



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



UNTAG PRESS

INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DALAM PERSPEKTIF HUMANIORA



Penulis

**Yosep Bambang Margono Slamet, Wawan Wibisono, Vamelia Aurina Pramandhani,
Trismanto, Sri Muryati, Sony Junaedi, Septa Wilki Dwi Cahyani, Steffie Mega Mahardhika,
Bekti Setio Astuti, Novita Al Ihyak Dieni, Inti Englishtina, Kristin Marwinda, Marya Ulfa,
Eni Purwanti, Sri Sulhingtyas Drihartati, Endah Dwi Hayati, Diah Ayu Mawarti,
Muslimah, Vicky Ferry Angga, Sogimin, GurendiWiwohoh, Andhika Nanda Perdana**

INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DALAM PERSPEKTIF HUMANIORA

Yosep Bambang Margono Slamet, Wawan Wibisono, Vamelia Aurina
Pramandhani, Trismanto, Sri Muryati, Sony Junaedi, Sapta Wiki Dwi
Cahyani, Steffie Mega Mahardhika, Bekti Setio Astuti, Novita Al Ikhyak
Dieni, Inti Englishtina, Kristin Marwinda, Marya Ulfa, Eni Purwanti, Sri
Sulihingtyas Drihartati, Endah Dwi Hayati, Diah Ayu Mawarti, Muslimah,
Vicky Ferry Angga, Sogimin, GurendiWiwohoh, Andhika Nanda Perdhana.



INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DALAM PERSPEKTIF HUMANIORA

Kerjasama antara Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang dengan Dirjen Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi Republik Indonesia atas dana Bantuan Program Pengabdian Masyarakat Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Hasil

Penulis :

Yosep Bambang Margono Slamet, Wawan Wibisono, Vamelia Aurina Pramandhani, Trismanto, Sri Muryati, Sony Junaedi, Sapta Wiki Dwi Cahyani, Steffie Mega Mahardhika, Bekti Setio Astuti, Novita Al Ikhyak Dieni, Inti Englishtina, Kristin Marwinda, Marya Ulfa, Eni Purwanti, Sri Sulihingtyas Drihartati, Endah Dwi Hayati, Diah Ayu Mawarti, Muslimah, Vicky Ferry Angga, Sogimin, GurendiWiwohoh, Andhika Nanda Perdhana.

Desain cover:
Satriyo Ginanjar

Editor:
Inti Englishtina
Novita Al Ihyak Dieni

Ukuran:
Jml hal 345, Uk: 15.5 x 23 cm

ISBN:
978-623-88445-9-3

Cetakan Pertama:
November 2023

Hak Cipta 2022, Pada Penulis
Isi diluar tanggung jawab percetakan
Copyright © 2022 by UNTAG Press
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT UNTAG PRESS
Jl. Pawiyatan Luhur, Bendan Duwur, Semarang

Contact Person :
+62 896-9711-3975 (krismawanti)
+62 857-1250-0634 (M. Fahd Diyar Husni)
Website: <https://untag-press.untagsmg.ac.id>
Email: untagpress@untagsmg.ac.id

KATA PENGANTAR

DENGAN penuh kebahagiaan saya menyambut terbitnya buku bunga rampai yang berjudul *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora* karya para dosen Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang. Untuk pertama kalinya, semua dosen berkolaborasi menulis sesuai bidang atau disiplin ilmunya masing-masing sebagai persembahan kepada Fakultas tercinta dalam memperingati hari ulang tahunnya yang ke-16, 2 Oktober 2023.

Bagi saya sebagai pimpinan Fakultas, buah karya para dosen ini sungguh membanggakan. Di tengah kesibukan dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari, semua dosen masih bisa meluangkan waktu untuk menulis dalam edisi khusus ini. Buku ini hanyalah permulaan. Harapan saya, masih akan ada karya-karya berikutnya sebagai salah satu perwujudan Tridarma Perguruan Tinggi yang memang menjadi kewajiban semua dosen.

Dengan judul di atas yang juga merupakan topik umum, masing-masing penulis secara spesifik menyajikan persoalan dan permasalahan yang berbeda. Namun demikian, secara keseluruhan, semua tulisan yang ada di dalam buku ini memiliki hubungan dan bahkan saling melengkapi. Dengan tiga program studi yang berbeda: S1 Bahasa Inggris, D3 Bahasa Jepang, dan S1 Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mau tidak mau setiap dosen menulis dari disiplin ilmu dan perspektifnya masing-masing. Sebagai sebuah fakultas yang menaungi ilmu-ilmu humaniora, justru kita semua bisa belajar banyak dari tulisan yang ada. Tentu saja saya berharap bukan hanya dosen yang membaca buku ini melainkan juga para mahasiswa agar mereka memiliki perspektif yang lebih luas dalam menerima kuliah dari para dosen. Di atas semuanya, sebagai karya ilmiah, buku ini perlu didiseminasikan seluas-luasnya untuk masyarakat ilmiah.

Urutan tulisan disesuaikan dengan sub-topik yang sudah ditentukan oleh para editor dan ini memudahkan pembaca untuk memahami dan memaknai setiap tulisan yang ada. Persoalan-persoalan kebudayaan secara umum dan secara khusus, pengajaran tradisional dan pengajaran dengan memanfaatkan teknologi—termasuk pemanfaatan *artificial intelligence*, berbagai masalah dalam

pengajaran bahasa, sastra, dan linguistik menjadi isu penting dalam tulisan-tulisan yang ada di dalam buku ini dan semua ini menunjukkan betapa “kaya” Fakultas Bahasa dan Budaya Untag Semarang dari perspektif disiplin ilmu semua dosen. Mengenai isi buku, saya persilakan para pembaca untuk “menikmati” dan menilainya sendiri.

Sebagai ajang ekspresi ilmiah dalam bentuk tulisan, saya menilai bahwa semua tulisan memiliki bobot yang sama dalam arti tidak ada yang lebih baik atau kurang baik. Kalaupun ada kekurangan atau kelemahan di sana sini, saya memaknainya sebagai sarana belajar bersama. Bahwa semua dosen, tanpa kecuali, berpartisipasi dalam proyek ini, sudah merupakan pencapaian yang luar biasa. Sebagai pimpinan Fakultas, saya hanya memberikan dorongan atau motivasi dan ruang untuk berkarya kepada semuanya.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada semua dosen atas karya awal ini. Buku ini membuktikan bahwa *where there is a will there is a way*, di mana ada kemauan pasti ada jalan. Sebelum buku ini terbit, ada sebagian dosen yang pesimistis apakah mereka akan bisa selesai menulis tepat waktu atau sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Tetapi dengan semangat berkarya bersama dan berbagi, ternyata semua dosen—tanpa kecuali—bisa menyelesaikan tulisan masing-masing sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan oleh Fakultas. Terima kasih kepada semua dosen atas kerja keras ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada tim editor, perancang *layout* dan *cover*, dan siapa saja yang sudah bersusah-payah untuk mewujudkan buku ini. Tidak lupa, saya juga mengucapkan terima kasih kepada Badan Penerbit UNTAG Press yang sudah bekerja keras untuk menghadirkan buku ini bagi semua pembaca.

Semarang, Oktober 2023

Dekan FBB Untag Semarang,

Yosep Bb. Margono S.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| KATA PENGANTAR | 1 |
| DAFTAR ISI | 3 |
| Part 1: TECHNOLOGY..... | 6 |
| NAVIGASI ANTARA EKSPRESI PRIBADI DAN ETIKA KOMUNIKASI: ANALISIS PENGGUNAAN FRASA TABU DALAM LINGKUNGAN DIGITAL Trismanto | 7 |
| TANTANGAN DAN PELUANG PEMANFAATAN BAHAN AJAR ONLINE DALAM PENGAJARAN BAHASA JEPANG Sri Muryati ¹ , Bektio Setio Astuti ² | 17 |
| TEKNOLOGI <i>AI SPEECH RECOGNITION (SR)</i> DALAM PEMBELAJARAN <i>PRONUNCIATION</i> BAHASA INGGRIS Sony Junaedi ¹ , Muslimah ² , Marya Ulfa ³ | 28 |
| PEMANFAATAN <i>AI</i> DALAM PEMBELAJARAN REFLEKTIF: TREN DAN IMPLIKASI Wawan Wibisono | 44 |
| Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia..... | 64 |
| Berbasis Literasi Digital pada <i>Society 5.0</i> Marya Ulfa ¹ , Muslimah ² , Sony Junaedi ³ | 64 |
| Part 2: BUDAYA..... | 82 |
| DINAMIKA REINTERPRETASI BUDAYA JAWA DALAM ERA MEDIA SOSIAL DAN KOMUNIKASI DIGITAL Inti Englishtina | 83 |
| PEMAHAMAN LINTAS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BELANDA Sri Sulihingtyas Drihartati..... | 96 |
| MAKNA DAN APRESIASI MAHASISWA PELAKU BUDAYA UNTAG SEMARANG TERHADAP KEBUDAYAAN INDONESIA Diah Ayu Mawarti | 108 |
| SEKOLAH ADAT MENJAGA BAHASA, BUDAYA,DAN LINGKUNGAN HIDUP Vicky Verry Angga | 125 |

