

PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI ERA REVOLUSI INSDUSTRI 4.0

Bambang Eko Hari Cahyono

Universitas PGRI Madiun

Email: behc@unipma.ac.id

Abstrak: Revolusi industri 4.0 yang telah berlangsung beberapa waktu ini diperkirakan akan mengubah secara fundamental tatanan dan peradaban dunia, terutama di bidang tata ekonomi dan industri. Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin menyebabkan terjadinya disrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tanpa kecuali bidang sastra dan pembelajarannya. Di dunia sastra, muncul genre sastra digital dan pemanfaatan medium baru sebagai media ekspresi oleh para pengarang, yang mulai meninggalkan media publikasi konvensional. Dalam pembelajaran sastra, guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan inovasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran sastra di era Revolusi Industri 4.0 harus menekankan pada pengembangan dimensi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa, melalui pembelajaran sastra yang apresiatif dan problematis.

Kata kunci: pembelajaran sastra, kreativitas, revolusi industri 4.0

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 yang telah berlangsung beberapa waktu ini diperkirakan akan mengubah secara fundamental tatanan dan peradaban dunia, terutama di bidang tata ekonomi dan industri. Revolusi Industri 4.0 merupakan istilah yang diciptakan pertama kali di Jerman pada tahun 2011 yang ditandai dengan revolusi digital. Dengan demikian, prasyarat utama dari revolusi industri 4.0 ialah digitisasi. Revolusi Industri generasi keempat ini ditandai dengan kemunculan komputer super dan kecerdasan buatan atau intelegensi artifisial.

Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin menyebabkan segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*). Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tanpa kecuali bidang pendidikan. Fenomena ini juga telah berhasil menggeser gaya hidup (*life style*) dan pola pikir (*mindset*) masyarakat dunia. Disruptive innovation secara sederhana dapat dimaknai sebagai fenomena terganggunya para pelaku industri lama (*incumbent*) oleh para pelaku industri baru akibat kemudahan teknologi informasi.

Digitisasi memungkinkan peningkatan kecepatan dan kreativitas, serta akurasi yang sangat tinggi dalam aktivitas produksi, mulai dari rancang bangun, proses produksi, sampai pada pengemasan hasil produksi. Digitisasi juga memungkinkan terbangunnya konektivitas, tidak hanya antara produsen dengan konsumen, tetapi juga antarteknologi. Konektivitas antarteknologi terlihat dalam hubungan antara segala peralatan yang digunakan dalam proses produksi dan hasil distribusi kepada konsumen. Dengan kata lain, Revolusi Industri 4.0 bekerja setidaknya dengan dua kegiatan utama, yaitu digitisasi dan konektivitas sehingga dapat terjadi perubahan revolusioner dalam dunia industri dan tata ekonomi lokal, nasional, dan global (Faruk, 2018).

Revolusi Industri juga memiliki efek terhadap manusia, yakni menuntut tersedianya sumber daya manusia dengan kemampuan tertentu, membentuk profesi-profesi baru, sikap mental yang baru, ikatan sosial yang baru, subjektivitas, dan identitas sosial yang baru pula. Dalam konteks perubahan yang serba cepat ini, manusia tidak lagi dapat bertahan dalam ikatan

identitas personal, tetapi dituntut untuk selalu siap beradaptasi dengan keadaan-keadaan baru yang muncul. Revolusi Industri 4.0 tidak hanya membuahkan hasil yang positif bagi manusia dan kemanusiaan, tetapi juga mempunyai dampak negatif. Yang paling terasa yaitu otomatisasi dan robotisasi yang mampu menggeser peranan manusia dalam proses produksi. Begitu juga dengan adanya internet, konektivitas langsung dari pengusaha kepada konsumen meniadakan banyak pekerja yang semula menjadi mediator antara keduanya.

