing, 2010), diantaranya pembelajaran puisi yakni, Model RKPL (Rencanakan, Kerjakan, Pelajari, Lakukan), model pembelajaran kontekstual, model respon puisi. Pada pembelajaran cerpen yakni, model ekspresif, model T-O-K (Tiru-Olah-Kembangkan), model belanja gambar berangkai model bermain peran, strategi peta pikiran, strategi domino, strategi bongkar pasang, metode Peta-Pikiran, metode Tim Investigasi dan teknik pengelompokan. Pada pembelajaran novel terdapat model *Jigsaw*, metode Penilaian sejawat, strategi memusatkan perhatian dan membandingkan, serta metode analisis wacana kritis. Pada pembelajaran drama terdapat teknik bermain drama, teknik pemodelan, strategi konversi cerpen dan strategi pemodelan transformasi cerpen. *Kedua*, pembelajaran sastra berperspektif multikultural yang mengedepankan transformasi sosial budaya dan perubahan nilai kehidupan yang berkecenderungan global (M, 2007). *Ketiga*, pembelajaran sastra melalui pengembangan kompetensi *creative writing* dapat memotivasi menulis sastra Mahasiswa serta secara simultan berimplikasi pada produktivitas karya yang dihasilkan (Bakri, 2004). *Kelima*, pembelajaran sastra interdisipliner salah satu solusi menciptakan kondisi belajar yang mengasikkan dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Language, n.d.). *Keenam*, pembelajaran sastra dapat melatih peserta didik memiliki kemampuan menemukan konsep dan menentukan keputusan dalam bersikap secara sosial (Sastra, 2017).

Dalam jangka panjang, Mahasiswa harus dapat mengembangkan kemampuannya untuk menjadi ilmuwan pemula yang mampu memecahkan masalah-masalah nyata dalam era global. Tetapi, penelitian dalam pembelajaran menunjukkan bahwa masih ditemukan kompetensi yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan (Firmansyah, 2017) kepada Mahasiswa angkatan 2014 pada salah satu PTS di Kota Pasuruan dalam pembelajaran berdiskusi (presentasi), mengacu pada klasifikasi stagnasi ringan (<29%), sedang (<30-69%), berat (<70-90%), ditemukan 61% Mahasiswa mengalami stagnasi berat, 23% mahasiswa mengalami stagnasi sedang dan 16% mahasiswa mengalami stagnasi ringan.

Oleh karena itu, perlu dicarikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi serta menjawab masalah-masalah nyata di era globalisasi.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Teknologi digital dideskripsikan sebagai alat yang dapat meningkatkan kolaborasi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat kembali dengan pendidikan dan memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan multimodalnya (Flavin, 2017; Siemens, n.d.). Pemanfaatan teknologi digital difokuskan pada perspektif lokal menuju global sebagai rangkaian menanggapi tuntutan dan harapan yang semakin meningkat. Eksplorasi teknologi digital mengarah pada metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis sebuah ilmu pengetahuan terapan. Secara praktis, teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengkonstruksi cara belajarnya secara leluasa serta mengembangkan keterampilan multimodalnya. Eksplorasi pustaka digital dan hermeneutika yang dipercepat melalui teknologi digital merupakan upaya pendekatan dan eksperimental baru (Steggle, 2013). Hal tersebut akan dibutuhkan hampir semua masyarakat dan peserta didik dalam era globalisasi (Suyono, 2007). Terutama masyarakat dan peserta didik yang berbasis pengetahuan dan teknologi.