| | | | |
|---|--|---|--|
| INTERAKSIONALISME SIMBOLIK PADA TRADISI NYADRAN | Eni Purwanti | 143 | |
| | | | |
| Part 3: PEMBELAJARAN BAHASA | | 158 | |
| MAKNA TINDAK TUTUR <i>SUMIMASEN</i> DALAM PERCAKAPAN | BERBAHASA JEPANG PADA BUKU <i>MINNA NO NIHONGO</i> | Vamelia Aurina Pramandhani ¹ , Septa Wiki Dwi Cahyani ² | 159 |
| TERJEMAHAN <i>CHAT</i> DI APLIKASI GRAB SEBAGAI BAGIAN DARI | PENDEKATAN KELAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG | KOMUNIKATIF | Novita Al Ihyak Dieni 177 |
| KALIMAT IMPERATIF BAHASA JEPANG DALAM BUKU <i>MINNA NO</i> | <i>NIHONGO</i> | Septa Wiki Dwi Cahyani ¹ , Vamelia Aurina Pramandhani | ² 189 |
| PENGUNAAN LAGU DALAM KONTEKS PENGAJARAN KOSAKATA | BAHASA JEPANG; MANFAAT DAN TANTANGAN | Bekti Setio Astuti ¹ , Sri Muryati ² | 209 |
| ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN | <i>GRAMMAR</i> : FAKTOR MOTIVASI, HAMBATAN, DAN PREFERENSI | METODE PENGAJARAN | Steffie Mega Mahardhika 218 |
| ANALISIS JENIS PENERJEMAHAN DARI BAHASA INGGRIS KE DALAM | BAHASA INDONESIA PADA TERJEMAHAN IKLAN SABUN MANDI | Sogimin..... | 233 |
| TERJEMAHAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ASING: ANTARA | KAJIAN DAN PENGAJARAN BAHASA | Gurendi Wiwoho | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| Part 4: PENDIDIKAN | | 250 | |
| MENGGALI DIMENSI VISUAL DALAM SASTRA MELALUI FILM DARI | BEBERAPA ANALISIS EKTRANISASI | Kristin Marwinda | 251 |
| MEMAHAMI TEORI SASTRA: SEBUAH TELAAH AWAL | Yosep Bambang Margono Slamet..... | | 265 |
| KONSEP PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA | | | 282 |
| DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER | Endah Dwi Hayati | | 282 |

TANTANGAN DAN PELUANG INOVASI PEMBELAJARAN DALAM
KONTEKS HUMANIORA: MENUJU PENDIDIKAN YANG BERPUSAT PADA
MANUSIA Andhika Nanda Perdhana 298

TEKNOLOGI *AI SPEECH RECOGNITION (SR)* DALAM PEMBELAJARAN *PRONUNCIATION* BAHASA INGGRIS

Sony Junaedi¹, Muslimah², Marya Ulfa³

Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang
sony-junaedi@untagsmg.ac.id

Abstrak

Teknologi dalam dunia pendidikan berevolusi sangat maju dan cepat salah satunya adalah penggunaan *AI Speech Recognition* (Pengenalan Ucapan Berbasis Kecerdasan Buatan) dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris. Teknologi bertujuan untuk memungkinkan komunikasi verbal antara manusia dan mesin, serta untuk memfasilitasi interaksi manusia dengan berbagai perangkat dan aplikasi melalui pengenalan suara sehingga ini memberikan manfaat positif terhadap pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris bagi siswa, mahasiswa, guru maupun dosen. Namun dalam penggunaannya masih muncul tantangan dan permasalahan salah satunya adalah kekurangan interaksi manusia dimana teknologi ini bukanlah pengganti untuk interaksi manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris, dampak positif penggunaannya, dan tantangan dan permasalahan dalam penggunaannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau studi kepustakaan. Hasil penelitian ini adalah Penggunaan *AI Speech Recognition* memiliki potensi besar dalam membantu pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris pada saat ini tetapi teknologi ini belum sempurna dan masih memiliki keterbatasan, *AI Speech Recognition* tidak bisa menggantikan peran penting guru atau dosen dalam pembelajaran, dan Secara umum bahwa penggunaan *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris masih memerlukan penyesuaian dan pengembangan lebih lanjut untuk meminimalkan tantangan dan masalah yang dihadapi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kombinasi atau integrasi yang tepat antara teknologi dan interaksi atau pengajaran manusia sangat penting untuk memastikan pendekatan pembelajaran yang holistik dan efektif sehingga dapat memberikan hasil terbaik dalam pengajaran

bahasa secara umum dan secara khusus pada pengajaran *pronunciation* Bahasa Inggris di era pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

Kata kunci: *AI, Speech Recognition, pembelajaran Pronunciation Bahasa Inggris*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berevolusi sangat maju dan cepat salah satunya adalah penggunaan *AI Speech Recognition* atau Pengenalan Ucapan Berbasis Kecerdasan Buatan dalam pembelajaran *Pronunciation* atau pengucapan Bahasa Inggris. *AI Speech Recognition* adalah teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk mengenali dan menginterpretasikan ucapan manusia menjadi teks tertulis atau perintah yang dapat dipahami oleh komputer. Tujuan utama dari teknologi ini adalah untuk memungkinkan komunikasi verbal antara manusia dan mesin, serta untuk memfasilitasi interaksi manusia dengan berbagai perangkat dan aplikasi melalui pengenalan suara. Dalam *AI Speech Recognition*, komputer dilatih untuk mengenali pola suara dan ucapan manusia melalui pemrosesan sinyal suara dan analisis bahasa. Teknologi ini melibatkan berbagai teknik dan metode, termasuk model pembelajaran mesin seperti jaringan saraf tiruan (*neural networks*), pemodelan bahasa alami (*natural language processing*), dan statistik. Penerapan dari *AI Speech Recognition* dapat ditemukan dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang pengajaran bahasa dimana teknologi ini dapat membantu dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa dan termasuk pengembangan alat pembelajaran interaktif. Penggunaan *AI Speech Recognition* dapat memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan pengucapan para mahasiswa. Berikut beberapa cara dimana teknologi ini dapat digunakan dalam konteks pembelajaran pengucapan Bahasa Inggris yaitu sebagai Latihan Pengucapan, Pelacakan Kemajuan, Latihan Rutin, Penyesuaian Tingkat Kesulitan, Latihan Berbasis Teks dan Dialog, Umpan Balik *Real-Time*, Latihan Kosakata, Pembelajaran Individual dan Interpersonal, dan Pengembangan Kepercayaan Diri.

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

Hasil penelitian memberikan gambaran potensi yang positif terhadap penggunaan *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran pengucapan bahasa Inggris. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh [1]. Hasilnya adalah pengujian aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh [2]. Hasilnya adalah aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk membantu serta mempermudah anak-anak dalam menguasai *pronunciation* atau lafal mengucapkan Bahasa Inggris yang baik dan benar.

Disamping penelitian tersebut juga ada beberapa pendapat ahli terkait penggunaan *AI Speech Recognition*. Pertama, Catherine Elder, Ahli linguistik dari *University of Florida*, telah mengemukakan bahwa teknologi *AI speech recognition* dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan pelafalan dan intonasi dalam Bahasa Inggris. Namun, ia juga menekankan pentingnya pendekatan yang holistik dalam pembelajaran pelafalan, dimana interaksi manusia dan penggunaan konteks tetap penting. kedua, Judy Gilbert, penulis dan pengajar dalam bidang pengucapan Bahasa Inggris, telah menyatakan bahwa teknologi *AI Speech Recognition* dapat memberikan umpan balik instan yang sangat berharga bagi siswa. Namun, ia mengingatkan bahwa teknologi ini tidak dapat menggantikan peran guru dalam memberikan umpan balik yang lebih mendalam dan membantu siswa memahami konsep-konsep seperti intonasi dan ritme. Ketiga, Okim Kang, peneliti dibidang pengenalan ucapan dan teknologi pendidikan, telah melakukan studi tentang penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran pelafalan Bahasa Inggris. Ia menyoroti bahwa teknologi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama melalui latihan-latihan berbasis permainan yang interaktif. Keempat, Rogayah A. Razak, peneliti Universiti Teknologi Malaysia telah melakukan penelitian tentang efektivitas teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran pelafalan Bahasa Inggris di lingkungan universitas. Ia menemukan bahwa siswa merasa teknologi ini membantu mereka dalam mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pelafalan. Selanjutnya, John Levis, profesor di bidang pengajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua di *Iowa State University*, mengamati bahwa teknologi *AI Speech Recognition* memiliki potensi dalam memberikan umpan balik kuantitatif yang cepat. Namun, ia juga menekankan pentingnya

pengajaran kontekstual dan interaksi manusia dalam membantu siswa mengembangkan pelafalan yang lebih baik.