Menurut Suwandi (2019), proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dimungkinkan juga akan terjadi disrupsi. Dengan terbukanya arus informasi dan komunikasi saat ini, pengembangan pola pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan suatu alternatif yang bisa dipilih dalam rangka memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Untuk dapat membelajarkan bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan pembelajaran campuran, seorang guru perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan hardware dan software dan menghubungkan antara keduanya. Guru dituntut memiliki kompetensi tentang isi materi pelajaran (*content knowledge*). Selain itu, sudah barang pasti guru harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan pedagogikal (*pedagogical knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses dan hasil belajar.

Dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0, guru harus mempertimbangkan untuk mengubah cara pandang dan kalau perlu menyesuaikan dengan kecenderungan baru tanpa mengorbankan beberapa nilai yang esensial. Selain *blended learning*, penggunaan *flipped classroom* adalah salah satu contoh respons yang positif terhadap kecenderungan ini. Yang pertama memadukan sesi tatap muka di kelas dengan sesi daring di mana para siswa belajar secara mandiri dan luwes, dan yang kedua menyajikan ceramah dan tugas dalam bentuk video lalu membuat para siswa berinteraksi di sesi tatap muka di kelas.

Sastra dan Revolusi Industri 4.0

Menurut Faruk (2018), ilmu sastra tidak statis, tetapi dinamis. Dinamika ilmu sastra dipengaruhi oleh faktor perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan kesusastraan yang menjadi objeknya. Paradigma yang mutakhir bidang sastra saat ini, yaitu konstruksionis bisa terintegrasi dalam masyarakat dan kebudayaan era Revolusi Industri 4.0. Namun, semua itu masih terbatas pada konsekuensi ontologis dan epistemologis yang dijalani oleh ilmu sastra dalam konteks era industri 4.0. Dalam batas-batas itu, ilmu sastra masih terikat pada aktivitas produktif, yaitu produksi pengetahuan yang benar mengenai kenyataan sastra.

Sejajar dengan tuntutan dalam Revolusi Industri 4.0, ilmu sastra harus mulai mempertimbangkan asas aksiologis, yaitu asas kegunaan bagi manusia dan kemanusiaan. Ilmu sastra juga harus diintegrasikan ke dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat komunikatif dan konsumtif. Setidaknya terbuka dua kemungkinan kegiatan yang dapat diambil untuk mencapai arah tersebut. Pertama, membuka kemungkinan peningkatan intensitas dan ekstensitas penggunaan teknologi dalam penyebaran dan penjualan pengetahuan kesusastraan yang dihasilkan. Kedua, membentuk ilmu sastra yang aplikatif dalam pengembangan kemampuan kreatif dan imajinatif masyarakat dalam bentuk tidak hanya karya-karya sastra, tetapi juga karya-karya kreatif dan imajinatif yang lain.

Proses digitasi pada bahasa lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan sastra, sebab pada bidang bahasa relasi antara penanda dengan petanda pada level denotatif sudah terbukti bisa digitisasi, tidak hanya pada level leksikal, tetapi juga pada level morfologikal dan sintaksis. Sebaliknya, digitasi pada bidang sastra akan mengalami hambatan karena relasi antara penanda dengan petanda pada level konotatif sulit dilakukan, terlebih lagi digitisasi pada struktur dan estetika karya sastra. Namun demikian, digitasi karya sastra harus diberi ruang untuk dilakukan

karena keberhasilan dalam digitisasi dan konektivitas akan membantu perkembangan kajian-kajian sastra, peningkatan dalam proses produksi, atau perolehan pengetahuan mengenai kenyataan sastra dengan lebih cepat dan dengan akurasi yang mungkin sangat tinggi.

Selama ini ilmu sastra hanya sebagai ilmu dan seni untuk seni. Pada masa sekarang ini, ilmu sastra tidak bisa seperti menara gading. Dia harus turun ke bawah agar ilmu sastra itu bisa masuk ke dunia nyata sesungguhnya. Ilmu sastra harus berperan dalam bidang pariwisata atau dalam digitisasi karya sastra dan konektivitasnya. Jika karya sastra hanya berada pada proses kreatif, tidak diproduksi, tidak dipromosikan, dan tidak didistribusikan, hal itu akan menjadi sebatas karya. Kalau ilmu sastra itu mau eksis pada saat ini, ilmu sastra harus masuk ke dunia digitasi dan hanya generasi milenium yang bisa melakukannya.