Di sisi lain, dipilihnya sastra digital sebagai pembelajaran untuk menjawab permasalahan di era globalisasi. Dasar pertimbangan yang diambil, yakni (1). Sastra digital merupakan alternatif pembelajaran multidisiplin dengan paket sajian pengarang baru, terutama dalam kemasan multimedia, multimodal dan estetika interaktif (Montoro, 2015), (2). Sastra digital sebagai studi inovatif dengan fokus kajian pada teknik, dinamika visual dan materialitas sehingga memungkinkan adanya definisi baru terhadap karya sastra (Glazier, n.d.), (3). Sastra digital mewakili dan membentuk topik global sebagai fenomena transkultural berdasarkan perkembangan teoritis fenomenologi, hermeneutika dan praktik sosial (Llamas, 2015), (4). Sastra digital dengan menampilkan kartografi memberikan pengalaman interaksi yang dinamis melalui narasi prosa, puisi dan bentuk sastra lainnya dalam konteks sosial dan budaya (Thomas, 2013), (5). Sastra digital sebagai media komunikasi budaya manusia melalui teks, gambar, video dan suara (Belvage, 2012), (6). Sastra digital menjadi alternatif penting bagi penulis dan aktivis sastra di Indonesia (Fitriani, n.d.). Dengan demikian, pembelajaran sastra digital dalam kaitan ini bukan seperti pembelajaran sastra, yakni memahami definisi, unsur dan makna melalui beragam pendekatan karya sastra, tetapi lebih mengarah kepada pembelajaran multidisiplin terutama dalam kemasan multimedia, multimodal dan estetika interaktif (Montoro, 2015).

Secara umum, masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pembelajaran sastra digital? Secara khusus, masalah penelitian ini adalah bagaimanakah: (a). Prinsip pembelajaran sastra digital, (b). Konsep pembelajaran sastra digital, (c). Asesmen pembelajaran sastra digital. Pemahaman kerangka dasar tersebut sangat diperlukan ilmuwan pemula pada saat menjalankan tugasnya sehari-hari sebagai (calon) guru maupun (calon) dosen dalam pembelajaran.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan rancangan kajian pustaka. Rancangan penelitian tersebut dipilih dengan sejumlah dasar pertimbangan. *Pertama*, perihal prinsip dijadikannya pembelajaran sastra digital yang diyakini dapat menjawab tantangan era global melalui penelusuran pemikiran dalam pustaka baik yang berupa luring maupun daring. *Kedua*, perihal konsep pembelajaran sastra digital melalui pendekatan, model, strategi, teknik serta asesmen tertentu juga dapat ditemukan dalam berbagai pustaka, baik yang berupa hasil penelitian maupun gagasan para ahli. *Ketiga*, secara teknis, peneliti akan memanfaatkan pustaka yang tersedia, mengingat: (a) peneliti berhadapan langsung dengan teks, (b) data pustaka bersifat siap pakai, dan (c) kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Zed, 2004).

Realisasinya, penelitian hasil kajian pustaka merupakan penampilan argumentasi penalaran keilmuan yang memaparkan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah atau topik kajian. Penelitian kajian pustaka dilakukan melalui penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Telaah pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber pustaka. Bahan-bahan pustaka diperlakukan sebagai sumber ide untuk menggali pemikiran atau gagasan baru, atau sebagai bahan dasar untuk melakukan deduksi dari pengetahuan yang telah ada, sehingga kerangka teori baru dapat dikembangkan atau sebagai dasar pemecahan masalah (“Pedoman-Penulisan-Karya-Ilmiah-UM-2017,” n.d.).

Data penelitian ini berupa paparan verbal yang mengandung informasi tentang pembelajaran sastra digital, baik menyangkut prinsip-prinsip yang mendasari maupun konsep alternatif pembelajaran sastra digital. Data tersebut diperoleh dari sumber yang berupa buku, jurnal ilmiah, dan artikel baik yang bersifat luring maupun daring. Sumber data tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan: (a) kredibilitas pemilik gagasan atau publikasi (penulis atau lembaga), (b) akurasi sumber, terutama menyangkut kebaruan, kerincian, dan kelengkapan, (c) objektif, berimbang dan berterima, dan (d) tersedianya

keterangan lengkap tentang sumber data untuk pelacakan dan komunikasi (Harris, 2000; 2007; 2008; Suyono, 2009).

