

Pemanfaatan Media Digital Joylada dalam Pembelajaran Sastra Populer

Nugroho Widhi Pratomo ¹

Ade Hikmat ²

Imam Safi'i ³

¹ Universitas Pamulang / Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka

^{2,3} Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka

¹ widhinugroho900@gmail.com

² imamsafii2077@uhamka.ac.id

³ adehikmat@uhamka.ac.id

Abstrak

Media digital menjadi alat yang menarik dalam pembelajaran pada saat ini, termasuk dalam pembelajaran sastra. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pemanfaatan sastra digital dalam pembelajaran mata kuliah sastra populer di Program Studi Sastra Indonesia Universitas Pamulang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menganalisis data secara deskriptif. Pencarian data dengan cara mengamati, mendata, dan analisis data. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media digital Joylada ini diperlukan untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari karya sastra yang selama ini sulit dicari di perustakaan. Memaksimalkan penggunaan sastra digital dalam pembelajaran agar efektif dan mempersingkat waktu dalam pencarian teks karya sastra, agar pembelajaran berlangsung dengan baik, serta memberikan wadah untuk melakukan penulisan. Ditemukan hasil bahwa mahasiswa sastra Indonesia dalam mempelajari sastra populer dengan media digital Joylada menjadi lebih mudah, sehingga tidak mempersingkat waktu dalam proses pencarian data dan memberikan kesempatan mengeksplor kemampuan menulis. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sastra digital Joylada diperlukan dalam pembelajaran mata kuliah sastra populer bagi mahasiswa Sastra Indonesia di Universitas Pamulang.

Kata Kunci: *Media Digital Joylada; Pembelajaran Sastra Populer; Universitas Pamulang*

Pendahuluan

Teknologi memiliki peran yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk munculnya media massa, metode pembelajaran inovatif, dan sistem pembelajaran yang tidak selalu memerlukan pertemuan langsung, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam kemajuan ilmu pengetahuan. Pendidikan sebenarnya dapat diartikan sebagai suatu proses sosial yang terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Proses pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas, di mana dosen dapat memanfaatkan teknologi internet dan perangkat digital melalui berbagai aplikasi teknologi yang mendukung pembelajaran. Perkembangan zaman menuntut bahwa setiap individu memahami dan mengikuti kemajuan teknologi. Pada abad ke-21 yang kini cenderung digital, teknologi digital menjadi fondasi utama dalam pengembangan media digital. Media digital merupakan salah satu sarana yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Saat melibatkan pembelajaran sastra, terutama di tingkat perguruan tinggi, dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang spesifik. (Sari, 2022)

Pembelajaran era Society 5.0 diharapkan muncul banyak ide- ide inovatif dari para pengajar yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran, terlebih pada era Society 5.0 ini teknologi berpengaruh besar dalam proses pembelajaran. Hal ini karena teknologi sangat canggih di masa sekarang yang tentunya juga harus diikuti oleh para pelajar dan penyelenggara pendidikan, agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong pembaruan dalam pemanfaatan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran. Rancangan pembelajaran di era Society 5.0 harus disiapkan dengan sungguh-sungguh untuk mengajak peserta didik terlibat secara aktif serta menyenangkan dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan, penyelenggara pendidikan tentunya harus mempersiapkan fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran menggunakan media digital pada era society 5.0 dibahas secara terperinci pada penggunaan teknologi dalam pendidikan, harapannya mampu memfasilitasi pelajar baik sekolah maupun bagi mahasiswa di perguruan tinggi.(Pada et al., n.d.)

Perkembangan zaman juga menuntut setiap orang memiliki kemampuan literasi yang baik. Hal tersebut dapat mulai dibiasakan di sekolah hingga perguruan tinggi sebagai tempat yang paling sesuai dalam mengembangkan kemampuan literasi. Salah satu literasi yang harus dikuasai adalah literasi membaca. Dengan menyajikan bahan bacaan yang menarik akan meningkatkan daya tarik siswa untuk membaca. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menarik minat baca siswa adalah dengan menyajikan media atau bahan bacaan yang sesuai. Platform sastra digital yang ada saat ini diantaranya Wattpad, Joylada, Webtoon, Cabaca, AU di Twitter, Dreame, Storial, Fizzo, dan lainnya, namun peneliti memilih Joylada sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena paling relevan dan menarik bagi mahasiswa dalam belajar sastra. Pemanfaatan sastra digital menjadi salah satu cara inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra populer di lingkungan perguruan tinggi, seperti Universitas Pamulang.

