

# Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Smart Society 5.0: Penggunaan Inovasi Teknologi Edukasi *Scribo* di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Oleh R.P. Fida' El Hjr<sup>1</sup>

Dunia saat ini sedang mengalami pergeseran paradigma yang luar biasa. Kita tidak lagi hanya berbicara tentang Revolusi Industri 4.0, melainkan sudah melangkah jauh ke era *Smart Society* 5.0. Di era ini, teknologi bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup digital. Bagi para pendidik tantangan ini harus dijawab dengan segera mungkin dan menemukan formula baru dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang "mudah namun menjebak". Banyak siswa merasa mampu karena merupakan bahasa ibu, namun kesulitan ketika dihadapkan pada struktur teks yang kompleks, analisis sastra yang mendalam, hingga penulisan karya ilmiah yang presisi. Di era digital ini, tantangan tersebut dijawab oleh kehadiran teknologi edukasi (*EdTech*), salah satunya adalah platform *Scribo*.

*Scribo* bukan sekadar alat bantu ketik, *Scribo* adalah asisten cerdas berbasis kecerdasan buatan (*AI*) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi dan menulis. Suatu inovasi baru dalam pembelajaran bahasa. *Scribo* dapat menjadi formula baru dalam menghadapi era Pendidikan *Smart Society*. *Scribo* dapat mentransformasi pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa SMA menjadi lebih interaktif, terukur, dan efektif. Banyak orang salah mengira bahwa inovasi selalu berkaitan dengan perangkat keras (*hardware*) yang canggih. Padahal, inovasi sebenarnya adalah "perangkat lunak" atau *software* yang ada di dalam pikiran kita. Inovasi adalah sebuah pemikiran, tindakan, atau hal baru yang diadopsi oleh individu atau organisasi untuk menciptakan perubahan yang lebih baik (Sulthon, 2026).

SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo (Smamda) menuntut dan memberikan fasilitas untuk terus berinovasi, agar mencapai efisiensi dalam proses belajar mengajar. Guru juga

---

<sup>1</sup> Pendidik SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

bisa meningkatkan hasil dan kualitas lulusan. Inovasi pembelajaran juga sebagai bentuk persiapan terhadap perubahan zaman yang sangat cepat. Inovasi bukan sekadar perubahan rutin, melainkan sebuah tindakan yang disengaja (*intentional*) untuk memberikan manfaat nyata bagi guru, tenaga pendidik, dan siswa-siswi Smamda.

Dalam perjalanannya, sebuah inovasi tidak selalu langsung diterima. Merujuk pada pemikiran Everett Rogers (dalam Sulthon, 2026), ada lima karakteristik yang menentukan kecepatan adopsi suatu inovasi di sekolah, *Relative Advantage* (Keunggulan Relatif) sejauh mana metode baru lebih baik dari cara lama. Jika siswa merasa aplikasi pembelajaran baru lebih membantu mereka memahami materi dari pada buku teks konvensional, maka inovasi tersebut akan cepat diadopsi. *Compatibility* (Kesesuaian) inovasi harus selaras dengan nilai-nilai, pengalaman, dan kebutuhan warga sekolah. Di lingkungan Muhammadiyah, inovasi yang mendukung nilai moralitas dan intelektualitas akan lebih mudah diterima. *Complexity* (Kerumitan) semakin mudah dipahami dan digunakan, sebuah inovasi akan semakin cepat tersebar. Sebaliknya, sistem yang terlalu rumit hanya akan membuat warga sekolah merasa enggan untuk mencoba.

### **Paradigma Baru: Dari "Mengajar" ke "Belajar" Bukan Sekadar Menggunakan Gadget**

Inovasi di Smamda juga menysasar pada cara guru dan siswa berinteraksi di kelas. Kita sedang beralih dari paradigma mengajar (*Teaching*) menuju paradigma belajar (*Learning*). Dalam paradigma lama, fokusnya adalah tersampainya materi. Dalam paradigma baru, fokusnya adalah tujuan kompetensi siswa. Guru tidak lagi sekadar berdiri di depan kelas untuk berceramah, tetapi berperan sebagai mentor, *coach*, dan fasilitator yang mendesain lingkungan belajar yang menantang. Siswa tidak lagi menjadi objek pasif, melainkan menjadi pembelajar aktif yang memegang kendali atas proses belajarnya sendiri.

Di era sekarang, memiliki perangkat teknologi belum menjamin kita telah berinovasi. Membangun digital mindset berarti menggunakan teknologi untuk membantu proses berpikir menjadi lebih efektif, efisien, dan kreatif. Contoh nyata yang bisa kita terapkan di Smamda adalah menggunakan platform digital *Scribo* berbasis kecerdasan buatan (*AI*), aplikasi yang

disukai anak muda, seperti *Minecraft* untuk belajar arsitektur atau logika, atau menciptakan game sendiri menggunakan *Scratch*. Penggunaan *Learning Management System (LMS)* seperti *Schoology* juga menjadi bukti bagaimana teknologi bisa mengoptimalkan pencapaian pembelajaran secara murah dan mudah. Bahkan hal sederhana seperti membuat Vlog Kulture atau Dongeng Inspiratif adalah bentuk inovasi dalam menyebarkan nilai-nilai kebaikan di era digital.