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa matrik pencatatan atau perekaman data. Matrik pencatatan data disusun berdasarkan kebutuhan dan mengandung dua unsur, yakni deskripsi sumber data dan data ter kutip atau kutipan data. Deskripsi sumber data berisi informasi mengenai pengarang dan tahun terbit, judul dan jenis publikasi, bahasa yang digunakan, dan tempat penerbitan. Sementara itu, kolom kutipan data berisi kutipan klausa atau kalimat atau kalimat-kalimat yang mengandung informasi yang diharapkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis data dilakukan melalui tiga langkah, yakni langkah persiapan, penganalisisan, dan penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejalan dengan rumusan masalah, hasil dan pembahasan penelitian ini disajikan dalam tiga tema besar, yakni (a). Prinsip pembelajaran sastra digital, (b). Konsep pembelajaran sastra digital, (c). Asesmen pembelajaran sastra digital, termasuk pedoman alternatif yang dapat digunakan.

Prinsip Pembelajaran Sastra Digital

Terdapat tiga dimensi prinsip pembelajaran sastra digital (Siemens, n.d.), yakni (1) Tradisi, (2) Tekstualitas, (3) Metodologis. Dimensi tradisi dimaknai sebagai adanya perubahan tradisi dari sebelumnya *offline* (luring) menjadi *online* (daring). Sistem teknologi digital perlu dikuasai individu agar dapat melaksanakan pembelajaran sastra digital. Dimensi tekstualitas berkaitan dengan pemusatan perhatian. Dimana, penentuan teks berdasarkan beberapa model (eksplisit atau implisit) dari bagian penting teks dan struktur kerja teks yang mendahului aspek-aspek tertentu. Dimensi metodologis berkaitan dengan model penjelajahan sastra digital untuk mengakses dan memecahkan desain, tipikal ideal, pola dasar dalam sastra tersebut. Aspek metodologis merupakan jembatan untuk memahami objek sastra digital, mengapresiasi maknanya terutama yang terkait dengan cara-cara mengakses dan memecahkan permasalahan.

Dimensi-dimensi prinsip pembelajaran sastra digital dalam implementasinya saling berhubungan dan bahkan tidak bisa dipisahkan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya. Dimensi tersebut secara bersama-sama membangun keutuhan adanya tindak dan peristiwa yang dilakukan oleh individu dalam mengakses dan memecahkan bagian penting yang terkait dengan desain, tipikal ideal, pola dasar dalam sastra digital. Itu berarti bahwa pembelajaran sastra digital hendaknya tercipta kemandirian dan iklim belajar yang dapat mengembangkan dimensi-dimensi prinsip secara maksimal.

Terkait dengan prinsip pembelajaran sastra digital, dimensi-dimensi di atas perlu dikritisi. Dimensi-dimensi tersebut hanya berada pada lingkup mendekati objek sastra digital. Sementara kenyataannya, pembelajaran sastra digital tidak hanya bermuatan objek saja. Sebagai proses sosial, dimensi prinsip pembelajaran sastra digital idealnya juga mencakup dimensi prinsip kultural, dimensi prinsip operasional dan dimensi prinsip kritikal (Jockers, 2013). Bahkan, kelestarian kesadaran, motivasi, keterampilan dan kegemaran sangatlah penting untuk dibinakan. Itu berarti bahwa ke depan perlu dikembangkan upaya pembinaan khusus mencakup kesadaran, motivasi, dan kegemaran (Suyono, 2007; 2005).

Konsep Pembelajaran Sastra Digital

Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme. Teori tersebut mengemukakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Henriksen, 2017; Smith, 2015). Karena peserta didik memiliki latar belakang, pengalaman, dan keterampilan yang luas, pengetahuan dibangun secara individual saat peserta didik bekerja untuk memahami masalah yang mereka hadapi. Tiga prinsip teori belajar konstruktivisme, yakni: (1) pengalaman pribadi, (2) pembelajaran aktif, dan (3) interaksi sosial (Henriksen, 2017; Smith, 2015; Richey, Klein, & Tracey 2011).

Pertama, pengalaman pribadi terkait dengan keyakinan yang diciptakan oleh pendidik dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang peserta didik hadapi di dunia nyata. Pengetahuan tidak terlihat sama untuk setiap individu. Ini unik dan ada dalam berbagai keterampilan. Untuk menumbuhkan jenis lingkungan belajar ini, pendidik yang memanfaatkan teori desain konstruktivis menyajikan siswa dengan masalah dan aktivitas yang relevan dan bermakna bagi mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membuat koneksi dengan pengalaman sebelumnya. Pendidik memfasilitasi dan membimbing pembelajaran dengan membantu peserta didik membuat hubungan yang berarti antara pengalaman masa lalu dan informasi baru mereka (Lunenburg, 1998).