Meskipun teknologi *AI Speech Recognition* memiliki banyak potensi yang positif dalam membantu mahasiswa dalam pembelajaran pengucapan Bahasa Inggris tetapi ini juga masih memunculkan tantangan dan permasalahan. Diantaranya adalah tantangan kemampuan mengenali aksen dan variasi pelafalan dimana teknologi *AI Speech Recognition* masih kesulitan dalam mengenali variasi aksen dan pelafalan yang berbeda-beda. Sistem ini cenderung lebih baik dalam mengenali pelafalan standar, sementara variasi pelafalan yang kompleks atau aksen yang tidak umum mungkin tidak dikenali dengan akurat. Permasalahan lain adalah kekurangan interaksi manusia dimana teknologi ini bukanlah pengganti untuk interaksi manusia. Dosen, guru atau instruktur harus tetap penting untuk memberikan bimbingan, memberikan penjelasan konteks, dan membantu dalam memahami pengucapan yang lebih kompleks, mengenali aksen atau pelafalan yang berbeda-beda dan nuansa bahasa yang sulit dijelaskan oleh teknologi saja, dan beberapa permasalahan yang lainnya. Dengan demikian tantangan dan permasalahan yang dijelaskan diatas perlu untuk dikaji lebih lanjut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian kajian pustaka ini:

1. Sejauh mana penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris?
2. Apa dampak positif dalam penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris?
3. Apa tantangan dan permasalahan dalam penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris?

Tujuan

Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian kajian pustaka ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

2. Untuk mengetahui dampak potensi positif dalam penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris
3. Untuk mengetahui tantangan dan permasalahan dalam penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

Manfaat Penelitian

Melalui penelitian kajian pustaka ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Referensi atau masukan bagi penelitian ataupun kebijakan selanjutnya terkait penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris
2. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama tentang penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah kecerdasan yang diciptakan oleh manusia dan diterapkan pada sebuah mesin atau teknologi tertentu sehingga mesin tersebut dapat melakukan suatu pekerjaan seperti yang dapat dilakukan oleh manusia. Menurut [3], Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan menurut [4], *Artificial Intelligence* adalah sebagian dari komputer sains yang mempelajari (dalam arti merancang) sistem komputer yang berintelengensi, yaitu sistem yang memiliki karakteristik berpikir seperti manusia. [5] menyatakan bahwa kecerdasan buatan merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia.

Ada 4 pendekatan mengenai *AI* menurut [6], yaitu sebagai berikut: Dapat berpikir seperti manusia, Dapat bertindak seperti manusia, Dapat berpikir rasional dan Dapat bertindak rasional. Berdasarkan 4 pendekatan *AI* di atas maka dapat digolongkan *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora*

menjadi 2 bagian, yaitu : pendekatan yang berpusat di sekitar manusia dan pendekatan yang berpusat terhadap hal yang rasional. Pendekatan yang berpusat pada manusia harus menjadi ilmu empiris yang melibatkan hipotesis dan eksperimen konfirmasi. Sedangkan pendekatan rasionalis melibatkan kombinasi matematika dan rekayasa.

AI memiliki ruang lingkup didasarkan pada output yang diberikan [3], yaitu:

- a. Sistem Pakar (*Expert systems*), Disini komputer digunakan sebagai sarana penyimpanan pengetahuan para pakar. Sehingga komputer dapat memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuan para pakar.
- b. Pengolahan Bahasa Alami (*Natural Language Processing*), Disini komputer diberikan kemampuan untuk mengolah bahasa alami manusia, agar diharapkan user dapat berkomunikasi dengan komputer dengan bahasa sehari-hari.
- c. Pengenalan Ucapan (*Speech Recognition*), Disini komputer diharapkan dapat mengenal ucapan yang dikeluarkan oleh user, yang selanjutnya diolah untuk mempermudah komunikasi user dengan komputer menggunakan suara.
- d. Robotika dan Sistem Sensor (*Robotics & Sensory Systems*), Disini komputer diharapkan dapat melakukan sesuatu seperti manusia, dibantu dengan dukungan perangkat keras sebagai agen dan sensor sebagai indera.
- e. *Computer Vision*, Disini komputer mencoba untuk dapat menginterpretasikan gambar atau objek-objek yang tampak melalui komputer.
- f. *Intelligent Computer-aided Instruction*, Disini komputer digunakan untuk menjadi pelatih dan pengajar.
- g. *Game Playing*, Disini dikembangkan berbagai macam bentuk permainan interaktif yang cerdas. Diasumsikan dengan teknologi tersebut dapat menarik minat para penggemar *game*.

Dari keseluruhan cabang AI yang telah disebutkan, maka salah satu cabang AI yang akan dibahas dalam penelitian kajian pustaka ini yaitu *Speech Recognition* (Pengenalan Ucapan) atau biasa disebut juga *Speech-to-Text*.

Speech Recognition (SR)

Speech Recognition atau pengenalan suara adalah proses otomatis mengenali kata-kata yang diucapkan kemudian

mengubahnya ke dalam bentuk teks. Sedangkan menurut [7], *Speech Recognition* merupakan konversi sebuah sinyal akustik, yang ditangkap oleh microphone atau telepon, untuk merangkai kata kata. Sejalan dengan pendapat [7], [8] menambahkan jika *Speech Recognition* tidak hanya melibatkan proses mengkonversi sinyal akustik menjadi teks tetapi juga proses mengidentifikasi apa yang dikatakan pembicara atau pengguna. Oleh karena itu, kata-kata yang diucapkan pembicara atau pengguna akan dikenali dan merupakan hasil akhir untuk sebuah aplikasi seperti command and control, masukan data, dan persiapan dokumen.

Speech Recognition memiliki sistem sampling atau digitizing suara. Sistem ini bekerja dengan cara mengambil ukuran yang sesuai dari gelombang suara yang diproduksi oleh pengguna. Sistem sampling ini akan menyaring suara yang telah didigitalkan tersebut dan membuang gangguan berupa kebisingan. Sistem sampling ini berfungsi untuk menormalkan suara dengan volume yang tetap dan mendaratkan suara [9].

Dengan kata lain *Speech Recognition* merupakan suatu proses yang memungkinkan komputer untuk mengenali apa yang diucapkan oleh seseorang lalu mengubahnya ke bentuk tulisan. Input data yang diterima berupa suara atau ucapan manusia, kemudian sistem akan mengidentifikasi kata atau kalimat yang diucapkan dan menghasilkan keluaran atau output berupa teks yang sesuai dengan apa yang diucapkan. Input yang berupa kata-kata tersebut diubah menjadi sinyal digital dengan cara mengubah gelombang suara menjadi sekumpulan angka lalu disesuaikan dengan kode-kode tertentu dan dicocokkan dengan suatu pola yang tersimpan dalam suatu perangkat. Untuk setiap ucapan yang berbeda akan dihasilkan pola ciri yang berbeda.

Ada dua jenis atau tipe *Speech Recognition* jika dilihat dari ketergantungan pembicara, yaitu:

a. *Independent Speech Recognition*, yaitu sistem pengenalan ucapan tanpa terpengaruh dengan siapa yang berbicara, tetapi mempunyai keterbatasan dalam jumlah kosakata. Model ini akan mencocokkan setiap ucapan dengan kata yang dikenali dan memilih yang "sepertinya" cocok. Untuk mendapatkan kecocokan kata yang diucapkan maka digunakan model statistic yang dikenal dengan nama *Hidden Markov Model* (HMM).

b. *Dependent Speech Recognition*, yaitu sistem pengenalan ucapan yang memerlukan pelatihan khusus dari pembicara, dimana

hasil pelatihan dari masing-masing pembicara akan disimpan dalam sebuah profil. Profil inilah yang nantinya digunakan untuk berinteraksi dengan sistem pengenalan ucapan dan sistem akan tergantung siapa yang berbicara. Sistem ini biasanya lebih mudah untuk dikembangkan, dimana contoh suara sudah dibuat sebelumnya dan disimpan dalam database (basis data) dan jumlah kosakatanya lebih besar dibandingkan dengan *Independent Speech Recognition*. Proses pengenalan ucapan dengan cara membandingkan ucapan pembicara dengan contoh suara yang sudah ada

Pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

Pronunciation digunakan dalam konteks sosial, interaktif karena pengucapan mewujudkan cara yang pembicara dan pendengar bekerja bersama untuk membangun dan mempertahankan landasan bersama untuk memproduksi dan memahami satu sama lain [10]. *Pronunciation* adalah ilmu yang mempelajari teknik atau tatacara melafalkan kosakata bahasa Inggris, sehingga sangatlah penting melafalkan kosa kata dengan baik dan benar dalam berkomunikasi. Pada dasarnya mempelajari *pronunciation* bahasa Inggris terletak pada bagaimana melafalkan suara vokal dan konsonan dengan tepat, hal ini berpengaruh terhadap apa yang diucapkan, meski demikian masih ada aspek penting lainnya yang perlu dipelajari, yaitu: tekanan suara pada kata (*Word stress*), tekanan suara pada kalimat (*Sentence stress*), penyambungan pada kata (*Linking*), dan naik turunnya nada suara saat berbicara (*Intonation*)

Pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris meliputi kemampuan memahami (*perception*) dan kemampuan memproduksi bahasa yang dipelajari. Adapun bagian penting dalam pembelajaran pelafalan kosa kata bahasa Inggris meliputi: *stress* (tekanan), *rhythm* (irama), *juncture* (hubungan suara), *intonation* (nada) dan *pitch* (puncak suara), dengan memperhatikan elemen-elemen tadi kita dapat mengetahui apakah pengucapan sudah dilakukan dengan benar atau belum.

Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang menjadi tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah Pertama, Penelitian yang lain juga

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

dilakukan oleh [11]. Hasil dari penelitian ini adalah dari hasil interview menyebutkan bahwa mahasiswa merasa lebih percaya diri dan meningkat kemampuan pronounciationnya dan juga merasakan peningkatan motivasi belajar pronounciation bahasa Inggris menggunakan aplikasi belajar *pronunciation* bahasa Inggris yang menggunakan teknologi *speech recognition*. kedua, [1]. Hasilnya adalah pengujian aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Ketiga, [12]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game yang edukatif sangat membantu siswa lebih efektif dan dapat mendorong siswa dalam mempelajari bahasa inggris. Keempat, [2]. Hasilnya adalah aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk membantu serta mempermudah anak-anak dalam menguasai *pronunciation* atau lafal mengucapkan Bahasa Inggris yang baik dan benar. Kelima, [13]. Hasil penelitian ini adalah Aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembantu proses pembelajaran pelafalan Bahasa Inggris yang praktis dan efektif. Terakhir, adalah penelitian yang dilakukan oleh [14]. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman kita tentang penggunaan *AI* dalam pembelajaran bahasa dan menunjukkan potensi besar *AI* dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

METODE

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau studi kepustakaan. [15] menjelaskan studi literatur adalah suatu penelitian yang dilakukan berdasarkan karya tulis, termasuk hasil penelitian. Dalam studi literatur menggunakan data dari buku, artikel, karya ilmiah, atau karya tulis orang. Menurut [16] mengungkapkan “studi kepustakaan adalah suatu studi deskriptif yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau selama diteliti dengan kepustakaan sebagai sumber utama”. Dalam penelitian kajian pustaka ini masalah yang diteliti adalah bagaimana penggunaan *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris, dampak positifnya, tantangan, dan masalahnya. Sedangkan

sumbernya adalah artikel atau karya ilmiah dan pendapat ahli yang relevan dengan masalah yang diteliti.

Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan kajian literatur dan form meta analisis. Teknik meta analisis yang merupakan salah satu upaya merangkum berbagai hasil penelitian. Meta analisis dapat pula dilihat sebagai teknik untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang diolah sebagai deskriptif berdasarkan hasil studi literatur. Dalam meta analisis data yang dianalisis merupakan data sekunder dengan studi literatur. Artinya meta analisis adalah menganalisis data yang dihasilkan orang lain. Peneliti mengumpulkan data artikel dari jurnal dan pendapat ahli dari buku maupun internet.

Analisis Data

Menurut [17] mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Ada 3 tahapan aktivitas analisis data dalam penelitian ini yaitu: Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian data (*Data Display*) dan Verifikasi (*Conclusion Drawing*). Data yang telah diperoleh akan dianalisis dan dibahas untuk mendapatkan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Di dalam pembahasan ini ada 3 sub topik yang akan dibahas dan diuraikan oleh peneliti.

1. Penggunaan Teknologi *AI Speech Recognition (SR)* dalam Pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

AI Speech Recognition dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris telah menjadi tren yang semakin penting pada saat ini. Teknologi ini telah membawa perubahan besar dalam cara kita memahami dan memperbaiki pengucapan dalam bahasa asing, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Teknologi ini memanfaatkan kemampuan komputer untuk menganalisis dan

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

memahami ucapan manusia, yang kemudian dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran pengucapan Bahasa Inggris. Senada dengan hasil-hasil kajian pustaka berupa artikel di jurnal yang ditulis oleh ahli maupun peneliti dan pendapat-pendapat para ahli. Berikut adalah beberapa contoh Teknologi *AI Speech Recognition* yang digunakan dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris saat ini.

a. Digunakan pada aplikasi mobile dan platform pembelajaran online: Banyak aplikasi mobile dan platform pembelajaran online telah mengintegrasikan teknologi *AI Speech Recognition* untuk membantu pengguna memperbaiki pengucapan Bahasa Inggris.

b. Digunakan sebagai pelatihan individual: Dengan bantuan teknologi *AI Speech Recognition*, pelajar dapat melatih pengucapan Bahasa Inggris mereka secara individual. Mereka dapat merekam suara mereka, membandingkannya dengan pengucapan yang benar, dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki.

c. Digunakan dalam kelas virtual: Dalam kelas virtual atau pembelajaran jarak jauh, guru atau dosen dapat menggunakan *AI Speech Recognition* untuk memberikan tugas dan latihan kepada siswa atau mahasiswa, serta untuk memberikan umpan balik dalam waktu nyata saat siswa atau mahasiswa berbicara atau membacakan teks dalam Bahasa Inggris.

d. Digunakan sebagai pelacakan kemajuan: *AI Speech Recognition* juga memungkinkan guru dan siswa untuk melacak kemajuan dalam perbaikan pengucapan. Dengan data dan analisis yang disediakan oleh teknologi ini, mereka dapat melihat perkembangan dari waktu ke waktu dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan individu.

e. Digunakan sebagai rekaman pembicaraan: Teknologi ini dapat digunakan untuk merekam percakapan atau presentasi siswa atau mahasiswa dalam Bahasa Inggris. Setelah merekam, teknologi akan menganalisis pengucapan, intonasi, dan akurasi kata, kemudian memberikan umpan balik yang membantu mereka memahami bagaimana meningkatkan kemampuan bicara mereka.

f. Digunakan sebagai pengucapan dalam konteks: *AI Speech Recognition* juga dapat membantu siswa atau mahasiswa memahami pengucapan dalam konteks. Ini bisa melibatkan berbicara dalam situasi-situasi nyata, seperti dialog atau percakapan sehari-hari, yang membantu siswa belajar bagaimana melafalkan kata-kata dan frasa-frasa dalam konteks yang sesuai.

Penggunaan teknologi *AI Speech Recognition* memiliki potensi besar dalam membantu pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris, namun teknologi ini mungkin belum sempurna dan masih memiliki keterbatasan. Terus berkembangnya teknologi ini akan membawa manfaat yang lebih besar bagi pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan.

2. Dampak Positif Penggunaan Teknologi *AI Speech Recognition (SR)* dalam Pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

AI Speech Recognition dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris memiliki banyak potensi positif yang memberikan manfaat signifikan bagi siswa, mahasiswa dan guru maupun dosen. Hal ini juga didukung oleh banyaknya hasil-hasil kajian pustaka berupa artikel di jurnal yang ditulis oleh ahli maupun peneliti dan pendapat-pendapat para ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Berikut adalah beberapa potensi penggunaan teknologi tersebut pada saat ini.

a. Sebagai umpan balik instan dan akurat: *AI Speech Recognition* memberikan umpan balik instan tentang pelafalan siswa atau mahasiswa. Ini membantu mereka untuk secara cepat mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaiki pelafalan dengan lebih efektif.

b. Dapat digunakan sebagai latihan berulang yang efisien: Teknologi ini memungkinkan siswa atau mahasiswa melakukan latihan berulang tanpa perlu mengandalkan pengawasan terus-menerus. Hal ini membantu mereka untuk melatih pelafalan mereka secara intensif dan konsisten.

c. Sebagai keterlibatan dan motivasi: Aplikasi dan platform yang didukung oleh *AI Speech Recognition* seringkali memiliki elemen permainan atau tantangan. Ini dapat meningkatkan motivasi dan menjaga keterlibatan siswa atau mahasiswa dalam pembelajaran.

d. Sebagai pembelajaran yang mandiri: Teknologi ini memungkinkan siswa atau mahasiswa berlatih kapan saja dan di mana saja, memberi mereka kendali atas proses pembelajaran mereka. Ini cocok untuk pembelajaran mandiri dan fleksibel.

e. Dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan (*listening skill*): Selain membantu dalam pelafalan, teknologi ini juga dapat membantu dalam memperbaiki kemampuan mendengarkan siswa atau mahasiswa. Sistem dapat mengajarkan mereka untuk lebih peka terhadap suara-suara yang berbeda dalam Bahasa Inggris.