Pada zaman digital sekarang ini, teknologi digital mendorong beberapa aspek menjadi jauh lebih cepat dan efisien. Anak-anak muda semakin terbuka kesempatan untuk menerbitkan tulisan fiksinya, baik puisi, cerpen, maupun novel di dunia digital. Situs *storial.co*, tagar fiksimini di Twitter, dan aplikasi *Wattpad* adalah beberapa contohnya. Berbeda dengan jaman dulu, sekarang ini seorang penulis bisa langsung memajang cerpen atau novelnya di situs tersebut tanpa melalui penyuntingan ketat dewan redaksi. Semuanya dengan gamblang langsung terpapar begitu saja untuk dinikmati warganet yang lain. Namun kehadiran sastra "ringan dan cepat" ini tak pelak lagi mengundang perdebatan di antara kaum pemerhati sastra konvensional dengan generasi lebih muda yang mengusung kebebasan berekspresi untuk mengangkat kehidupan dan pergumulan batin sehari-hari menjadi suatu karya tulis (Djiwandono, 2019).

Generasi lebih tua menganggap bahwa karya sastra digital tidak akan menggerus sastra konvensional karena sifatnya yang hanya cepat datang dan cepat pula pergi. Sastra digital dapat berfungsi sebagai proses pembelajaran, dan perluasan apresiasi sastra dari lebih banyak kalangan. Sastra digital bisa saja lebih bermutu daripada sastra konvensional, atau sebaliknya. Dampak Revolusi Industri 4.0 terhadap sastra memerlukan telaah sastra dan penelitian yang lebih luas, barulah bisa diambil simpulan yang mantap.

Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra di sekolah harus dirancang agar bisa mengakomodasi Revolusi Industri 4.0. Guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran yang lebih menarik, memanfaatkan media pembelajaran yang mengacu pada perkembangan digital dan internet. Hal ini penting dilakukan jika ingin terus mengembangkan sastra dan menarik minat sastra pada generasi milineal yang erat dengan perkembangan teknologi. Sekolah harus dapat menjadi garda terdepan dalam mengembangkan pembelajaran sastra.

Guru bahasa dan sastra Indonesia diharapkan mampu memberikan kepada siswa keterampilan yang dibutuhkan oleh Revolusi Industri 4.0, yaitu kemampuan teknis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang inovatif. Jika disadari bahwa Revolusi Industri 4.0 bertalian dengan banyak variabel dan menuntut respon yang kompleks, maka tanggung jawab yang dipikul guru tidak ringan. Tanggung jawab tersebut sepatutnyalah dipandang guru sebagai tantangan yang harus ditunaikan.

Menurut Rohmadi (2018), dosen dan mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 harus memiliki jiwa yang kreatif dan kritis dalam segala konteks kehidupan. Mahasiswa sebagai agen of change harus memiliki kepekaan rasa dan pikir tingkat tinggi. Hal ini sebagai bentuk dasar asah berpikir sebagai calon generasi pemimpin masa depan. Solusi kreatif menghadapi Revolusi Industri 4.0 yaitu dosen dan mahasiswa bahasa dan sastra Indonesia harus menguasai formula 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration*. Dosen dan mahasiswa harus memiliki dan menguasai formula 4C tersebut untuk memperkuat kompetensi *hardskill* dan *softskill*-nya.

Secara jujur harus diakui bahwa keberadaan bidang pembelajaran sastra dalam kanvas Revolusi Industri 4.0 masih terpinggirkan jika dibandingkan dengan bidang-bidang lainnya, seperti tekstil, otomotif, elektronik, kimia, teknik informatika, bisnis, dan manajemen. Mengaitkan pembelajaran sastra dengan Revolusi Industri 4.0 dipandang usaha yang dipaksakan karena memang keduanya tidak terkait secara langsung. Jika pembelajaran sastra ingin mengakomodasi Revolusi Industri 4.0, maka yang bisa dilakukan hanya sebatas pada penyesuaian teknologi yang terkait dengan media pembelajaran, inovasi pembelajaran, bahan ajar, dan kecakapan guru. Dengan kata lain bisa dikatakan bahwa Revolusi Industri 4.0 jauh dari "nyawa" pembelajaran sastra.