Joylada merupakan platform media sastra digital yang menyediakan layanan bagi individu yang tertarik menjadi penulis dan mereka sebagai penikmat atau pembaca. Platform Joylada, cerpen dan novel disajikan dalam bentuk yang menarik, menyajikan cerita dan dialog antar karakter yang diatur dalam format tampilan berupa *chatting* atau obrolan. Aplikasi Joylada menciptakan suasana nyaman bagi pembaca saat menyelami cerpen maupun novel, hal ini karena tampilan yang serupa dengan cara komunikasi secara umum di masyarakat. Aplikasi dengan format *chatting/obrolan* tersebut memiliki daya tarik yang luar biasa, hal ini tercipta karena pembaca dibawa pada suatu pengalaman yang beda dalam membaca. Joylada juga dianggap sebagai suatu bentuk pembelajaran bergerak/*mobile learning*, sebab para ahli pendidikan mengatakan bahwa penggunaan perangkat *mobile* dalam kegiatan pembelajaran dikategorikan dalam bentuk pembelajaran yang berbasis *mobile*.(Gelar et al., 2024)

Pendidikan sastra populer memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa terhadap karya sastra yang mencerminkan realitas sosial dan budaya masa kini. Dengan adanya sastra digital, mahasiswa dapat mengakses berbagai jenis karya sastra populer secara cepat dan mudah melalui platform online. Hal ini membuka peluang untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, penggunaan sastra digital memungkinkan adanya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Melalui forum online, diskusi daring, dan kolaborasi dalam pengembangan karya sastra digital, diharapkan mahasiswa dapat terlibat dan terstimulasi untuk

mengembangkan pemahaman mendalam terhadap sastra populer. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana pemanfaatan sastra digital dalam pembelajaran sastra populer di Universitas Pamulang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran, serta memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi sastra populer melalui platform digital.

Perkembangan sastra digital di Indonesia mulai dari tahun 2000-an, banyak hal menarik yang dapat diangkat secara mendalam. Sudah ada beberapa peneliti yang membahas terkait pelaksanaan pembelajaran sastra digital, prinsip, konsep, dan asesmen pembelajaran sastra digital juga telah membahas tentang kritik sastra cyber. Pembicaraan terkait kajian sastra digital juga sudah dilakukan, serta pemanfaat sastra digital dalam pengembangan literasi. Dalam hal ini masih banyak ruang penelitian yang dapat dianalisa pada sastra digital masih dianggap sangat relevan dan menarik pada masa sekarang. Oleh sebab itu, penulis akan membahas berbagai hal terkait keunggulan dan pemanfaatan sastra digital dalam kaitannya dengan pembelajaran mata kuliah sastra populer di Universitas Pamulang. (Yanti, 2021)

Melaksanakan Pembelajaran Sastra Populer Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, proses pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran turut mengalami banyak perkembangan. Diantaranya adalah model pembelajaran berbasis internet yang mendorong mahasiswa belajar bukan hanya mendengarkan penjelasan materi dari dosen, namun mahasiswa juga melakukan aktivitas mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. (Apriyani, 2020)

Dalam upaya mengembangkan karya sastra dapat dilakukan dengan peningkatan hasil tulisan karya sastra dan memberikan wadah untuk hasil tulisan berupa karya sastra. Wadah penulisan secara digital mampu memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam menulis sebuah cerpen, puisi maupun novel. Dalam hal ini mahasiswa juga lebih mudah mencari referensi bacaan secara digital, sehingga mendapat banyak masukan ilmu serta mampu mengaplikasikan dalam bentuk tulisan yang juga dipublikasikan secara *online*. Karya sastra jangan sampai dibiarkan tanpa dipublikasikan kepada masyarakat luas, maka karya sastra akan mati dan tergeser perkembangan digitalisasi. Apabila mahasiswa menulis suatu karya sastra dalam tulisan baik berupa puisi, cerpen, maupun prosa, maka potensi dan keahlian dalam bidang sastra dapat terbaca masyarakat secara luas, termasuk mahasiswa sastra dalam menambah pengetahuan dalam bidang sastra. Pembaca akan menilai apakah karya sastra itu baik atau biasa saja, yang paling utama mahasiswa menyadari bahwa mereka juga mempunyai potensi sebagai penulis dan kritikus sastra. (Zettirah et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya pembelajaran efisien dan efektif. Dalam proses pembelajaran, media digital berfungsi memperjelas materi dan memberikan sumber belajar berupa bahan-bahan pembelajaran. Materi pembelajaran yang disiapkan seorang dosen disajikan dengan cara menarik untuk menambah motivasi dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran digital membantu dosen dalam memberikan materi dengan metode yang menarik bila disiapkan dan dikembangkan secara kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu, pendidik berperan dalam menyiapkan media digital sebagai media pembelajaran dapat terwujud apabila pendidik dapat mengidentifikasi dengan baik materi yang disajikan melalui platform sastra digital. (Zettirah et al., 2023)

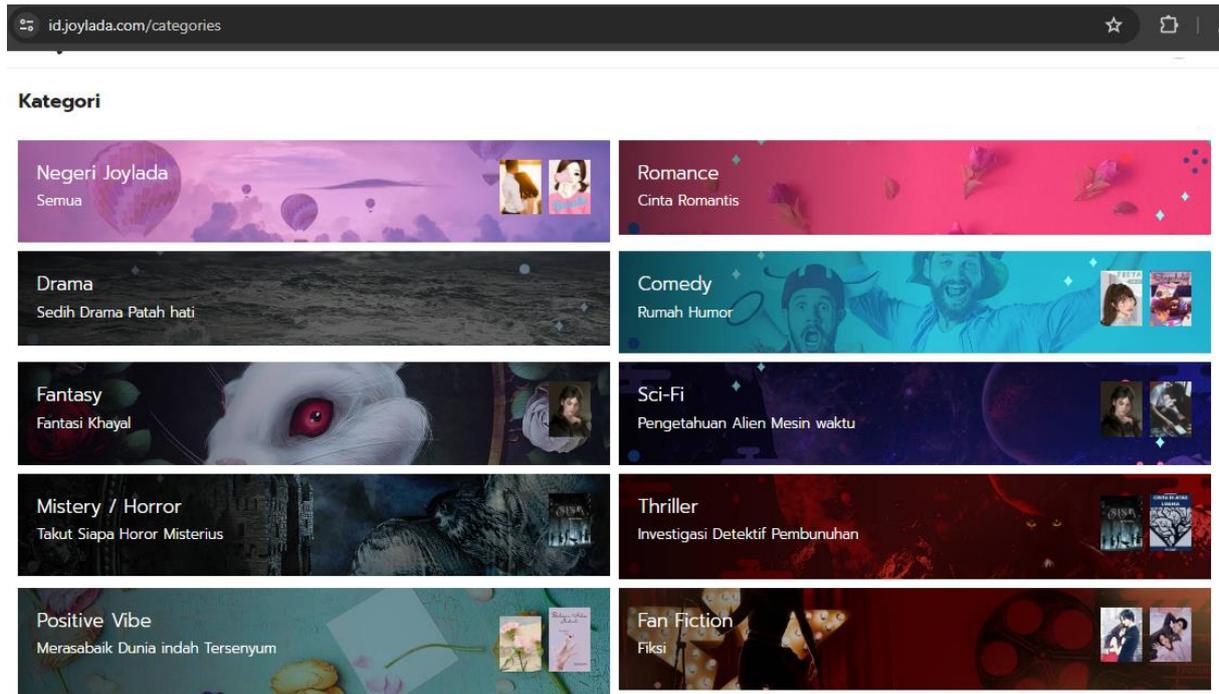
Metode

Dalam melaksanakan riset ini metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan melakukan studi pustaka serta melakukan analisis terhadap data. Alasan peneliti menggunakan penelitian berbasis studi pustaka untuk menunjukkan bahwa sumber data bukan selalu diperoleh dengan terjun langsung ke lapangan, namun juga dapat dilakukan dengan mencari dari buku, jurnal, hasil riset serta data dari internet, terlebih pada penelitian ini berkaitan dengan sastra digital, tentunya pemanfaatan media digital sangat relevan dalam penyelesaian penelitian ini. Alasan lainnya yaitu menginterpretasikan fenomena baru yang belum mampu dipahami secara detail oleh peneliti, sehingga peneliti menggunakan studi pustaka dalam rangka merumuskan konsep untuk menjawab permasalahan yang ada. Penelitian kualitatif berawal dari dugaan, interpretasi dan studi terkait permasalahan penelitian yang dilakukan individu maupun kelompok. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data berupa media digital yang berkaitan sastra yang diperkuat dengan penelitian sebelumnya. Ada tahapan yang harus dilalui dalam proses pengumpulan data, mulai dari menghimpun bahan pustaka, kemudian memilih bahan pustaka yang sesuai dengan topik dan permasalahan riset, selanjutnya menguraikan data sastra digital sebagai media dalam pembelajaran mata kuliah sastra populer di Universitas pamulang.(Sari, 2022)

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran Sastra Populer dimulai, dosen melakukan persiapan dengan menyiapkan berbagai media yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Persiapan ini mencakup analisis kurikulum, kebutuhan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi yang tepat, evaluasi pembelajaran, dan penyediaan media yang akan digunakan. Terkait dengan analisis kurikulum, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun silabus, RPS, dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. (Apriyani, 2020)

Untuk memudahkan seorang dosen dalam menyampaikan materi terkait sastra populer diperlukan media digital dalam rangka pencarian data yang menjadi objek analisis dalam pembelajaran, dalam hal ini pemanfaatan media digital jaylada dalam pembelajaran sastra populer dapat dilakukan secara maksimal, tentunya dengan memberikan pemahaman kepada mahasiswa terkait pentingnya media digital dalam upaya mempermudah pencarian informasi terkait cerpen maupun novel yang dapat digunakan sebagai khasanah dalam memperluas keilmuan dengan bacaan yang bersifat digital. Adapun tampilan aplikasi media digital Joylada dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar: Tampilan Aplikasi Joylada