- f. Sebagai pengenalan aksen dan variasi: Meskipun masih terbatas, *AI Speech Recognition* dapat membantu siswa atau mahasiswa lebih akrab dengan berbagai variasi pelafalan dan aksen dalam Bahasa Inggris, mempersiapkan mereka untuk berkomunikasi dalam situasi dunia nyata.
- g. Dapat mengembangkan keterampilan berbicara komprehensif: Penggunaan teknologi ini dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara yang lebih luas, termasuk pengucapan, intonasi, ritme, dan penggunaan vokal yang tepat.
- h. Sebagai penyesuaian dan pemantauan kemajuan: Sistem *AI* dapat menyediakan data tentang perkembangan pelafalan siswa dari waktu ke waktu. Ini membantu guru, dosen dan siswa maupun mahasiswa melacak kemajuan dan mengidentifikasi area yang perlu lebih ditekankan.
- i. Mengatasi kekurangan guru atau dosen: Terutama dalam situasi di mana akses terhadap guru atau dosen yang berkualitas terbatas, *AI Speech Recognition* dapat berperan sebagai alat bantu yang efektif untuk memberikan panduan pelafalan yang baik.
- j. Sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa: Penggunaan *AI Speech Recognition* membawa inovasi dalam pembelajaran bahasa, mengintegrasikan teknologi canggih ke dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih modern dan menarik.

Meskipun memiliki potensi besar, *AI Speech Recognition* tidak bisa menggantikan peran penting guru atau dosen dalam pembelajaran. Integrasi yang tepat antara teknologi dan interaksi manusia tetap penting untuk memastikan pendekatan pembelajaran yang holistik dan efektif.

3. Tantangan dan Masalah Penggunaan Teknologi *AI Speech Recognition (SR)* dalam Pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris

Penggunaan *AI Speech Recognition* dalam Pembelajaran *Pronunciation* Bahasa Inggris memiliki potensi yang besar tetapi juga menghadapi beberapa tantangan dan masalah pada saat ini, yaitu:

- a. Kemampuan mengenali aksen dan variasi pelafalan: *AI Speech Recognition* mungkin masih kesulitan dalam mengenali variasi aksen dan pelafalan yang berbeda-beda. Teknologi ini cenderung lebih baik dalam mengenali pelafalan standar, sementara variasi pelafalan yang kompleks atau aksen yang tidak umum mungkin tidak dikenali dengan akurat.

- b. Umpan balik yang tidak akurat: *AI speech recognition* terkadang dapat memberikan umpan balik yang tidak akurat. Ini bisa merugikan proses pembelajaran, karena siswa atau mahasiswa mungkin mengikuti saran yang tidak benar dan mengembangkan kebiasaan pelafalan yang salah.
- c. Keterbatasan dalam pengajaran kontekstual: Teknologi ini mungkin belum mampu menyediakan umpan balik yang sepenuhnya kontekstual. Umpan balik manusia bisa memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang konteks dan nuansa yang lebih luas, yang mungkin sulit dipahami oleh teknologi *AI*.
- d. Ketergantungan pada teknologi: Penggunaan yang berlebihan pada teknologi *AI Speech Recognition* dapat mengakibatkan siswa atau mahasiswa menjadi terlalu bergantung pada umpan balik instan. Ini mungkin mengabaikan pentingnya pembelajaran kontekstual dan interaksi manusia dalam pembelajaran pelafalan.
- e. Kesesuaian dengan pengajaran individual: Sistem *Speech Recognition* sering kali belum dapat dengan sempurna menyesuaikan latihan dan umpan balik dengan kebutuhan individual setiap siswa atau mahasiswa. Ini bisa menjadi kendala dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan efisien.
- f. Keterjangkauan dan aksesibilitas: Tidak semua siswa atau mahasiswa mempunyai akses yang sama dan baik terhadap teknologi yang diperlukan untuk menggunakan *AI Speech Recognition*. Terutama dalam lingkungan dengan sumber daya terbatas, teknologi ini mungkin tidak selalu dapat diakses oleh semua siswa.
- g. Kekurangan interaksi manusia: Meskipun teknologi ini dapat memberikan umpan balik instan, aspek penting dari pembelajaran bahasa, seperti interaksi manusia dan konteks sosial, mungkin tidak terakomodasi sepenuhnya oleh teknologi ini.
- h. Kesulitan dalam pengenalan kata baru dan bahasa non-standar: *AI Speech Recognition* mungkin menghadapi kesulitan dalam mengenali kata-kata baru atau bahasa yang lebih tidak umum. Penggunaannya dalam konteks yang melibatkan kata-kata atau frasa baru atau bahasa non-standar menjadi tantangan.

Secara umum bahwa penggunaan *AI Speech Recognition* dalam pembelajaran *pronunciation* Bahasa Inggris masih memerlukan penyesuaian dan pengembangan lebih lanjut untuk meminimalkan tantangan dan masalah tersebut. Teknologi ini memiliki manfaat besar tetapi pendekatan yang komprehensif dan

terpadu dalam pembelajaran *pronunciation* masih membutuhkan keterlibatan guru atau dosen, interaksi manusia, dan pemahaman konteks yang mendalam.

Kesimpulan

Teknologi *AI Speech Recognition* tidak selalu sempurna. Oleh karena itu, penting untuk tetap memasukkan interaksi manusia dalam pembelajaran, seperti pengawasan guru atau dosen yang dapat memberikan umpan balik yang lebih mendalam. Selain itu, teknologi ini harus diintegrasikan dalam pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif, yang mencakup aspek-aspek lain seperti pendengaran, pemahaman konteks, dan komunikasi dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kombinasi atau integrasi yang tepat antara teknologi dan interaksi atau pengajaran manusia sangat penting untuk memastikan pendekatan pembelajaran yang holistik dan efektif sehingga dapat memberikan hasil terbaik dalam pengajaran bahasa secara umum dan secara khusus pada pengajaran *pronunciation* Bahasa Inggris di era pembelajaran yang inovatif dan adaptif ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Irfan H, Hanung AN, Eko N. Desain Dan Implementasi Speech Recognition Sebagai Media Pembelajaran Pronunciation Bahasa Inggris. *J Teknologi Elektro*. 2018; 1(9):39-45.
2. Muhamad MIP, Sherwin RUAS, Sary P. Implementasi Speech Recognition Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak. *J Teknik Informatika*. 2020; 4 (15):247-256.
3. Kusumadewi S. *Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu; 2003. p.7.
4. Avron B, Edward AF, Paul RC. *The Handbook of Artificial Intelligence*. Wiley Inc. New York; 1982.
5. Elaine R, Kevin K. *Artificial Intelligence*. McGraw-Hill Inc, New York; 1991.
6. Russell SJ, Peter NP. *Artificial Intelligence: A modern Approach*. 3rd ed. New Jersey:Pearson Education; 2010. p.2.

7. Prasojo, P. Speech recognition. 2015 Nov 13[cited 2023 Aug. 21]; Available from [https://praptoprasojo.wordpress.com /2015/11/13/speech-recognition/](https://praptoprasojo.wordpress.com/2015/11/13/speech-recognition/)
8. Nitin Washani N, Shandeep Sharma S. 2015. Speech Recognition System: A Review. *IJ Computer Applications*. 2015; 18 (115):7-10.
9. Irawan. Implementasi Speech To Text Dan Text To Speech Pada Aplikasi Traveling Conversations Assistance Berbasis Mobile; 2014.
10. Reed M, Levis J. *The handbook of English pronunciation: 1st ed.* Oxford: John Wiley & Sons, inc; 2015.
11. Muhammad AF, Alimudin A. Penerapan Teknologi Speech Recognition Untuk Latihan Pronunciation Bahasa Inggris Melalui Metode Dictation Di Program Studi Multimedia Broadcasting. *ej [Internet]*. 2018Oct.1 [cited 2023Aug.21];2(2):23-34. Available from: <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej/article/view/110>
12. Ashar AK, - M, Sifaunajah A. Penerapan Game Edukasi “Speak English” Pada Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Speech Recognition. *SAINTEKBU [Internet]*. 2019Sep.3 [cited 2023Aug.21];11(2):8-20. Available from: <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/saintek/article/view/218>
13. Sudiatmika IP, Putra IA, Perdiana K, Dewi K. Aplikasi Pembelajaran Pronunciation Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Voice Recognition. *Semnas Corisindo [Internet]*. 28Aug.2021 [cited 21Aug.2023];1(1):512-21. Available from: <https://ejournal.raharjo.ac.id/index.php/corisindo/article/view/1962>
14. Abimanto D, Mahendro I. Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *sidu [Internet]*. 2023 May 24 [cited 2023 Aug. 21];2(2):256-6. Available from: <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/844>
15. Melfianora. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. Open Science Framework*; 2019. p. 1-2.
16. I Made Indra, Ika C. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA; 2019.
17. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2012. p.337

Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital pada *Society 5.0*

Marya Ulfa¹, Muslimah², Sony Junaedi³

Program Studi D3 Bahasa Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

maryau700@gmail.com

Abstrak

Aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran melalui teknologi digital memungkinkan pembelajaran Bahasa Indonesia secara jarak jauh dan mandiri. Cara akses pembelajaran dengan kapan saja dan di mana saja, memungkinkan fleksibilitas dapat mengatur waktu dan tempat belajar. Kreativitas dalam pembelajaran Bahasa meliputi teknologi untuk mengungkapkan kreativitas mereka dalam bahasa Indonesia, seperti melalui penulisan *blog*, *vlog*, *podcast*, dan proyek multimedia lainnya. Pengenalan budaya dan variasi bahasa diintegrasikan dengan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat memperkenalkan siswa pada berbagai dialek, variasi budaya, dan variasi bahasa Indonesia yang digunakan di berbagai daerah. Pembelajaran personalisasi berupa teknologi memungkinkan untuk melacak perkembangan individu dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan. Hal ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan dapat meraih potensi dengan maksimal. Pengukuran kemajuan berbasis data dapat memantau kemajuan belajar secara lebih terukur. Hal ini memungkinkan adanya umpan balik yang lebih cepat dan tindakan perbaikan yang lebih tepat. Peningkatan motivasi dan keterlibatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa cenderung lebih menarik bagi generasi digital. Fitur interaktif, tantangan, dan pengakuan atas prestasi dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Indonesia. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga mempersiapkan untuk hidup dan

berkontribusi dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital. Melalui integrasi teknologi dan literasi digital masyarakat dapat mengembangkan kemampuan yang relevan dan berkelanjutan.

Kata kunci : *Inovasi, pembelajaran, literasi digital, dan Society 5.0*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Inovasi pada bahan ajar bahasa Indonesia berbasis Literasi Digital pada *Society 5.0* dapat dipahami melalui sejumlah faktor dan perkembangan yang memengaruhi pendidikan, bahasa, dan teknologi saat ini. Era *Society 5.0* adalah era transformasi yang didorong oleh integrasi teknologi canggih dan interkoneksi antara manusia dan teknologi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, inovasi ini mengacu pada upaya untuk mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran bahasa guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan responsif terhadap tuntutan zaman. Beberapa latar belakang utama yaitu transformasi digital dalam pendidikan meliputi perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman pembelajaran, dan memungkinkan akses ke sumber daya yang beragam.

Pentingnya kemahiran berbahasa di era digital untuk komunikasi efektif dalam bahasa Indonesia dan bahasa lainnya menjadi semakin penting.. Literasi bahasa mencakup pemahaman tentang tata bahasa, kosa kata, serta kemampuan berbicara dan menulis dengan tepat, terutama dalam konteks digital seperti media sosial, blog, dan email. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa

memberikan peluang baru dalam pembelajaran bahasa. Aplikasi, *platform online*, dan alat berbasis digital dapat membantu siswa berlatih berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca dalam bahasa Indonesia dengan cara yang interaktif dan menarik. Diversifikasi materi pembelajaran diintegrasikan dengan teknologi memungkinkan penyediaan materi pembelajaran yang lebih beragam, termasuk video, audio, gamifikasi, dan konten multimedia lainnya. Ini membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk lebih mudah memahami dan menguasai bahasa Indonesia. Pengembangan keterampilan pada era *Society 5.0* menekankan pada pengembangan keterampilan, termasuk keterampilan komunikasi. Inovasi pembelajaran bahasa digital dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis yang diperlukan dalam dunia yang semakin terhubung. Kemampuan beradaptasi dengan perubahan Bahasa dalam era digital, bahasa mengalami perubahan dengan cepat. Kata-kata baru dan istilah teknis muncul dalam komunikasi sehari-hari. Pembelajaran bahasa berbasis literasi digital membantu siswa memahami dan beradaptasi dengan perubahan ini.

Aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran melalui teknologi digital memungkinkan pembelajaran bahasa Indonesia secara jarak jauh dan mandiri. Cara akses pembelajaran kapan saja dan di mana saja menjadikan fleksibel dalam mengatur waktu dan tempat belajar. Kreativitas dalam pembelajaran Bahasa meliputi teknologi untuk mengungkapkan kreativitas mereka dalam bahasa Indonesia, seperti melalui penulisan *blog*, *vlog*, *podcast*, dan proyek multimedia lainnya. Pengenalan budaya dan variasi bahasa diintegrasikan dengan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat memperkenalkan pada berbagai dialek, variasi budaya, dan variasi bahasa Indonesia yang digunakan di berbagai daerah. Kemampuan berpikir kritis tentang bahasa dan komunikasi dalam literasi digital juga memungkinkan untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengkritisi penggunaan bahasa dalam berbagai konteks, termasuk dalam media sosial dan pemberitaan *online*.

Latar belakang ini menggarisbawahi perlunya inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan literasi digital. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa, diharapkan dapat lebih efektif dalam berkomunikasi, beradaptasi dengan perkembangan bahasa, dan menjadi konsumen cerdas dalam dunia digital yang semakin kompleks.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana mengatasi kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia tentang tata bahasa, gaya penulisan yang sesuai, dan kosa kata yang relevan dalam konteks digital?

Bagaimana mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan literasi digital, termasuk mengenai penggunaan bahasa dalam media sosial, *blog*, dan *platform online* lainnya?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian kajian pustaka ini adalah sebagai berikut:

Mengatasi kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia tentang tata bahasa, gaya penulisan yang sesuai, dan kosa kata yang relevan dalam konteks digital.

Pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan literasi digital, termasuk mengenai penggunaan bahasa dalam media sosial, *blog*, dan *platform online* lainnya.

Manfaat Penelitian

Manfaat kajian pustaka sebagai berikut:

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

Pengalaman Pembelajaran yang lebih relevan memungkinkan integrasi konten yang relevan dengan dunia nyata, seperti penggunaan bahasa dalam media sosial, *platform online*, dan dunia digital lainnya.

Pengembangan keterampilan literasi digital tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital yang esensial dalam era digital saat ini. Belajar memahami dan mengevaluasi informasi secara online, serta berkomunikasi dengan efektif di dunia maya.

Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada *society 5.0* bukan hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk menjadi konsumen dan produsen informasi yang cerdas dalam dunia yang semakin terhubung dan canggih.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Inovasi

Theodore Levitt dari Harvard dalam Suryana (2014:43) mengusulkan inovasi didefinisikan sebagai kapasitas untuk menggunakan pendekatan-pendekatan baru untuk memecahkan permasalahan terkini dan kemungkinan-kemungkinan yang dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat. Oleh karena itu, inovasi berarti mencoba sesuatu yang baru.

Definisi inovasi sangat bervariasi tergantung pada pendekatan yang diaplikasikan. Menurut Drucker (2012) dalam Makmur dan Thahier (2015), inovasi adalah teknik khusus bisnis yang memungkinkan organisasi untuk memeriksa atau memanfaatkan perkembangan yang muncul sebagai peluang untuk mendorong proyek bisnis ahli

lainnya. Ini mungkin digambarkan sebagai topik, bidang studi, atau praktik. Inovasi adalah penyimpangan yang berguna dari kebijaksanaan konvensional yang menghasilkan modifikasi yang baik dalam suatu teknik atau teknologi. Inovasi hadir dalam dua bentuk: inovasi proses dan inovasi produk. Meskipun inovasi dalam produk itu sendiri memiliki definisi yang berlawanan, yaitu modifikasi pada proses aktual pembuatan barang dan jasa, inovasi dalam proses adalah modifikasi yang berdampak pada alat produksi. (Bateman & Snell, 2009, p. 610) .). Menurut Makmur dan Thahier (2015, p. 9) inovasi adalah suatu proses tindakan atau konsep manusia, berusaha menemukan sesuatu yang baru melalui masukan, prosedur, dan pemberian hasil. Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris Innovation yang berarti perubahan. sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Ide atau konsep manusia yang berkontribusi terhadap penemuan-penemuan terkini dikenal sebagai inovasi terkait masukan. Sebaliknya, inovasi terkait proses lebih bergantung pada pendekatan, prosedur, atau cara melakukan sesuatu. Menurut konsep ini, inovasi selama produksi dimasukkan ke dalam hasil, khususnya dalam penerapan kerangka mental dan prosedur operasional. Inovasi sejati terdiri dari ketiga komponen yang digabungkan menjadi satu.