Justru yang harus menjadi fokus pembelajaran sastra pada era Revolusi Industri 4.0 yaitu penanaman kecakapan yang dipandang penting di masa depan, (yang konon tidak akan bisa diambil alih oleh kecerdasan buatan), yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (Bhudai dan Thaddei, 2015). Para guru harus mulai mengasah kemampuan siswanya untuk tidak saja berbicara dan menulis secara lancar tapi juga untuk berkomunikasi dengan efektif dan tepat. Mereka juga harus menanamkan dimensi kolaboratif di dalam kegiatan pembelajarannya. Pada saat yang sama, mereka juga harus melatih para muridnya untuk senantiasa berpikir kritis sehingga tidak mudah terperdaya oleh derasnya informasi yang sebagian mungkin berupa berita palsu atau hoaks. Akhirnya, mereka juga harus mengasah kreativitas untuk bisa menelurkan karya-karya uniknya di berbagai media atau menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Secara umum, terdapat 18 kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan aktivitas pekerjaan di era Revolusi Industri 4.0. Kemampuan-kemampuan itu adalah (1) persepsi sensorik, (2) mengambil informasi, (3) kemampuan mengenali pola-pola atau kategori-kategori, (4) membangkitkan pola/kategori baru, (5) memecahkan masalah, (6) memaksimalkan dan merencanakan, (7) mencipta (kreativitas), (8) mengartikulasikan atau menampilkan output, (9) berkoordinasi dengan berbagai pihak, (10) menggunakan bahasa untuk mengungkapkan gagasan, (11) menggunakan bahasa untuk memahami gagasan, (12) mengindera sosial dan emosional, (13) membuat pertimbangan sosial dan emosional, (14) menghasilkan output emosional dan sosial, (15) motorik halus/ketangkasan, (16) motorik kasar, (17) navigasi, dan (18) mobilitas (Yamnoon dalam Suwandi, 2019).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan dimensi kreativitas dalam pembelajaran sastra dipandang penting di era Revolusi Industri 4.0. Hal ini dianggap penting karena (1) dengan berkreasi siswa dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan dalam hidup siswa, (2) kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, (3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada siswa, dan (4) kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2009).

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, penekanan pembelajaran sastra tidak hanya berfokus pada diskusi mengenai medium yang dipakai namun harus diarahkan agar pembelajaran sastra dapat menjadi wahana pencarian makna. Pengajaran sastra yang baik dan benar adalah pengajaran yang mengadopsi perspektif estetika dan memberi penekanan pada sudut pandang tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosenblatt (1991), yang menyatakan bahwa "*To teach literature correctly is to emphasize the aesthetic stance and to de-emphasize the efferent*". Siswa tidak hanya mengidentifikasi apa yang tertuang dalam karya sastra seperti latar, tokoh dan penokohan, serta alur cerita, tetapi mereka juga dapat mengidentifikasi apa yang ada di luar karya sastra itu, seperti maksud pengarang, simbolisme, gaya cerita, dan sebagainya. Sayangnya, pengajaran sastra di sekolah dan perguruan tinggi lebih menekankan pada sudut pandang

effeferent; siswa atau mahasiswa hanya menceritakan kembali kisah perjalanan tokoh cerita dengan segudang permasalahannya dan tidak ada upaya yang maksimal untuk menumbuhkan kreativitas pada diri siswa.

Usaha untuk mengembangkan kreativitas di sekolah-sekolah sebenarnya telah banyak dilakukan, namun hasilnya belum menggembirakan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2007), bahwa di sekolah-sekolah sebenarnya sudah tampak adanya perhatian terhadap pengembangan kreativitas, tetapi hasilnya belum maksimal. Hambatan yang dihadapi di antaranya kurikulum yang terlalu padat, kurangnya waktu dan sarana, jumlah siswa yang terlalu besar dalam satu kelas, dan guru yang lebih menekankan konformitas atau keseragaman dalam pembelajaran. Menurut Lahane (1979), rendahnya kreativitas siswa disebabkan karena mereka kurang mendapatkan rangsangan untuk mengembangkan imajinasi, padahal pada batas-batas tertentu imajinasi berkaitan erat dengan kreativitas. Imajinasi yang kaya adalah dasar yang kuat bagi seseorang untuk memiliki kreativitas yang tinggi.

Di sekolah, sastra harus diajarkan secara apresiatif. Di samping itu, juga harus bersifat problematis serta memungkinkan siswa mengalami keterlibatan psikologis dengan perasaan pengarangnya. Dengan cara demikian, karya itu bermakna dalam dirinya dan membangkitkan kemungkinan berkembangnya kreativitas siswa. Pengembangan dimensi kreativitas melalui pembelajaran sastra di sekolah dimungkinkan jika siswa dapat langsung berkenalan dan menikmati karya sastra sebagai karya kreatif dari berbagai kurun waktu dan dari berbagai pengarang. Para siswa harus mengenal karya budaya bangsanya, memahaminya, dan memberikan penghargaan (apresiasi). Pengenalan itu tidak hanya sepotong-sepotong akan tetapi secara menyeluruh. Kedalaman makna dalam sastra itu harus mereka kaji lebih dari sekadar mengkaji fenomena fisiknya.

Kenyataan menunjukkan bahwa pengajaran sastra yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dan di kampus-kampus dipandang belum sepenuhnya bisa memenuhi tujuan dan fungsi itu. Pengajaran sastra dianggap hanya sekedar memenuhi target kurikulum dan tidak menitik pada permasalahan apresiasi sastra lebih mendalam. Pengajaran sastra hingga saat ini dianggap belum menyentuh substansi serta mampu mengusung misi utamanya, yaitu memberikan pengalaman bersastra (apresiasi dan ekspresi) kepada para siswa dan mahasiswa. Akibatnya, seperti yang kerap dilaporkan dalam berbagai penelitian dan didiskusikan di berbagai forum seminar, capaian tujuan pengajaran sastra dinilai masih jauh dari harapan.

Pengembangan dimensi kreativitas pada pembelajaran sastra di sekolah bertujuan agar siswa mampu menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasanya. Sasaran akhir pembelajaran sastra berbasis pengembangan kreativitas adalah tercapainya tingkat apresiasi sastra yang baik pada diri mahasiswa.

Dalam pengajaran sastra, demi tercapainya tujuan pengembangan dimensi kreatif hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) pemahaman terhadap sastra harus mementingkan makna, (2) siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri (inkuiri) makna berdasarkan teori sastra yang dipelajarinya, (3) mementingkan proses, (4) bersifat problematis dan pemecahan masalah, (5) siswa didorong untuk "re-kreasi", misalnya dengan membuat esai, mencipta puisi, cerpen, mendramatisasikan, dan sebagainya, (6) siswa didorong untuk mampu mengaktualisasikan dirinya, dan (7) memerlukan bimbingan guru yang berkompeten (Waluyo, 1999).

Menurut Priyatni (2004), kegiatan kreatif dalam pembelajaran sastra ditandai oleh adanya hal-hal berikut ini. Pertama, adanya keterlibatan personal secara langsung dalam membaca karya sastra secara intensif, berulang, dan berkelanjutan. Kedua, adanya pemikiran kreatif yang ditandai oleh adanya kegiatan mental dalam menghubungkan hal-hal yang ada dalam teks

dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki apresiator, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang terdapat dalam teks dengan sesuatu di luar teks yang dianggap relevan, dan kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap teks yang diapresiasi. Ketiga, kegiatan kreatif ditandai dengan adanya reaksi dan responsi terhadap teks sastra yang diapresiasi. Reaksi dan responsi ini merupakan buah pemahaman dan penghayatannya terhadap teks sastra yang dibacanya.