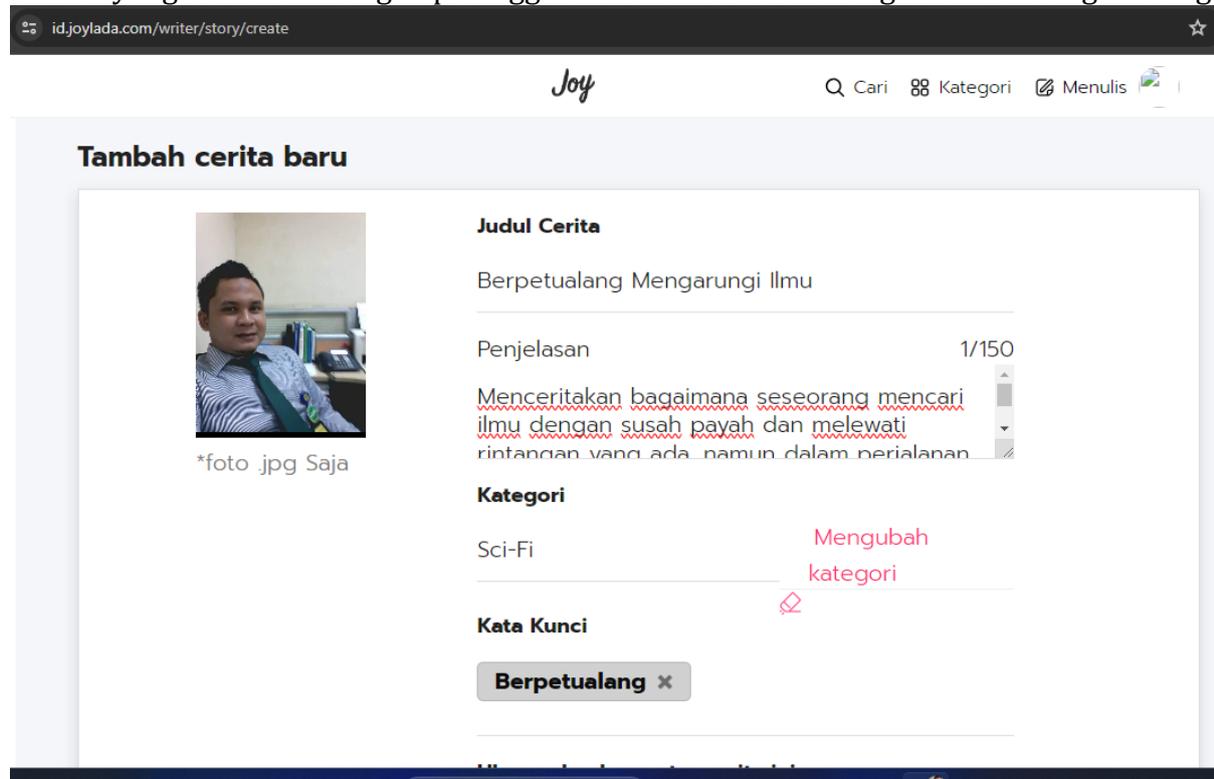
Dari menu yang disajikan pada aplikasi joylada terlihat bahwa cerita yang disajikan begitu lengkap dan menarik, sehingga pembelajaran sastra populer tentunya terasa sangat menarik dan menyenangkan. Dapat dilihat dalam aplikasi bahwa muncul setidaknya 10 kategori yang dapat diakses oleh mahasiswa dalam pembelajaran sastra populer. Hal ini membawa pemikiran mahasiswa bahwa belajar sastra bukan lagi sesuatu yang membosankan, namun memberikan efek yang positif dalam pembelajaran. Jika dilihat dari kategori yang disajikan bukan hanya terkait cerita drama percintaan saja, namun terdapat cerita misteri hingga komedi. Dari kategori yang muncul dalam aplikasi tersebut memberikan ruang seluas-luasnya bagi mahasiswa dalam mencari sumber data untuk dijadikan sebagai bahan analisis sastra populer, sehingga pembahasan terkait analisis sastra bukan hanya berbicara terkait unsur intrinsik maupun ekstrinsik dalam karya sastra saja, namun bisa dengan teori lainnya yang lebih variative, misalnya pada kategori *mistery/horror* tentu cerita yang disajikan berupa cerita tentang hal-hal yang berbau mistis, sehingga bisa dijadikan suatu analisis berkaitan tentang mitos atau teori mitologi.

Dalam pembelajaran sastra populer tentu bukan hanya berkaitan dengan membaca karya sastra dan menganalisisnya, namun harus diikuti kemampuan dalam penulisan suatu cerita. Aplikasi digital Joylada memberikan fasilitas dan memwadhahi bagi mahasiswa dalam penulisan dengan tetap mengikuti syarat dan ketentuan, sehingga efektivitas penggunaan aplikasi Joylada ini dalam pembelajaran sastra populer tentu memiliki kontribusi yang maksimal, karena *output* seorang mahasiswa sastra juga berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki dalam penulisan karya sastra. Adapun ketentuan dan syarat dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar: Tampilan Syarat dan ketentuan Penulis Joylada

Dari ketentuan yang diberikan pada aplikasi terlihat bahwa terdapat aturan terkait hak cipta, artinya dilarang keras melakukan plagiasi atas karya orang lain, sehingga originalitas tulisan bisa dipertanggungjawabkan. Aturan terkait batas usia juga menjadi aturan yang tidak boleh dilanggar, hal ini mengisyaratkan bahwa penulis hanyalah orang-orang dengan usia dewasa yaitu di atas 18 tahun, serta dilarang menulis hal-hal yang berkaitan dengan pelanggaran hukum atau dilarang dalam undang-undang.