Pemikiran dan perbuatan individu disebut sebagai inovasi. Meskipun manusia memenuhi syarat untuk diberi label penemuan, perubahan yang mempengaruhi hewan, alam, alam semesta, mesin, dan berbagai barang lainnya tidak dianggap sebagai inovasi. Perubahan alam utama yang terjadi di sini meliputi perubahan bentuk, warna, kondisi, dan aspek lingkungan lainnya. Berdasarkan pembenaran di atas, modifikasi yang berkaitan dengan kebaruan tidak selalu memenuhi syarat sebagai inovasi. Suatu proses berpikir atau tindakan dalam masyarakat yang memanfaatkan kapasitasnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam kehidupan individu dapat dianggap sebagai suatu inovasi. (Makmur & Thahier, 2015, pp. 9-10).

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Nomor 20 menjelaskan gagasan pengajaran sebagai tindakan dialog antara siswa dan guru, serta hadirnya perangkat pembelajaran di dalam kelas. Jihad menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu prosedur yang menggabungkan dua bagian, yaitu:

Meskipun pengajaran menekankan pada apa yang harus dilakukan pendidik sebagai guru, pembelajaran menekankan pada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik. Ketika terjadi kontak dalam proses pembelajaran antara siswa dan siswa serta antara guru dan siswa, maka kedua bagian ini akan saling bekerja sama secara harmonis sehingga menghasilkan suatu kegiatan. Usman kemudian menegaskan bahwa pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan, dimana guru merupakan pemain kuncinya. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran adalah suatu prosedur yang melibatkan sejumlah kegiatan guru dan siswa sesuai dengan hubungan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Winataputra menambahkan, pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk memulai, menunjang, dan meningkatkan kedalaman dan kualitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, belajar adalah suatu usaha yang metodis dan metodis untuk memulai, memfasilitasi, dan mengakhiri proses pembelajaran. Akibatnya, aktivitas belajar sangat terkait dengan sifat, jenis, dan hasil dari berbagai jenis pembelajaran. Pembelajaran mendorong pendidikan lebih lanjut, namun tidak setiap perkembangan dihasilkan oleh pembelajaran. Lingkungan sosiokultural interaksi masyarakat adalah lingkungan lain di mana pembelajaran terjadi.

Lerner menawarkan perspektif berbeda dimana ia menggambarkan bahasa sebagai gabungan sistem komunikasi yang terdiri dari ekspresi lisan, baca, dan tulis. Chaer menyatakan bahwa bahasa adalah bahasa isyarat yang terdiri dari bunyi-bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh sekelompok orang untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sistem

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

bunyi, susunan kata, dan sintaksis suatu bahasa semuanya mengikuti hukum, norma, atau pola tertentu. Komunikasi mungkin terhambat karena kegagalan mematuhi aturan, spesifikasi, atau model ini. Tanda yang digunakan dalam sistem bahasa mengacu pada bunyi, khususnya bunyi yang dihasilkan oleh pita suara manusia. Bahasa lisan, disebut juga bahasa yang sering diistilahkan dengan bahasa lisan, merupakan bahasa yang diyakini sebagai bahasa utama dalam suatu bahasa karena simbol digunakan untuk mewakili bentuk bunyi. Sebagai konsekuensinya, kata-kata tertulis, yang sangat penting dalam masyarakat modern, menjadi tidak penting lagi. Pada kenyataannya, huruf dan tanda baca hanya berfungsi sebagai representasi visual dari kata-kata yang diucapkan dalam bentuk tulisan. Kemahiran bahasa lisan dan tulisan sangat penting di dunia modern. Oleh karena itu, kedua bahasa tersebut memerlukan studi yang cermat.

3. Literasi Digital

Dunia saat ini sedang memasuki Revolusi Industri 4.0. Menurut Risdianto (2019), “Beberapa fitur utama Industri 4.0 adalah 'Internet of Things', yaitu kecepatan yang didukung oleh Internet. Pada masa kini, sebagian besar bangunan terhubung ke Internet. Fitur selanjutnya adalah big data. Ada yang menerangkan bahwa Revolusi Industri 4.0 adalah revolusi digital serta era disrupsi. Menurut Kasali (2018) “Teknologi informasi kini menjadi landasan kehidupan atau landasan kehidupan. Banyaknya sumber data yang dapat diakses tanpa batasan mencerminkan pengaruh sesungguhnya dari era digital..

Selain itu, epidemi Covid-19 masih menjangkiti masyarakat di seluruh dunia. Karena pandemi ini, pembelajaran daring telah menggantikan pembelajaran tatap muka sebagai metode pengajaran yang dominan. Tentu saja hal ini menuntut guru dan siswa untuk siap menghadapi modifikasi tersebut. Literasi digital merupakan salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh pendidik dan siswa di era transformasi digital dan pandemi Covid-

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora

19. Literasi digital digambarkan sebagai “kemampuan untuk memahami dan menerapkan informasi dalam format berbeda dari sumber berbeda yang dapat diperoleh dengan perangkat komputer” oleh Paul Gilster dalam bukunya *Digital Literacy* (1997). Menurut Bawden (2001), “literasi digital kini dipahami dengan cara baru yang didasarkan pada pengetahuan tentang komputer serta kompetensi data. Pada tahun 1980-an, seiring dengan meningkatnya penggunaan komputer di industri dan masyarakat secara keseluruhan, peningkatan juga terjadi. melek komputer. Namun, literasi informasi baru berkembang pesat pada tahun 1990-an, ketika jaringan teknologi informasi mempermudah pengumpulan, akses, dan berbagi informasi. Oleh karena itu, menurut Bawden, kompetensi digital lebih erat kaitannya dengan keterampilan teknis. kemampuan yang dibutuhkan untuk mengakses, mengumpulkan, memahami, dan berbagi informasi. Untuk memahami bagaimana memilah informasi yang siswa dapatkan, penting untuk mengambil perspektif budaya (Darwanto et al., 2020).

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesis “Apa itu Literasi Digital”? (2011) mengidentifikasi delapan komponen penting untuk mencapai kompetensi digital sebagai berikut.

- a. Memahami budaya, yaitu beragamnya konteks di mana klien dunia digital beroperasi;
- b. Persepsi, khususnya kemampuan untuk mempertimbangkan bagaimana seseorang dapat menilai materi;
- c. Konstruktif Versus, atau menjadikan sesuatu yang modern dan profesional;
- d. Mengetahui efisiensi jaringan dan komunikasi dalam lingkungan digital saat berkomunikasi;
- e. Keyakinan dengan pertanggung jawaban;

- f. Jadilah inovatif dan cobalah hal-hal baru;
- g. Penting diperlukan untuk melengkap materi;

4. Era *Society 5.0*

Mengutip situs resmi CAO, Japanese Society 5.0 adalah bisnis yang mampu mengatasi permasalahan dan kekhawatiran di masyarakat berkat banyaknya inovasi muncul pada era industri 4.0. Contohnya termasuk Internet of Things, Artificial Intelligence, Big Data, dan robotika untuk meningkatkan kualitas hidup. Konsep ini merupakan penyempurnaan dari berbagai konsep sebelumnya. Dari masyarakat 1.0 dimana masyarakat berada pada era berburu dan menulis. Society 2.0 saat itu yaitu pada era pertanian, masyarakat bergerak pada bidang pertanian. Society 3.0 memasuki era industri, dimana masyarakat menggunakan mesin untuk menunjang aktivitasnya. Seperti masyarakat 4.0 atau revolusi industri 4.0, masyarakat telah terbiasa dengan teknologi komputer serta internet. Kini Society 5.0 didasarkan pada gagasan bahwa semua inovasi berasal dari manusia. Hal ini membuktikan bahwa komunikasi online bermanfaat dalam kehidupan setiap orang serta berbagi informasi dan analisis data. Dengan demikian akan terjadi keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan fungsi manusia (masyarakat). Society 5.0 mencapai tingkat konvergensi spasial yang tinggi antara dunia virtual dan fisik. Orang-orang akan menggunakan Internet untuk mengakses layanan cloud (database) di masyarakat lama 4.0. Mereka akan mencari, mendapatkan, dan mengevaluasi data atau informasi yang sudah ada. Sebaliknya, sejumlah besar data dari sensor secara real time dikumpulkan di dunia maya pada masyarakat 5.0. Kecerdasan buatan (AI) nantinya akan digunakan untuk memeriksa data yang sangat besar ini. Masyarakat kemudian akan menerima hasil pengolahan data dan analisis temuan dalam berbagai format secara real time. Singkatnya, Society 4.0 adalah cara memperoleh dan menganalisis data online. Namun, dalam masyarakat 5.0, manusia dan mesin akan saling terhubung di dunia maya dan menggunakan kecerdasan buatan (AI)

secara maksimal. Hasilnya kemudian akan ditransfer kembali ke dunia nyata. Tidak ada keraguan bahwa pendekatan ini memberikan nilai tambah bagi dunia usaha dan masyarakat. Hal ini juga berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia. Prosedur produksi, peramalan, dan pengambilan keputusan adalah semua aspek sektor industri, begitu pula pemasaran atau taktik pemasaran, dll.