Kedua, pembelajaran aktif. Dalam lingkungan belajar yang aktif, peserta didik lebih dari sekadar penerima informasi pasif. Peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran mereka dengan memecahkan masalah dan menganalisis pertanyaan yang kompleks (Smith, 2015; Richey, Klein, & Tracey, 2011). Pendidik menciptakan lingkungan belajar aktif dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan pembelajaran berbasis proyek (Richey, Klein, & Tracey, 2011). Kedua model pembelajaran ini memberi peserta didik konteks dunia nyata dimana mereka harus mendapatkan pengetahuan melalui eksplorasi dan penyelidikan. Selain itu dalam proses pembelajaran lebih aktif dalam melibatkan peserta didik berdasarkan pada konteks yang realistis dan relevan. Desain penilaian pun

menggunakan penilaian otentik dimana mengharuskan peserta didik memanfaatkan kemampuan berpikir kritis untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari (Lunenburg, 1998).

Ketiga, interaksi sosial. Proses berinteraksi dengan teman sebaya dan juga pendidik membantu peserta didik membangun pemahaman baru atau memikirkan yang sudah ada (Lunenburg, 1998). Karena pengalaman individu berbeda, interaksi sosial memungkinkan peserta didik untuk mendengar perspektif dan gagasan lain. Dalam proses interaksi ini peserta didik harus bekerja untuk memahami gagasan baru yang disajikan saat mereka mengkonsolidasikan informasi baru dengan pengalaman mereka sendiri. Untuk menumbuhkan jenis lingkungan belajar ini peran utama pendidik adalah berperan sebagai fasilitator atau pembimbing (Tam, 2000). Pendidik harus menciptakan lingkungan belajar kolaboratif di mana peserta didik merasa nyaman berbagi gagasan dan berdiskusi. Sering kali proyek kelompok merupakan komponen kunci dari teori belajar konstruktivis. Proyek kelompok mengharuskan peserta didik untuk berkomunikasi dan berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai kesepakatan. Pendidik harus bekerja untuk membimbing diskusi kelompok ini menjadi komunikasi yang berarti tentang materi pelajaran (Lunenburg, 1998).

Selanjutnya akan dibahas mengenai tujuan dan hasil belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran sastra digital yakni menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif serta mengembangkan potensi melalui pembelajaran sastra digital dengan penelusuran kebenaran ilmiah. Tujuan belajar tersebut dapat tercapai jika pembelajaran diarahkan pada pembelajaran sepanjang hayat (Sudarsana, 2016). Mewujudkan pembelajaran sepanjang hayat dilakukan melalui pengembangan bahan ajar yakni melalui sastra digital (sastra mutakhir) dengan melibatkan referensi daring maupun luring. Pendukung di luar pembelajaran juga dikenalkan kepada peserta didik tentang pentingnya interaksi sosial terhadap keluarga, lembaga bisnis serta lembaga lain dalam masyarakat yang turut serta mendukung pembelajaran sastra digital.

Lembaga keluarga dapat berfungsi sebagai sumber dukungan dan stimulus untuk meningkatkan pemahaman makna dan nilai belajar sepanjang hayat. Mengembangkan harapan tinggi pada peserta didik, impian masa depan, penghargaan terhadap kerja sebagai kunci keberhasilan, persepsi sebagai lembaga penyelesaian masalah, ketaatan pada aturan rumah tangga, menjalin komunikasi dengan instansi belajar. Selanjutnya, beberapa hal lain yang dipandang penting untuk dikembangkan adalah kerjasama dengan dunia bisnis. Kerjasama dapat dikembangkan pada tingkat pengambilan kebijakan, manajemen instansi, pelatihan bagi pendidik, pengiriman peserta didik ke lembaga kerja, dan pembelajaran di

kelas. Untuk lebih mengoptimalkan perwujudan belajar sepanjang hayat, di samping kerjasama sebagaimana di kemukakan di atas, instansi belajar juga perlu membuka diri untuk menjalin kerjasama dengan berbagai potensi budaya masyarakat yang sangat beragam, dan lembaga-lembaga lain yang ada di masyarakat untuk secara bersama-sama memberi kesempatan belajar bagi semua peserta didik dan anggota masyarakat.