Menurut pandangan Ahmadi (2000), kegiatan apresiasi sastra bersifat kompleks-hierarkis. Oleh sebab itu, pencapaiannya memerlukan waktu yang sangat panjang serta prosesnya berlangsung terus-menerus. Untuk menuju tingkat apresiasi yang sesungguhnya, tingkatan-tingkatan yang perlu dilewati adalah: (1) tingkat menggemari yang ditandai oleh adanya rasa tertarik dan ingin membaca karya sastra, (2) tingkat menikmati yang ditandai dengan munculnya rasa senang, asyik membaca atau mendengarkan karya sastra yang diikuti tumbuhnya pengertian, (3) tingkat merespon atau mereaksi yang ditandai dengan munculnya keinginan untuk menyatakan pendapat, baik lisan maupun tertulis terhadap karya sastra yang dibaca/diperdengarkan, dan juga ditandai dengan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan aktivitas sastra, dan (4) tingkat produktif yang ditandai adanya aktivitas menghasilkan, baik dalam bentuk ulasan, tinjauan, kritik karya fiksi maupun penciptaan karya fiksi.

Bertumpu pada tingkatan apresiasi itu maka pembelajaran sastra yang menekankan pada pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan rekreasi dan prokreasi. Kegiatan rekreasi menekankan pada aspek kesenangan, kenikmatan, rasa asyik dalam membaca karya sastra, sedangkan kegiatan prokreasi menekankan pada penghasilan karya-karya kreatif. Kegiatan apresiasi pada tingkat rekreasi bersifat reseptif, sedangkan pada tingkat prokreasi bersifat produktif.

Menurut Beach (1991), pembelajaran apresiasi sastra pada tingkat prokreasi dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu responsi dan produksi. Aktivitas-aktivitas belajar dalam tingkat responsi antara lain: (1) *think-alouds*, (2) *retelling*, dan (3) *free writing* terhadap teks sastra yang dibacanya. Aktivitas-aktivitas *think-alouds* antara lain ditandai dengan kegiatan interpretasi, prediksi, pemberian pertimbangan atau keragu-raguan dan pertanyaan terhadap teks sastra yang dibaca atau didengarnya. *Think-alouds* diberikan oleh guru dalam waktu singkat dan siswa menjawabnya secara spontan. Oleh sebab itu, yang difokuskan pada aktivitas ini adalah kepekaan mereaksi terhadap suatu rangsang intelektual.

Selanjutnya, dalam kegiatan *retelling*, respon yang ditunjukkan antara lain berupa kegiatan menceritakan kembali karya sastra yang dibaca, menyatakan kembali bagian-bagian yang dianggap kunci (*key events*). Dalam konteks ini stimulan yang diberikan guru dapat berupa penggalan cerita itu. Bentuk lain yang dapat dilakukan adalah siswa menyatakan kembali ringkasan, atau kejadian-kejadian kunci dalam karya sastra yang dibacanya.

Prokreasi dalam tingkatan produksi atau penghasilan dapat dalam bentuk lisan maupun tertulis. Jika dalam bentuk tulis, siswa diharapkan sudah dapat mengungkapkan penilaiannya terhadap karya sastra yang dibacanya. Untuk itu, kritik-kritik sederhana sudah mulai dilakukan oleh siswa. Dalam penilaian, siswa tidak hanya mengandalkan intuisi, melainkan juga berpikir kritis dan imajinasi kreatifnya. Kegiatan yang sangat penting dalam tingkatan prokreasi adalah menulis kreatif yang diinspirasi oleh karya sastra yang dibacanya, misalnya menulis cerpen, puisi, naskah drama, mendramatisasikan cerpen, dan sebagainya.