Dalam Society 5.0, permasalahan sosial dan kemajuan ekonomi seimbang. Ketika pemerintah Jepang mengadopsi konsep Society 5.0, tidak diragukan lagi bahwa hal tersebut memberikan dampak yang signifikan. Karena kehidupan masyarakat menjadi lebih sejahtera dan menyenangkan seiring dengan berkembangnya perekonomian. Selain peningkatan kebutuhan pangan dan energi, manusia juga berumur panjang. Jepang di masa lalu telah menangani sejumlah masalah sosial sebagai akibat dari proses pembangunan keuangan. mencakup segala hal mulai dari persaingan global yang ketat hingga meningkatnya kesenjangan sosial ekonomi. Saatnya telah tiba untuk menyelesaikan permasalahan sosial ini dengan cara yang praktis. Dalam struktur sosial saat ini, mencapai kemajuan ekonomi sambil mengatasi masalah-masalah sosial merupakan suatu tantangan. Namun, adanya gagasan masyarakat 5.0 juga bermanfaat bagi penyelesaian permasalahan sosial dan pertumbuhan ekonomi. Teknologi baru seperti AI, IoT, robotika, pembelajaran mesin, dan pemrosesan data mungkin dapat meningkatkan kehidupan masyarakat secara signifikan sebagai akibat dari perubahan signifikan dan transformasi digital yang terjadi di dunia. Gagasan ini mendukung industrialisasi berkelanjutan, redistribusi kekayaan, dan pengurangan kesenjangan sosial sekaligus meningkatkan produktivitas dan menurunkan pengangguran. Society 5.0 dapat mencapai pembangunan ekonomi dan sekaligus mengatasi masalah sosial dengan cara ini. Mengotomatiskan Robot secara real-time dapat membantu meringankan beban perawatan, berkontribusi pada pengurangan biaya sosial yang terkait dengan layanan kesehatan, dan mengatasi

masalah kekurangan tenaga kerja dengan memberikan perawatan optimal di mana pun melalui data medis dan fisiologis yang terkonsolidasi. Bekerja di bidang medis merupakan manfaat yang muncul dalam masyarakat manufaktur 5.0, sehingga memudahkan karyawan untuk menganalisis situasi. dimulai dengan analisis persaingan, evaluasi data pasokan dan pengiriman pemasok, studi pangsa pasar, dan masih banyak lagi lainnya. Penerapan ide ini ke dalam produksi akan mempunyai keuntungan, seperti membantu dalam proses perencanaan perusahaan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Mansyur (2016) Tidak ada paradigma pembelajaran yang ideal. Memang benar, model pembelajaran tambahan dapat digunakan untuk menutupi kekurangan model pembelajaran tersebut. Untuk mengembangkan tujuan pembelajaran yang unggul dan ideal, sangat penting untuk mengintegrasikan berbagai model pembelajaran. Metode atau strategi yang memadukan pembelajaran yang interaktif, inventif, kreatif, efisien, dan menyenangkan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mutakhir. Terdapat beberapa model pembelajaran unggulan selain teknik proses yang telah diuraikan. Masih terdapat metode pengajaran tambahan yang keberadaannya sangat penting dalam pembelajaran, khususnya ketika pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Skenario pembelajaran bahasa Indonesia dapat dibuat menghibur dengan menggunakan strategi dan prosedur yang orisinal. Di area ini, siswa berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi baru dan merevisi informasi yang direkam berdasarkan gaya belajar masing-masing. Melalui metode pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik diharapkan siswa dan pelajar lainnya akan mengembangkan bentuk komunikasi lisan yang dibangun dengan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, berbicara, dan menulis guna menjaga kelestarian lingkungan belajar.

Dinata (2021) Faktor kunci dalam pencapaian pendidikan virtual adalah literasi digital. Siswa yang mahir dalam literasi digital akan *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora*

berupaya mencari dan memilih data penting serta memahami, mengkomunikasikan, dan berbagi ide secara online. Selain itu, kompetensi digital akan memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan inovatif, yang semuanya akan membantu mereka sukses secara akademis.

Farurohman (2017) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang terjadi dalam lingkungan pendidikan di mana guru dan siswa terlibat dalam rangka membangun hubungan yang saling menguntungkan dan mencapai tujuan tertentu. Untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membedakan dirinya dengan orang lain, manusia menggunakan kerangka tanda berupa bunyi arbitrer yang disebut bahasa. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan dalam bahasa Indonesia sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap sastra humaniora Indonesia.

METODE

Metode Penelitian

Tergantung pada metodologinya, setiap penelitian mengadopsi strategi yang berbeda. Metodologi artikel ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang ditemui partisipan penelitian, seperti perilaku, persepsi, motif, dan perilaku lainnya. Karakteristik penelitian kualitatif yang jelas berbeda dari penelitian kuantitatif menentukan metodologi penelitian kualitatif. Baik penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Studi sastra biasa disebut sebagai penelitian bibliografi deskriptif kualitatif atau penelitian bibliografi karena hampir secara eksklusif menggunakan data perpustakaan. Selain itu, karena penelitian kepustakaan hanya bertumpu pada materi teoritis dan karya tulis, maka biasa disebut penelitian non-reaktif. Sedangkan bahan dokumentasi tentang topik penelitian dan data lapangan

(seperti lingkungan sosial) yang dikumpulkan dari informan merupakan landasan penelitian.

Membaca dan membuat catatan terhadap tulisan dan buku hanyalah salah satu aspek dari studi sastra. Penelitian yang dilakukan di perpustakaan menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan informasi, membaca, menulis, dan menganalisis sumber. Karena didasarkan pada teori-teori yang diperoleh dari buku-buku dan literatur, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif atau disebut juga penelitian bibliografi.

Pengumpulan Data

Peneliti harus menjelaskan metode dan peralatan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada bagian ini. Menurut Mirzaqon dan Purwoko (2017), metode pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan dapat dilakukan secara dokumenter dengan mencari informasi tentang suatu hal atau variabel dalam berbagai catatan, artikel, buku, resensi, dan bahan lainnya. Format catatan penelitian, bagan dan grafik penulisan, serta daftar periksa penilaian makalah penelitian adalah contoh alat penelitian.

Analisis Data

Menurut Mirzaqon dan Purwoko (2017), metode analisis isi dapat digunakan pada proses analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan. Menurut Fraenkel dan Wallen (2007), analisis isi adalah metode penelitian yang berkonsentrasi pada ciri-ciri intrinsik dan isi media yang sebenarnya. Dengan menganalisis media seperti manual, makalah, surat kabar, fiksi, artikel dari majalah, musik, gambar komersial, dan bentuk komunikasi analitis lainnya, peneliti dapat menggunakan teknik ini untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung.

PEMBAHASAN

Pembelajaran pada bahasa Indonesia berbasis literasi digital dalam era *society 5.0* merupakan suatu pendekatan belajar pada pendidikan yang menggabungkan pengajaran bahasa dengan pemanfaatan teknologi digital dan pemahaman literasi digital. *Society 5.0* adalah lanjutan dari era-era sebelumnya yang berfokus pada perkembangan teknologi (mulai *society 1.0* sampai *4.0*), dengan penekanan pada harmonisasi antara manusia dan teknologi untuk mencapai kesejahteraan sosial yang lebih besar.

Berikut adalah pembahasan tentang inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada *society 5.0* meliputi penggabungan bahasa dan teknologi inovasi pembelajaran ini mengintegrasikan kemampuan bahasa dengan teknologi digital seperti komputer, perangkat mobile, dan internet. Melalui penggunaan aplikasi, *platform* pembelajaran daring, dan perangkat lunak terkait, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka secara lebih interaktif dan dinamis.

Peningkatan keterampilan komunikasi multimodal berupa literasi digital mengajarkan siswa untuk mengartikulasikan ide dan gagasan mereka dalam berbagai bentuk komunikasi, termasuk teks tulisan, gambar, audio, dan video. Ini membantu mereka menjadi lebih kompeten dalam berkomunikasi dalam berbagai format yang relevan dengan era digital. Aksesibilitas dan fleksibilitas dengan adanya teknologi, pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu. Materi pembelajaran, latihan, dan sumber daya dapat diakses secara *online* sehingga, mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel.

Pembelajaran berbasis proyek dalam literasi digital mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat menciptakan konten seperti *blog*, *podcast*, video, atau presentasi yang melibatkan penerapan bahasa secara praktis dalam konteks nyata. Hal ini juga mengembangkan kemampuan kritis siswa dalam memilih dan menyajikan informasi. Kolaborasi global di era *society 5.0* memungkinkan kolaborasi antar budaya dan antar bangsa

Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Humaniora