Asesmen Pembelajaran Sastra Digital

Penyelenggaraan pembelajaran sastra senantiasa dipengaruhi oleh pendekatan tertentu dalam ilmu sastra. Penggunaan pendekatan evaluasi dalam pembelajaran sastra digital mencerminkan acuan pokok dari pendekatan tersebut. Oleh karena itu, pada akhirnya tercermin pula pada pengembangan dan penggunaan evaluasinya (Djiwandono, 1996; Wahyuni, 2012; Nurgiyantoro, 2011). Pendekatan pragmatik merupakan pendekatan dalam evaluasi keterampilan bersastra untuk mengukur seberapa baik peserta didik mempergunakan elemen-elemen bahasa sesuai dengan konteks komunikasi yang nyata (Wahyuni, 2012; Nurgiyantoro, 2011). Pendekatan pragmatik mengutamakan peranan penggunaan bahasa senyatanya dalam kajian terhadap sastra, termasuk tes. Pendekatan pragmatik mengaitkan bahasa dengan penggunaan senyatanya, yang melibatkan tidak saja unsur-unsur kebahasaan seperti kata-kata, frasa, atau kalimat, tetapi unsur-unsur di luarnya juga, yang selalu terkait dalam setiap bentuk penggunaan bahasa. Sesuai dengan pandangannya terhadap bahasa, bentuk-bentuk evaluasi pembelajaran sastra digital dalam pendekatan pragmatik, dianggap sebagai tes yang memenuhi ciri-ciri pragmatik. Bentuk-bentuk tes itu selalu menggunakan sastra digital (wacana) yang mengandung konteks, bukan semata-mata kalimat atau kata-kata lepas. Mengerjakan tes yang menggunakan sastra digital (wacana) mensyaratkan kemampuan memahami unsur-unsur kesastraan dan non-kesastraan sebagai bagian dari pemahaman terhadap sastra digital (wacana) secara keseluruhan.

Evaluasi adalah proses penafsiran (interpretasi) serta pembuatan keputusan berkenaan dengan informasi asesmen (Hart, 1994; Wahyuni, 2012). Asesmen merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan mencakup domain yang lebih luas. Saat peserta didik merespon pertanyaan, memberikan komentar, atau mencoba-coba dengan struktur baru, saat itulah sebenarnya pendidik telah melakukan asesmen terhadap performen peserta didik. Pengukuran adalah proses untuk mendapatkan pemerian kuantitatif mengenai tinggi rendahnya pencapaian seseorang dalam suatu pembelajaran bahasa (Wahyuni, 2012). Tes adalah alat, prosedur, atau rangkaian kegiatan yang digunakan untuk memperoleh contoh tingkah laku seseorang yang memberikan gambaran tentang kemampuannya dalam suatu bidang ajaran tertentu (Wahyuni, 2012). Tes merupakan prosedur administratif yang dilaksanakan pada

waktu yang telah direncanakan dalam suatu kurikulum ketika pendidik sudah melewati semua proses PBM untuk mengetahui performen akhir. Oleh karena itu, ketika hendak mengadakan evaluasi pembelajaran sastra digital maka keempat istilah tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan karena keempatnya memiliki hubungan yang erat.

Evaluasi pembelajaran sastra digital memiliki beragam alternatif untuk dilakukan, setidaknya sebelum melakukan evaluasi yang kaitannya dengan asesmen, pengukuran serta tes maupun nontes ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni: (a) jenis asesmen tes dan, (b) jenis asesmen non tes. Oleh karena penentuan jenis asesmen penting untuk dipilih maka selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah sastra digital sebagai sumber belajar maupun media belajar. Terdapat tiga prinsip pembelajaran sastra digital (Siemens, n.d.), yakni (1) Tradisi, (2) Tekstualitas, (3) Metodologis. Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme dimana peserta didik membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Henriksen, 2017; Smith, 2015) maka tes yang sesuai berdasarkan taksonomi Bloom. Tes berdasarkan taksonomi Bloom menyangkut tiga ranah atau domain dalam penilaian, yakni (a) ranah kognitif, (b) ranah afektif, dan (c) ranah psikomotor (Wahyuni, 2012). Ranah kognitif yaitu segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ranah proses berpikir. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotor merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas otak, fisik, atau gerakan-gerakan anggota badan. Oleh karena dalam asesmen taksonomi Bloom mensyaratkan tiga ranah tersebut secara bersamaan maka asesmen pembelajaran sastra digital dengan menggunakan perspektif pragmatik yang sesuai adalah menggunakan tes berdasarkan taksonomi Bloom.