Menurut Priyatni (2004), penulisan esai dan resensi juga dapat dikategorikan sebagai tindak prokreasi. Hal ini karena esai dan resensi adalah buah pikiran, perasaan, pandangan, pengalaman penulis terhadap objek tertentu. Penulisan esai dan resensi akan membuahkan karya baru, karya khas, dan karya tersebut adalah karya kreatif. Kemampuan menulis esai dan resensi

ini perlu dibinakan kepada siswa karena dapat dijadikan wahana untuk menumbuhkan kreativitas berpikir, bernalar, dan kreativitas berbahasa secara produktif.

PENUTUP

Dalam perbatasan global, perkembangan dunia teknologi adalah suatu keniscayaan. Perkembangan teknologi, terutama teknologi digital, bisa mengubah pola pikir dan tatanan peradaban manusia. Saat ini, perkembangan dunia digital telah masuk ke semua sektor kehidupan manusia, termasuk ke dunia pendidikan. Dunia pendidikan tidak boleh gagap dalam menghadapi fenomena ini, justru produk digital harus bisa dimanfaatkan bagi tumbuh kembangnya berbagai inovasi dalam semua sektor pendidikan.

Dalam era Revolusi Industri 4.0, ketergantungan pembelajaran sastra terhadap arus digitasi memang tidak sebesar bidang lain seperti teknik, ekonomi, farmasi, manufaktur, kesehatan, pertanian, dan sebagainya. Namun, jika pembelajaran sastra tidak menyesuaikan dengan "arus besar" itu maka dunia sastra dan pembelajarannya akan tertinggal dan semakin terpinggirkan. Pembelajaran sastra di sekolah harus responsif terhadap teknologi digital, misalnya dalam bentuk inovasi media pembelajaran, pemilihan materi ajar, model pembelajaran, dan sebagainya. Kondisi ini jelas menuntut guru-guru yang profesional dan menguasai teknologi digital, guru yang selalu bersedia meningkatkan kompetensinya, dan guru-guru yang kreatif.

Pembelajaran sastra di era Revolusi Industri 4.0 juga harus mendorong tumbuhnya dimensi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa, karena kreativitas dan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk itu, model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan itu adalah model pembelajaran yang bersifat apresiatif dan problematis, yang memungkinkan siswa mengalami keterlibatan psikologis dengan karya sastra yang dibacanya. Dengan cara demikian, karya itu bermakna dalam dirinya dan membangkitkan kemungkinan berkembangnya kreativitas siswa.

REFERENSI

- Ahmadi, M. 2000. Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra. Malang: YA3.
- Beach, R.W. & Marshall, J.D. 1991. Teaching Literature in The Secondary School. Florida: Harcourt Brace Jovanovich.
- Budhai, S. S., & Taddei, L. M. (2015). Teaching the 4Cs with technology: How do I use 21st century tools to teach 21st century skills. Arias.
- Djiwandono, P.I. 2019. "Dunia Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Tengah Panggung Indonesia 4.0.". Makalah disampaikan pada SELASAR 3, di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, 27 April 2019.
- Faruk. 2018. "Ilmu Sastra di Era Industri 4.0", disampaikan dalam Kuliah Umum di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, 30 Agustus 2018.
- Lehane, S. 1979. The Creative Child. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Munandar, U. 1997. "Mengembangkan Inisiatif dan Kreativitas Anak". Psikologika. 2 (2): 9-16.
- _____. 2009. Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Priyatmi, E.T. 2004. "Pembelajaran Apresiasi Puisi di Sekolah Menengah Umum Sebagai Wahana Rekreasi dan Prokreasi".Vokal. 1 (5): 49-58.
- Rohmadi, M. 2018. "Strategi dan Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Industri 4.0." Makalah disampaikan dalam Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI) XL 2018.

Rosenblatt, Louise M. 1991. "Literature SOS". *Language Arts*. 8 (1): 20-47.

Suwandi, S. 2018. "Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Efektif di Era Revolusi Industri 4.0." Makalah dipresentasikan dalam Kongres Bahasa Indonesia XI yang diselenggarakan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 28-31 Oktober 2018.

Waluyo, H.J. 1999. "Pengembangan Dimensi Kreativitas dalam Pengajaran Sastra". dalam Ibnu Wahyudi (ed). *Konstelasi Sastra*. Jakarta: HISKI.