Gambar: Menulis Cerita

Pemahaman terkait karya sastra bagi mahasiswa jurusan Sastra Indonesia tentunya tidak berhenti pada suatu proses membaca dan kemampuan menganalisis karya sastra, namun menulis karya berupa cerpen maupun novel perlu dilakukan, agar mengasah kemampuan otak untuk senantiasa berimajinasi dan memperluas khasanah

pemikiran bagi mahasiswa. Pada gambar di atas memberikan gambaran nyata bahwa saat ini penggunaan media digital dalam alur proses pembelajaran khususnya bidang sastra sangat terlihat. Pada masa dahulu seorang mahasiswa menuliskan karya secara sederhana dengan tulisan tangan, sehingga bila ingin mencetak karyanya menjadi sebuah buku harus diketik ulang lalu dicetak. Sebelum adanya medianya sastra digital salah satunya Joylada, tentu penulisan cerita dilakukan menggunakan media komputer sederhana dan disimpan dalam bentuk word, lalu dikirim kepada penerbit buku. Namun pada era digitalisasi seperti saat ini penulisan bisa langsung dilakukan pada aplikasi, sehingga memungkinkan bagi penulis untuk menyimpannya tanpa khawatir tulisan itu hilang. Hal yang lebih menarik dengan hadirnya media digital berbasis internet ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk membagikan tulisannya agar dibaca oleh khalayak luas, sehingga memangkas waktu yang cukup banyak dari pada ditulis dan dipublikasikan secara cetak menggunakan kertas, bahkan seorang pembaca harus membelinya terlebih dahulu di toko buku, namun aplikasi digital ini bisa diakses menggunakan gadget yang disambungkan dengan internet saja yang tentunya dimiliki oleh hampir seluruh mahasiswa saat ini, sehingga pemanfaatan media digital ini sangat tepat dalam pembelajaran sastra khususnya pada mata kuliah sastra populer pada mahasiswa di perguruan tinggi Universitas Pamulang.

Simpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan dapat ditarik suatu simpulan bahwa pemanfaatan media digital Joylada efektif guna menunjang pembelajaran sastra populer di Universitas Pamulang, sehingga dapat dipahami bahwa media digital merupakan sarana yang paling tepat dalam proses pembelajaran berbasis digital seperti saat ini, sehingga mampu mempermudah mahasiswa dalam pencarian informasi data yang diperlukan, bahkan memberikan wadah penulisan untuk mengasah kemampuan yang dimiliki setelah mengikuti pembelajaran sastra populer.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini, harapan kedepannya dapat menghasilkan suatu penelitian yang lebih baik lagi agar memberikan dampak positif bagi masyarakat secara luas.

Daftar Pustaka

- Apriyani, T. (2020). Pembelajaran Sastra Populer Berbasis Wattpad Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Suar Betang*, 15(1), 107–116. <https://doi.org/10.26499/surbet.v15i1.152>
- Baan, A., & Dewi, R. (2021). Pengembangan buku ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk implementasi merdeka belajar kampus merdeka. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), 327-331.
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Gelar, M., Pendidikan, S., & Agustina, S. A. (2024). *Penggunaan media joylada dalam pembelajaran keterampilan membaca cerpen pada siswa sma muhammadiyah 08 ciputat tahun pelajaran 2023/2024*.
- Karumpa, A., Halimah, A., & Sulastri, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up

- Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 818-825.
- Pada, P., Society, E. R. A., Sekolah, D. I., Perguruan, D. A. N., Di, S., Dan, S., Tinggi, P., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Mandiri, U. B., & Gorontalo, K. (n.d.). *Penerapan Pembelajaran Digital Menggunakan Media Dalam Teknologi Pendidikan Pada Era Implementation Of Digital Learning Using Media In Educational Technology In The Society 5 . 0 Era In Schools And Higher Education proses pembelajaran yang terjadi lebih b. X*, 0–6.
- Sari, Y. R. (2022). Pemanfaatan E- Dakwah Sebagai Media Pengarusutamaan Moderasi Beragama Dalam Situasi Pandemi Covid 19. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(2), 95. <https://doi.org/10.29240/jdk.v7i2.5765>
- Yanti, P. G. (2021). Sastra Digital dan Keunggulannya. *Prosiding Samasta*, 945–950.
- Zettirah, A. M., Cahyani, C. G., & Afifah, F. (2023). *Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran Sastra*. 1(1), 1–11.
- Zulham, M. (2015). Aplikasi Teori Ilmu Bahasa terhadap Pandangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 111-125.