KESIMPULAN

Pembelajaran sastra digital di negara maju mempunyai fokus yang tinggi terhadap pengkajian sastra mutakhir. Wujud fokus perhatian ini antara lain ditampakkan pada adanya karakterisasi kajian yang mengarah pada (1) Tradisi, (2) Tekstualitas, (3) Metodologis. Hal itu sungguh berbeda apabila dibandingkan dengan praktik kajian di negara berkembang seperti Indonesia. Perhatian terhadap kajian sastra mutakhir masih rendah, baik yang berkaitan dengan terap ilmu, kembang ilmu maupun temu ilmu sampai kepada pelestarian sastra mutakhir tersebut.

Dimensi prinsip terkait dengan pembelajaran sastra digital, dimensi-dimensi tersebut di atas perlu dikritisi. Dimensi-dimensi tersebut hanya berada pada lingkup mendekati objek sastra digital. Sementara kenyataannya, pembelajaran sastra digital tidak hanya bermuatan

objek saja. Sebagai proses sosial, dimensi prinsip pembelajaran sastra digital idealnya juga mencakup dimensi prinsip kultural, dimensi prinsip operasional dan dimensi prinsip kritikal. Bahkan, kelestarian kesadaran, motivasi, keterampilan dan kegemaran sangatlah penting untuk dibinakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pengembangan dan uji coba untuk menghasilkan instrumen asesmen pembelajaran sastra digital yang setidaknya memenuhi syarat sahih, ajeg dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ma'ruf, A. I. (2006). Pembelajaran sastra apresiatif dengan rekreasi-responsi-redeskripsi dalam perspektif kbk *). *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 18(34), 16–37.
- Bakri, A. J. (2004). Pengembangan Kompetensi Belajar, 146–156.
- Belvage, R. H. (2012). Budaya manusia digital, (1), 22–28.
- Djiwandono, M. Soenardi. (1996). Tes Bahasa dalam Pengajaran. Bandung: Penerbit ITB
- Harris, R. (2000). Internet search tips and strategies. *S. pag.* < [http://www. virtualsalt.com/howlook. htm](http://www.virtualsalt.com/howlook.htm)>[Consulta: 20/06/2009].
- Harris, R. (1997). Evaluating Internet research sources. VirtualSalt. Retrieved October 13, 2007.
- Harris, R. (2008). *World Wide Web Research Tool*. Tustin, C.A: VirtualSalt
- Henriksen, L. B. (2017). Change, concepts and the conceptualising method. *Proceedings of Pragmatic Constructivism*, 6(2), 29-33.
- Firmansyah, M. B. (2018, January 3). MODEL PEMBELAJARAN DISKUSI BERBASIS PERILAKU BERLITERASI UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA_BAYU_sept_2017. Retrieved from osf.io/eacnf
- Firmansyah, M. B. (2018, January 3). Kompetensi Literasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Matakuliah Seminar Di Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia_Bayu. Retrieved from osf.io/n9xmp
- Firmansyah, M. B. (2018, January 3). Social and Political Values in Iwan Fals's Song Collections_bayu. Retrieved from osf.io/ayj8e
- Firmansyah, M. B. (2018). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan: Perspektif Pendekatan Pragmatik_Mochamad Bayu Firmansyah_STKIP PGRI Pasuruan.
- Firmansyah, M. B. (2018). Pengembangan Profesionalitas Guru Bahasa Indonesia_M. Bayu Firmansyah_STKIP PGRI Pasuruan Jawa Timur Indonesia.

Firmansyah, M. B. PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI DENGAN TEKNIK GEN ESTETIKA DAN PENGINTEGRASIAN STRATEGI METAKOGNITIF PADA SISWA KELAS VII MTS YTI NGULING TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

Firmansyah, M. B. (2017). REPRESENTASI BAHASA HUMOR DALAM ACARA STAND UP COMEDY DI METRO TV. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 195-202.

Firmansyah, M. B. (2018). MULTIMODAL CONCEPTION IN LEARNING. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 2(1), 40-44.

Fitriani, L. (n.d.). Sastra cyber di indonesia, (50), 297–298.

Flavin, M. (2017). *Disruptive technology enhanced learning: The use and misuse of digital technologies in higher education*. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-57284-4>

Glazier, L. P. (n.d.). *Digital Poetics*.

Hart, D. (1994). *Authentic Assessment: A Handbook for Educators. Assessment Bookshelf Series*. Dale Seymour Publications, 10 Bank Street, White Plains, NY 10602.

Language, F. (n.d.). UPAYA MENGAPRESIASI SASTRA SECARA HOLISTIK, 1(45), 522–535.

Llamas, M. (2015). Digitising the world: globalisation and digital literature. *Neohelicon*, 42(1), 227–251. <https://doi.org/10.1007/s11059-014-0261-x>

Lunenburg, F. C. (1998). Constructivism and technology: Instructional designs for successful education reform. *Journal of instructional psychology*, 25(2), 75.

M, A. I. A. (2007). Pembelajaran sastra multikultural di sekolah: aplikasi novel, 19(1), 60–75.

Malang, U. N., & Throwing, S. (2010). (1) (2) (3), (1), 1–10.

Mestika, Z. (2004). Metode penelitian kepustakaan. *Jakarta: Yayasan Obor Indonesia*.

Montoro, R. (2015). Hoover, D. L., Culpeper, J., & O'Halloran, K. 2014. *Digital Literary Studies. Corpus Approaches to Poetry, Prose, and Drama . International Journal of Corpus Linguistics*, 20(1), 129–137. <https://doi.org/10.1075/ijcl.20.1.07mon>

Nurgiyantoro, B. (2011). Pengembangan Model Asesmen Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. *Cakrawala Pendidikan Edisi November 2009*.

Pedoman-Penulisan-Karya-Ilmiah-UM-2017. (n.d.).

Presiden Republik Indonesia. (2012). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. *Undang-Undang PENDIDIKAN TINGGI*, 1–97. <https://doi.org/10.1073/pnas.0703993104>

- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). Chapter 8: Constructivist design theory. *The instructional design knowledge base*. New York, NY: Routledge.
- Sastra, P. P. (2017). Journal Indonesian Language Education and Literature, 2(2), 163–179.
- Siemens, R. (n.d.). *Wiley: A Companion to Digital Literary Studies*. Retrieved from <http://eu.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1405148640.html>
- Smith, K. (2015). Constructivist design theory.
- Steggle, M. (2013). Knowledge will be multiplied": Digital Literary Studies and Early Modern Literature. *A Companion to Digital Literary Studies*, 82–105. <https://doi.org/10.1002/9781405177504.ch4>
- Sudarsana, I. K. (2016). Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku Lifelong Learning: POLICIES, PRACTICES, AND PROGRAMS (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia). *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2, 44–53. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.71>
- Suyono. (2007). Dimensi, jenjang dan asesmen perilaku berliterasi siswa di sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 69–75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/JIP.V14I2.23>
- Suyono. (2009). Pembelajaran Efektif Dan Produktif Berbasis Literasi: Analisis Konteks, Prinsip, Dan Wujud Alternatif Strategi Implementasinya Di Sekolah.
- Thomas, L. (2013). Cartographic and literary intersections: Digital literary cartographies, digital humanities, and libraries and archives. *Journal of Map and Geography Libraries*, 9(3), 335–349. <https://doi.org/10.1080/15420353.2013.823901>
- Tam, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: Implications for transforming distance learning. *Educational Technology & Society*, 3(2), 50-60.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, S. (2012). Asesmen pembelajaran bahasa. *Bandung: Refika Aditama*.