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Bagi siswa SMA, tuntutan kurikulum mencakup penguasaan berbagai jenis teks, seperti eksposisi, editorial, hingga kritik sastra. Masalah utama yang sering dihadapi guru adalah keterbatasan waktu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) yang mendalam bagi setiap siswa secara cepat. Di sinilah *Scribo* mengambil peran penting. Dengan fitur analisis teks secara *real-time*, *Scribo* memungkinkan siswa untuk memahami struktur kalimat, mengidentifikasi kalimat yang terlalu panjang atau ambigu. Kekayaan kosakata dengan menyarankan diksi yang lebih tepat sesuai dengan konteks formal atau kreatif. Ketepatan ejaan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia), memastikan penggunaan tanda baca dan huruf kapital sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

*Scribo* memiliki beberapa fitur kunci yang sangat relevan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Umpan balik instan (*Instant Feedback*), siswa tidak perlu menunggu berhari-hari untuk mengetahui kesalahan mereka. Saat mereka mengetik esai, *Scribo* memberikan skor dan saran perbaikan langsung pada aspek kohesi dan koherensi. Analisis argument untuk teks seperti debat atau editorial, *Scribo* membantu siswa melihat apakah argumen mereka didukung oleh bukti yang cukup atau hanya sekadar opini tanpa dasar. Target pembelajaran yang dipersonalisasi, guru dapat mengatur parameter tertentu sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang sedang dipelajari, misalnya fokus pada penggunaan konjungsi dalam teks prosedur.

Mengintegrasikan *Scribo* ke dalam pembelajaran tidak berarti menggantikan peran guru, melainkan memperkuatnya. Berikut adalah langkah-langkah implementasi yang bisa dilakukan:

### 1. Tahap Pra-Menulis: *Brainstorming* Terstruktur

Sebelum menulis di platform, guru dapat menggunakan *Scribo* untuk menunjukkan contoh teks yang ideal. Siswa dapat melihat bagaimana struktur yang baik dibangun melalui visualisasi data yang disajikan oleh platform tersebut.

### 2. Tahap Menulis: Eksplorasi Mandiri

Siswa diberikan kebebasan untuk menyusun draf di *Scribo*. Platform ini bertindak sebagai "editor pribadi". Hal ini mengurangi kecemasan siswa akan melakukan kesalahan, karena mereka bisa memperbaikinya secara mandiri sebelum dinilai oleh guru.

### 3. Tahap Penilaian: Transparansi dan Objektivitas

Guru mendapatkan laporan mendalam tentang progres setiap siswa. Data ini menunjukkan area mana yang paling sering menjadi kendala bagi kelas tersebut, apakah di bagian tata bahasa, logika berpikir, atau keterbatasan kosakata.

Penggunaan *Scribo* secara konsisten di SMA dapat membawa dampak signifikan. Peningkatan kepercayaan diri siswa yang terbiasa mendapatkan umpan balik positif dan konstruktif cenderung lebih berani menuangkan ide-ide kompleks ke dalam tulisan. Kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) siswa belajar untuk mengevaluasi karya mereka sendiri secara kritis. Mereka tidak lagi bertanya "Apa yang salah?" tetapi "Bagaimana saya bisa membuat kalimat ini lebih persuasif?". Kesiapan dalam keterampilan menulis akademik yang diasah melalui *Scribo* akan sangat membantu siswa saat mereka harus menyusun makalah atau skripsi di masa depan.

Penggunaan teknologi dalam kelas Bahasa Indonesia bukan tanpa tantangan. Beberapa di antaranya ialah ketergantungan pada teknologi, ada kekhawatiran siswa akan menjadi "malas berpikir" karena terlalu bergantung pada saran *AI*. Guru harus menekankan bahwa *Scribo* adalah alat bantu, bukan pembuat keputusan akhir. Diskusi dengan guru, siswa dalam kelas tentang materi-materi bahasa Indonesia tetap sangat diperlukan.

Tidak semua sekolah memiliki fasilitas laptop atau internet yang memadai. Penggunaan model *blended learning* di mana sesi *Scribo* dilakukan di laboratorium komputer sekolah secara berkala. Platform *Scribo* menawarkan masa depan yang cerah bagi pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA. Dengan menjembatani celah antara teori tata bahasa dan praktik menulis, platform ini membantu siswa menjadi komunikator yang lebih efektif dan kritis. Bahasa Indonesia tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan dan penuh hafalan aturan, melainkan sebuah keterampilan dinamis yang didukung oleh teknologi mutakhir. Melalui sinergi antara kreativitas siswa, bimbingan guru, dan kecerdasan *Scribo*, kita dapat mencetak generasi yang tidak hanya mahir berbahasa, tetapi juga mampu menaklukkan tantangan komunikasi di era global.

SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo harus menjadi sekolah yang efektif dan inovatif. Sekolah yang mampu memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen, membentuk budaya sekolah yang positif, dan mengembangkan struktur organisasi yang baik. Ingatlah bahwa "proses pembelajaran merupakan jantung pendidikan, dan itu bergantung pada pendidik yang berkualitas serta pembelajar yang antusias" (Sulthon, 2026). Inovasi bukan tentang seberapa canggih komputer yang kita miliki, melainkan tentang keberanian kita untuk mengubah cara berpikir dan bertindak demi masa depan yang lebih baik. Mari kita jadikan Smamda sebagai kawah candradimuka bagi para inovator muda yang religius, intelektual, dan berjiwa wirausaha. Dunia ada di genggaman, gunakanlah teknologi dengan bijak dan inovatif!

## **Daftar Pustaka**

- Amien, Sulthon M. 2026. Inovasi Pendidikan. *PDF*.
- Amien, Sulthon M. 2026. *Budaya Sekolah*. *PDF*.
- Amien, Sulthon M. 2026. *Kebijakan Pendidikan Dan Kualitas Pendidikan Indonesia*. *PPT*.
- Amir, T. 2015. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar Di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Hassoubah, Z.I. 2007. *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis. Jakarta: Nuansa.Istarani. 2012.*  
*58 Model Pembelajaran Inovatif.* Medan: Media Persada.

Mudjiono; Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta.